

Séquence EPS : préparation du jeu « esquivé-ballon » au CP

Gestes techniques travaillés : lancer loin, lancer rapidement, lancer avec précision, esquivé		
séance	déroulement	différenciation
Séance 1	Echauffement : trotter faire des passes	Nombre de tours et cadence
	Pratique du jeu : Présentation des règles « minimales » et jeu.	
	Analyses et échanges sur les difficultés et les réussites rencontrées et mise en parallèle avec les ateliers de préparation.	
	Ateliers pour préparer les tirs : 3 ateliers	Taille de la cible, hauteur de la cible, distance, nombre de lancers avec des ballons différents.
	Atelier 1 : avec des balles de basket lancer dans une grande poubelle	Celui qui arrive reculera d'un pas le tour suivant et celui qui n'y arrive pas avancera d'un pas.
	Atelier 2 : avec des balles de tennis viser une cible au mur	Celui qui arrive reculera d'un pas le tour suivant et celui qui n'y arrive pas avancera d'un pas.
	Atelier 3 : avec les balles jaunes avec picots viser une cible fixe tout en se déplaçant.	Ceux qui arrivent passent progressivement à des balles plus difficiles à prendre et lancer.
Séance 2	Echauffement : trotter	Nombre de tours et cadence
	Ateliers pour apprendre à esquivé par groupes de 4 (2 lanceurs face à face et 2 esquivés au milieu). Le maître observe et apparie les bons esquivés avec les bons lanceurs, qui s'entraînent en autonomie pendant que le maître aide les autres (posture du lancer, stratégie d'évitement...).	Distance entre les lanceurs (plus petite pour les moins performants) ; taille de la balle. Les distances entre les lanceurs évoluent en fonction des touches réussies.
	Pratique du jeu : Evolution des règles du jeu et jeu.	
	Analyses et échanges sur les difficultés et les réussites rencontrées et mise en parallèle avec les ateliers de préparation.	
Séance 3	Echauffement : trotter	Nombre de tours et cadence
	Restitution des acquis de la séance précédente	

	Ateliers pour travailler les points faibles de chacun (lancer loin, lancer précis, esquiver, attraper et relancer rapidement le ballon)	Les enfants se placent en fonction de leur ressenti par rapport à leurs difficultés.
	Mise en route des ateliers, le maître fait migrer les enfants dans l'atelier pertinent en fonction de ses observations.	Parcours individualisés et évolutifs.
	Rappel des règles du jeu et pratique du jeu en faisant tourner les 3 équipes.	
	Analyses et échanges sur les difficultés et les réussites rencontrées et mise en parallèle avec les ateliers de préparation, choix par chaque élève de l'atelier qu'il devra retravailler à la séance suivante.	
Séance 4	Idem séance 3	
Séance 5	Jeu (après échauffement) avec évaluation des progrès individuels et collectifs réalisés.	