

CP4

CMS2

Respecter des règles de vie collective et assumer les différents rôles liés à l'activité.

Profil d'élèves :

Elèves en rupture scolaire

Terminales CAP, 18 élèves
Plutôt dynamiques, aimant l'activité physique, peu de concentration
Représentation issue des média (jeu global, spectacle)
EPS = détente, peu d'intérêt pour les situations d'apprentissage

Type d'échauffement

Contextualisé

Socle commun

Lycée, niveau 3

Lien projet d'EPS

Acquisition de connaissances dans et sur l'activité pouvant être réinvesties à différents niveaux. (cycle d'apprentissage, match spectacle...)

Matériel

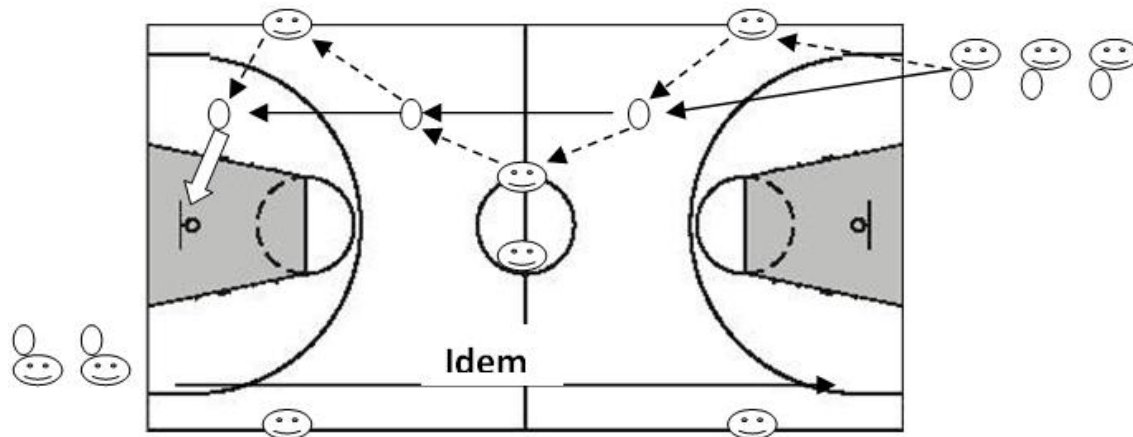
Des ballons, des joueurs et des paniers

Durée de l'échauffement

8h00-10h00
L'horaire de début de matinée impose un temps d'échauffement conséquent, d'une part pour élever la température corporelle des élèves, et d'autre part pour une entrée positive dans l'activité.

Situation

- Travail des appuis : les élèves courent, un coup de sifflet : arrêt simultané deux coups de sifflet : arrêt alternatif
- Travail du dribble : par deux, un ballon pour deux, le premier court, le deuxième suit en driblant sans regarder son ballon (changement de rôle puis changement de main)
- Travail des passes : Situation avec 6 passeurs fixes. Les joueurs porteurs de balles effectuent un circuit : passe-course-réception. Tous les trois passeurs, l'action se termine par un tir au panier.



Objectifs

Acquisition de fondamentaux liés à l'activité (passe, tir, dribble) ceci en relation avec leur représentation de l'activité.

Justifications

Adopter des attitudes de travail pour s'engager lucidement dans l'activité.
Etre ouvert à des modes de pratique plus ou moins éloignés de sa culture habituelle.
Etre capable de respecter l'autre dans ses différences.

Variante : place de la séance dans le cycle

Avec une classe plus agitée, l'échauffement serait plutôt de type ludique.
Exemple : Jeu de l'épervier (dribble), Passe à 10 orientée (passe), Lucky- Luke (tir)