

Relais-basket ou remplir son panier

Activité support: course (courir plus vite que les autres par équipe)

Cycle 1

Compétence: adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés.

Objectifs pour le maître: amener les élèves à réagir à un signal, à se déplacer le plus rapidement possible et à être précis dans le lancer.

But pour l'élève: apporter les provisions dans le panier le plus vite possible.

Matériel: un panier (corbeille, carton, ...) pour chaque équipe, des balles ou objets en nombre suffisant (minimum 1 objet ou 1 balle par élève).

Organisation: la classe est divisée en équipe de 4 (ou 5). Une ligne de départ et une zone d'arrivée (la distance varie de 8 à 12 mètres en fonction du niveau des élèves). Matérialiser les couloirs si nécessaire.

Déroulement/consignes:

1. Au signal (sifflet, voix, frappe dans les mains), l'élève va le plus rapidement possible dans la zone d'arrivée.
2. L'élève pose ou lance la balle dans le panier. En cas d'échec du lancer, l'élève récupère sa balle et recommence le lancer.
3. L'élève revient toucher la main de son partenaire après réussite du lancer.



Critères de réussite:

- lancer dans le panier avec un minimum d'essais,
- respect des consignes.

Comportements attendus:

- réaction à un signal,
- respect des consignes,
- course rectiligne.

Comportements à améliorer:

- départ anarchique (avant le signal, avant le toucher de la main ou temps de réaction très long),
- non-respect des consignes (en particulier retour avant d'avoir posé ou lancé la balle dans le panier).

Variables:

- distances de course,
- pose ou lancer de la balle,
- distance pour le panier (lors du lancer).

Variantes:

- supprimer le lancer et proposer un relais en aller-retour après avoir tourné autour d'un cône,
- modifier les cibles (nature, dimension, hauteur).

Bilan/remarques: