

SPORTS CO

PLAN PEDAGOGIQUE

- le contenu de l'activité DOIT être ludique
- Tout le monde participe à l'activité (pas d'enfant sur le côté)
 - Mettre les pratiquants en réussite
- Privilégier le temps de pratique par enfant

LE CADRE DE SEANCE

- Echauffement en rapport avec l'activité
- 1 ou 2 situations ludiques en rapport avec les fondamentaux du sport pratiqué
- Finir par un match en rapport avec les fondamentaux travaillés

LES FONDAMENTAUX DES SPORTS CO

HAND

- Le dribble
- La passe
- Le tir

BASKET

- le dribble
- la passe
- le shoot

RUGBY

- la passe en arrière
- le ceinturage
- le jeu au pied
- l'évitement

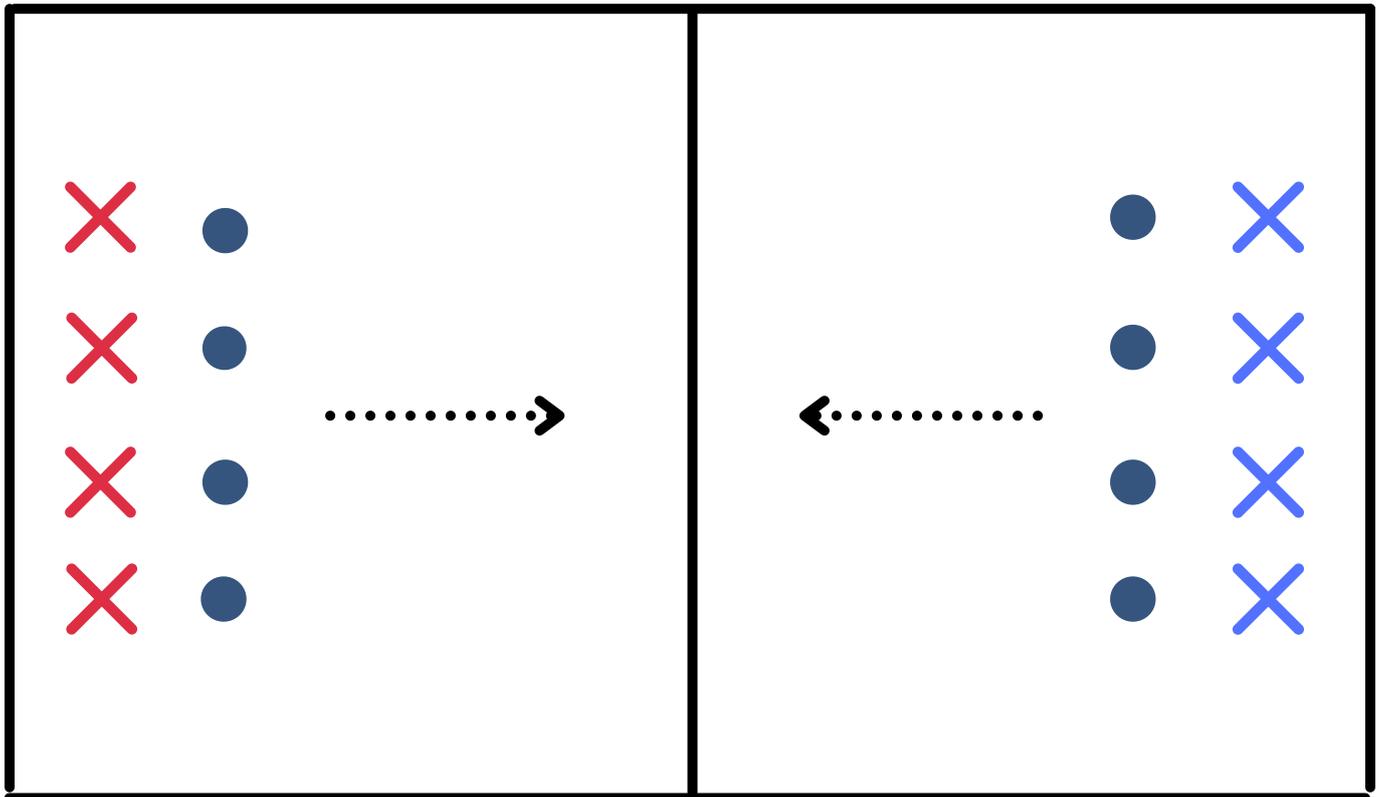
FOOT

- la conduite de balle
- la passe
- le tir
- le contrôle

SPORTS CO

EXEMPLE DE SITUATION DE SEANCE FOOT

balles brulantes



but du jeu : avoir le moins de ballons dans son camp

explications : deux equipes sont reparti dans deux camps, le but du jeu est de renvoyer les ballons dans le camps adverse en tirant

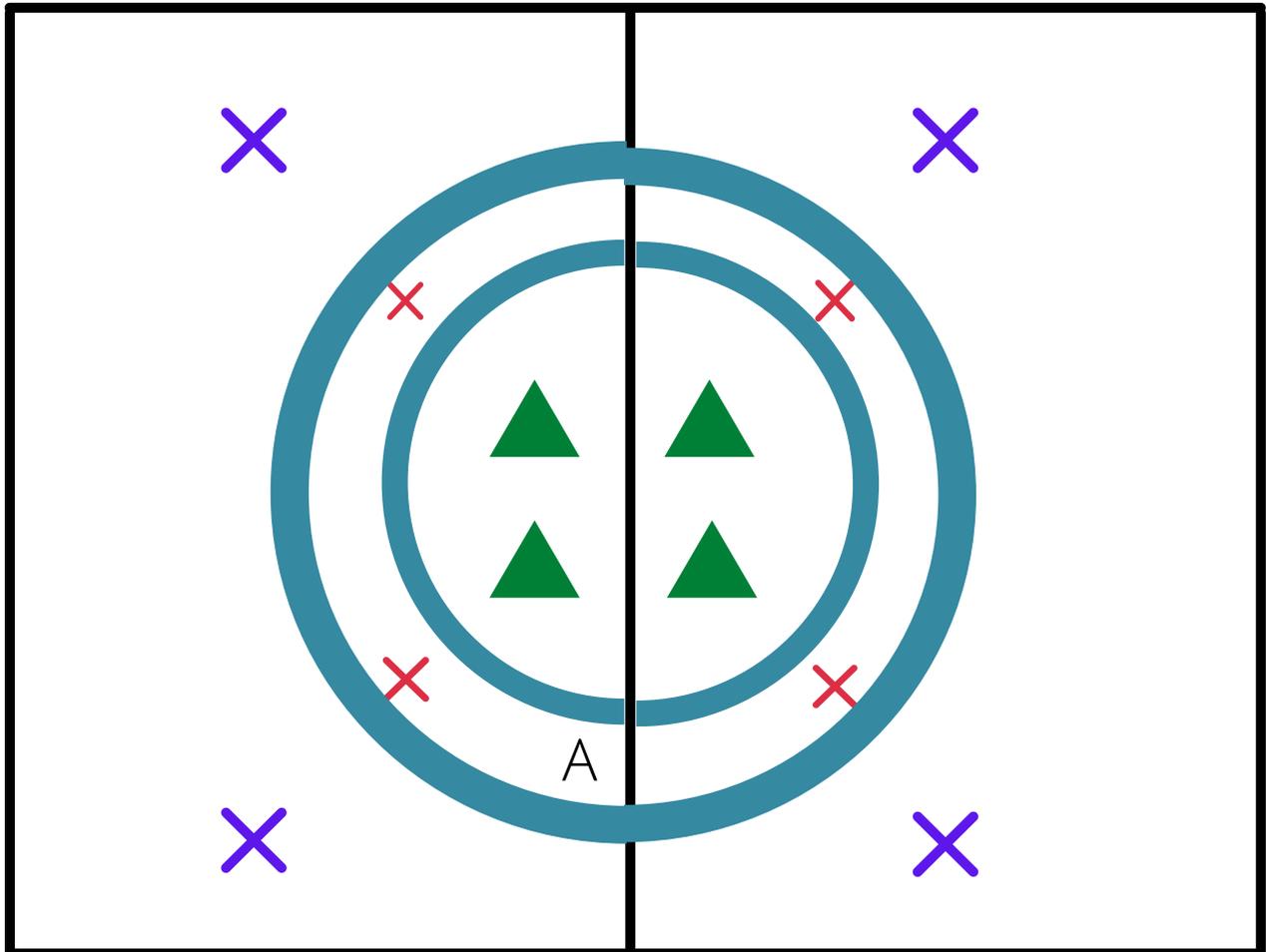
variantes : obligation de controler le ballon avant de tirer, varier le nombre de ballon, varier la taille des camps, le temps des manches

fondamentaux travaillés : contrôle, tir

SPORTS CO

EXEMPLE DE SITUATION DE SEANCE HAND

la maison en ruine



but du jeu : faire tomber les plots

explications : les attaquants (bleu) doivent tirer sur les plots (vert) sans rentrer dans la zone des defenseurs et les defenseurs (rouges) doivent defendre leur maison sans sortir de leur zone (A), chaque plot toucher rapporte un point, on echange les rôles à la fin de la manche.

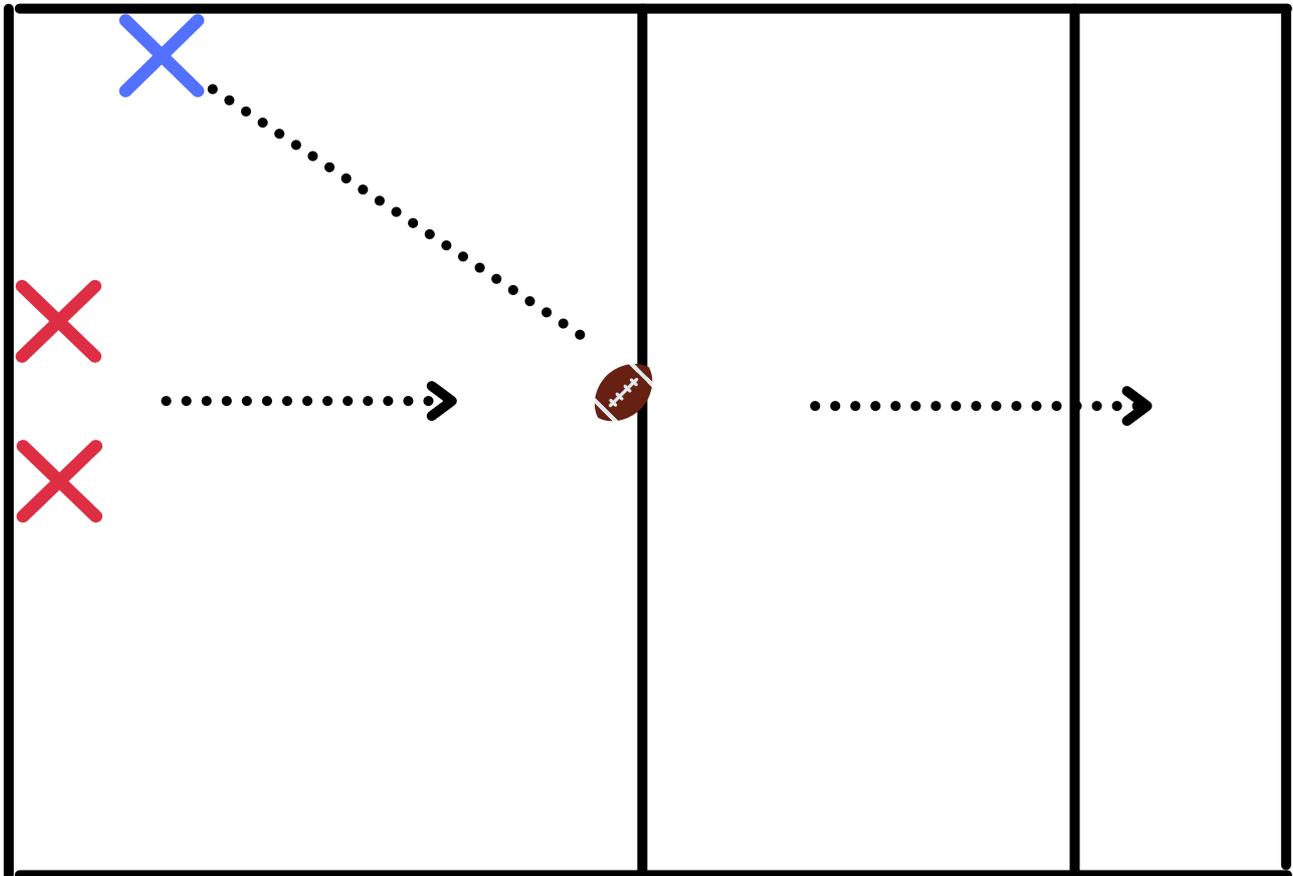
variantes : nombre de ballons au départ, le temps des manches, nombre de plots à toucher, changer la taille des plots, mettre un partenaire à la place des plots

fondamentaux travaillés : la passe, le tir

SPORTS CO

EXEMPLE DE SITUATION DE SEANCE RUGBY

le chasseur, le lapin et les chiens



but du jeu : ramasser le ballon que le chasseur vient de botter et venir l'aplatir derriere la ligne

explications : le chasseur (bleu) botte le ballon, les 2 chiens (rouge) doivent rammaser le ballon et l'aplatir, celui qui n'attrape pas le ballon doit ceinturer l'autre chien, je marque un point si j'arrive à marquer ou ceinturer le porteur du ballon

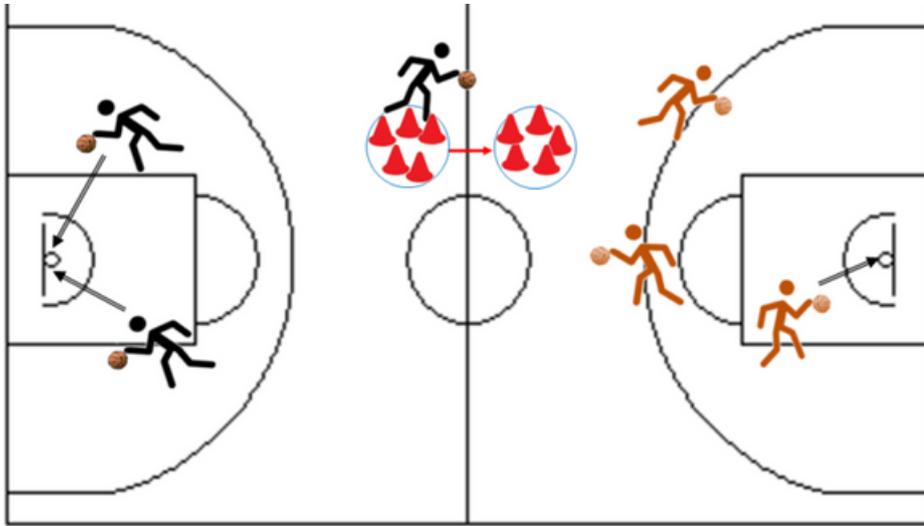
variantes : nombre de chiens au départ, autoriser les passes en arriere si ils sont plusieurs

fondamentaux travaillés : passe, ceinturage, jeu au pied

SPORTS CO

EXEMPLE DE SITUATION DE SEANCE BASKET

le démineur basket



but du jeu : Avoir le moins de mines possible dans son camp

explications : Dans ce jeu de basket, deux équipes s'opposent. Chaque équipe à un panier. Les joueurs peuvent shooter tant qu'ils ne marquent pas. Quand un joueur marque, il prend une mine dans son camp et va la poser dans le camp adverse. Au top départ, tous les joueurs partent ensemble marquer dans leur panier.

variantes : nombre de mines, durée des manches, la manière de shooter, rajouter de la passe

fondamentaux travaillés : dribble, le shoot, passe