

vers le BASKET – BALL



pour les **COMPETENCES** du **CYCLE 2** en **EPS**

R.Reynaud CPC. Lyon Part Dieu - nov. 2000 – actualisé déc. 2002
En référence aux documents départementaux et d'après le document d'A. MUGUET

CYCLE 2 COMPETENCES EPS et jeux collectifs sportifs ou traditionnels

S'opposer individuellement et/ou collectivement. Appliquer des règles de vie collectives.

Intérêt de l'activité support choisie par rapport à la construction des compétences

Programmes de l'école primaire 2002 :

La compétence spécifique "S'opposer individuellement ou collectivement" est obligatoirement travaillée chaque année grâce à un module d'apprentissage sur les jeux collectifs, traditionnels ou non (on peut compléter la programmation avec un module de jeux de lutte ou de jeux de raquettes).

- coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur.

La compétence générale visée :

appliquer des règles de vie collectives. (voir "Vivre ensemble": comprendre qu'elles permettent la liberté de chacun):

- commencer à se sentir responsable
- prendre part à un débat sur la vie de la classe
- respecter les adultes et leur obéir dans l'exercice normal de leurs diverses fonctions.

Idée-force

gérer le jeu et ses résultats ... s'exercer pour mieux jouer .

ce qui permettra d'acquérir des connaissances

sur l'activité : plutôt axées sur *les règles de jeu*

sur soi : plutôt axées sur *le répertoire moteur du joueur collectif*

Analyse de l'idée-force

SE CONSTRUIRE COMME ETRE SOCIAL

Agir au mieux dans le groupe pour gérer le jeu et les résultats
Intégrer la REGLE , l'autre, les autres.

Règles de vie de la classe
de fonctionnement, d'organisation du groupe
de jeu, des jeux
d'action (≠ manières de faire pour réussir)

Rôles d'organisateur, de spectateur, de joueur
de juge - arbitre, de secrétaire, de chronométreur,
d'attaquant, de défenseur

Formulation pour l'élève :

**" Bien connaître les règles pour
réussir à jouer ensemble "**

**" ... et s'entraîner à courir
ou/et attraper, lancer, dribbler
pour mieux jouer"**

Situation de validation possible:

Dispositif : un jeu et ses règles, le dispositif matériel et humain
But : **bien connaître le jeu et s'organiser pour être joueur , juge ou arbitre et secrétaire dans son groupe.**
Critère de réussite : remplir la fiche des résultats avant la fin de la séance

Démarche d'apprentissage

"Programmes de l'école primaire 2002 :"

« Le "répertoire moteur" va être **complexifié et perfectionné** (forme, vitesse d'exécution, précision, force, enchaînement) au travers de **la pratique des activités physiques qui donneront tout leur sens.**

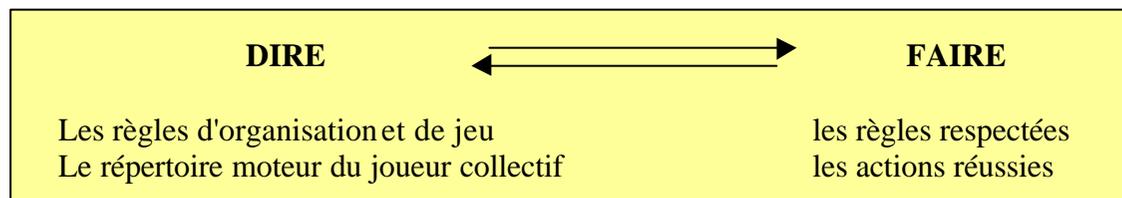
L'EPS est un support privilégié pour permettre aux élèves de **parler de leur pratique** (nommer, exprimer, communiquer...) **de lire et d'écrire** des textes divers (fiches, règles de jeu...).

Elle permet de jouer avec la notion de règle, de la comprendre, de la faire vivre, et d'accéder ainsi aux valeurs sociales et morales en éduquant à la responsabilité et à l'autonomie.

Elle permet d'acquérir des **connaissances** sur l'activité et des connaissances sur soi...

Elle offre également l'occasion d'acquérir des **notions** (relation espace-temps, par exemple)... Elle en facilite la compréhension et l'acquisition. »

Pour cela, mettre en relation

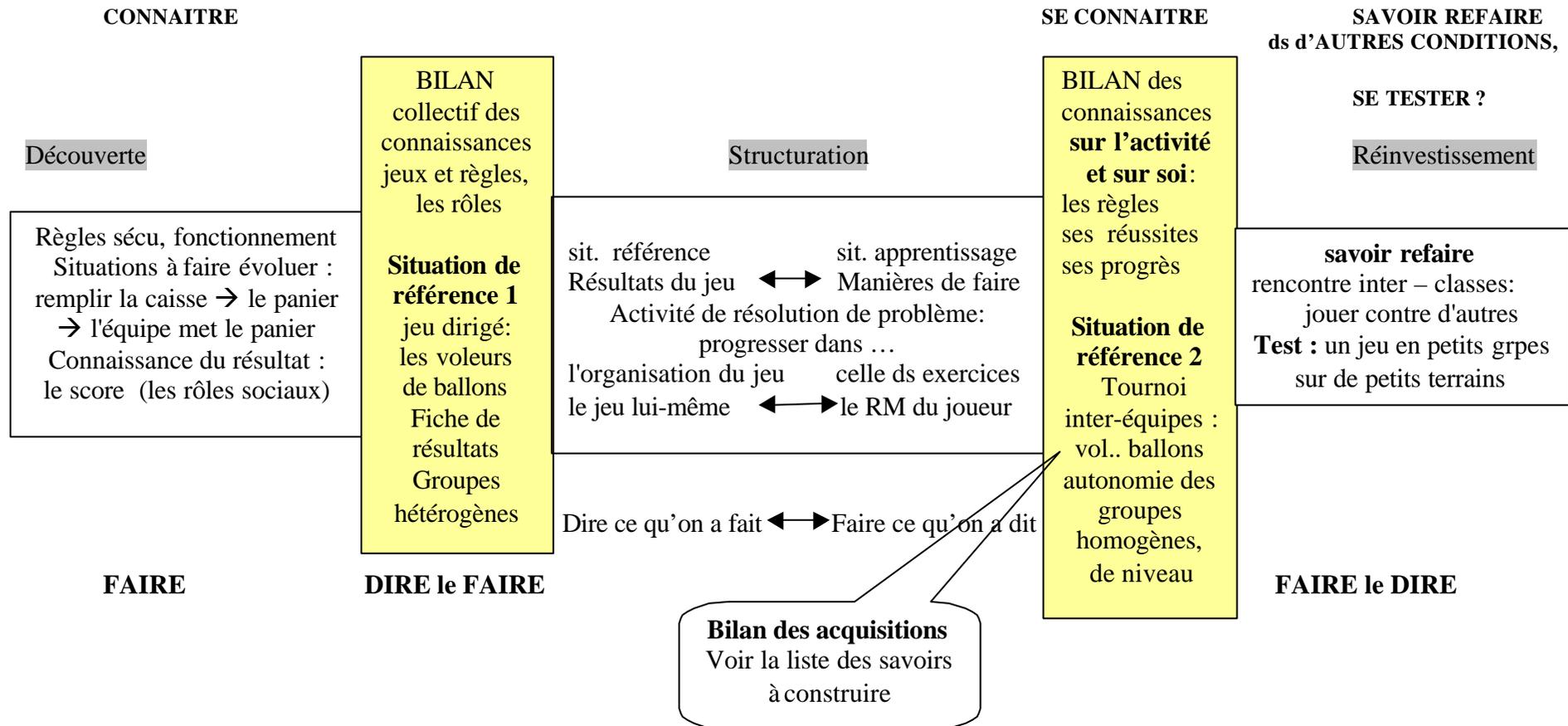


Matériel nécessaire pour une pratique scolaire

Au moins 2 terrains de basket (10 m x 5 m) pour permettre de fonctionner en 2 groupes de 3 équipes
2 jeux de cibles mobiles lestées du type Protectsport, paniers entre 1,50 m et 1,80 m de hauteur,
au moins 6 ballons de basket pour avoir une balle par équipe, l'idéal étant 1 balle pour 2 élèves
3 jeux de chasubles ou de maillots de couleur différente pour identifier les équipes

Module d'apprentissage :

**CS3 : S'opposer individuellement et/ou collectivement.
CG4 : Appliquer des règles de vie collectives.**



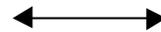
**COMPETENCES EPS du CYCLE 2 et JEUX COLLECTIFS,
DE BALLE , DE DEMARQUAGE ... vers le BASKET**

R.Reynaud-12/2002
CPC Lyon Part Dieu

Compétence générale 4

Compétence spécifique 3

appliquer des règles de vie collectives



coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement

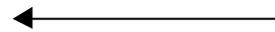
Il s'agit de conduire l'élève et son équipe à être capable ...

**de s'organiser avec les autres pour jouer
de s'organiser pour mieux s'exercer**



**de s'exercer à courir, attraper, tirer, passer, dribbler
et leur combinaison, ... pour progresser dans le jeu**

Situation de Référence
jeux à faire évoluer → les voleurs de ballons



Situations d'Apprentissage
courir et attraper ou lancer, ou dribbler

CP remplir la caisse: multi-ballons, marcher interdit
(comprendre le but: attaquer la cible)
remplir le panier: multi-ballons (comprendre le Cr. Réussite)

CE1 l'équipe met le panier : 1 balle en jeu, équipe par vagues
(comprendre les règles du jeu de référence)
4 contre 0
4 contre 1

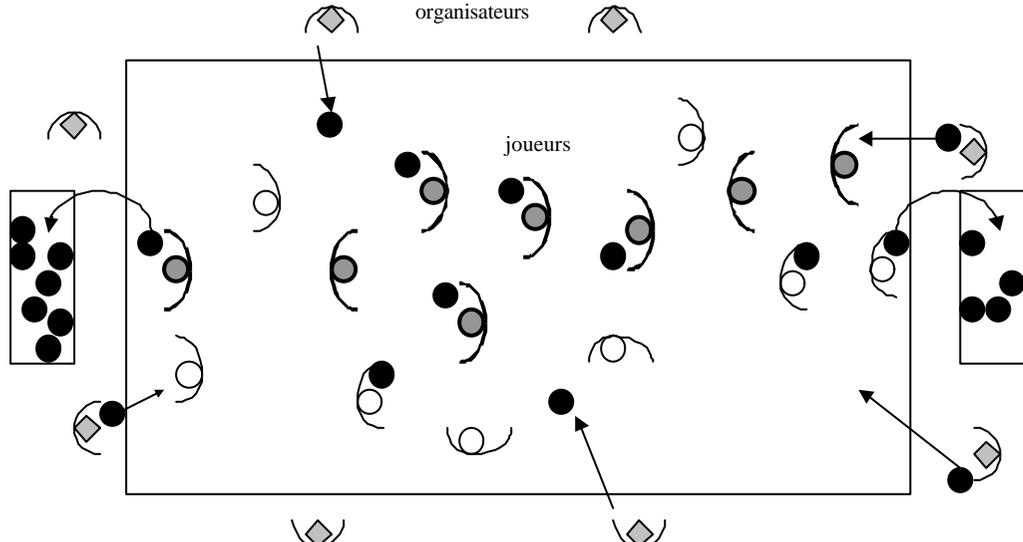
CP/CE1 les voleurs de ballons: 4 contre 2
(s'approprier les règles du jeu)

le tir (1 balle / équipe)
son record au tir (5 essais / tireurs)
la traversée en dribble et tir (1 balle / équipe)
son record en dribble et tir (5 essais / joueurs)
le tireur le plus rapide (2 joueurs en confrontation)
les îlots, la traversée en passes, (1 balle / équipe)
la traversée en passes et tir (1 balle / équipe)
l'équipe la plus rapide (2 équipes en confrontation)
la passe à 10 , 3 contre 1 (1 balle / équipe)
la balle au capitaine, 3 contre 1 (1 balle / équipe)
le voleur de ballon, 3 contre 1 (1 balle / équipe)
le mur (2 équipes en confrontation)

BASKET cycle 2 une situation caractéristique de la 1^{ère} étape à faire évoluer vers la situation de référence

TITRE : “ Remplir la caisse ” variante de la situation du doc. départemental ARIP 69

OBJECTIF : comprendre le but, atteindre la cible

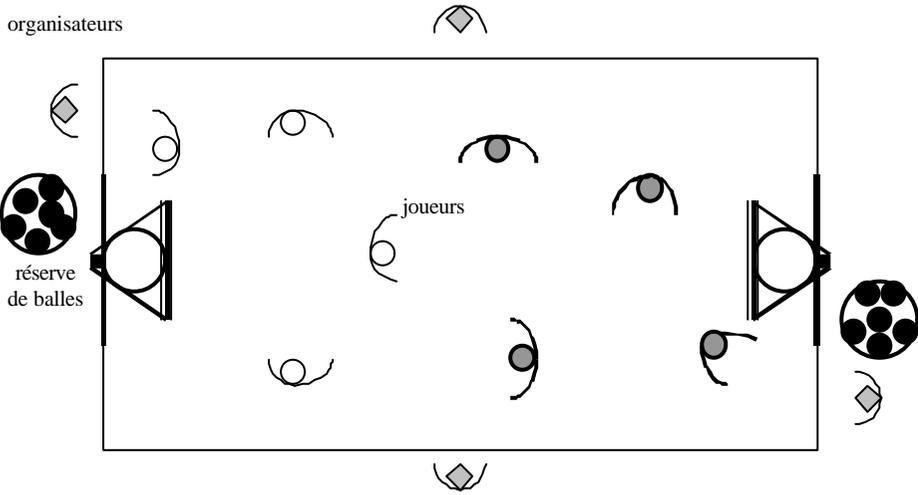
DISPOSITIF	BUT	OPERATIONS
<p>Terrain orienté, limité 10 m x 20 m 2 caisses "educgym" retournées, à 1 m de la limite une douzaine de ballons dans chaque caisse 3 équipes, 3 jeux de maillots de couleur différente 2 équipes jouent, 1 équipe organise</p>  <p>organiseurs</p> <p>joueurs</p> <p>durée du jeu : de 3 à 5 mn, puis rotation des rôles : joueurs → organisateurs → joueurs</p>	<p>JOUEURS: Aller lancer le plus de balles possible dans sa caisse</p> <p>ORGANISATEURS: la mise en jeu Donner une balle de la caisse à un joueur qui le demande Remettre sur le terrain les balles sorties</p>	<p>Les joueurs restent toujours à l'intérieur du terrain</p> <p>Les organisateurs toujours à l'extérieur</p> <p>Les joueurs respectent le début et la fin du jeu</p>
	CR. REUSSITE	<p>Un joueur ne prend qu'une balle à la fois</p>
	<p>JOUEURS: Une balle est réussie si elle est lancée dans la caisse</p> <p>La partie est gagnée par l'équipe qui a le plus de balles dans sa caisse à la fin du jeu</p> <p>ORGANISATEURS: Les 2 autres équipes ont pu jouer en restant sur le terrain Le résultat est annoncé à la fin du jeu</p>	<p>Un joueur peut prendre une balle remise sur le terrain ou une balle perdue par un autre</p> <p><u>Variante 1:</u> Ne pas marcher avec la balle, mais la faire rebondir pour avancer (dribbler)</p>

Variante 2: 2 terrains de 10m x 5m, 3 équipes de 4 joueurs par terrain

BASKET cycle 2 situation caractéristique de la 1^{ère} étape à faire évoluer vers la situation de référence

TITRE : “ Remplir le panier ” multi-ballons

OBJECTIF : identifier la cible, comprendre le critère de réussite de la situation de référence
intégrer les limites du terrain

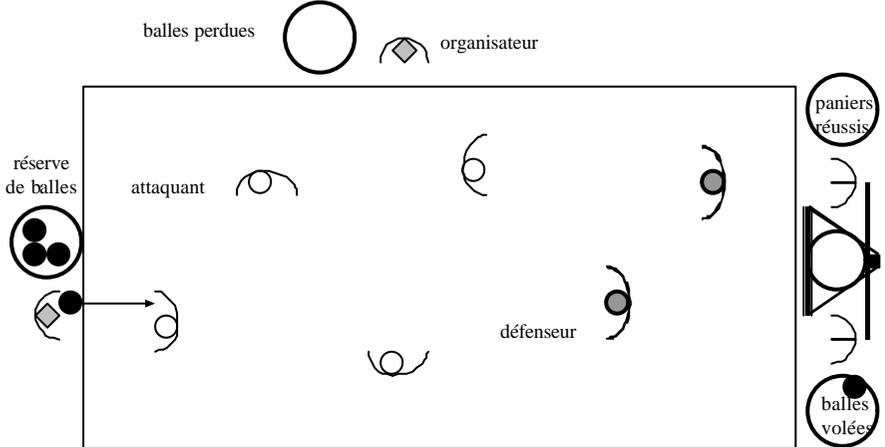
DISPOSITIF	BUT	CR. REUSSITE	OPERATIONS
<p>2 terrains orientés, limités, de 10 m x 5 m 2 cibles lestées, paniers à 1,60m de hauteur environ, 6 ballons dans chaque réserve 3 équipes de 4 joueurs par terrain 3 jeux de maillots de couleur différente 2 équipes jouent, 1 équipe organise</p>  <p>organiseurs</p> <p>réserve de balles</p> <p>joueurs</p> <p>durée du jeu : de 3 à 5 minutes, puis rotation des rôles : joueurs → organisateurs → joueurs</p>	<p>JOUEURS: Prendre une balle dans la réserve adverse et aller mettre un panier en face</p> <p>ORGANISATEURS: Mettre les balles réussies dans le cerceau derrière le panier</p> <p>Remettre sur le terrain les balles sorties</p> <p>(et s'ils le peuvent) Faire respecter les règles introduites: - 1 balle / joueur - ne pas marcher avec la balle</p>	<p>JOUEURS: Une balle est réussie si elle est rentrée dans le panier par le haut</p> <p>La partie est gagnée par l'équipe qui a le plus de balles dans sa réserve à la fin du jeu</p> <p>ORGANISATEURS: Les 2 autres équipes ont pu jouer en restant sur le terrain</p> <p>Le résultat est annoncé à la fin du jeu</p>	<p>Les joueurs restent toujours à l'intérieur du terrain</p> <p>Les organisateurs toujours à l'extérieur</p> <p>Les joueurs respectent le début et la fin du jeu</p> <p>Un joueur ne prend qu'une balle à la fois</p> <p>Un joueur peut prendre une balle remise sur le terrain ou une balle perdue par un autre</p> <p><u>Variante 1:</u> Ne pas marcher avec la balle, mais la faire rebondir pour avancer (dribbler à 2 mains puis à 1 main)</p>

Variante 2: un joueur peut se placer devant un adversaire pour le gêner mais sans le toucher (pas de contact)

BASKET cycle 2 : situation de référence

TITRE : le VOLEUR de BALLONS

OBJECTIF : gérer le jeu et ses résultats, s'organiser pour jouer et donner le score,
comprendre les rôles d'attaquants, défenseurs, organisateurs.

DISPOSITIF	BUT	CR. REUSSITE	OPERATIONS
<p>Au moins 2 terrains (10m x 5m) panier à 1,60m de hauteur environ, 5 ballons en réserve (cerceau) 3 équipes de 4 joueurs par terrain, 3 jeux de maillots, de couleur différente, 2 équipes jouent, 1 équipe organise</p>  <p>durée du jeu = 2x5 ballons, 1 fiche de marque par équipe puis rotation des rôles : joueurs → organisateurs → joueurs</p>	<p>GAGNER le match en marquant plus de points que l'équipe adverse</p> <p>ATTAQUANTS : Mettre la balle dans le panier, sans marcher avec la balle</p> <p>DEFENSEURS : Récupérer le ballon, le voler, sans toucher les attaquants</p> <p>ORGANISATEURS : Mettre en jeu 1 balle à la fois Mettre les ballons joués à leur place Marquer les résultats</p>	<p><u>Le gain du match :</u> L'équipe qui a le plus de points a gagné le match</p> <p>pour les ATTAQUANTS : 2 points par panier réussi</p> <p>pour les DEFENSEURS : 1 point par ballon volé ou récupéré</p> <p>p. les ORGANISATEURS : Avoir un résultat et l'annoncer</p> <p>5 ballons pour concrétiser les gains des attaquants ou des défenseurs dans les cerceaux correspondant</p>	<p><u>les règles</u> à introduire:</p> <p>fautes et sanctions</p> <p>le marcher → balle perdue</p> <p>sortie de balle → balle perdue</p> <p>le contact → remise en jeu sur la ligne de touche à hauteur de la faute</p> <hr/> <p><u>variante:</u> 1 seul ballon peut suffire si les organisateurs marquent directement les points réussis par les attaquants ou les défenseurs</p>

LES VOLEURS DE BALLONS

Terrain : **A** **B**

EQUIPES		TOTAL Des POINTS
BLEUS		
ROUGES		
VERTS		

LES VOLEURS DE BALLONSterrain : **A** **B**

EQUIPES	ATTAQUANTS 2 points par ballon réussi	DEFENSEURS 1 point par ballon volé	TOTAL Des POINTS
BLEUS			
ROUGES			
VERTS			

Préparation à la rencontre USEP

LES VOLEURS DE BALLONS

Terrain : **A B**

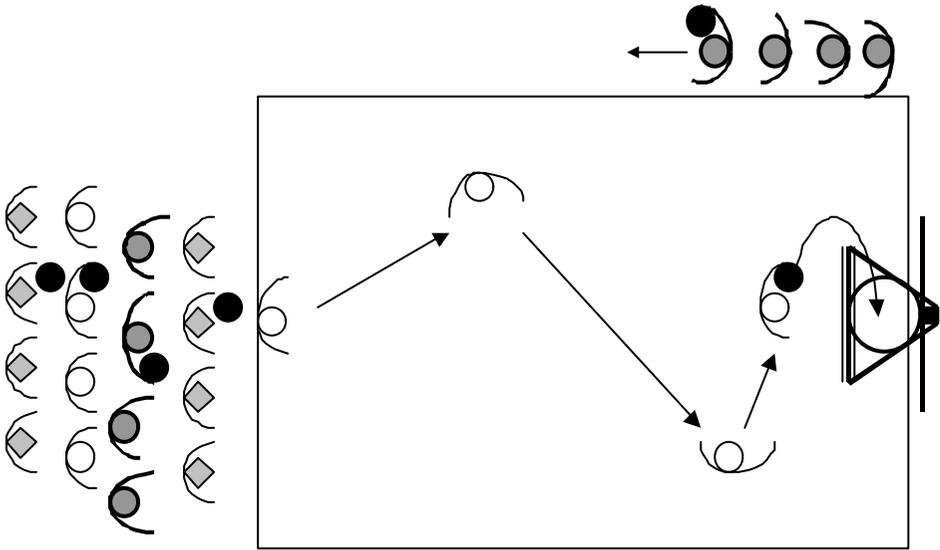
ROLES EQUIPES	ATTAQUANTS (2 points par ballon réussi, dans la cible)		DEFENSEURS (voleurs de ballons) (1 point par ballon volé)		TOTAL Des POINTS	Arbitres
BLEUS						
ROUGES						
VERTS						

BASKET 1^{ère} étape cycle 2

apprentissage de la situation de référence

TITRE : "Mon équipe met le panier "

OBJECTIF : comprendre les règles de jeu de la situation de référence "le voleur de ballon"

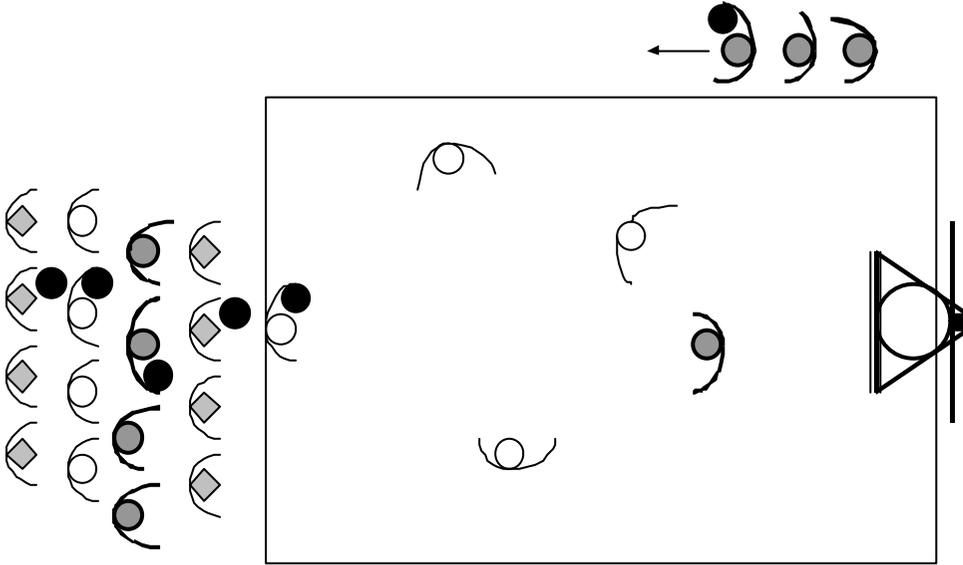
DISPOSITIF	BUT	CR. REUSSITE	OPERATIONS
<p>1 terrain (10m x 5m), 1 panier à 1,60m de hauteur environ, 1 ballon par équipe des équipes de 4 joueurs , travail par vagues successives, départ de l'équipe: tous les équipiers sur la ligne retour de l'équipe: par l'extérieur du terrain, sur les côtés, balle en main</p>  <p>Arrêts de jeu: quand la balle est sortie ou le panier réussi quand l'équipe fait une faute, ne respecte pas les règles du jeu</p> <p>Durée du jeu: 5 séries de vagues = 5 essais par équipe</p>	<p>Savoir jouer sans faire de faute (respecter les règles = ne pas perdre la balle)</p> <p>L'EQUIPE:</p> <p>Se déplacer sans marcher avec la balle pour la mettre dans le panier</p> <p>Faire le record de l'équipe sur 5 essais</p> <p><u>Perspective:</u> Refaire ou améliorer son record d'équipe</p>	<p>Le respect des règles de jeu</p> <p>L'équipe qui a le plus de points à la fin des 5 essais a gagné</p> <p>2 points par panier réussi</p> <p>Le record de l'équipe est annoncé</p> <p><u>Perspective:</u> Le record d'équipe est atteint ou amélioré</p> <p>Si l'équipe réussit plusieurs fois 4 x 5, passer au 4 contre 1 (variante)</p>	<p>Une seule équipe à la fois sur le terrain</p> <p>Une balle perdue peut être récupérée par l'équipe à l'intérieur des limites</p> <p><u>les arrêts</u> du jeu:</p> <p>le marcher avec la balle en main</p> <p>la sortie de balle en dehors des limites</p> <p><u>variante:</u> "le 4 contre 1" 1 joueur de l'équipe précédente reste sur le terrain pour gêner l'équipe suivante</p>

BASKET 1^{ère} étape cycle 2

apprentissage de la situation de référence

TITRE : "4 joueurs contre 1 voleur "

OBJECTIF : comprendre toutes les règles du jeu "le voleur de ballon"

DISPOSITIF	BUT	CR. REUSSITE	OPERATIONS
<p>1 terrain (10m x 5m), 1 panier à 1,60m de hauteur environ, 1 ballon par équipe des équipes de 4 joueurs , travail par vagues successives, départ des joueurs : tous les équipiers sur la ligne</p>  <p>Arrêt de jeu: si l'équipe attaquante fait faute Remise en jeu pour les attaquants: si le voleur fait faute Durée du jeu: 5 séries de vagues = 5 essais par équipe</p>	<p>Savoir jouer sans faire de faute (respecter les règles pour ne pas perdre la balle)</p> <p>L'EQUIPE: Se déplacer sans marcher avec la balle pour la mettre dans le panier</p> <p>Faire le record de l'équipe sur 5 essais</p> <p><u>Perspective:</u> Refaire ou améliorer son record d'équipe</p>	<p>Le respect des règles de jeu</p> <p>L'équipe qui a le plus de points à la fin des 5 essais a gagné</p> <p>2 points par panier réussi</p> <p>Le record de l'équipe est annoncé</p> <p><u>Perspective:</u> Le record d'équipe est atteint ou amélioré</p> <p>1 point par ballon volé?</p> <p>Si l'équipe réussit 4 fois sur 5 essais, passer au 4 contre 2 (variante)</p>	<p><u>Les fautes :</u></p> <p>le marcher avec la balle en main</p> <p>la sortie de balle en dehors des limites</p> <p>le contact = aller toucher l'adversaire</p> <p><u>La remise en jeu:</u> sur la ligne de touche, à hauteur de la faute</p> <p><u>Variante:</u> "le 4 contre 2" 1 joueur de l'équipe précédente reste sur le terrain pour gêner l'équipe suivante</p>

BASKET

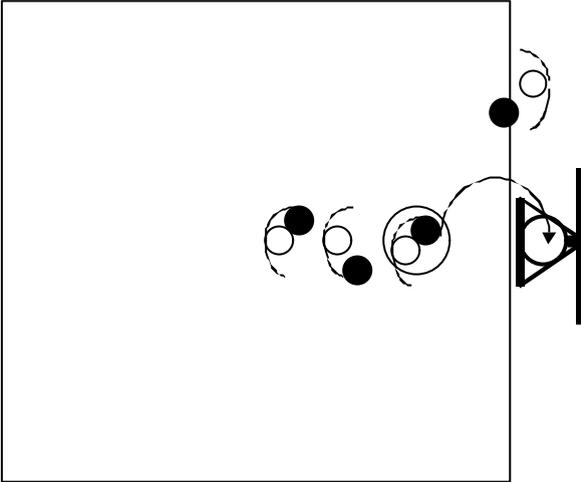
cycle 2

s'exercer pour progresser,
s'organiser pour mieux s'exercer

R.Reynaud-95
CPC LYON 1

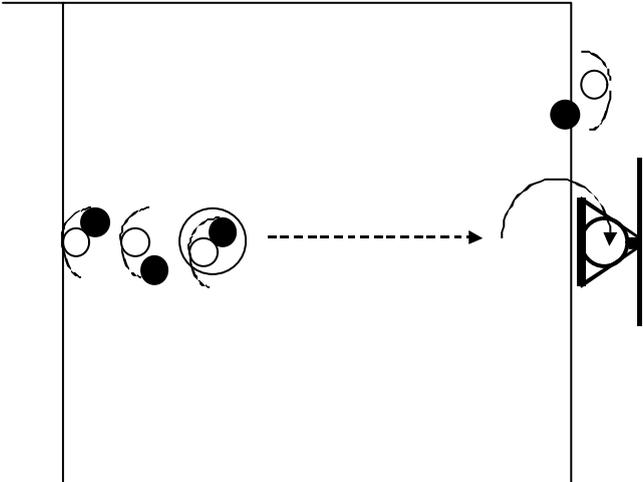
TITRE : “ Les tirs au panier ”

OBJECTIF : s'exercer par équipe au tir au panier

DISPOSITIF	BUT
<p>une équipe de 4 joueurs, 1 ballon par joueur (ou 1 pour 2)</p> 	<p>Du cerceau, lancer la balle pour mettre le panier. L'équipe doit passer le plus de fois possible</p>
	<p>CRITERE de REUSSITE</p> <p>Le nombre de passages de chacun Le panier est réussi si la balle entre dans le cercle par en haut : 1 point par panier réussi Annoncer son score à la fin</p>
	<p>OPERATIONS</p> <p>S'organiser dans l'équipe, à tour de rôle. Chacun son tour, tirer au panier, récupérer la balle, se replacer derrière le cerceau. On peut récupérer sa balle si elle rebondit sur la cible sans sortir des limites. On peut éloigner le cerceau</p>

TITRE : “ Le dribble et tir ”

OBJECTIF : s'exercer par équipe au dribble et au tir

DISPOSITIF	BUT
<p>une équipe de 4 joueurs, 1 ballon par joueur (ou 1 pour 2)</p> 	<p>Du cerceau, dribbler pour aller tirer au panier. L'équipe doit passer le plus de fois possible</p>
	<p>CR. REUSSITE</p> <p>Le nombre de passages de chacun Ne pas perdre la balle sur le parcours 1 point par panier réussi. Annoncer son score à la fin</p>
	<p>OPERATIONS</p> <p>S'organiser dans l'équipe, à tour de rôle. Dans un 1^{er} temps, on peut dribbler à 2 mains puis faire un pas ou 2. Ensuite dribbler à une main en avançant. On peut récupérer sa balle si elle rebondit sur la cible sans sortir des limites. On peut éloigner le cerceau</p>

BASKET

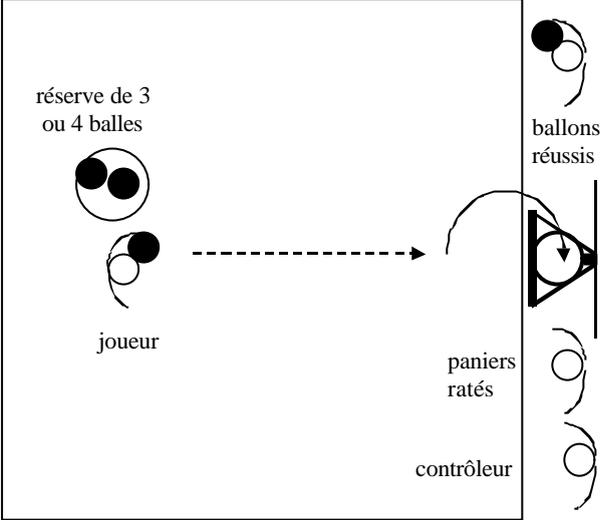
cycle 2

s'exercer pour progresser,
s'organiser pour mieux s'exercer

R.Reynaud-95
CPC LYON 1

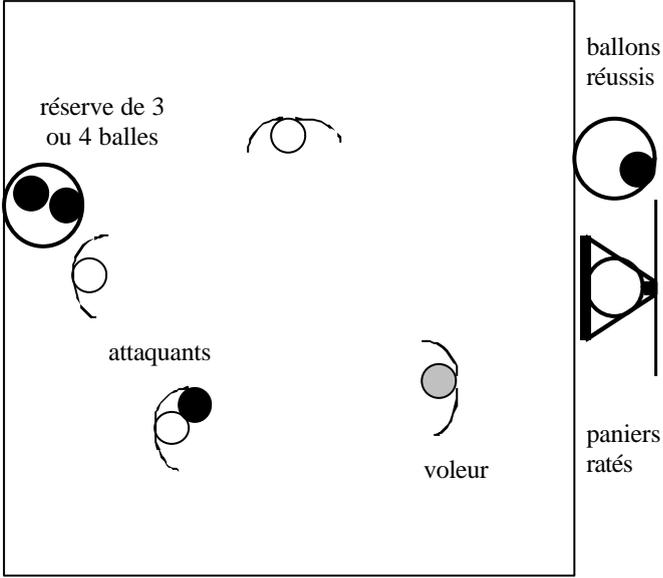
TITRE : " Son record "

OBJECTIF : faire son record de paniers, organiser ou tirer

DISPOSITIF	BUT
<p>une équipe de 4 joueurs = 3 organisateurs + 1 joueur une réserve de 4 ballons (ou 2 ballons joués 2 fois) organisateur</p>  <p>Par la suite, 1 balle par équipe à jouer de 3 à 5 fois</p>	<p>Faire son record de paniers Les autres de l'équipe contrôlent le nombre d'essais, récupèrent les balles et comptent les paniers réussis</p> <hr/> <p>CR. REUSSITE</p> <p>1 point par panier réussi. Annoncer son record à la fin Passer à tous les rôles</p> <hr/> <p>OPERATIONS</p> <p>S'organiser dans l'équipe, à tour de rôle: Jouer, contrôler le nombre d'essais donnés (de 3 à 5 essais), récupérer la balle, compter les paniers. Battre son propre record Faire un record d'équipe, l'améliorer...</p>

TITRE : "Le voleur de ballon à 3 x 1"

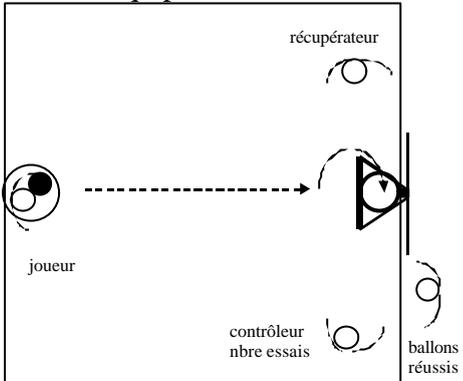
OBJECTIF : jouer avec son équipe sur un 1/2 terrain

DISPOSITIF	BUT
<p>une équipe de 4 joueurs = 3 attaquants + 1 défenseur</p>  <p>Par la suite, 1 balle par équipe à jouer de 3 à 5 fois</p>	<p>Jouer à 3 contre 1 à tour de rôle, à 3, s'organiser pour réussir le panier</p> <hr/> <p>CR. REUSSITE</p> <p>Pour les 3 attaquants : 1 point par panier réussi Pour le voleur : 1 point par ballon volé</p> <p>Chacun a tenu le rôle de voleur pour entraîner son équipe. Annoncer le score des 4 parties.</p> <hr/> <p>OPERATIONS</p> <p>Mettre les ballons réussis dans le cerceau Compter le nombre de balles jouées Changer le voleur au bout de 3 ou 4 balles jouées</p>

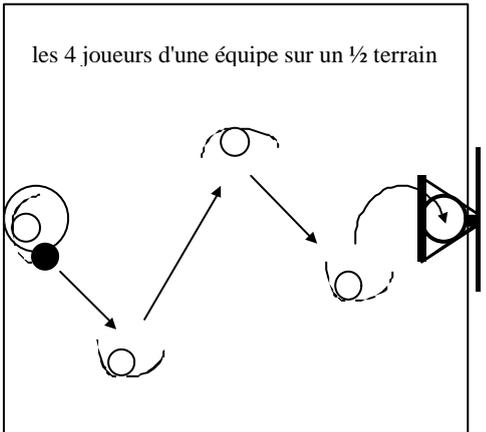
BASKET cycle 2 s'entraîner par équipe pour progresser,

TITRE : “ La traversée en dribble ”

OBJECTIF : aller vers la cible avec la balle

DISPOSITIF	BUT	C. REUSSITE	OPERATIONS
<p>dans une équipe, à tour de rôle</p> 	<p>améliorer son record personnel sur 5 essais</p>	<p>1 point si le panier est réussi</p> <p>avoir un record</p> <p>chaque équipier a tenu tous les rôles</p>	<ul style="list-style-type: none"> traverser le terrain en dribble pour tirer sans perdre la balle compter les paniers réussis sur 5 essais pour établir son record personnel annoncer son record
<p>variante : "le défi à 2" 2 joueurs partent en même temps avec un ballon chacun. Une partie = 5 départs (voir: "le tireur le plus rapide")</p>	<p>faire plus de points que l'autre</p>	<p>1 point à celui qui marque le premier son panier</p>	<p>on peut récupérer la balle si elle rebondit sur la cible sans sortir des limites.</p>

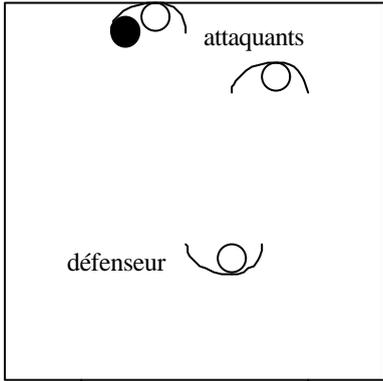
TITRE: “La traversée en passes” OBJECTIF : ensemble, faire avancer la balle vers le panier

DISPOSITIF	BUT	REUSSITE	OPERATIONS
<p>les 4 joueurs d'une équipe sur un ½ terrain</p> 	<p>améliorer le record de l'équipe sur 5 essais</p>	<p>1 point si le panier est réussi</p> <p>avoir un nombre de réussites sur 5 essais</p>	<ul style="list-style-type: none"> 4 joueurs sur la ligne de départ traverser le terrain en passes sans que la balle ne touche le sol totaliser les réussites des 5 essais pour établir le record de l'équipe annoncer les résultats
<p>variante : le défi à 2 équipes 2 équipes en parallèle, 1 balle par équipe, départ de la balle en même temps. Une partie = 5 départs</p>	<p>faire plus de points que l'autre équipe</p>	<p>1 point à la première équipe qui marque son panier</p>	<p>on peut récupérer sa balle si elle rebondit sur la cible sans sortir des limites.</p>

BASKET cycle 2 : s'entraîner par équipe pour progresser

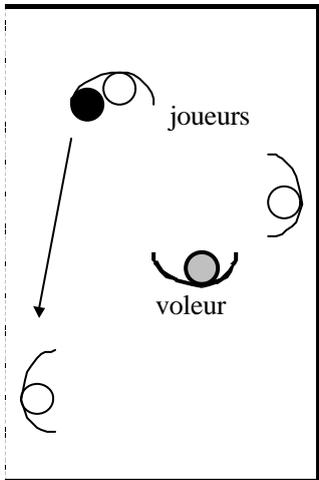
TITRE: "la balle au capitaine"

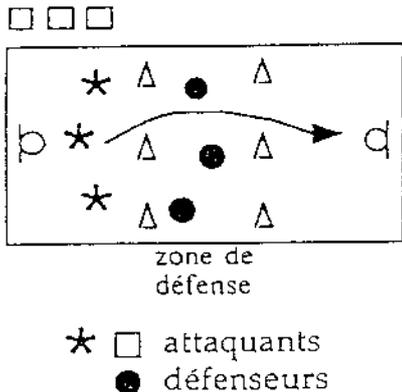
OBJECTIF : ensemble, faire avancer la balle pour aller au panier

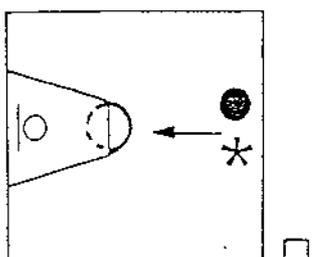
DISPOSITIF	BUT	CR. REUSSITE	OPERATIONS
<p>Sur un ½terrain, 1 balle par équipe, 3 joueurs contre 1 voleur</p> 	<p>4 équipiers s'organisent</p> <p>Joueurs: passer la balle au capitaine</p> <p>Voleur: empêcher les joueurs de passer au capitaine</p>	<p>1 point aux 3 joueurs si le capitaine attrape la balle dans sa zone</p> <p>1 point au voleur s'il attrape la balle (balle en main)</p> <p>Avoir un résultat Réussir 4 fois sur 5 essais (joueurs)</p>	<ul style="list-style-type: none"> compter les ballons réussis par les joueurs et attrapés par le voleur au départ, les 2 attaquants et le capitaine sont à chaque bout de terrain les attaquants peuvent dribbler ou passer sans sortir la balle des limites du terrain rotation des rôles au bout des 5 essais annoncer les résultats
<p>variante : à 2 contre 1 + 1 contrôleur (5 essais)</p>			

TITRE : " la passe à dix "

OBJECTIF : conserver la balle pour l'équipe

DISPOSITIF	BUT	CR. REUSSITE	OPERATIONS
<p>1 ballon par équipe, espace délimité si possible 3 joueurs contre 1 voleur</p> 	<p>S'organiser par équipe</p> <p>Joueurs : se faire des passes sans perdre la balle</p> <p>Voleur : faire sortir la balle des joueurs, ou l'attraper</p>	<p>1 point aux 3 joueurs s'ils réussissent 10 passes</p> <p>1 point au voleur s'il attrape la balle</p> <p>Avoir un résultat final</p> <p>Réussir 4 fois sur 5 essais en tant que joueur</p>	<ul style="list-style-type: none"> changer le défenseur après chaque essai possibilité d'une fiche résultat pour 4 élèves bilans : <ol style="list-style-type: none"> annoncer ses résultats comment se déplacer pour conserver la balle (se démarquer)
<p>Variante : à 2 joueurs contre 1 voleur + 1 arbitre</p>			

TITRE: Le mur		OBJECTIFS: Agir sans ballon, en attaque (Se déplacer, se placer, appeler la balle)	
DISPOSITIF	BUT	CONSIGNES	CRITÈRES DE RÉUSSITES
<p>3 équipes de 3 ou 4 joueurs:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 en défense dans la zone centrale, - 2 en attaque, à tour de rôle.  <p>□ □ □</p> <p>★ □ attaquants ● défenseurs</p>	<p>Faire une passe en zone avant et marquer.</p>	<p>Au début de la séquence, tous les attaquants sont en zone arrière.</p> <p>Les défenseurs ne sortent pas de leur couloir (mur).</p> <p><u>Variante:</u> 1 seul défenseur peut sortir.</p>	<p>Nombre de passes réussies sur x attaques</p> <p>+ paniers réussis.</p>

TITRE: Le tireur le plus rapide		OBJECTIFS: Améliorer le tir (en confrontation indirecte). Enchaîner un déplacement et une position de tir.	
DISPOSITIF	BUT	CONSIGNES	CRITÈRES DE RÉUSSITES
<p>3 joueurs (d'équipes différentes):</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 joueurs tireurs, - 1 juge.  <p>1 espace de jeu: 1/2 terrain. 2 ballons pour 3.</p>	<p>Réussir un panier le premier.</p>	<p>Le départ est donné par le juge.</p> <p>Celui qui tire le premier a 3 points pour un panier réussi.</p> <p>L'autre n'a qu' 1 point s'il réussit son tir.</p>	<p>Nombre de points marqués sur x tentatives.</p>

REINVESTISSEMENT:

Savoir jouer contre d'autres élèves



Voir document

USEP LYON rencontres inter classes

Préparation des élèves :

classe séparée en 2 groupes de niveau A et B,
sur 2 terrains A et B
3 équipes par terrain
jeu : **"le voleur de ballon"**
à 4 attaquants contre 2 voleurs
(changement des voleurs après 5 ballons joués,
si la durée du jeu est 2 x 5 ballons)
fiche de résultat suivante



JEUX COLLECTIFS avec BALLONS

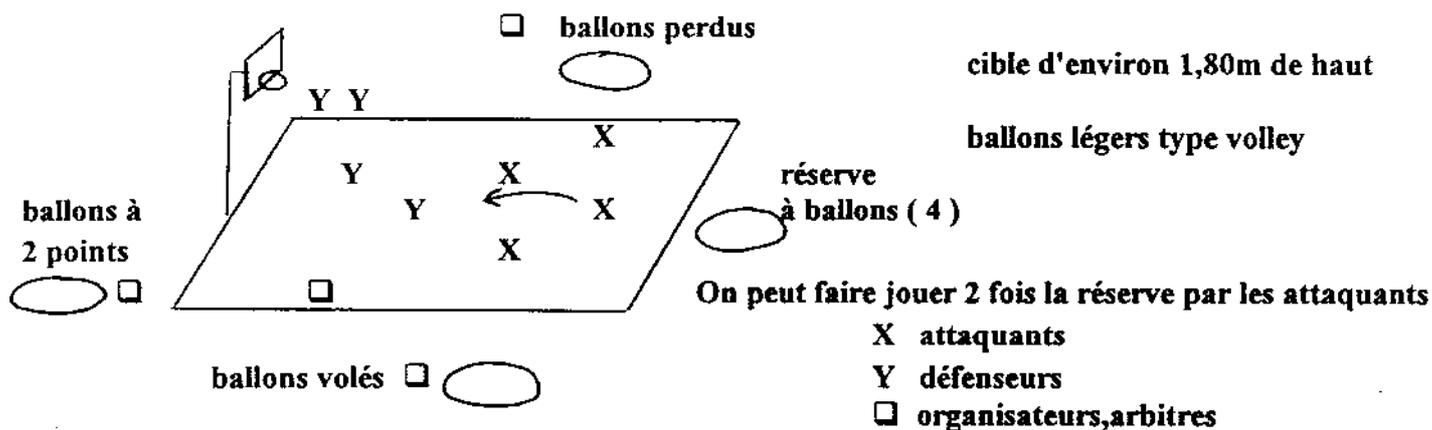
rencontres CP-CE1

JEU: Les voleurs de ballons.

□. PRINCIPES d'ORGANISATION.

- 3 classes se rencontrent sur 6 espaces de jeu.
- Chaque classe constitue 6 équipes de niveau A-B-C-D-E-F
les A étant les plus forts ... F les plus faibles ... Equipes de 3 ou 4 joueurs.
- Chaque classe apporte 8 ballons , 8 cerceaux , 2 sifflets et les foulards ou dossards.

□. DISPOSITIF.



□. BUT du JEU.

- Pour les **Attaquants** , marquer le panier à chaque attaque.
- Pour les **Défenseurs** , prendre le ballon aux attaquants .
- Les **organisateur**s ont pour **ROLES** de mettre en jeu 1 **SEUL BALLON** à la fois,
de placer les ballons dans les réserves , d'arbitrer , de marquer le résultat.

□. CRITERES de REUSSITE.

- 2 points pour chaque panier marqué par les attaquants.
- 1 point pour chaque ballon volé par les défenseurs.

□. CONSIGNES sur le DEROULEMENT et les REGLES.

- Les 3 équipes A se rencontrent , idem pour les B , etc...
- Les défenseurs ne sont que deux simultanément sur le terrain.
- L'attaquant porteur du ballon doit dribbler s'il veut se déplacer.
- Les défenseurs doivent prendre le ballon sans toucher l'attaquant.
- En cas de contact , les attaquants conservent le ballon (remise en jeu à l'endroit de la faute).

Pour le **RESULTAT** de la **RENCONTRE** , on comptabilise les points de toutes les équipes de la classe.

rencontre interclasses USEP

LES VOLEURS DE BALLONS

Niveaux : **A B C D E F**

ROLES ECOLES	ATTAQUANTS (2 points par ballon réussi, dans la cible)		DEFENSEURS (voleurs de ballons) (1 point par ballon volé)		TOTAL Des POINTS	Arbitres

CYCLE 2 COMPETENCES EPS : savoirs et jeux collectifs, de raquette, de lutte ...

R.Reynaud-09/2000
CPC Lyon Part Dieu

S'opposer individuellement ou collectivement ... Appliquer des règles de vie collectives.			
Savoirs constitutifs	Apprentissages pratiques	Contenus cognitifs	Attitude et motivation
De l'ordre du...	POUVOIR	SAVOIR	VOULOIR
Types d'indicateurs	FAIRE = s'organiser, gérer, respecter	DIRE ce qu'on fait = nommer, comprendre, lire l'affiche, annoncer...	Mettre en relation FAIRE ↔ DIRE Est ce que tu as fait ce qu'on a dit ?
Emergence repérage	s'engage dans l'action respecte les règles de fonctionnement joue dans l'espace limité attend son tour autour de l'espace de jeu respecte les signaux de début / fin de jeu	connaît les règles de fonctionnement du grpe nomme le matériel, le dispositif du jeu répète le but du jeu, comprend le critère de réussite individuel et le critère de réussite collectif	s'équipe, met sa tenue, son foulard, accepte l'opposition des groupes accepte de ranger le matériel, le disposer accepte le résultat
Stabilisation Structuration	se tient prêt pour le début du jeu respecte les règles de jeu s'arrête au signal de fin de jeu gère les résultats des jeux collectifs	répète les règles de jeux annonce le résultat du jeu lit une affiche de résultat remplit la fiche des résultats explique les résultats (ils ont gagné parce que..)	accepte les rôles, attaquant et défenseur accepte le risque de perdre ou de gagner accepte de jouer contre ≠ camarades
Développement Réinvestissement	fait peu ou pas de faute % règles du jeu tient les rôles d'organisateur (arbitre, secrétaire, chronométrateur) gère le jeu et les résultats de son groupe	connaît le nom des différents jeux, et leurs règles (but, critères de réussite) lit et connaît les affiches de la classe règles de fonctionnement, de jeux identifie ses réussites et celle de l'équipe s'évalue sur fiche individuelle	accepte les rôles qu'il n'a pas choisis (arbitre, secrétaire, chronométrateur) accepte les décisions des arbitres aide, conseille les autres accepte l'effort, la répétition d'une action, d'un jeu en vue de progresser

LES 4 IDEES-FORCES DES DOCUMENTS
et leurs justifications dans les Programmes cycle 2

Ce qui organise les documents de circonscription,

- *les compétences spécifiques et générales, des objectifs d'apprentissage*
- *les activités physiques et sportives, des supports culturels donnant du SENS*
- *la liaison au langage et au vivre ensemble (priorités des Programmes)*
- *une progressivité des situations dans la programmation de cycle*

en référence aux **Programmes de l'Ecole Primaire 2002**
- cycle des apprentissages fondamentaux
"L'ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE "

Elle apporte une contribution originale à la **transformation de soi et au développement de la personne** telle qu'elle s'exprime dans les activités liées au corps. De façon plus spécifique, l'éducation physique participe à l'éducation à **la santé et à la sécurité**. Elle permet aussi, tout en répondant au besoin de bouger et au plaisir d'agir, de donner aux élèves le sens de l'effort et de la persévérance... et de construire des compétences utiles dans la vie de tous les jours (se repérer dans un lieu, apprécier une situation de risque...).

• **Compétences spécifiques EPS et connaissances sur les Activités Physiques (APS)**

Au début du cycle 2, les bases du "**répertoire moteur**" sont constituées d'actions motrices fondamentales et permettent à l'élève de s'adapter à des milieux plus difficiles, d'agir et de s'exprimer corporellement de manière **plus complexe**. En effet, au cours de ce cycle, ces actions motrices vont être encore **perfectionnées**, dans leur forme mais aussi en vitesse d'exécution, en précision, en force. Les enfants deviendront peu à peu capables d'en enchaîner plusieurs.

Ces actions ne seront pas construites pour elles-mêmes, mais au travers de **la pratique des activités physiques** qui leur **donneront tout leur sens** : lancer une balle sur une cible (ou dans un panier) pour marquer un point (jeux collectifs) n'a pas la même signification que lancer une balle lestée le plus loin possible (activités athlétiques).

Les diverses activités physiques proposées au cycle 2 ne sont pas la simple copie des pratiques sociales. Elles doivent permettre aux élèves de vivre des "**expériences corporelles**" particulières, dont les intentions poursuivies, les sensations et les émotions éprouvées sont différentes selon les types de milieux et d'espaces dans lesquels elles sont pratiquées (incertitude ou non, interaction des autres ou non...). En s'engageant dans des activités physiques variées, **ayant du sens** (affectif, social) pour eux, les élèves peuvent construire quatre types de compétences spécifiques, réalisant des enchaînements simples d'actions élémentaires qui **élargissent ainsi leur répertoire moteur**.

Les élèves acquièrent des connaissances variées en construisant leurs compétences, dans la pratique des différentes activités. Ce sont **des connaissances sur les activités elles-mêmes, sur les instruments utilisés, sur les règles qu'elles impliquent...**

- **les compétences générales et les connaissances sur soi**

L'éducation physique et sportive est une des disciplines les plus favorables à la construction de ces compétences qui caractérisent le volet méthodologique des contenus d'apprentissage, et qui peuvent également être acquises au travers d'autres disciplines. Ces compétences ne sont pas construites pour elles-mêmes. Il s'agit pour l'enseignant d'aider l'élève à **acquérir des attitudes, des méthodes, des démarches** favorables aux apprentissages, dans la pratique de l'activité mais aussi dans la vie sociale.

Grâce à une pédagogie adaptée, les élèves apprennent à mieux se connaître, à mieux connaître les autres, à accepter puis dominer leurs émotions, à prendre des repères dans l'environnement pour réussir leurs actions, à comprendre et mettre en œuvre des règles, des codes... Ainsi, les situations mises en place par l'enseignant doivent permettre à chaque élève de **choisir son niveau de difficulté**, de **tenter** de nombreux essais en toute sécurité, de pouvoir **recommencer** s'il a échoué, de **réfléchir** avec les autres sur la meilleure façon d'agir, de pouvoir **aider** un camarade ou de **se faire aider** par une parade ou un conseil...

C'est donc à travers les différentes activités physiques, sportives et artistiques, lors des séances d'éducation physique et sportive, que les élèves vont pouvoir montrer qu'ils sont capables de construire les 4 types de compétences générales.

Les élèves acquièrent des connaissances variées en construisant leurs compétences, dans la pratique des différentes activités. Ce sont **des connaissances sur soi, des savoirs pratiques portant sur le "comment réaliser", sur les façons de se conduire dans le groupe classe**.

L'éducation physique aide également à concrétiser certaines **connaissances** plus abstraites... Elle offre l'occasion d'acquérir des **notions** (relation espace-temps, par exemple)... Elle en facilite la compréhension et l'acquisition, en relation avec les activités scientifiques, les mathématiques, l'histoire et la géographie...

- **la liaison au langage et au vivre ensemble**

Par les situations riches en sensations et émotions qu'elle fait vivre, l'éducation physique et sportive est un support privilégié pour permettre aux élèves de **parler de leur pratique** (nommer, exprimer, communiquer...). En outre, l'intérêt des enfants de cette tranche d'âge pour l'activité physique est une source de motivation supplémentaire pour donner **envie de lire et d'écrire** des textes divers (fiches, règles de jeu, récits...).

L'éducation physique et sportive contribue de façon fondamentale à la **formation du citoyen**, en éduquant à la responsabilité et à l'autonomie. Elle permet de jouer avec la notion de règle, particulièrement importante aux yeux des enfants de ce cycle, de mieux la comprendre, de la faire vivre, et d'accéder ainsi aux valeurs sociales et morales.

- **Progressivité des apprentissages entre les cycles et dans le cycle**

une programmation de cycle (projet d'école en EPS) mais aussi une progressivité des situations, en difficulté et en complexité :

proposer à l'élève des tâches organisées en modules d'apprentissages pour les différents niveaux de classe