

Pilier n° : 6 et 7

Domaine : EPS

Unité d'apprentissage : Corball

Compétences :

- coopérer avec un ou plusieurs camarades.
- respecter des consignes simples en autonomie ;
- se déplacer en s'adaptant à l'environnement.

Capacité(s) / connaissance(s) :

- Se repérer dans l'espace sans la vue
- Tirer
- Arrêter la balle
- Défendre, attaquer

Attitude(s) :

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

Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités

Séances	Organisation pédagogique/ démarche	Tâche de l'élève	Supports
Séance 1	<u>Objectifs</u> : Se familiariser avec l'environnement à l'aveugle		
	1) 2 groupes de 10 élèves 2 meneurs 2) Parcours en aveugle 2 x 6 groupes de 2	1) Jeu du Jacques a dit en deux temps : - Normalement - Yeux bandés 1 groupe joue, 1 groupe observe et inscrit les erreurs des joueurs CR : ne pas avoir été le premier à perdre les 2 fois 2) En binôme, 1 aveugle l'autre voyant, réaliser un parcours à travers la salle, SANS COMMUNICATION VERBALE CR : réaliser au moins la moitié du parcours, sans avoir parlé 3) explication de la façon de se déplacer sans voir : utiliser les autres sens : ouïe, toucher Importance du silence	- 10 bandeaux ; 2 x 5 min Bilan 10 min 6 bandeaux Parcours à installer pendant Jacques a dit 4 x 5 min 10min

<p>Leçons 2 & 3</p>	<p><u>Objectifs:</u> SR Jeu du Corball</p>		
<p>Leçons 4 & 5</p>	<p>1) Echauffement 12 Binômes</p> <p>2) 2 groupes de 5 élèves 2 arbitres : verbalisent 10 observateurs</p>	<p>1) Jeu de l'ombre : 1 meneur, une ombre aveugle : seul contact 1 main sur l'épaule, l'ombre doit suivre le meneur, le meneur doit varier au maximum ses déplacements. ATTENTION ne jamais courir CR l'ombre arrive à suivre le meneur sans parler</p> <p>2) Jeu du Corball Découverte de l'aire de jeu et des règles</p>	<p>12 bandeaux 2 x 2 min</p> <p>- Balle à grelots - 6 Bandeaux - 10 tapis - 2 Cordes avec grelots</p>
	<p><u>Objectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Améliorer sa maîtrise de la balle - Construire des stratégies de défense 		
	<p>1) Jeu attaque défense</p> <p>Bilan</p> <p>2) Jeu de la tomate</p> <p>2 groupes de 12</p>	<p>1) Attaquant doit faire rouler la balle vers le défenseur qui doit l'arrêter. Arbitre valide ou non le but. But marqué si la balle traverse entièrement le tapis</p> <p>En étant voyant, il suffit de se placer sur la trajectoire de la balle.</p> <p>Comment faire en étant non voyant ?</p> <p>Se coucher sur le tapis</p> <p>Les élèves sont en cercle, ils se font passer la balle</p> <p>CR : renvoyer la balle qui arrive sur soi ; travail d'écoute</p>	<p>Balle Tapis Bandeaux</p>

Séances 5 & 6	<u>Objectifs :</u> - améliorer son écoute - maîtriser ses gestes en l'aveugle - respecter les règles du Torball et assurer des rôles différents		
		1) Parcours aveugle + guide Faire varier les postures 2) match : équipes de 5 élèves	Parcours Balle bandeaux
Séance 7	<u>Compétences évaluées :</u> - enrichir son répertoire d'actions motrices en non voyant en attaquant et en défenseur (passer, tirer, réceptionner, bloquer la balle en se couchant) - assurer plusieurs rôles dans une rencontre (joueur, arbitre) - élaborer des stratégies		
	1) 2 équipes de 5 élèves	1) évaluation de torball : matchs Les élèves remplissent les grilles d'évaluation	- 2 buts - 1 balle - 10 tapis - 10 bandeaux
Bilan	◆	◆	◆