

Pilier n° : 6 et 7

Domaine : EPS

Unité d'apprentissage : Basket

Compétences :

Coopérer avec un ou plusieurs camarades

S'impliquer dans un projet individuel ou collectif

Capacité(s) / connaissance(s) :

Faire une passe

Réceptionner le ballon

Tirer

Défendre / attaquer

Attitude(s) :

Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives

Respecter les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons

Objectifs :

Séance 1 et 2 Tous capitaines (Découverte)

- Comprendre le but du jeu
- Mettre en place des stratégies
- Connaître les 3 rôles : joueur, arbitre, ramasseur

Séance 2 Question : Que faire pour s'améliorer ?

- Entraînement passes
- Entraînement tir jeu de relais

Séance 3 Situation de référence Tous capitaines avec dribles

- Ajout de la contrainte dribles

Séance 4 Question : que faire pour s'améliorer ?

- Dribles jeu de parcours

Séance 5 évaluation

- Tous capitaines avec dribles

Compétence Coopérer / Opposer

Date

Séquence : Basket

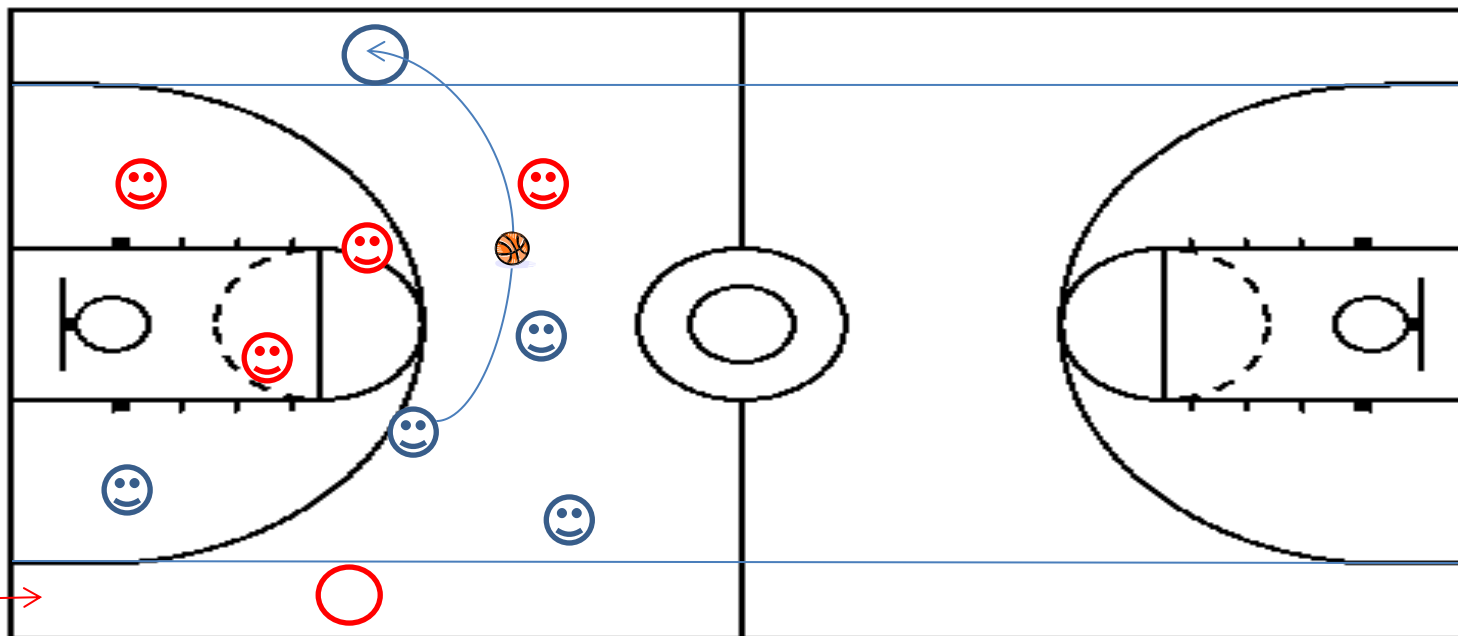
Séance : Tous capitaines

Découverte / PR / Situation d'apprentissage / PRF

Objectif	Dispositif	But	Contrainte	Critère de Réussite	Observation
<ul style="list-style-type: none">- Comprendre le but du jeu- Connaitre les 3 rôles : joueur, arbitre, ramasseur- Mettre en place des stratégies	<ul style="list-style-type: none">4 équipes2 demi-terrains de basket8 cerceaux2 ballons de basketdossards	Tous les joueurs d'une équipe doivent devenir capitaine en marquant dans le cerceau de leur capitaine	<ul style="list-style-type: none">Temps (10 min)Pas de dribbleBallon sur la tête pour que tous les autres joueurs reculent d'un pasPilence	Tous les joueurs ont marqué	

Schéma

Terrain 1



Zone du capitaine →

Terrain 2

Compétence Coopérer / Opposer

Date

Séquence : Basket

Séance : Passe à 10

Découverte / PR / Situation d'apprentissage / PRF

Objectif

Dispositif

But

Contrainte

Critère de Réussite

Observation

Améliorer ses passes
Passes tendues pour
élèves performants
Passes en cloches pour
élèves novices

4 équipes
2 demi-terrains de basket
2 ballons de basket
dossards

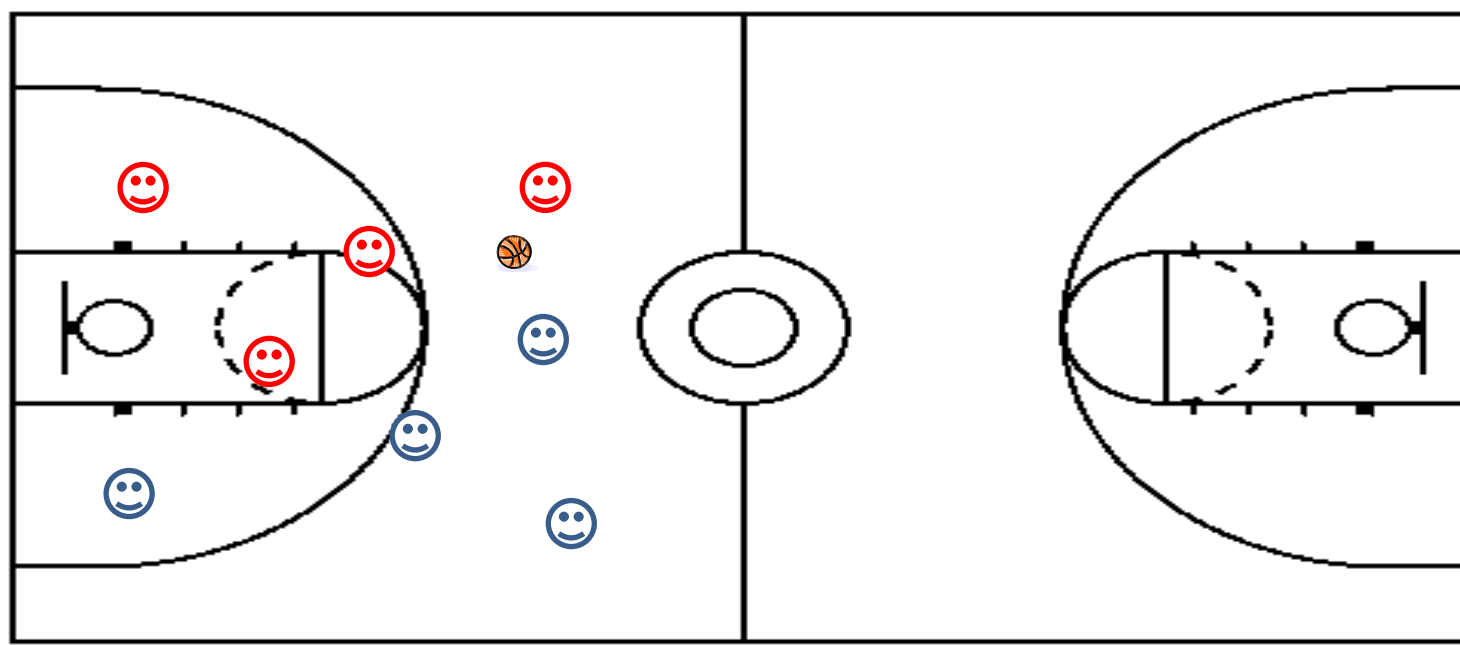
Réaliser 10 passes

Temps (10 min)
Pas de dribble
Ballon sur la tête pour que
tous les autres joueurs recu-
lent d'un pas
Silence

10 passes de suite
sans que le ballon
ne touche le sol

Schéma

Terrain 1



Terrain 2

Compétence Coopérer / Opposer Date

Séquence : Basket Leçon : L'horloge Découverte / PR / Situation d'apprentissage / P.P.F

Objectif	Dispositif	But	Contrainte	Critère de Réussite	Observation
Améliorer ses passes Passes tendues pour élèves performants Passes en cloches pour élèves novices	2 équipes	<u>Horloge</u> : réaliser le plus de tour d'horloge possible <u>Temps</u> : courir autour de l'horloge en relais le plus rapidement possible L'équipe gagnante est celle qui aura fait faire le plus de tour d'horloge au ballon	Silence Les passes s'arrêtent lorsque le dernier joueur du temps a terminé son tour Recommencer du début si le ballon touche le sol	Au moins 1 tour d'horloge entier	

