

Niveau 6 - 5^{ème} : Etablissement de règles concernant les décisions que prend le joueur de sport collectif selon son rôle et le contexte de jeu.ⁱ

Rôle ou statut sociomoteur du joueur ⁱⁱ		Nature du contexte de jeu	Action mise en œuvre par le joueur pour contribuer à la réalisation d'un projet collectif	Conditions de mise en œuvre de cette action		
« je suis attaquant »	« je suis porteur de la balle »	« je me trouve à distance de tir... »	« ... et il n'y a aucun défenseur entre moi et le but »	<ul style="list-style-type: none"> « je m'avance au plus près du but pour tirer » 	Le tir se réalise en course.	
			« ... et la présence d'un ou plusieurs défenseurs m'empêche de progresser plus avant »	<ul style="list-style-type: none"> « je tire » 	Le tir est déclenché avant la montée des défenseurs.	
		« je ne suis pas à distance de tir... »	« ... et un de mes partenaires est démarqué, vers l'avant, à distance de passe » :	<ul style="list-style-type: none"> « je ne suis pas gêné par un défenseur » « un défenseur s'approche de moi » 	<ul style="list-style-type: none"> « je passe » « si mon partenaire ne fait rien, je me décale (sur quelques appuis ou en dribblant) pour passer » 	La passe se fait dans le sens du déplacement de mon partenaire (voulu ou constaté) et en dehors des possibilités d'intervention des adversaires de proximité.
			« ... et aucun de mes partenaires n'est démarqué, vers l'avant, à distance de passe » :	<ul style="list-style-type: none"> « je ne suis pas gêné par un défenseur » 	<ul style="list-style-type: none"> « je dribble » 	Cette action correspond à un dribble de progression. Il doit être au plus vite orienté vers le but.
				<ul style="list-style-type: none"> « un défenseur s'approche de moi » 	<ul style="list-style-type: none"> « je dribble » 	Cette action a 2 réalités : <ul style="list-style-type: none"> le dribble de dépassement ou de contournement (le corps est un écran qui empêche le défenseur de pouvoir agir sur la balle). le dribble d'attente (le joueur observe la réalité changeante de la situation pour rechercher la meilleure alternative de jeu).
			<ul style="list-style-type: none"> « je passe » 	La passe se fait en direction d'un partenaire démarqué, vers l'arrière, à distance de passe.		
	« je ne dispose pas de la balle »	« je suis à distance de passe, placé en avant du porteur de balle, libre de tout marquage »		<ul style="list-style-type: none"> « je reste disponible pour une passe éventuelle » 	L'attitude du joueur doit permettre au PB de deviner l'intention de son partenaire. Lever le bras au moment du déplacement lève toute ambiguïté.	
		« je suis à distance de passe, placé en avant du porteur de balle, suivi de près par un défenseur »		<ul style="list-style-type: none"> « je me démarque, prioritairement vers l'avant, en restant à distance de passe » « je me rapproche du PB en me démarquant » 	Le joueur change de direction en accélérant son déplacement afin de sortir de l'alignement « PB – Adversaire ». Il reste disponible et à distance de passe.	
		« je ne suis pas à distance de passe ⁱⁱⁱ »		<ul style="list-style-type: none"> « je crée du danger pour démarquer mes partenaires » 	Le joueur agit directement sur les possibilités de déplacement d'un adversaire engagé dans le marquage d'un partenaire.	
	« je suis défenseur »	« je suis près de mon but »		<ul style="list-style-type: none"> « je protège mon but » 	Le joueur prend position sur la ligne « PB – But à défendre ». La distance idéale est fonction du rapport d'interaction : en pression s'il est avantageux pour le défenseur, légèrement en retrait dans le cas contraire.	
« je suis loin de mon but »			<ul style="list-style-type: none"> « je viens gêner le porteur de la balle » 	Le joueur doit se rapprocher suffisamment (en gardant la possibilité de changer de direction dans l'instant) pour ralentir la progression du ballon ou précipiter chez le PB la perte de la balle. Les bras sont actifs.		

ⁱ Voir « La prise de décision », Pascale DUPRE, EPS 289 –Mai – Juin 2001

ⁱⁱ le décryptage des rôles et sous-rôles sociomoteurs ne permettrait-il pas de situer l'évolution motrice du joueur ? (voir grille d'habiletés motrices personnelle)

ⁱⁱⁱ Ce qui signifie que l'élève connaît les possibilités de passe de son partenaire.