



Basket à l'école

Cycle des apprentissages fondamentaux



Mini-basket à l'école : quel partenariat ?

A l'initiative de la fédération française de basket-ball et l'Education Nationale, un partenariat entre une école et un club proche de l'école est proposé.

Ce partenariat inclut une dotation matériel pour les écoles : 5 ballons et un coffret pédagogique mini-basket à l'école. Un spécialiste de basket-ball (brevet d'état) peut intervenir auprès des enseignants s'ils le souhaitent pendant 3 séances maximum. De plus, le Comité Départemental de Basket-ball met à disposition des écoles des paniers de basket pendant le module d'apprentissage.

LE CADRE DU PROJET

Il s'agit de réaliser un **cycle de 10 séances d'apprentissage** en mini-basket avec la **participation d'un intervenant extérieur** pendant 3 séances maximum (à définir en fonction des besoins). La fin du cycle se termine par un tournoi encadré par les enseignants avec ou sans le spécialiste. Cette rencontre finale peut se dérouler entre les élèves de l'école ou entre plusieurs écoles d'un même secteur géographique.

Une **réunion de préparation** avec l'intervenant extérieur pour prévoir l'organisation est nécessaire avant le début du cycle d'apprentissage (4 semaines avant – envoi de la demande d'agrément auprès de la circonscription).

L'intervenant extérieur est présent en tant que spécialiste de l'activité, il apporte un éclairage et une aide technique, il s'agit d'une **concertation étroite pour l'élaboration du projet** (spécifier le rôle de chacun).

En aucun cas il ne se substitue à l'enseignant de la classe qui reste toujours le responsable.

Il est intéressant d'envisager la présence de l'intervenant comme formatrice pour l'enseignant : un travail en commun pour donner des outils d'observation et cibler les difficultés des élèves pour leur permettre de progresser.

La co-animation peut être gérée de différentes manières.

Quelques exemples d'organisation de la classe :

- La classe travaille par atelier, l'intervenant extérieur et le maître de la classe prennent chacun un atelier en charge.
- La classe est divisée en deux groupes qui réalisent des situations différentes avec un adulte présent avec chaque groupe et rotation.
- La classe est divisée en deux groupes qui réalisent les mêmes situations. Rotation pour permettre des retours différents et complémentaires.
- La classe réalise les mêmes situations d'apprentissages, l'enseignant de la classe et l'intervenant extérieur effectuent ensemble la régulation des apprentissages. Sinon, chacun peut évoluer dans des espaces différents et apporter des retours variés.

Pour favoriser les apprentissages nous conseillons un prolongement du travail réalisé en EPS dans la classe : travail sur le règlement, connaissance culturelle de l'activité, maîtrise de la langue, mathématique, ... (cf. document pédagogique sur le CD Rom).

L'ORGANISATION

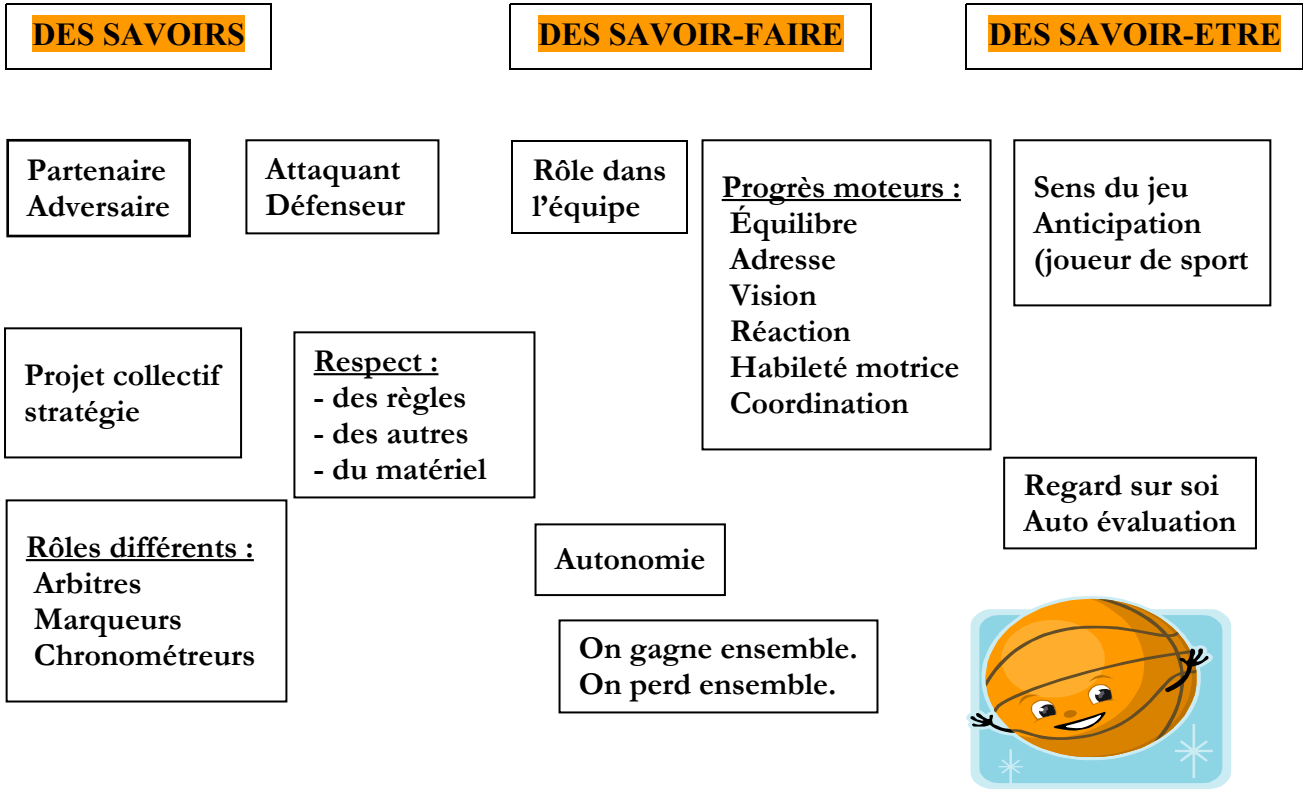
Une concertation entre le comité départemental de l'Allier et l'Inspection Académique est nécessaire pour une mise en place cohérente des actions proposées. Les interlocuteurs privilégiés sont l'agent de développement du basket-ball de l'Allier et les conseillers pédagogiques EPS de circonscription.

- Public ciblé : classes de cycle 2 d'écoles situées en zone rurale.
- Proposition du projet via les circonscriptions par mail aux écoles et information sur site de l'IA.
- Réponses des écoles intéressées aux conseillers pédagogiques de la circonscription qui transmettent l'information à l'agent de développement de basket-ball du comité de l'Allier par mail.
- L'agent de développement de basket-ball du comité de l'Allier prend contact avec les écoles et organise avec elles la mise en place des actions. Le conseiller s'il le peut participe à la réunion de préparation.
- **L'école envoie la demande d'agrément auprès de sa circonscription.**
- Retour d'information par le comité départemental sur la mise en place du projet auprès du conseiller : date, organisation particulière, ...



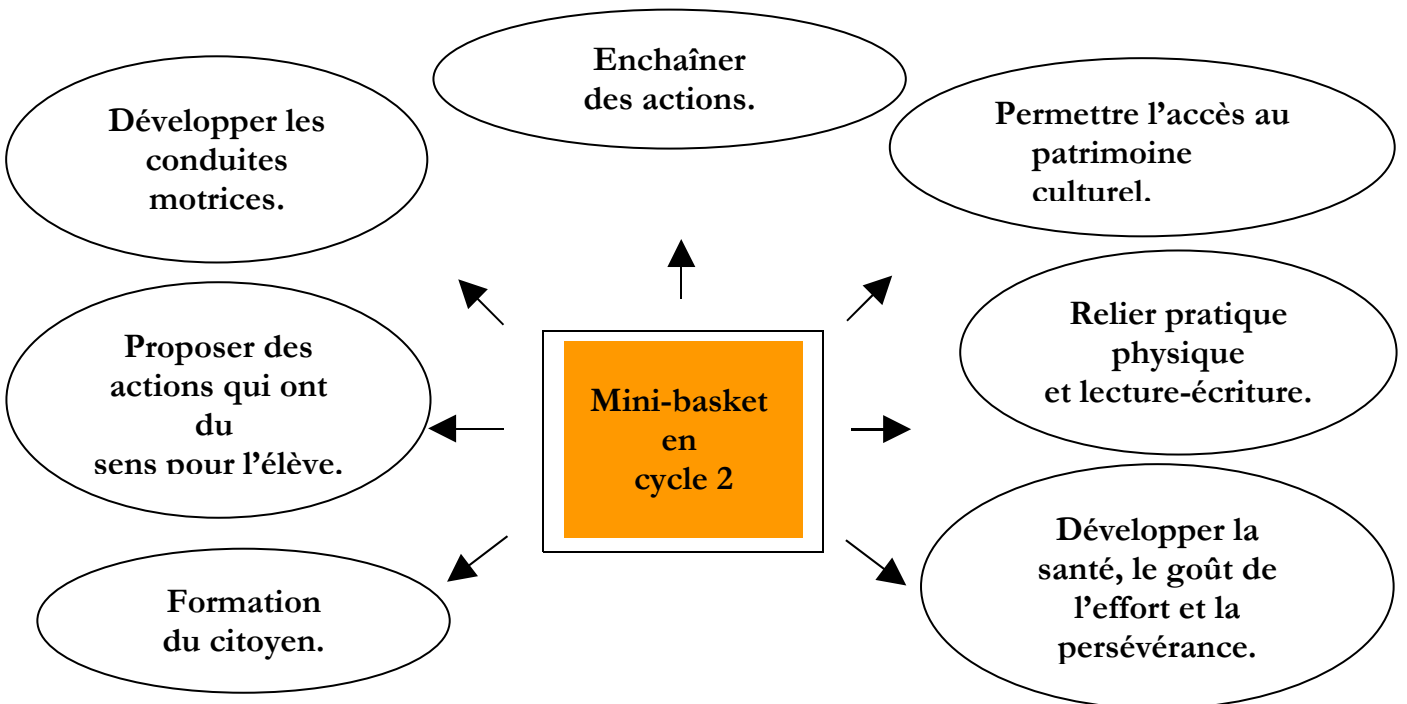
Quels apprentissages développés en mini-basket ?

A L'ECOLE



Faire passer l'élève de « mon ballon à moi à mon équipe et le rôle de chacun »

AU CYCLE 2



Connaissances, capacités et aptitudes à acquérir en cycle 2

- Courir :
 - Courir et éviter les autres joueurs.
 - Courir et attraper un objet.
 - Courir et s'arrêter équilibré.

- Dribbler :
 - Dribbler sur place main droite.
 - Dribbler sur place main gauche.
 - Dribbler en changeant de main.
 - Dribbler et prendre un objet sans stopper le dribble.
 - Dribbler et s'arrêter équilibré.
 - Dribbler, s'arrêter équilibré en continuant le dribble.
 - Dribbler en respectant un parcours.

- Passer :
 - Passer à un joueur libre.
 - Lancer en l'air et rattraper.
 - Passer et se déplacer.

- Attraper :
 - Recevoir une passe courte.
 - Recevoir une passe après rebond au mur (avec 2 rebonds ; 1 rebond ; directement).

- Tirer :
 - Se placer pour tenter un panier.
 - Shooter à l'arrêt.

- Vision du jeu :
 - Passer et se déplacer.
 - Passer ou tirer sur « attraper ou esquiver » (lapin chasseur).
 - Etre libre pour recevoir (dans le champ de vision du partenaire).

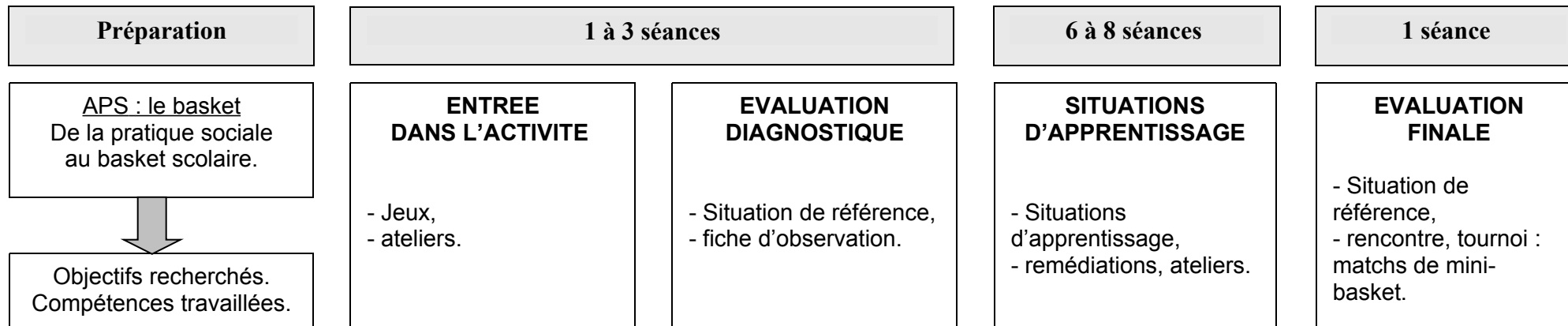
- Rôles sociaux :
 - Comprendre et respecter les règles.
 - Participer à leur élaboration.
 - Arbitrer.
 - Juger.
 - Marquer.
 - Chronométrer.

Il est essentiel d'éviter le seul perfectionnement de gestes moteurs adaptés. Les progrès seront peut être plus rapides à court terme mais beaucoup trop limités pour le futur joueur de sports collectif que l'on veut former.



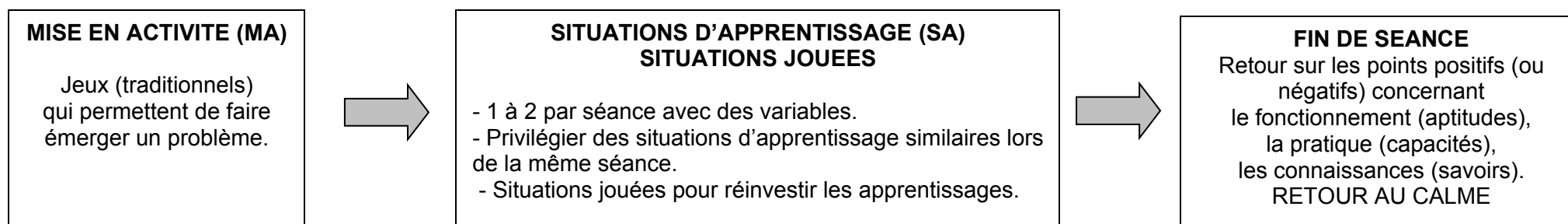
Construction d'un module d'apprentissage

10 à 12 SEANCES



Construction d'une séance type

Présentation d'une séance type, on retrouve un cadre similaire d'une séance à l'autre.



- Faire découvrir les règles par le jeu, construction des règles par les élèves, intégration de l'arbitrage.
- Observateurs pour permettre des retours effectifs et favoriser l'émergence de problème.
- Organiser et adapter les situations en fonction de l'espace disponible, du nombre d'élèves et du temps de pratique. Possibilité de remplacer les paniers par des caisses, des cerceaux.

Proposition d'un module d'apprentissage en cycle 2



SEANCE 1

**Se déplacer avec le ballon.
Repérer la cible.**

MA : déménageurs, balles brûlantes
S.A : potions magiques (cf. cd rom)

- les premières règles : limites du terrain et dribble.

SEANCE 2

Evaluation diagnostique

MA : l'horloge
S.R : le béret (cf. cd rom : situation de référence)

- définir les premières règles.

SEANCE 3

Repérer son camp, les limites du terrain.

Se déplacer en dribble.

MA : épervier sans ballon, cerceaux musicaux, chasse-ballon
SA : - slalom (cf. cd rom)
- potions magiques (en dribble, cf. cd rom))

SEANCE 4

Repérer son camp, s'orienter sur le terrain.

MA : ballon caisse (évolution 1)
SA : - balle au prisonnier avec panier
- le béret

SEANCE 5

**S'orienter sur le terrain.
Maîtrise du ballon.**

MA : queue du diable, épervier avec ballons dans zone, chasse ballon (évolution 2)
SA : - les portes gardées (cf cd rom)
- défendre dans cerceaux, traverser le terrain sans se faire toucher - 2 min.

SEANCE 6

Coopérer pour progresser vers le panier.

Sans dribble
MA : ballon caisses sans dribble
SA : - les passes (cf. cd rom)
- défendre dans cerceau au temps
- balle au capitaine (3 contre 1) arbitres

SEANCE 7

**Faire progresser le ballon vers la cible.
Interdire le dribble.**

MA : passe à 5 (4 attaquants / 2 défenseurs)
SA : traverser les zones 2c1
SJ : balle au capitaine arbitres

SEANCE 8

Faire progresser le ballon vers la cible.

MA : l'horloge
SA : les zones : passe à l'intérieur obligatoire. cf. schéma : terrain divisé en longueur
SJ : 3 contre 3 (3 contre 2 avec attaquant en joker)
arbitres

SEANCE 9

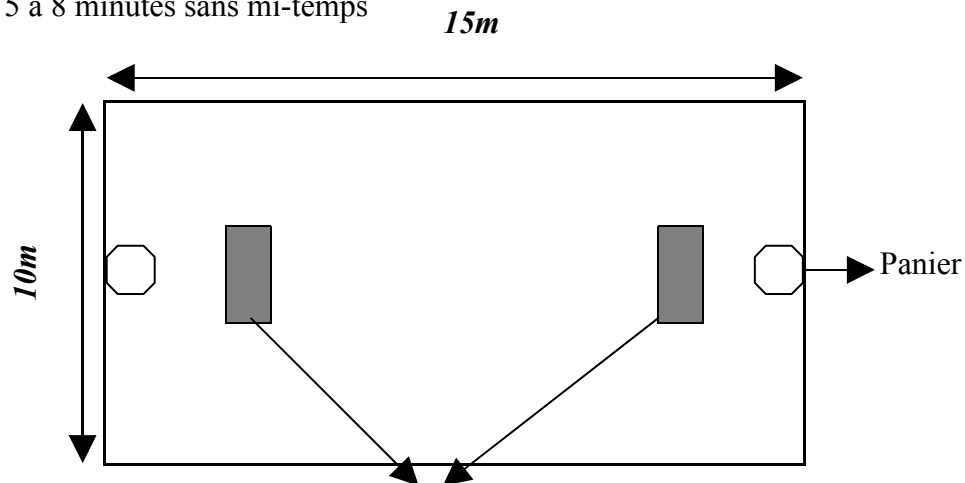
**Faire progresser le ballon vers la cible.
Rôle des joueurs, arbitres, gestion de la marque.**

MA : chasse ballon, queue du diable
SA : rencontres à thèmes : matchs 3 contre 3 (sans dribble, avec dribble (2, 3 maximum sauf si tout seul pour aller au panier))

Règlement mini-basket au cycle 2

1 / Conditions matérielles :

- Terrain de 15m de long sur 10m de large
- Deux paniers (hauteur du panier : 1,50m à 1,80m)
- Ballon de taille 3
- Temps de jeu : 5 à 8 minutes sans mi-temps



Zones de lancer franc à 2,50 m du panier matérialisée au sol.

2 / Composition des équipes :

- Equipe de 4 à 6 joueurs (3 ou 4 joueurs et 2 remplaçants)
- Chaque remplaçant rentre sur le terrain au cours du match (toutes les 2 minutes).

3 / But du jeu : *Marquer plus de paniers que l'adversaire.*

- **2 points** pour un ballon passant dans le panier
- **Evolution du jeu au cours du cycle : 1 point** pour un ballon passant dans le panier après un lancer franc (tir dans une zone délimitée de la raquette, consécutif à une faute adverse)

4 / Droits et interventions des joueurs :

- Le ballon ne peut être joué avec le pied.
- Un joueur ne peut pas se déplacer balle en main (tolérance de 3 pas maximum).
- Un joueur peut passer ou avancer en faisant rebondir la balle au sol avec une main : **dribble**.
- Un joueur qui s'arrête de dribbler doit passer ou tirer : **reprise de dribble** interdit.
- Tous les contacts physiques entre adversaires sont interdits.
- Il est interdit de prendre le ballon dans les mains de l'adversaire.
- Toute incorrection (insultes, gestes d'énervement, d'anti-jeu, contestation de l'arbitrage, ...) et toute violence physique sont interdites envers toute personne (partenaire, adversaire, arbitre, ...).
- Evolution des règles :
 - utilisation du pied de pivot : c'est déplacer un pied autour de l'autre, le même pied restant en contact permanent avec le sol.
 - une faute commise sur un joueur pendant qu'il tire au panier est sanctionnée par 2 lancers francs au profit du joueur lésé (faute intentionnelle).

5 / Déroulement du jeu :

Au début de la partie, l'engagement se fait au centre du terrain par chacune des 2 équipes (entre deux*).

| | Remises en jeu |
|--|--|
| Après un panier | Sous le panier, derrière la ligne de fond de terrain |
| Après une sortie ** | A l'endroit de la sortie |
| Après une reprise de dribble | Touche à l'endroit de la faute |
| Après un contact sur un joueur (faute) | Touche à l'endroit de la faute |
| Après un contact pendant un tir (faute intentionnelle) | Deux lancers francs |
| Si ballon injouable (tenu par 2 adversaires) | Entre deux |

* **Entre-deux** : le ballon est remis en jeu en le lançant au-dessus de deux joueurs face à face.

** **Sortie** = corps ou ballon qui touche les lignes qui délimitent le terrain.

6 / Règles spécifiques :

- **Entre-deux :**

Cas d'entre-deux :

- Mise en jeu au début de chaque mi-temps.
- Ballon tenu par deux adversaires.
- Ballon mis hors jeu par deux adversaires.
- Ballon coincé dans les supports du panier.

Il se fait soit dans le cercle central, soit dans un cercle de lancer franc à l'endroit le plus près où l'une des infractions ci-dessus a été commise.

- **Lancer franc :**

Exécution :

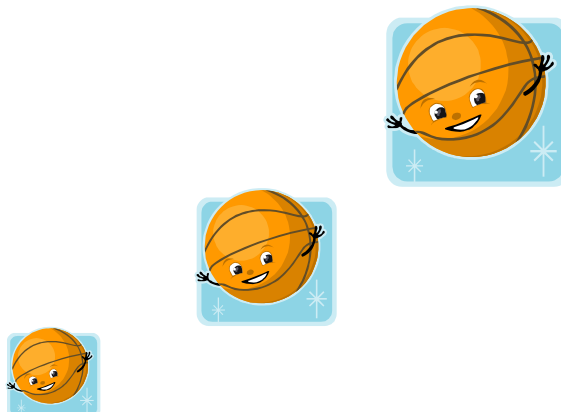
- Le tireur se place derrière la ligne de lancer franc. Il doit exécuter son lancer dans un délai de 5 secondes.
- Les autres joueurs peuvent se placer le long du couloir des lancers francs (2 défenseurs aux places les plus proches du panier et 2 coéquipiers aux autres places).

La zone réservée est interdite à tous les joueurs avant que le ballon ait touché le panier.

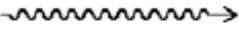



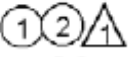




Lancer franc réussi : 1 point.



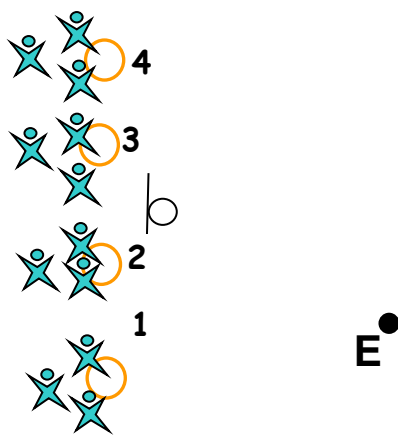
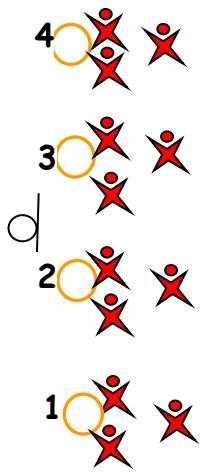
Le ballon est remis en jeu par l'adversaire.

- **Règle à n'appliquer qu'en cas d'abus** (attitude antisportive, grossièreté commise par un joueur en jeu, ...) : **Exclusion temporaire du joueur fautif (jusqu'au prochain panier de l'une ou l'autre des équipes ou pendant un temps donné).**



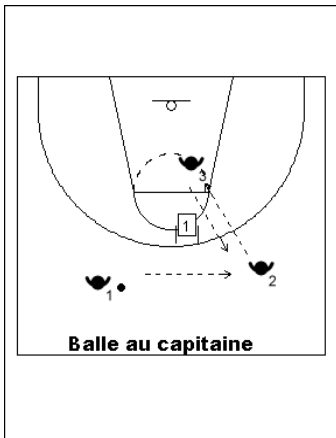
Les situations d'apprentissage

| | |
|---|-----------------------------|
|  | Déplacement en dribble |
|  | Déplacement sans ballon |
|  | Passe |
|  | Tir |
|  | Joueur non-porteur de balle |
|  | Joueur porteur de balle |
|  | Plot |
|  | Casier à ballons |
| E | Enseignant |
|  | Cerceau |

| Mini-basket | Cycle 2 | SITUATION DE REFERENCE |
|---|---------|---|
| LE BERET | | |
| <p>BUT : Aller marquer un panier chez l'adversaire.</p> <p>DISPOSITIF :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 paniers réglés à 1m50 ; - plots pour matérialiser le terrain ; - 8 ballons T.5 ; - 8 cerceaux ; - 30 petits plots ou boules de papiers ; - 1 dossard par enfant. <p>DEROULEMENT :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'enseignant lance le ballon sur le terrain en appelant un numéro. - Les 2 joueurs « rouge » et les 2 joueurs « bleus » concernés par le numéro rentrent sur le terrain. <p>CONSIGNES :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ne pas courir avec le ballon sous le bras. - Ne pas sortir des limites du terrain. <p> Lorsqu'une équipe marque, l'un des joueurs vient récupérer un plot « potion magique » pour le ramener dans son cerceau. Les joueurs ont 30 secondes pour réussir un panier, dans le cas contraire, l'enseignant récupère le ballon pour le lancer à nouveau et appeler un autre numéro.</p> <p> Le jeu s'arrête lorsque 4, 5 ou 6 (choix de l'enseignant) potions sont ramenées par l'ensemble des « bleus » ou des « rouges ».</p> | | |
|  | |  |

| | | |
|-------------|---------|--|
| Mini-basket | Cycle 2 | Thèmes dominants : progresser collectivement, se rendre disponible |
|-------------|---------|--|

BALLE AU CAPITAINE



BUT :

Faire une passe à un joueur libre, disponible.

ORGANISATION- DEROULEMENT :

Former des groupes de quatre enfants (3 attaquants et un défenseur). Les trois attaquants désignent un capitaine à qui ils doivent faire des passes. Le défenseur doit empêcher les passes vers celui-ci.

EVOLUTIONS :

- Evoluer dans un espace délimité par des balises.
- Changer de capitaine.
- Changer de défenseur.
- Jouer sur temps défini (compter le nombre de passes au capitaine).
- Aller jusqu'à par exemple 5 passes.

- Si le défenseur intercepte, il devient capitaine et le joueur qui s'est fait intercepter le ballon devient défenseur.
- Augmenter les attaquants et défenseurs.

| | | |
|-------------|---------|--------------------------------------|
| Mini-basket | Cycle 2 | Thèmes dominants : passes, précision |
|-------------|---------|--------------------------------------|

BALLE AU PRISONNIER

BUT :

Toucher un joueur adverse.

DEROULEMENT :

Deux équipes, un ballon.

Le joueur qui n'attrape pas le ballon devient prisonnier dans le camp adverse.

Pour se délivrer, il doit marquer un panier.

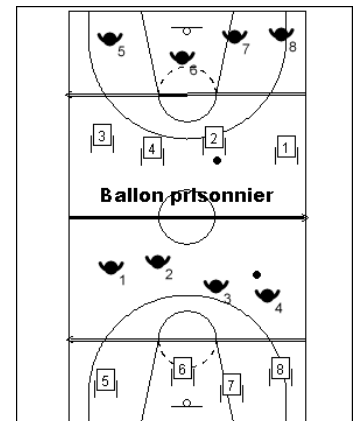
Possibilité de jouer au temps, compter le nombre de panier.

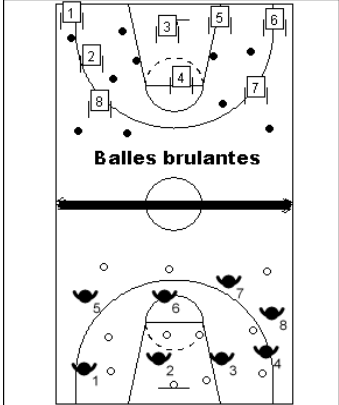
CONSIGNES :

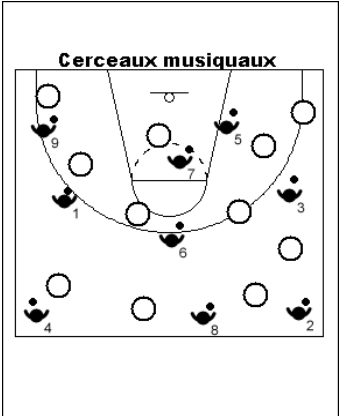
- Ne pas viser au dessus des épaules.
- Possibilité d'éviter le ballon en sautant.

EVOLUTIONS :

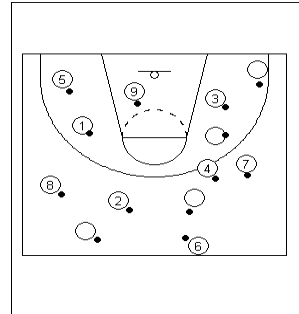
- Mettre plusieurs ballons.
- Faire des passes à ses coéquipiers prisonniers.



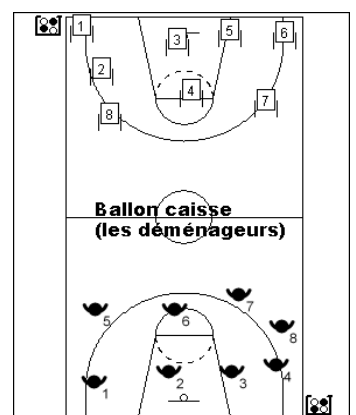
| | | |
|--|---------|---|
| Mini-basket | Cycle 2 | Thème dominant : repérer son camp |
| BALLES BRULANTES | | |
| <p>BUT : L'équipe qui possède le moins de ballon à la fin du camp remporte la manche.</p> <p>ORGANISATION - DEROULEMENT : Matérialiser un terrain avec deux camps. Former deux équipes, une dans chaque camp. Mettre plus de ballons que de joueurs dans chaque camp. Au signal, sans changer de camp, les élèves doivent envoyer ou faire rouler les ballons dans le camp adverse. Jouer pendant 1', 1'30'', voir 2' maximum.</p> <p>EVOLUTIONS : Possibilité d'utiliser différentes tailles de ballon gonflé ou dégonflé.</p> | | |
| | |  |

| | | |
|--|---------|---|
| Mini-basket | Cycle 2 | Thème dominant : dribble |
| CERCEAUX MUSICAUX | | |
| <p>BUT : Se déplacer en dribble sans perdre son ballon.</p> <p>ORGANISATION - DEROULEMENT : Placer des cerceaux sur toute la surface du terrain (plus que le nombre d'enfants). Si cela est possible, matérialiser l'air de jeu avec des balises. Chaque enfant possède un ballon. Au premier signal tout le monde navigue dans l'espace de jeu. Au second tout le monde doit se mettre dans un cerceau et arrêter de dribbler. Enlever au fur et à mesure du jeu des cerceaux.</p> <p>CONSIGNES : Toujours dribbler. Lever la tête en dribblant pour ne pas percuter un camarade.</p> <p>EVOLUTIONS :</p> <ul style="list-style-type: none"> •Dribble main droite. •Dribble main gauche. •Augmenter l'espace de jeu. | | |
| | |  |

| | | |
|--|---------|--|
| Mini-basket | Cycle 2 | Thème dominant : dribble avec protection du ballon ou corps-obstacle |
| CHASSE BALLON | | |
| <p>BUT : Se déplacer avec le ballon en dribble.</p> <p>ORGANISATION : Un ballon chacun, dans un espace délimité par des balises.</p> <p>CONSIGNES :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Au signal, essayer de chasser le ballon des adversaires. - Lever la tête dans le dribble. - Dribbler d'une main et tenter de voler de l'autre. <p>VARIABLES :</p> <ul style="list-style-type: none"> - plus de ballon = joueur éliminé - au temps 2' : compter le nombre de ballons chassés. - nombre de points : ballon chassé = 2 points et premier en 16 points. - Quand je sors des limites ou quand je me fais voler mon ballon, je sors de l'arène. Pars pour aller tenter un panier. Une fois marqué je reviens dans le jeu. (ballon volé 3 points, panier 1 point) séquence en 20 points | | |



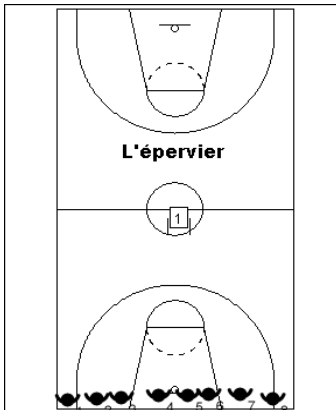
| | | |
|---|---------|---|
| Mini-basket | Cycle 2 | Thème dominant : se déplacer en dribble |
| LES DEMENAGEURS | | |
| <p>BUT : Ramener le plus de ballons dans son camp.</p> <p>ORGANISATION- DEROULEMENT : Former deux camps, deux équipes une dans chaque camp avec une réserve de ballon. Les équipes possèdent le même nombre de ballon. Temps : 1', 1'30'', 2' maximum L'équipe qui a le plus de ballons à la fin du temps remporte la manche.</p> <p>CONSIGNES :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aller chercher un ballon dans la réserve adverse et le ramener dans la sienne. • Il n'est pas autorisé de courir avec le ballon sous le bras. <p>EVOLUTIONS :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Marquer un panier avant de poser le ballon dans sa réserve. • Chaque joueur va chercher un ballon. • Ramener le ballon en dribblant. • Par 2, le ramener sans dribbler (en se faisant des passes). • puis 3, 4, 5 tout le groupe en même temps (formation de l'échelle). • POSSIBILITE DE FAIRE LE JEU EN DEMANDANT AUX ELEVES DE PRENDRE UN BALLON DANS LEUR RESERVE ET DE L'EMMENER CHEZ L'ADVERSAIRE. | | |



Mini-basket

Cycle 2

Thème dominant : se déplacer en dribble

L'ÉPERVIER

BUT : Se déplacer en dribblant, sans perdre le ballon.

ORGANISATION-DÉROULEMENT :

Placer les enfants au fond du terrain délimité par des balises.

Au milieu se trouve un élève (l'épervier).

L'enseignant donne le signal, les enfants doivent traverser le terrain sans se faire toucher par l'épervier.

Jouer jusqu'au moment où il reste un joueur qui deviendra épervier sur la manche suivante.

CONSIGNES :

L'épervier doit toucher et non pousser, taper ou attraper.

Quand je sors des limites ou je me fais toucher, je deviens épervier.

EVOLUTIONS :

- Sans ballon.
- Avec ballon (dribble main droite ou gauche, possibilité d'utiliser les deux).
- Les éperviers touchent individuellement.
- Les éperviers s'accrochent par la main à 2, 3, 4, tous ensemble.

Mini-basket

Cycle 2

Thèmes dominants : passes, dribble, tir

JEU DE L'HORLOGE**BUT :**

- Réaliser des passes : le maximum de tours d'horloge.
- Se déplacer en dribble sans perdre le ballon.

ORGANISATION :

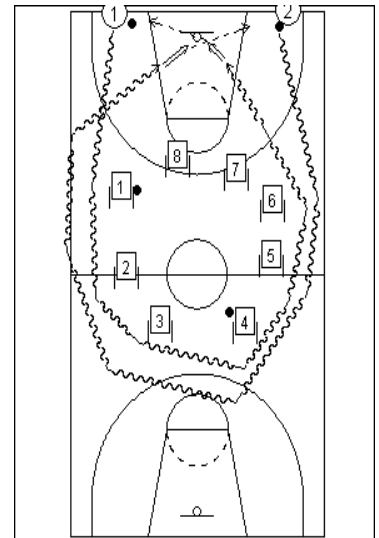
- Faire deux équipes.
- Une forme un rond avec deux ballons pour se faire des passes.
- L'autre se place derrière la ligne de fond et se divise en deux pour contourner l'horloge et aller tenter un tir.
- Une fois le panier tenté faire la passe dans la colonne d'où l'on vient, puis changer de côté.

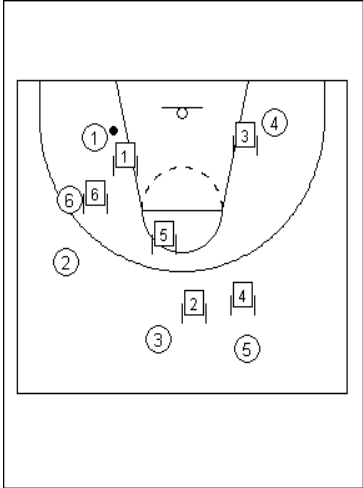
CONSIGNES :

- Courir et dribbler avec une trajectoire arrondie.
- Être concentré pour la réception des passes.

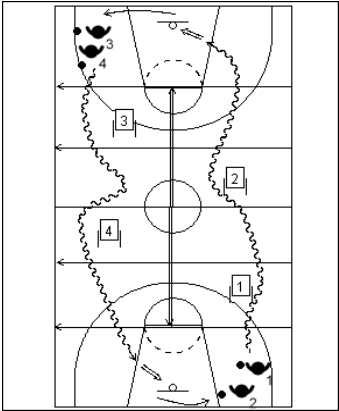
VARIABLES :

- au temps : 4'.
- au nombre de passes de l'horloge.



| | | |
|---|---------|---|
| Mini-basket | Cycle 2 | Thèmes dominants : passes - se rendre disponible |
| PASSE A CINQ | | |
| <p>BUT :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire une passe à un joueur libre, disponible. - Réaliser 5 passes consécutives. <p>ORGANISATION :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes de 4 joueurs. - terrain de 10mx15m. <p>REGLES :</p> <p>Pas le droit de courir avec le ballon sous le bras. Si le ballon est intercepté, le joueur le pose au sol.</p> <p>CONSIGNES :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se rendre disponible pour recevoir le ballon. - Ne pas se positionner tous autour du ballon (effet de masse ou de grappe). - Limiter les passes en cloche. <p>VARIABLES :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 attaquants avec un ballon, 2 défenseurs. - Si la balle tombe au sol, le compteur revient à zéro. - Comptabiliser le nombre de passes (aller jusqu'à 10). - Fonctionner au temps (3') faire le plus grands nombre de passes possibles. - Pas possible de redonner au joueur qui vient de nous faire une passe. | | |
| | |  |

| | | |
|--|---------|---|
| Mini-basket | Cycle 2 | Thèmes dominants : dribble - protéger son ballon notion de corps-obstacle |
| QUEUE DU DIABLE | | |
| <p>BUT :</p> <p>Conserver son ballon.</p> <p>ORGANISATION :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dans un espace délimité par des balises, chaque joueur possède un ballon et une chasuble rentrée dans leur short à D ou G. - Au signal chacun doit essayer de prendre la chasuble d'un autre. - Quand je sors des limites, je deviens chasseur, pareil quand je me fais prendre ma chasuble. - Le dernier à se faire prendre sa chasuble devient chasseur sur la manche suivante. <p>CONSIGNES :</p> <p>Ne pas regarder son ballon pendant le dribble.</p> <p>VARIABLES :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dribble de la main droite. - De la main gauche. - Possibilité d'utiliser les 2 mains. | | |

| | | |
|---|---------|--|
| Mini-basket | Cycle 2 | Thème dominant : progresser sans se faire prendre le ballon par défenseurs |
| LES ZONES | | |
| <p>BUT : Progresser au panier sans perdre le ballon pour marquer.</p> <p>DEROULEMENT : Matérialiser des zones sur le terrain, à l'intérieur placer des joueur qui seront défenseurs. Placer des joueurs attaquants au fond du terrain à droite avec un ballon chacun.</p> <p>CONSIGNES : Traverser les zones en dribble sans ce faire voler le ballon par le défenseurs. Pas le droit de revenir en arrière. Ensuite tenter un panier puis prendre son rebond ensuite traverser par l'autre côté.</p> <p>EVOLUTIONS :</p> <ul style="list-style-type: none"> •Mettre un défenseur dans chaque zone. •L'attaquant qui se fait prendre son ballon devient défenseur. •Augmenter le nombre de zone. •Par 2 les joueurs doivent passer la zone en ce faisant une passe (par dessus). •ou à l'intérieur de la zone. •à 3, à 4. •Faire 2 équipes une qui défend pendant 2' compter le nombre de ballons touchés. Ensuite inverser. | | |
| | |  |

LE CD ROM propose aussi 4 situations d'apprentissage (les potions magiques, le slalom, les portes gardées et les passes) ; nous vous conseillons de les consulter pour compléter le dossier.

Evaluation : traces écrites

- L'élève doit connaître les critères de réussites et savoir quand il a "gagné" ou "perdu".
- Quelques idées de traces écrites de cette évaluation :

Colorier la figurine :

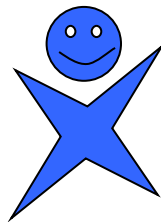


Gagné

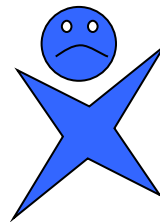


Perdu

Mon équipe a



gagné

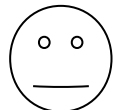


perdu

J'ai réussi



3, 4 fois
sur 5



1, 2 fois
sur 5



0 fois
Sur 5

Je m'arrête



au signal



un tout petit
Peu après

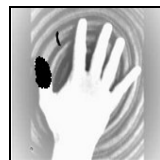


longtemps
après

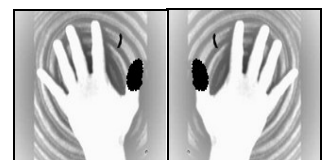
Je sais dribbler



main gauche



main droite

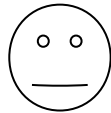


main gauche et main droite

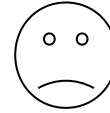
Je sais attraper le ballon



sans rebond



après 1 rebond



après 2 rebonds

Quand je joue avec mon équipe.



je respecte
les règles même
quand je perds.

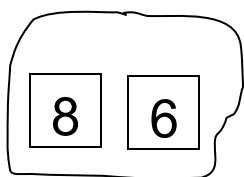


je suis très
mécontent quand
je perds et râle parfois.



je suis très
en colère.

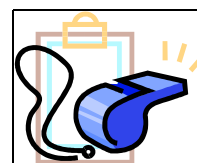
Je sais



compter les points



chronométrer

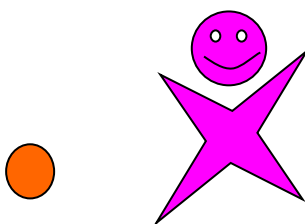


arbitrer

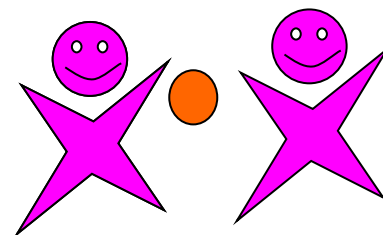
Quand je joue avec mon équipe.



je garde le ballon



je le lance n'importe où



je le passe à un partenaire

Interdisciplinarité



Le CD ROM propose des pistes de travail et des outils en mathématiques et lecture.

Des affiches peuvent aussi servir de support intéressant pour travailler l'arbitrage.

