

MODULE D'APPRENTISSAGE « BASKET-BALL » EN CYCLE 2

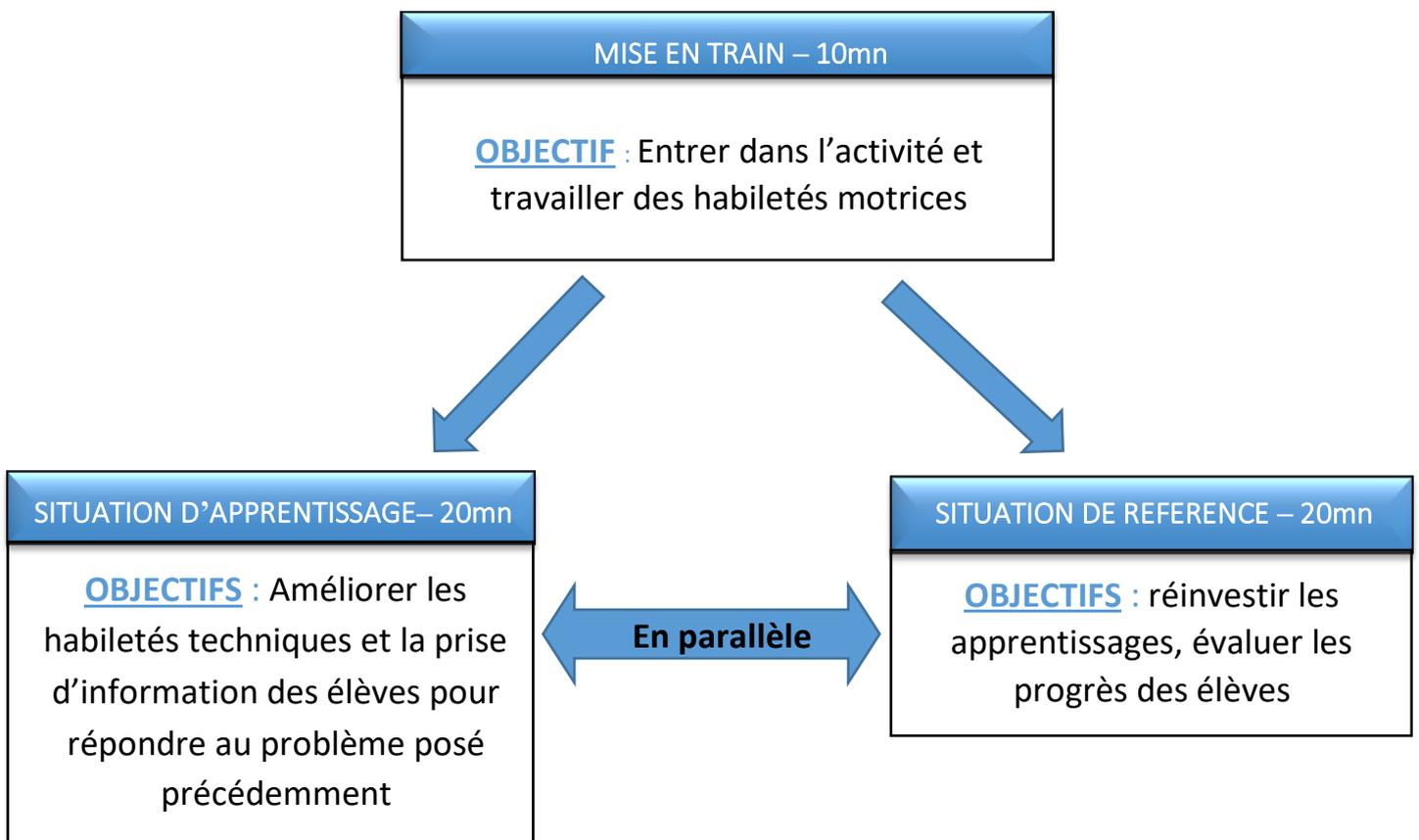
LOGIQUE DE CE MODULE D'APPRENTISSAGE :

Le parti pris est de proposer un enchaînement de séances suivant une progressivité qui nous paraît appropriée à des élèves de cycle 2.

Les dernières séances laissent une grande place à la situation de référence avec des propositions d'aménagements pour travailler la stratégie et la vitesse de jeu.

Afin de mieux connaître la pratique sociale de référence, il nous paraît important de visionner en classe des vidéos avant et pendant la mise en place du module.

Canevas d'une séance :



[Vidéo d'une organisation type](#)

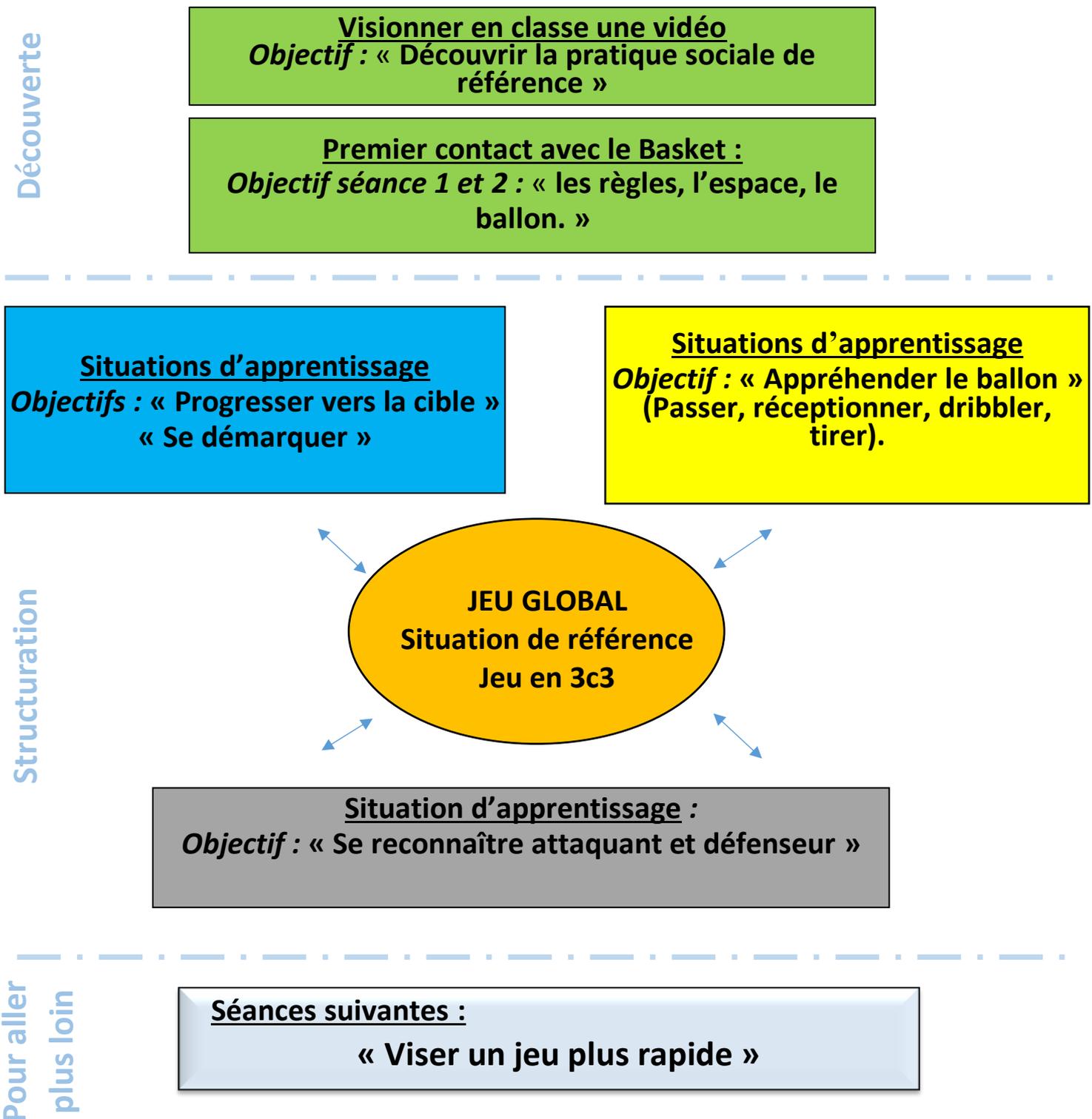
Organisation du module :

L'organisation du module est donnée de manière à laisser une certaine liberté dans le choix de la progressivité, qui peut se construire au fil des séances, en suivant l'ordre d'apparition des difficultés des élèves.

Cependant, nous proposons trois grands temps chronologiques (découverte de l'activité, structuration, pour aller plus loin).

La séance de découverte « Premier contact avec le Basket-Ball » est destinée à être menée en début de module, permettant une entrée dans l'activité adaptée à tous les élèves. Elle nous semble être incontournable.

Enfin, dans la mesure du possible, nous vous conseillons de veiller à constituer **des équipes mixtes** (garçon / fille), avec **des élèves de taille homogène et de privilégier plusieurs équipes de 3 ou 4 joueurs plutôt que 2 groupes de 12.**



Proposition de déroulement du module :

SEANCES 1 et 2 :

« DECOUVRIR »

Les règles, l'espace, le ballon et la situation de référence
(Le 3contre3).

SEANCES :

« MANIPULER »

Tirer, passer, réceptionner, dribbler.

La situation de référence est pratiquée en fin de séance ou dans un atelier parallèle

SEANCES :

« SE RECONNAITRE ATTAQUANT ET DEFENSEUR »

La situation de référence est pratiquée en fin de séance ou dans un atelier parallèle

SEANCES :

« SE DEMARQUER / PROGRESSER VERS LA CIBLE »

Évaluation terminale et Rencontre Usep en séance 9 ET 10 par exemple

Présentation de la situation de référence du 3 contre 3

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>Match de 6min à 3C3. L'arbitre du terrain indique aux équipes dans quel panier elles marquent, puis lance le ballon pour commencer le match. Les attaquants doivent se faire des passes et dribbler pour aller marquer un panier Les défenseurs doivent empêcher les adversaires de progresser vers le panier, sans les toucher.</p> <p><u>Comptage des points</u> : chaque panier = 2 points, Une adaptation peut être mise en place ; ex : si le panier, le cercle ou le filet est touché = 1 pt.</p> <p><u>Règles minimales</u> :</p> <p>LE MARCHER= le porteur de balle n'a pas le droit de se déplacer (en marchant, en courant) sans dribbler LE CONTACT = tous les contacts sont interdits ; Quand j'attaque ou que je défends, je n'ai pas le droit de toucher, de pousser, de tenir et de prendre le ballon dans les mains de mon adversaire. LA SORTIE DU TERRAIN si le ballon ou le porteur de balle touche la ligne ou l'extérieur du terrain alors il y a sortie</p>	<p>Marquer plus de points que les adversaires et empêcher les adversaires de marquer</p>	<p>Réaliser 6 équipes de 3-4 joueurs Mettre en place 2 espaces de jeu : Espace 1 avec 2 paniers pour la situation de 3C3 Espace 2 sans panier pour une balle au capitaine Sur chaque espace 3 équipes : 2 qui jouent 1 qui arbitre</p> 	<p>Respect des règles Reconnaître et agir vers son panier en équipe</p> 

COMMENT FAIT-ON ?

- Pour **le porteur de balle** : maîtriser la réception du ballon, la passe, le tir
- Pour **le non porteur de balle** : identifier l'espace libre vers l'avant à distance passe
- Pour **le défenseur** : empêcher la progression du ballon adverse, se positionner sur la ligne de passe, récupérer le ballon
- Pour **le matériel** : vérifier le lestage des paniers

Séances 1 et 2 : Découverte de l'activité

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>Le petit Train : se mettre par 2 ou 3 ; Le porteur de balle doit suivre le « meneur » en dribblant = tout déplacement doit se faire en dribblant = règle du « marcher ». Le non porteur doit se déplacer dans un espace libre.</p>	Se déplacer en suivant son partenaire	1 ballon pour 2 ; un espace délimité = notion de limites = règle de la sortie	Garder le dribble le plus longtemps possible. 
<p>La chasse aux Trésors :</p> <p>Etape 1 : Sans ballon, simple course aller le plus vite possible, maîtriser sa course, ne pas toucher les adversaires, ramener un trésor = règle du contact. Etape 2 : Avec ballon, déplacement en dribble (= confirmation de la règle du marcher) et introduction de la règle de la reprise de dribble= le porteur de balle doit essayer de dribbler en prenant le trésor Etape 3 : Aller tirer au panier et marquer afin de gagner un trésor, 2 tirs à faire</p>	Sous forme de relais, se déplacer pour gagner un trésor (=objets coupelles, foulards, cubes...)	Réaliser autant d'équipe que possible composée de 3 joueurs	3 points marqués sur 5 tentatives Etape 1  Etape 2  Etape 3 
<p>Le taureau : 3 joueurs se font des passes, au bout de 4 réussies, un défenseur entre sur le terrain, puis un deuxième etc..</p>	Découverte des passes directes et à terre	Dispositif : plusieurs équipes de 3	Plusieurs défenseurs entrent sur le terrain 

COMMENT FAIT-ON ?

Pour simplifier :

Etape 1 et 2 : Se déplacer en marchant
Etape 3 : sans défenseur

- **Porteur de balle** : ne laisse pas le temps au ballon de rebondir jusqu'au ventre
- Dribbler en poussant le ballon pas en le tapant
- Avec ballon, gérer les différences de dribble (hauteur de la taille pour les déplacements, hauteur genou lorsqu'on se baisse.
- lever la tête
- **Non porteur de balle** : Sans ballon, courir le plus vite possible, maîtriser sa course.

Pour aller plus loin :

Etape 1,2 : Alternier main droite / main gauche pendant le dribble
Etape 3 : Ajouter des défenseurs

Séances 1 et 2 : Découverte de l'activité vers la situation de référence du 3contre3

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>Le béret vers le match : 1 c 0 A l'appel du numéro, courir + attraper le ballon (situé au milieu du terrain) + dribbler + tirer au panier (2 tentatives max)</p> <p>Évolution : faire un concours Le 1^{er} joueur qui marque gagne 1 point pour son équipe. L'objectif sera donc de tirer vite, de ne pas attendre devant le panier</p>	Le plus vite possible récupérer le ballon puis tirer	Plusieurs équipes de 3 reparties face à face de part et d'autre des lignes de touches. Les ballons sont disposés au milieu du terrain	Tirer très rapidement 3 fois sur 5 
<p>Puis à 2 c 0 Consignes : à l'appel de 2 numéros, courir + attraper le ballon (situé au milieu du terrain) + se déplacer en passes vers le panier + tirer au panier</p>	Le plus vite possible récupérer le ballon puis tirer	Dispositif : plusieurs équipes de 3 reparties face à face de part et d'autre des lignes de touches. Les ballons sont disposés au milieu du terrain	Tirer très rapidement 3 fois sur 5 
<p>Puis 1 c 1, 2c2 et 3c3 Consignes : à l'appel du numéro, le 1^{er} qui attrape le ballon devient attaquant, le 2^{ème} est défenseur. Si le défenseur gagne le ballon, les rôles s'inversent. SECURITE = interdiction de plonger sur le ballon</p>	Éviter un adversaire pour marquer le panier	Dispositif : 1 seul ballon pour 2 équipes situées face à face. Multiplier les oppositions (SURTOUT pas 2 équipes de 12 !!! MAIS 6 équipes de 4 ou même 8 équipes de 3)	Tirer très rapidement 3 fois sur 5 1C1  2c2 

Pour simplifier :

Passer plus de temps sur le 1c0 et le 2c0

COMMENT FAIT-ON ?

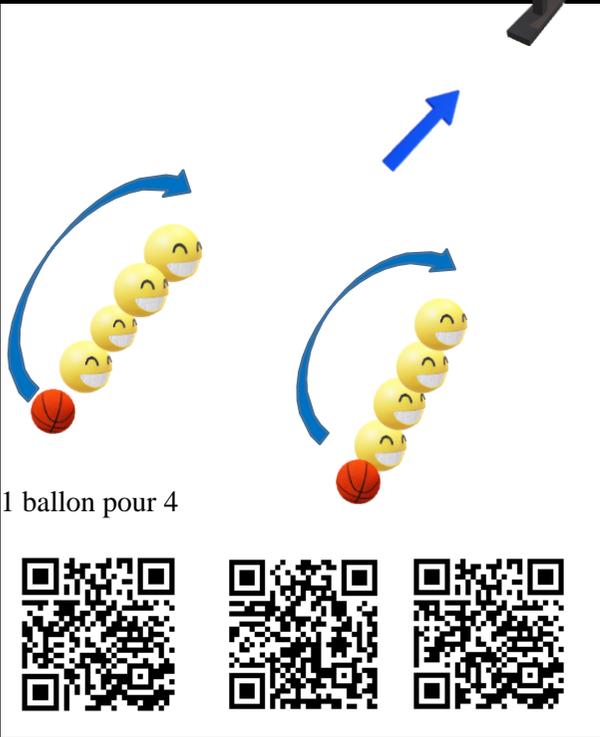
Porteur de balle : Prendre l'information sur la position du partenaire, des adversaires. Faire la passe VERS le panier

Non porteur de balle : se déplacer à distance de passe, Identifier le rôle d'attaquant et de défenseur

Défendre = gagner le ballon sans contact et/ou se positionner entre l'adversaire et le panier.

Pour aller plus loin :

Séances : Manipuler le ballon

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF 	CRITERES DE REUSSITE
<p>La chenille</p> <p>Se déplacer en équipe en respectant les consignes :</p> <p>Passer le ballon dessous, dessus, dessous dessus et aller derrière, puis simplement en se tournant (se tourner, donner, courir), puis en se faisant la passe (se tourner, faire la passe, courir)</p> <p><i>Intéressant de réaliser des groupes de niveaux afin que chaque groupe puisse s'organiser et s'adapter pour faire progresser l'équipe vers le panier.</i></p> <p>Dans un deuxième temps : demander à la chenille d'avancer en se faisant des passes</p> <p>Puis demander à la chenille de tirer une fois arrivée à proximité du panier</p>	<p>Se déplacer d'un point A à un point B sans faire tomber le ballon et avant les autres</p>	 <p>1 ballon pour 4</p>	<p>Le ballon ne tombe pas</p>

Pour simplifier :

Utiliser uniquement la passe avec un rebond

COMMENT FAIT-ON ?

Porteur de Balle : Enchaîner rapidement les actions : regarder, donner, se déplacer.

Lancer à un partenaire prêt = cible avec les mains

Non porteur de balle : doit être prêt avec ses mains et son regard

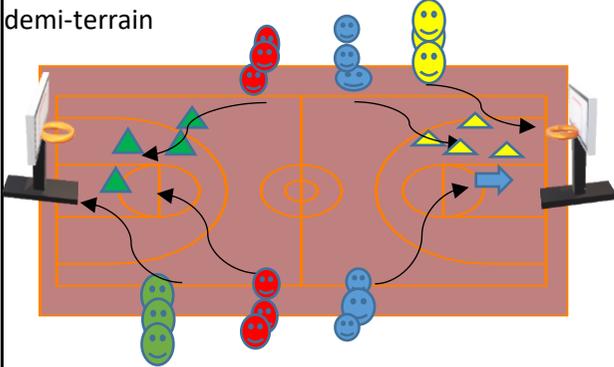
Pour aller plus loin :

-Imposer le déplacement dans un temps contraint (chrono)

-Faire recommencer à chaque ballon tombé.

Mettre un 2^{ème} ballon dans la chenille

Séances : Manipuler le ballon

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>Nettoyons la raquette : A chaque panier marqué, je déplace en dribblant un plot de mon terrain vers le terrain adverse</p>	<p>Ne plus avoir de plot dans son demi terrain</p>	<p>Dispositif : des équipes de 3 ou 4, des plots sur chaque demi-terrain</p> 	<p>Ne plus avoir de plots sur son terrain</p> 
<p>Concours de tirs Sous forme de relais, se déplacer pour gagner un trésor (=objets coupelles, foulards, cubes...) Je gagne un trésor à chaque fois que je marque un panier</p>	<p>Aller tirer au panier et marquer afin de gagner le plus de trésors possibles en un temps donné. 2 tentatives à chaque fois.</p>	<p>Réaliser autant d'équipe que possible composée de 3 joueurs</p>	<p>Nombre de paniers marqués mais on peut donner divers points (ex 1 trésors si panier touché, 2 trésors si panier marqué. Les 2 tirs permettent à l'élève de se corriger immédiatement</p>

Pour simplifier :

- Toucher le cercle
- Au bout de 3 tentatives, je prends le plot.

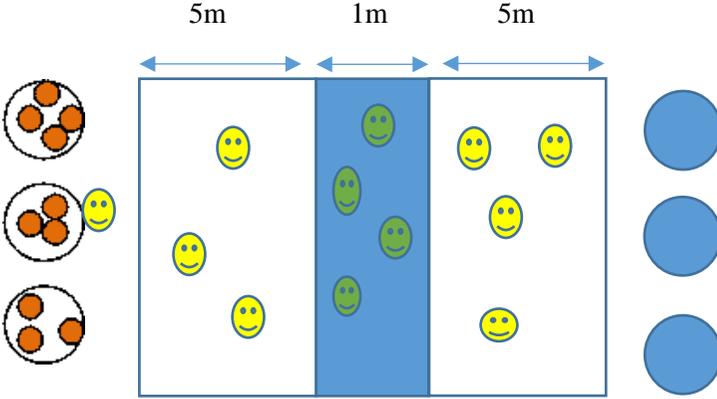
COMMENT FAIT-ON ?

Porteur de balle : Ballon tenu à la poitrine à 2 mains, coudes vers le bas.
Pousser avec les jambes avant d'utiliser les bras. (Comme sur un trampoline)
Tendre les bras vers le panier
Ne pas se positionner sous le panier

Pour aller plus loin :

- Tirer de l'endroit où se trouve le plot (Position du plot fait par l'enseignant)
- mettre un chrono.

Séances : Se reconnaître attaquant ou défenseur

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>Les 3 zones : Coopérer, apprentissage des passes, du démarquage et de la défense</p> <p><i>Passage</i> Passage 1- demander aux joueurs de la zone 1 de transmettre les ballons aux autres joueurs sans changer de zone afin de remplir la zone 3 Passage 2- se donner le ballon en dribblant Passage 3- se faire des passes Passage 4- inverser les joueurs de zones</p> <p><i>Evolution</i> Passage 5- les joueurs en zone 2 deviennent des défenseurs</p> <p>Plusieurs rôles vont donc être travaillées : Etre porteur de balle Etre défenseur Etre non porteur de balle</p>	<p>Pour les attaquants poser les ballons dans les cerceaux opposés / pour les défenseurs intercepter le plus de ballons possibles.</p>	<p>Réaliser 3 zones. Mettre beaucoup de ballons en zone 1 dans une caisse, des cerceaux...ainsi que des cerceaux, caisses en zone 3</p> <p>Repartir les joueurs dans chaque zone. Faire passer tous les joueurs à chaque rôle</p>  <p>Cet atelier peut être dédoublé</p>	<p>Nombre de ballons dans les cerceaux et nombres de ballons interceptés par les défenseurs</p>

Pour simplifier :

Réduire le nombre de joueurs dans la zone de défense
Augmenter l'espace

COMMENT FAIT-ON ?

- **Porteur de balle** : chercher l'espace libre en utilisant seulement les passes directes ou à terre, Pour faire une bonne passe il faut que mon coéquipier me regarde (échange relation indirecte) **ET** prépare ses mains (cible pour le passeur)
- **Défenseur** : utiliser son corps ses bras.... Pour intercepter le ballon
- **Non porteur de balle** : se démarquer dans un espace libre et établir une relation avec le porteur de balle

Pour aller plus loin :

Mettre un chrono
Faire respecter la reprise de dribble et le marcher

Séances : Se reconnaître attaquant et défenseur

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
La réversibilité des rôles Consignes : au signal, changer de statut : attaquant / défenseur, défenseur / attaquant	Réagir vite, s'adapter	Dispositif : 2 équipes / 1 ballon / situation de match : à chaque signal, l'équipe qui attaque pose le ballon au sol et devient défenseur	Quand mon équipe perd la balle, je m'organise vite pour la récupérer / quand mon équipe gagne la balle, je m'organise vite pour marquer seul ou collectivement 

Pour simplifier :

Avant de poser le ballon : Annoncer oralement l'équipe qui va attaquer et l'équipe qui va défendre

-Laisser du temps aux joueurs pour s'organiser (ex : 5 secondes)

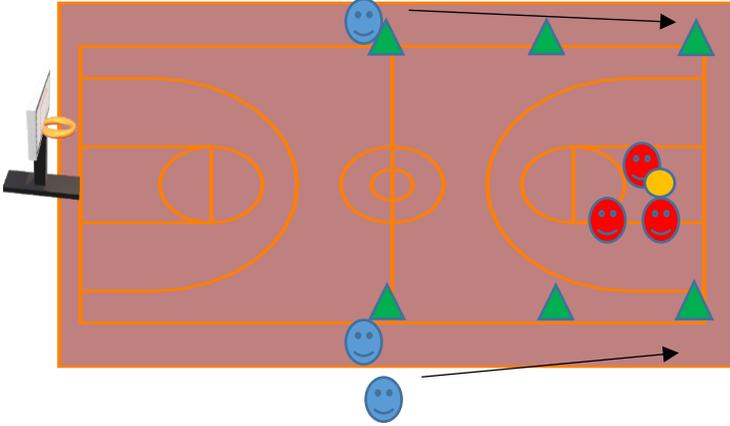
COMMENT FAIT-ON ?

- Passer rapidement d'un rôle à l'autre
- Pour **le porteur de balle** : maîtriser la réception du ballon, la passe, le tir
- Pour **le non porteur de balle** : identifier l'espace libre vers l'avant à distance passe
- Pour **le défenseur** : empêcher la progression du ballon adverse, se positionner sur la ligne de passe, récupérer le ballon
- Pour **le matériel** : vérifier le lestage des paniers

Pour aller plus loin :

Multiplier les changements de rôle
Accélérer les signaux

Séances : Se démarquer et progresser vers la cible

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>Progression vers la cible avec la pression du retour des défenseurs</p> <p>Consignes : L'équipe B 🚫 attaque. L'équipe A 😊 défend. Contourner le plot 1 avant de défendre.</p> <p>Travail de la passe vers le panier avec retard défensif (+ ou - important en fonction du plot annoncé par l'enseignant).</p> <p>Evolution :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dribble sur la 2ème moitié de terrain - Dribble sur tout le terrain (mettre en application ce qui a été vu dans les séances précédentes : Je suis seul, je dribble ; mon coéquipier est mieux placé que moi, je lui passe le ballon). - Si les défenseurs interceptent, ils jouent. - Même principe mais les défenseurs arrivent en face ; travail du démarquage et l'occupation de l'espace. 	<p>Marquer ou empêcher de marquer</p>	 <p>1 ballon pour 3 équipes de 3-4 joueurs, les distinguer avec les maillots.</p> <p>Un atelier en parallèle peut être installé (balle au capitaine par exemple)</p>   	<p>Marquer avant le retour des défenseurs</p>

Pour simplifier :

Réduire le nombre de défenseurs
Faire partir les défenseurs de plus loin.

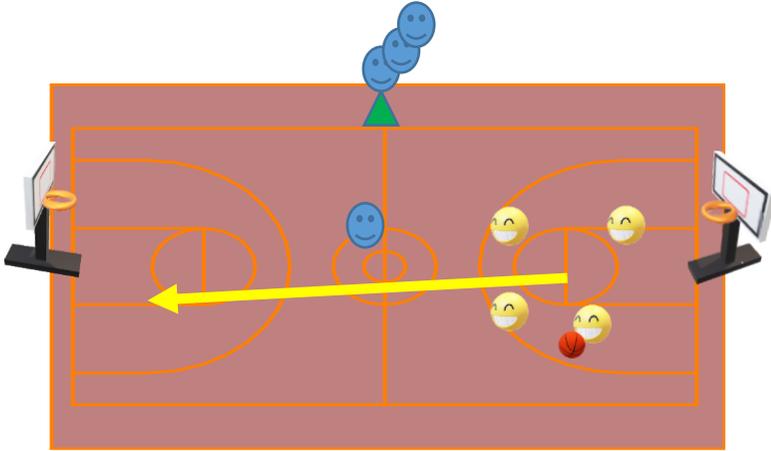
COMMENT FAIT-ON ?

Porteur de balle et non porteur de balle : idem séance « des 3 zones » + aller le plus vite possible vers l'avant
Défenseur : assurer un repli rapide dans le but de récupérer la balle

Pour aller plus loin :

Ajouter des défenseurs
Positionner un défenseur déjà sur le terrain
Donner un temps limite pour marquer (chrono)
Interdire le dribble

Séances : Se démarquer et progresser vers la cible

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>Le compte-goutte</p> <p>1 équipe attaque sur chaque panier en aller-retour : à chaque tir on change de panier (de direction)</p> <p>Les défenseurs se positionnent en file indienne à la ligne médiane. Le 1^{er} défenseur rentre sur le terrain après le 1er panier afin de gagner le ballon. Le 2^{ème} défenseur rentre sur le terrain après le 2^{ème} panier afin d'aider son co-équipier. Idem pour les suivants.</p> <p>Dès que le ballon est gagné, les défenseurs deviennent attaquants, les attaquants en attente, et l'équipe qui attendait devient défenseur.</p>	<p>Marquer le plus de paniers possibles</p>	<p>1 ballon pour 3 équipes de 3-4 joueurs, les distinguer avec les maillots.</p> 	<p>Le nombre de paniers marqués.</p>

Pour simplifier :

Un défenseur ne rentre que tous les 2 tirs tentés

COMMENT FAIT-ON ?

Non porteur de balle : Se disperser autour du porteur de ballon vers l'avant afin de donner une solution de passe à son coéquipier sans le gêner.

Porteur de balle : Choisir à bon escient entre le dribble (si je n'ai personne devant) ou la passe (si j'ai un défenseur devant moi)

Défenseur : empêcher et récupérer le ballon

Pour aller plus loin :

-Ajouter 2 défenseurs à la fois

-Marquer 4 paniers le plus vite possible...

-Le porteur de balle n'a le droit qu'à 2 dribbles

LEXIQUE BASKET ECOLE CYCLE 2

NOMBRE DE JOUEURS	3 contre 3 + 1 remplaçant
REPLACEMENTS	Toutes les 2 minutes
TERRAIN	Environ 12m X 6m
BALLON	Taille 5
HAUTEUR DES PANNEAUX	2m10 cycle 2, 2.60m max pour les cycles 3
TEMPS DE JEU	Environ 6 minutes
ENGAGEMENT DEBUT DU MATCH	L'arbitre (élève) attribue 1 panier à chaque équipe. Les joueurs se mélangent et l'arbitre lance le ballon pour l'engagement
ARBITRAGE	1 équipe entière gère l'arbitrage. 1 arbitre « central » 1 ou 2 assistant(s) de touche 1 chronométreur 1 compteur de points
LES REGLES ESSENTIELLES	LE MARCHER = le porteur de balle n'a pas le droit de se déplacer (en marchant, en courant) sans dribbler.
	LE CONTACT = tous les contacts sont interdits ; Quand j'attaque ou que je défends, je n'ai pas le droit de toucher, de pousser, de tenir et de prendre le ballon dans les mains de mon adversaire.
	LA REPRISE DE DRIBBLE lorsque le porteur de balle s'arrête de dribbler, il ne peut pas reprendre son dribble. Il doit faire la passer ou tirer. Une tolérance de 2 reprises de dribble peut être mis en place.
	LA SORTIE DU TERRAIN si le ballon ou le porteur de balle touche la ligne ou l'extérieur du terrain alors il y a sortie.
REMISE EN JEU	Lors de chaque coup de sifflet, la remise en jeu du ballon se fait en touche à l'endroit le plus proche de l'erreur sifflée.
MATERIEL	Panier : Désigne la cible, l'endroit où le joueur doit LANCER le ballon pour marquer des points. Le panier est fixé sur " une planche " Anneau : partie métallique circulaire avec filet destinée à recevoir le ballon, lorsqu'il y a "un panier marqué"
ATTAQUANT	Joueur faisant partie de l'équipe en possession de la balle
DÉFENSEUR	Joueur faisant partie de l'équipe qui est en défense, qui n'est pas en possession de la balle. Il s'oppose à la progression du ballon et essaie de l'intercepter.

SYNTHESE DES PROGRAMMES CYCLE 2 : cycle des apprentissages fondamentaux

<p>L'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble.</p> <ul style="list-style-type: none"> Amener les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leurs santé. Assurer l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. Initier au plaisir de la pratique sportive. 		Programmation	
		<p>Chaque cycle doit permettre aux élèves de rencontrer les 4 champs d'apprentissage permettant de construire des compétences motrices, méthodologiques et sociales.</p> <p>Un projet pédagogique définit un parcours de formation.</p>	
Socle commun	Compétences générales	Champ d'apprentissage	Attendus de fin de cycle
<p>Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer</p>	<p>Développer sa motricité et construire un langage du corps.</p> <ul style="list-style-type: none"> Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps. Adapter sa motricité à des environnements variés. S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui. 	<p>Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée</p> <p>Adapter ses déplacements à des environnements variés</p> <p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p> <p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>	<p>Activités athlétiques aménagées</p> <ul style="list-style-type: none"> Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés. Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin. Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres. Remplir quelques rôles spécifiques.
<p>Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre</p>	<p>S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</p> <ul style="list-style-type: none"> Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action. Apprendre à planifier son action avant de la réaliser. 		<p>Natation, activités de roue et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, etc</p> <ul style="list-style-type: none"> Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion. Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé. Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.
<p>Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen</p>	<p>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble</p> <ul style="list-style-type: none"> Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur,...). Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements. Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe. 		<p>Danses collectives, danse de création, activités gymniques, arts du cirque</p> <ul style="list-style-type: none"> Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprise ou en présentant une action qu'il a inventée. S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives.
<p>Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques</p>	<p>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</p> <ul style="list-style-type: none"> Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques. 		<p>Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béré, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes</p>
<p>Domaine 5 Les représentations du monde et l'activité humaine</p>	<p>S'approprier une culture physique sportive et artistique</p> <ul style="list-style-type: none"> Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs. Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif. 		<p>Dans des situations aménagées et très variées :</p> <ul style="list-style-type: none"> S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples Connaître le but du jeu Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

