



# Le test du Pass'sport de l'eau water-polo



Le nageur fait une passe à son coéquipier

Il nage jusqu'à son coéquipier et fait le tour de celui-ci avant de récupérer son ballon

Puis il va contourner son second coéquipier

Il contourne son 3eme coéquipier fait un appel de balle et la récupère à une main

Le nageur shoot

Il fait des feintes jusqu'à arriver au but puis il tire

# Pass'sports de l'eau - WATER-POLO

## Parcours avec 3 partenaires et 1 gardien

Tailles du but : 2m de large et 70 cm de haut

Types de ballons pour les enfants de 12 ans et moins : MIKASA 6006 (norme FINA), EPSAN 3 (norme LEN) ou équivalent (TURBO, ...)

Type de ballons pour les enfants de plus de 12 ans : MIKASA 6009 (norme FINA), EPSAN 4 (norme LEN) ou équivalent (TURBO, ...)

Validation du test : l'ensemble des tâches doit être réussi et réalisé dans l'ordre et dans la continuité.

TACHES	OBJECTIFS VISES	COMPETENCES «être capable de...»	CRITERES OBSERVABLES	CRITERES DE REUSSITE
1	Lancer un ballon	Utiliser ses appuis pour lancer un ballon.	Le ballon est lancé à une main.	Le ballon arrive à portée de bras du partenaire.
	Envoyer le ballon à une main à un camarade immobile situé à 5 mètres.			
2	Nager en crawl tête hors de l'eau	Se déplacer en maintenant une prise d'information visuelle aérienne.	Maintien de la tête hors de l'eau.	Le déplacement s'effectue en crawl. Le regard est maintenu hors de l'eau en direction du partenaire.
	Nager en crawl tête hors de l'eau sur 5 mètres vers le 1er partenaire.			
3	Changer de direction	Utiliser ses appuis pour contourner un obstacle.		Contourner l'obstacle en gardant la tête hors de l'eau. Le passage sur le dos est autorisé.
	Faire le tour d'un partenaire.			
4	Nager avec un ballon entre les bras	Organiser son déplacement en gardant le contrôle du ballon.	Maintien de la direction, ballon contrôlé (crawl). Si le contrôle du ballon est perdu, il est possible de le récupérer pour reprendre le déplacement.	Le déplacement s'effectue en crawl avec le ballon en direction du 2ème partenaire.
	Récupérer le ballon et nager en crawl jusqu'au 2ème partenaire.			
5*	Changer de direction et tirer vite au but	Utiliser ses appuis pour lancer le ballon sans temps d'arrêt.	Changer de direction sans perdre le contrôle du ballon. Tir cadré.	Le ballon entre dans le but (a) ou est arrêté par le gardien. Il n'y a ni feinte ni temps d'arrêt avant le tir.
	Contourner le 2ème partenaire et marquer un but.			
6	Reprendre un déplacement en crawl tête hors de l'eau après un tir	Enchaîner deux actions de jeu. Se déplacer en maintenant une prise d'information visuelle aérienne.	Vitesse de reprise du déplacement après le tir. Déplacement en crawl avec maintien de la tête hors de l'eau.	La reprise du déplacement est quasi immédiate. Le déplacement s'effectue en crawl. Le regard est maintenu hors de l'eau en direction du partenaire.
	Juste après le tir, nager vers le 3ème partenaire et le contourner.			
7	Appeler et recevoir un ballon	Manifester son intention de recevoir le ballon en se rendant disponible.	Le joueur appelle la balle en levant le bras. Il est actif pour tenter de réceptionner le ballon sur la main.	L'appel de balle est visible. Le ballon (b) est réceptionné en l'air ou rapidement récupéré s'il tombe dans l'eau.
	Faire un appel de balle et recevoir le ballon sur la main.			
8	Avancer en position offensive et tirer au but à une distance de 3 mètres	Utiliser ses appuis pour transporter le ballon en position offensive et marquer un but.	Le ballon est au dessus du niveau de la tête. Déplacement vers l'avant avec un équilibre proche de la verticale. Le joueur manifeste une intention affirmée de marquer un but et effectue un tir cadré.	Le coude du bras porteur reste hors de l'eau. Le ballon entre dans le but (a) ou est arrêté par le gardien.
	Se déplacer avec le ballon hors de l'eau et marquer un but.			

Pour les plus grands handicapés

(a) Le fait de marquer au moins un but donne un joker au joueur. Un joker pourra permettre de tolérer la mauvaise réalisation d'une tâche.

(b) Un ballon est fourni au 3ème partenaire qui le lance au joueur. La distance qui les sépare est d'environ 2 mètres.