




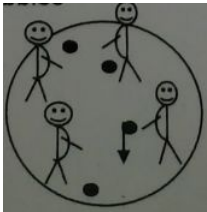
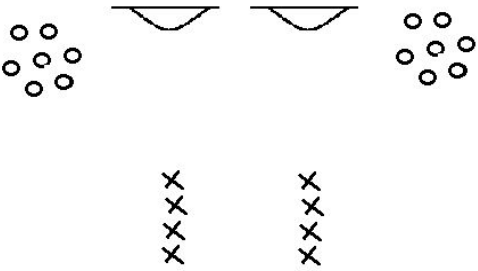
Séquence Jeux-co CE1 CE2

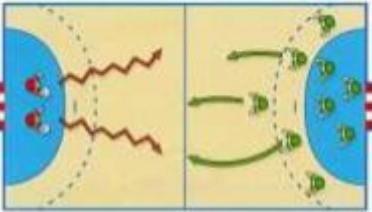

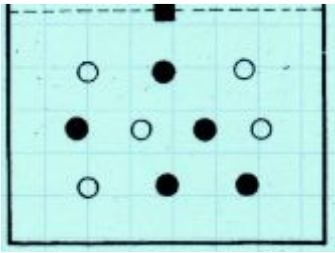
Champ d'apprentissage n°4	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel
Attendus de fin de cycle :	<p>Dans des situations aménagées et très variées :</p> <ul style="list-style-type: none"> » s'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu » contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples » connaître le but du jeu » reconnaître ses partenaires et ses adversaires.
Compétences travaillées :	<ul style="list-style-type: none"> » Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. » Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible. » Accepter l'opposition et la coopération. » S'adapter aux actions d'un adversaire. » Coordonner des actions motrices simples. » S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. » Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

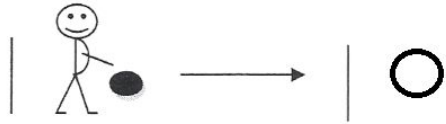
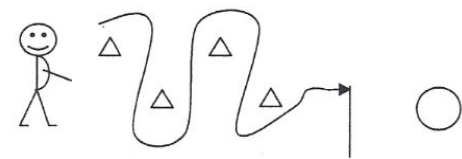
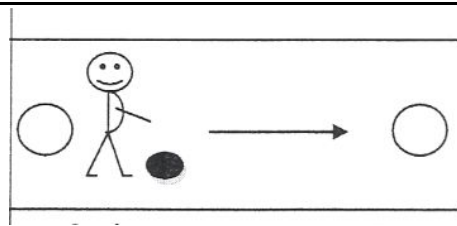
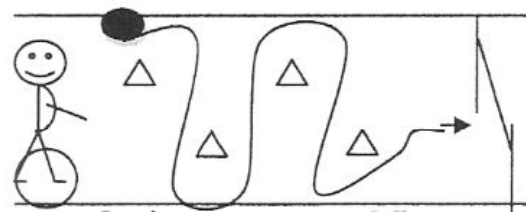
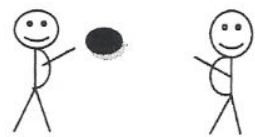
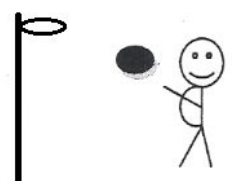
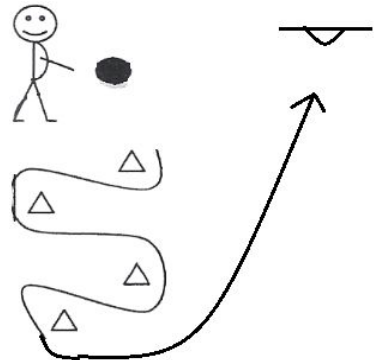
Séquence : Jeux-co				Nombre de séance : 10		Niveau de classe :			CE1 CE2
Découverte			Eval	Transformation					Eval
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10

Les principales règles du Basket :

- la sortie
- le dribble : Je ne peux pas dribbler à 2 mains, quand j'arrête mon dribble je dois faire une passe ou tirer
- le marcher : Quand j'ai le ballon en main j'ai le droit à deux appuis
- le contact : Contact interdit entre les joueurs

Séance 1 : Découverte			
Phases :	Temps :	Organisation :	Tâches :
Mise en train	10 min	Dans un espace carré délimité	Échauffement généralisé : Dribble avec une main , avec l'autre, par 2 se lancer le ballon, puis en cloche, avec rebond , augmenter la distance Echauffement spécialisé : relais ballon avec passes
Atelier 1	5 min		La cible Conduire le ballon au pied en slalomant entre les cerceaux et tirer avec le pied dans la cible
Atelier 2	5 min		Le panier Envoyer le plus de ballons possible dans le cerceau , par 2
Ateliers 3	5 min		La passe Faire le plus grand nombre de passes avec un autre élève sans faire tomber le ballon
Atelier 4	5 min		Le dribble Compter le nombre de dribble réaliser de suite
Jeu	15 min		Vider le camp adverse 2 colonnes de joueurs Au signal, le premier joueur part en dribblant, traverse le terrain et marque le panier → 1 essai. Si réussi , il a droit de ramener une coupelle à son équipe. L'équipe gagnante est celle qui a ramener toutes les coupelles le plus rapidement possible
Retour au calme	5 min	La tortue : an papillon tête sur pieds, en boule sur les genoux, en éléphant puis petit à petit on se grandit	

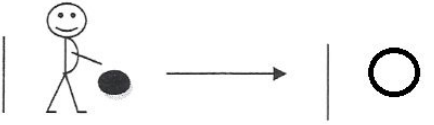
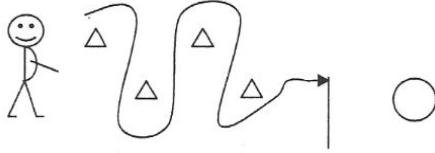
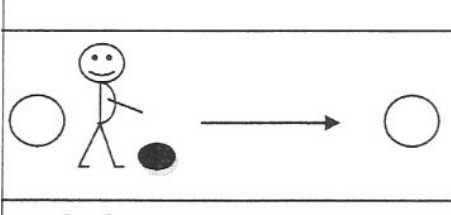
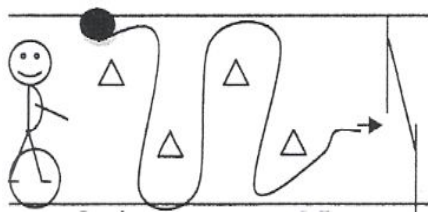

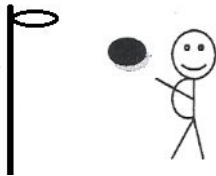
Séance 2 : Découverte			
Phases :	Temps :	Organisation :	Tâches :
Mise en train	10 min	Dans un espace carré délimité	Attrape foulards : Dossard dans le pantalon , attraper les dossards des autres.
Atelier 1	15 min		Éperviers à 3 ballons <u>Consigne :</u> Les éperviers, porteurs de balles, se déplacent en dribblant et doivent toucher les autres en lançant la balle à hauteur de jambe, lorsque les joueurs sont touchés, ils prennent une balle et deviennent épervier.
Atelier 2	15 min		Jeu de l'horloge: 1: Au bout d'une minute l'équipe qui compte le plus grand nombre de tour a gagné 2 : Faire le plus de tour possible avant que tous les coureurs soit passés
Ateliers 3	15 min		Passes à 10 1: Sans mouvements 2: Avec mouvements
Retour au calme	5 min	La tortue : an papillon tête sur pieds, en boule sur les genoux, en éléphant puis petit à petit on se grandit	

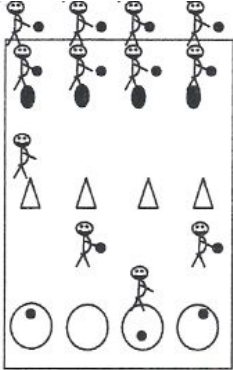
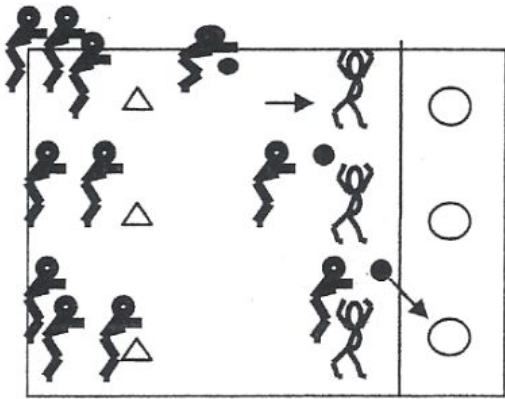
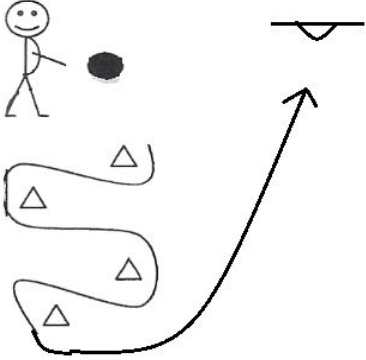
Séance 3 : Eval initiale			
Phases :	Temps :	Organisation :	Tâches :
Mise en train	10 min	Dans un espace carré délimité	Échauffement généralisé : Dribble avec une main et réussir à dire tout haut les chiffres que le maître montre avec ses doigts, par 2 en pas chassés faire des passes en cloche, en marchant, avec rebonds.
Evaluation 1 : Dribbler	4 min		Je dribble en ligne droite puis je tire dans le cerceau <u>Critère de réussite :</u> Sans rater
	4 min		Je dribble en slalomant puis je tire dans le cerceau <u>Critère de réussite :</u> Sans rater et sans oublier les cônes
Evaluation 2 : Conduire un ballon au pied	4 min		Je conduis le ballon au pied d'un cerceau à l'autre sans sortir du couloir et j'arrive à arrêter le ballon dans le cerceau. <u>Critère de réussite :</u> Sans toucher le ballon avec les mains et sans sortir du couloir
	4 min		Je conduis le ballon au pied d'un cerceau à l'autre en slalomant sans sortir du couloir puis je marque entre les deux plots <u>Critère de réussite :</u> Sans toucher le ballon avec les mains et sans sortir du couloir
Evaluation 3 : Lancer et rattraper	4 min		Faire 20 passes de basket consécutives avec un autre élève <u>Critère de réussite :</u> Ne pas rater Être en position de réception
	4 min		Marquer un maximum de panier
Jeu	15 min		Concours: slalom-tir 2 colonnes de joueurs Au signal, le premier joueur part en dribblant, traverse le terrain et marque le panier → 1 essai. Si réussi, il a droit de ramener une coupelle à son équipe. L'équipe gagnante est celle qui a ramené toutes les coupelles le plus rapidement possible.

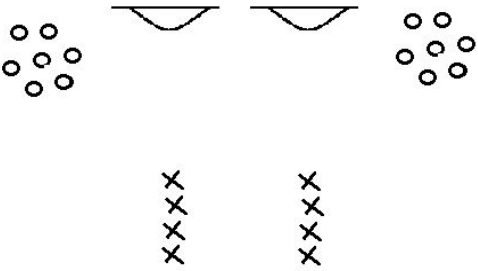
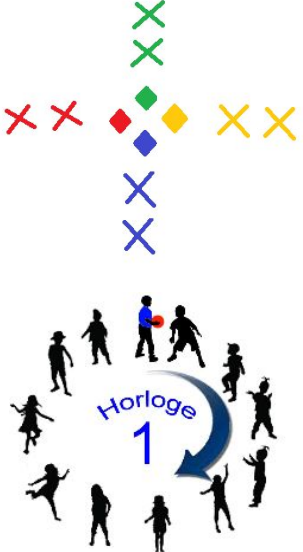
Jeux de ballons évaluation initiale CE1/CE2

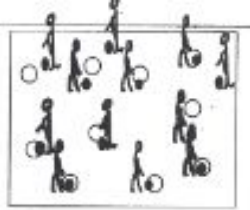
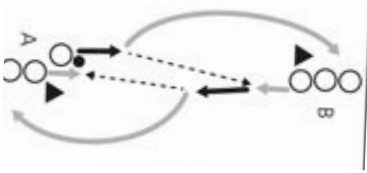
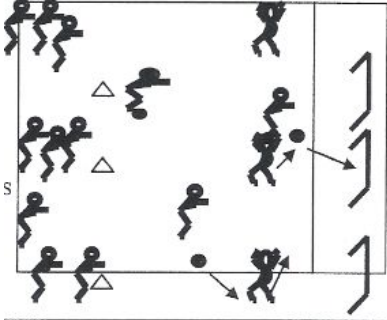
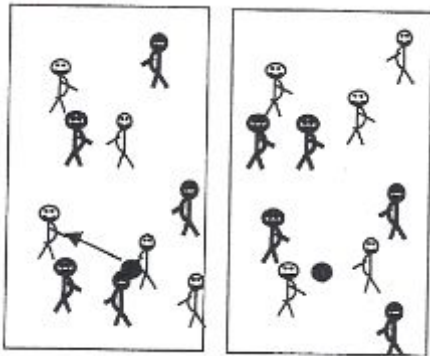
Nom:

Prénom :

<p>Je dribble en ligne droite puis je tire dans le cerceau.</p>		<p>OUI</p> <p>NON</p>
<p>Je dribble en slalomant puis je tire dans le cerceau.</p>		<p>OUI</p> <p>NON</p>
<p>Je conduis le ballon au pied d'un cerceau à l'autre sans sortir du couloir et j'arrive à arrêter le ballon dans le cerceau.</p>		<p>OUI</p> <p>NON</p>
<p>Je conduis le ballon au pied d'un cerceau à l'autre en slalomant sans sortir du couloir puis je marque entre les deux plots.</p>		<p>OUI</p> <p>NON</p>
<p>Faire 20 passes de basket consécutives avec un autre élève</p>		<p>OUI</p> <p>NON</p>
<p>J'ai marqué paniers en 4 minutes</p>		

Séance 4 : Transformation			
Phases :	Temps :	Organisation :	Tâches :
Mise en train	10 min	Dans un espace carré délimité	Échauffement généralisé : 1 coup de sifflet = je dribble , 2 coups de sifflet = je lance le ballon en l'air et je le rattrape, 3 coups de sifflet = je conduis mon ballon au pied
Situation 1 :	10 min		Relais avec ballon : But: courir en dribblant avec un ballon 4 équipes de 5 et 1 ballon par personne Courir en dribblant , faire le tour du plot et déposer le ballon dans le cerceau L'équipe qui dépose tous les ballons en premier a gagné
Situation 2 :	15 min		Relais 3 compétences But : dribbler , coopérer et tirer 3 équipes , 1 ballon par équipe Dribbler faire une passe au capitaine qui renvoie le ballon au joueur qui tire au panier Première équipe qui marque 10 paniers a gagné.
Jeu	15 min		Concours: slalom-tir 2 colonnes de joueurs Au signal, le premier joueur part en dribblant, traverse le terrain et marque le panier → 1 essai. Si réussi , il a droit de ramener une coupelle à son équipe. L'équipe gagnante est celle qui a ramené toutes les coupelles le plus rapidement possible.

Séance 5 : Transformation			
Phases :	Temps :	Organisation :	Tâches :
Mise en train	10 min	Dans un espace carré délimité	Échauffement généralisé : 1 coup de sifflet = je dribble , 2 coups de sifflet = je lance le ballon en l'air et je le rattrape, 3 coups de sifflet = je conduis mon ballon au pied
Situation 1 :	20 min	<p>Jeux de coopération :</p> <p>Par équipe de 8 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assis les uns derrière les autres faire passer le ballon du premier au dernier par-dessus la tête avec ses mains - Allongé les uns derrière les autres faire passer le ballon du premier au dernier avec ses pieds par-dessus la tête - Assis les uns derrière les autres faire passer le ballon du premier au dernier avec ses pieds en faisant la toupie - Debout les uns derrière les autres faire passer le ballon du premier au dernier sur un côté - Debout les uns derrière les autres faire passer le ballon du premier au dernier entre les jambes - Debout les uns derrière les autres faire passer le ballon du premier au dernier entre les jambes en le posant par terre 	
Situation 2 :	15 min		<p>Vider le camp adverse</p> <p>2 colonnes de joueurs</p> <p>Au signal, le premier joueur part en dribblant, traverse le terrain et marque le panier → 1 essai.</p> <p>Si réussi , il a droit de ramener une coupelle à son équipe.</p> <p>L'équipe gagnante est celle qui a ramener toutes les coupelles le plus rapidement possible</p>
Jeu	15 min		<p>Le relais poursuite au carré</p> <p><u>But</u>: la première équipe qui a fini a gagné</p> <p>Le premier de chaque équipe fait le tour du plot et revient taper dans la main de son camarade et ainsi de suite . Le dernier doit ramasser l'objet et le ramener sur sa ligne de départ.</p> <p>OU</p> <p>L'horloge</p> <p>1: au bout d'une minute l'équipe qui compte le plus grand nombre de tour a gagné</p> <p>2 : faire le plus de tour possible avant que tous les coureurs soit passés</p>

Séance 6 : Transformation			
Phases :	Temps :	Organisation :	Tâches :
Mise en train	10 min		<p>Jeu des cerceaux:</p> <p>But: conduire un ballon au pied Au coup de sifflet, mettre son ballon dans un cerceau sans le toucher avec les mains De même en dribblant avec la bonne main , avec la mauvaise main</p>
Mise en train :	10 min		<p>Passé et va :</p>
Situation 1 :	15 min		<p>Relais 4 compétences</p> <p>But : je conduis , je passe, je contrôle, je tire. 3 équipes , 1 ballon par équipe Conduire le ballon, faire une passe au capitaine qui renvoie le ballon au joueur qui frappe le ballon entre les portes.</p>
Situation 2 :	15 min		<p>Passé à 5 ou 10</p> <p>2 équipes par terrain, 4 minutes par jeu Toutes les équipes se rencontrent</p>