

Basket: séance d'entrée dans l'activité

Sous domaine	Compétences	Objectifs
Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement	Coopérer avec un ou plusieurs camarades	Jeux sportifs collectifs : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).
	Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives	Jeux sportifs collectifs : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles
	Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives	Respecter les règles d'un jeu

Connaissances préalables

5 min.

Collectif - Oral

Nous allons commencer un cycle en basket pour apprendre à jouer ensemble, avec les autres, en équipe, mais aussi pour jouer contre les autres.

Avant de jouer vraiment au basket, nous allons faire des jeux qui y ressemblent, où il faut dribbler et marquer dans un panier, puis nous ferons des jeux pour apprendre à dribbler, à passer, à viser une cible.

Enoncé des consignes

10 min.

Echauffement

Collectif

Mobilisation du corps pendant que j'installe le matériel:

- marcher en faisant des moulins avec les bras
- Marcher en sautant sur chacun des pieds l'un après l'autre
- courir et faire des pas chassés à droite / à gauche

Mobilisation des articulations du haut vers le bas du corps:

- nuque, épaules, buste, jambes et pieds.

Situation de découverte

15 min.

Jeux

En équipe

BERET BASKET

Objectif de la tâche : apprendre à tirer , apprendre à se déplacer en dribblant.

But : marquer le plus rapidement possible un panier.

Organisation matérielle :

1 panier de mini-basket – zone de tir délimitée.

2 équipes, chaque joueur à un numéro.

1 réserve de ballons dans une caisse.

Consignes :

A l'appel de son numéro, prendre un ballon dans la réserve, dribbler jusqu'à la zone de lancer et tirer.

Variantes :

Appeler 2 numéros en même temps.

Distance variable de la zone de tir au panier.

Distance variable du départ à la réserve.

Critère de réussite : l'équipe gagnante marque 1 point.

Critère d'évaluation : le premier des deux joueurs appelés marque 2 points, le 2ème marque 1 point par réussite.

Les équipes qui ne jouent pas arbitrent et comptent les points.

Situation de découverte	15 min.	Jeux	En équipe
LE LOUP ET LES MOUTONS			

Objectif: Se déplacer en dribblant tout en repérant des espaces libres.

Matériel 1 ballon par enfant, 1 chasuble pour le loup, 1 terrain divisé en 4 parties

Déroulement Au signal du loup, les moutons doivent en dribblant quitter leur bergerie et traverser le terrain sans se faire toucher par le loup, ils se rendent de l'autre coté du terrain, dans la 2ème bergerie.

Ensuite, ils devront se rendre dans la première bergerie sans se faire toucher par le loup situé en zone A.

Le ou les moutons touchés deviennent loup au passage suivant et peuvent se donner la main.

Le dernier mouton touché devient le loup lors de la prochaine partie.

Organisation 1 ballon par enfant, 1 chasuble pour le loup, 1 terrain divisé en 4 parties.

Les moutons sont situés dans la bergerie 1 (derrière une ligne de fond), le loup se situe dans la zone B.

On peut commencer le jeu en mettant certains moutons d'un coté et les autres en face, on disposera ainsi les loups dans les deux zones.

Recommandations Privilégier l'activité des enfants en multipliant les jeux.

Critères de réussite Traverser l'espace de jeu sans perdre le ballon.

Verbes d'action Pour les moutons : je dribble sans regarder mon ballon et je vais à l'opposé du loup.

Pour le loup : je cible une "proie".

Variables

1. Mettre plusieurs loups qui devront chasser les ballons et ne plus toucher les moutons

