

EPS : JEU COLLECTIF DE DEMARQUAGE

Cycle : 3

Niveaux : cm1-cm2 **Durée :** 50 minutes

Objectif : initiation au basket

Compétences :

- être capable de collaborer avec son/ses partenaire(s)
- être capable de respecter des règles
- être capable de d'assurer différents rôles : attaquant-défenseur- arbitre

Matériel :

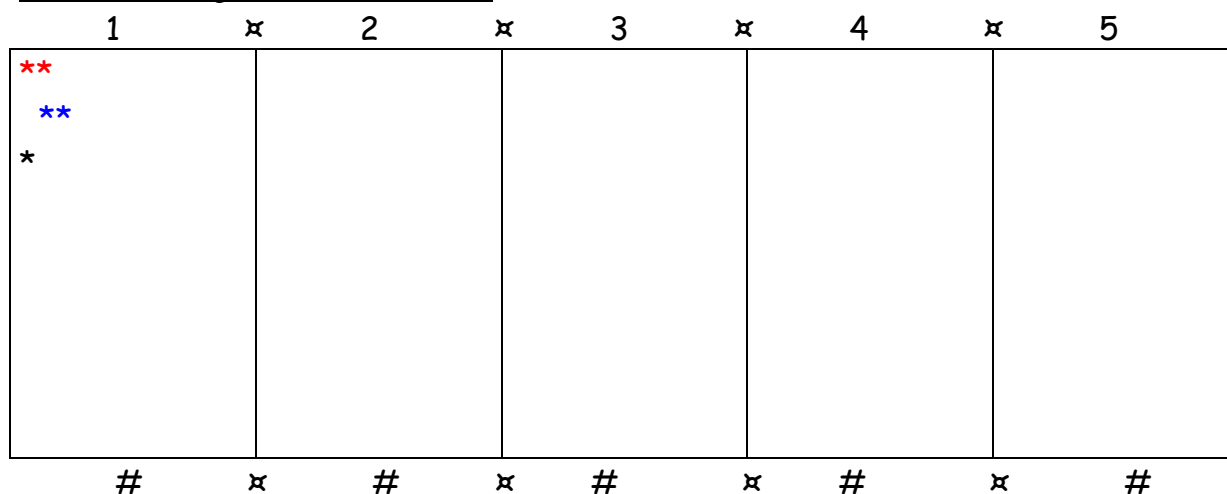
- chasubles rouges et bleues
- 8 plots - 5 balises (palets) - 8 ballons de basket + 5 autres ballons

Lieu : cour de l'école

Déroulement:

10 miu	<p><u>Echauffement :</u></p> <p><i>Premier groupe :</i> * faire rouler le ballon au sol en formant un huit entre ses jambes. * dribbler seul. * Lancer- recevoir un ballon.</p> <p><i>Deuxième groupe :</i> trottine autour du terrain de basket.</p> <p>Inversement des deux groupes après 5 minutes</p>
30 min (en tout)	<p><input type="checkbox"/> Délimitation de 5 terrains à l'aide de plots.</p> <p><input type="checkbox"/> Création de 10 équipes de 2 joueurs et 1 arbitre par terrain (une équipe en possède deux)</p>
5 min de jeu	<p>Consigne : “ Si vous touchez la balise avec votre ballon vous marquez un point ”</p> <p><u>Bilan avec les enfants :</u> ce sont eux qui vont construire les règles.</p> <p>Au fur et à mesure des nouveaux temps de jeu mise en place de règles successives :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Ne pas prendre la balle à son adversaire en le bousculant. * Ne pas marcher avec la balle. * Ne pas faire de trop longues passes. <p>A l'intérieur d'un terrain, tous les élèves joueront le rôle d'arbitre.</p>
10 min	<p><u>Evolution du jeu :</u></p> <p>A la fin de chaque match, les gagnants vont sur le terrain voisin en direction du numéro 1, les perdants vont sur le terrain voisin en direction du numéro 5. On applique les règles données auparavant.</p>

Schéma de l'organisation du terrain :



* : arbitre

* : joueur

* : joueur

✕ : plots

: balise