

Pass'compétition - WATER POLO: le parcours de tir



Le joueur réalise un parcours de tirs

Rappel: validation du test : le test individuel de tirs en crise de temps + participation à un match de mini polo doivent être réussis.

OBJECTIFS VISES	COMPETENCES <<Être capable de...>>	CRITERES OBSERVABLES	CRITERES DE REUSSITE
Test individuel de 5 tirs en crise de temps			
Réaliser et réussir un parcours de tirs en crise de temps. En moins de 45", le candidat doit tirer 5 fois et marquer 2 buts au moins, sur un parcours imposé entre la ligne des 5 m et celle des 2 m. Chaque but marqué au-delà des 2 obligatoires donne une bonification de temps de 3 secondes'.	Est capable de gérer de manière autonome son temps et son espace sur une situation de jeu avec ballon.	Réalisation du parcours, temps réalisé sur le parcours et nombre de buts marqués.	Le parcours est correctement réalisé. Deux buts au moins sont marqués. Le temps général (dont bonifications) est inférieur à 45 secondes.

Pass'compétition - WATER POLO: le match

Le joueur participe activement à un match de minipolo d'une durée de 2 X 5'

Rappel: validation du Pass-Compétition water-polo = réussite du parcours + participation active au match.

Maitrise (à la place d'étapes)	OBJECTIFS VISES	COMPETENCES <<Être capable de...>>	CRITERES OBSERVABLES	CRITERES DE REUSSITE
1 L'environnement	S'approprier l'environnement de la compétition et respecter les procédures	Suivre le protocole de déroulement d'un match	Le joueur suit le protocole habituel de déroulement d'un match	S'équipe seul.
				S'échauffe avec son équipe.
				Participe à la présentation des équipes.
				Salue ses adversaires avant et après le match.
				Range son matériel.
2 L'esprit du jeu	Garder une attitude compatible avec la pratique compétitive	Jouer dans l'esprit du jeu	Le joueur garde une attitude compatible avec la pratique compétitive	Engagement personnel, absence de comportement anti sportif
3 Les règles du jeu	Connaître et observer les règles du jeu	Jouer selon les règles	Le joueur connaît et observe les règles du jeu.	Comprend et applique les décisions des arbitres.
				Se positionne pour l'engagement
4 Le jeu de défense	Savoir jouer comme défenseur	Manifester les intentions et maîtriser les comportements de base du défenseur.	Le joueur s'est identifié défenseur dès la perte du ballon par son équipe. Il s'implique dans la défense selon un comportement	Deux des comportements défensifs au moins sont repérés dans le jeu en défense
5 Le jeu d'attaque	Savoir jouer comme attaquant	Manifester les intentions et maîtriser les comportements de base du défenseur.	Le joueur s'est identifié attaquant dès la récupération du ballon par son équipe. Il s'implique dans l'attaque selon un comportement	Deux des comportements offensifs au moins sont repérés dans le jeu en attaque