

C4_CA4 : Hand 3ème LCS

C4_CA4 : Hand 3ème LCS	Maitrise insuffisante 10	Maitrise fragile 25	Maitrise satisfaisante 40	Très bonne maitrise 50
<p>MISE EN SITUATION FAVORABLE : 1 vs 0 Savoir jouer collectivement pour être plus efficace ensemble en amenant les joueurs en situation de tir seul face au gardien (AFC1-CG3) 30%</p>	<p>LE "PERSONNEL" ou "L'EVITEUR" : L'élève joue seul sans prendre en compte ses partenaires ou l'élève se met toujours hors du jeu - aucun joueur en situation de 1vs0</p>	<p>L'INDIVIDUEL AFFECTIF : L'élève joue avec ses copain(e)s sans prendre en compte l'organisation du jeu - au moins un joueur n'a pas été en situation de 1vs0</p>	<p>LE COLLECTIF RECHERCHÉ : L'élève joue avec tout le monde selon la meilleure organisation du jeu possible - tous les joueurs ont tiré en situation de 1vs0</p>	<p>LE COLLECTIF EFFICACE : L'élève organise son groupe afin d'être plus efficace ensemble - tous les joueurs ont marqué en situation de 1vs0</p>
<p>ORGANISATION COLLECTIVE Être capable de faire progresser individuellement et collectivement la balle vers la cible ET savoir défendre la sienne (AFC1-CG1) 20%</p>	<p>LE JOUEUR "HORS LE JEU" : L'élève se met hors de distance de passe ou ne s'implique pas dans le jeu. Il ne se met pas dans un espace potentiel de réception. Il ne progresse pas vers la cible, mais se débarrasse de la balle.</p>	<p>LE JOUEUR "STATIQUE" : L'élève est dans l'espace potentiel du jeu, mais reste statique, voire passif. Les choix entre passer ou progresser sont incertains et surtout basés sur le pôle affectif.</p>	<p>LE JOUEUR VERS L'AVANT : L'élève s'organise pour progresser en choisissant entre passer ou progresser en se basant sur les adversaires. Ses choix ne sont pas toujours opportuns. Il se positionne dans le couloir de jeu direct.</p>	<p>LE JOUEUR DONNEUR DE SOLUTION : L'élève prend en compte ses adversaires et ses partenaires pour choisir de manière opportune entre passer ou progresser. Il sait contourner le couloir de jeu direct et s'organiser en triangle en équipe.</p>
<p>MOTRICITÉ HAND Dribbler, faire des passes, attraper un ballon et tirer au but avec précision (AFC1-CG1) 20%</p>	<p>LE MALADROIT : Le dribble pose problème. Les passes données et reçues sont non maîtrisées. Les tirs sont en dehors du but (ne cadre pas le tir). Pas d'interception d'une balle.</p>	<p>L'IMPRÉCIS : Le dribble ne se fait qu'avec contrôle du regard. Les passes sont imprécises (en lancer et en réception). Les tirs sont aléatoires et rarement cadrés. Les interceptions sont maladroites</p>	<p>PRÉCIS À L'ARRÊT : Le dribble peut se faire sans contrôle visuel, mais reste aléatoire. Les passes sont bonnes à l'arrêt, mais aléatoires en déplacement. Les tirs à l'arrêt sont efficaces et on voit apparaître des tirs en suspension. Les interceptions sont bonnes, mais avec peu de déplacement.</p>	<p>PRÉCIS EN DÉPLACEMENT : Le dribble se passe de contrôle visuel. Les passes sont maîtrisées en déplacement et adaptées au niveau du receveur. Les tirs sont majoritairement en course et en suspension. Les interceptions peuvent se faire en déplacement.</p>
<p>TACTIQUE - PLACEMENT Être capable d'élaborer collectivement, de mettre en place une tactique simple et en faire le bilan (AFC1 + AFC5-CG2) 15%</p>	<p>LE PERDU : L'élève ne sait pas où se placer en attaque. Il ne connaît pas le système défensif utilisé et/ou ne défend pas sur son joueur. Pas de remédiation d'un match à l'autre.</p>	<p>L'IMPROVISATEUR : L'élève improvise en action selon son intention d'attaquer ou de défendre en dehors des projets collectifs. L'analyse est stéréotypée et égocentrée.</p>	<p>LE RÉFLÉCHI : L'élève élabore et applique une tactique simple, stéréotypée et sait faire le bilan de son efficacité et de celle de l'équipe. Il sait où se placer et commence à compenser.</p>	<p>LE MALIN : L'élève participe à l'élaboration d'une tactique collective prenant en compte les adversaires. Élément moteur en cas de régulation.</p>
<p>RÔLES - Être capable de prendre efficacement les différents rôles : arbitrage, marqueur, chronométrateur, tablette). (AFC3 + AFC4-CG3) 15%</p>	<p>LE SPECTATEUR : L'élève ne prend pas les différents rôles, il reste spectateur passif. Il n'arbitre jamais sur le terrain et préfère noter les scores</p>	<p>L'OBLIGÉ FUYANT : L'élève ne prend les différents rôles que s'il est obligé. Il rechigne et les fait de manière formelle. Il arbitre parfois une règle (celle sur la carte d'arbitrage), mais de manière très ponctuelle et inadaptée</p>	<p>LE RESPONSABLE : L'élève prend volontairement les différents rôles et le fait de manière correcte. Il sait arbitrer une règle (celle sur la carte d'arbitrage), mais avec des erreurs et n'ose pas s'affirmer.</p>	<p>LE VOLONTAIRE EFFICACE : L'élève prend tous les rôles avec envie et est très efficace dans chacun d'entre eux. Il sait arbitrer une règle de manière pertinente et s'affirme sur le terrain.</p>