

Domaine: Education Physique et Sportive					<i>Matériel: plots, balles de tennis, raquette (plus tard)</i>
Titre: La Thèque					Niveau : cycle 3
Compétences visées: Coopérer avec ses partenaires pour s'opposer collectivement à des adversaires en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre)					Socle commun palier 2: Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives
Numéro de la séance	1	2	3	4	5
Dominante de l'apprentissage	<u>Sensibiliser, explorer</u> Structurer Complexifier Évaluer	Sensibiliser, explorer <u>Structurer</u> Complexifier Évaluer	Sensibiliser, explorer <u>Structurer</u> Complexifier Évaluer	Sensibiliser, explorer <u>Structurer</u> Complexifier Évaluer	Sensibiliser, explorer Structurer <u>Complexifier</u> <u>Évaluer</u>
Titre de la séance	Les règles	Passer et attraper	Lancer	Courir	La thèque : Championnat
Objectif de la séance	Approcher les règles de la thèque et différencier les diverses composantes du jeu	Réaliser le plus de passes possibles ; rapporter la balle le plus rapidement possible à son chien ; attraper la balle avant qu'elle ne touche le sol	Lancer la balle avec force et précision ; progresser en lançant la balle derrière l'équipe adverse ; atteindre une zone où il n'y a pas d'adversaire pour ensuite courir	Courir vite, s'arrêter dans le cerceau le plus éloigné / se transmettre la balle le plus rapidement possible ; courir intelligemment pour marquer / agir vite	Jeux sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball).: coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).
Activité(s)	<u>Phase de lancement :</u> Rassembler les représentations des élèves <u>Phase de réalisation :</u> <ul style="list-style-type: none"> échauffement : épervier/ thèque-quille mise en place des équipes (7 à 9 membres) matchs de 4 à 5 minutes → le lanceur lance la balle à l'intérieur du terrain puis court pour faire le tour du terrain en sens inverse des aiguilles d'une montre avant que les trimeurs rapportent la balle au chien <u>Phase de synthèse :</u> Verbalisation : manquent-il des règles ? Lesquelles ? Comment s'améliorer ? (passer et attraper, lancer, courir) → à écrire sur paperboard	<u>Phase de lancement :</u> Rappel de la verbalisation de la séance précédente <u>Phase de réalisation :</u> <ul style="list-style-type: none"> échauffement 3 ateliers (x2 si nécessaire) : l'horloge, la course des trimeurs, l'attrape au vol matchs de 5 min <u>Phase de synthèse :</u> Verbalisation des stratégies (introduire la raquette la séance prochaine ? / changement pr chien)	<u>Phase de lancement :</u> Rappel de la verbalisation de la séance précédente <u>Phase de réalisation :</u> <ul style="list-style-type: none"> échauffement 3 ateliers (x2 si nécessaire) : le bon lancer, le gagne-terrain, lancer et courir vite matchs de 6 min <u>Phase de synthèse :</u> Verbalisation des stratégies	<u>Phase de lancement :</u> Rappel de la verbalisation de la séance précédente <u>Phase de réalisation :</u> <ul style="list-style-type: none"> échauffement 3 ateliers (x2 si nécessaire) : le relais, le fin stratège, la course folle matchs de 8 min <u>Phase de synthèse :</u> Verbalisation des stratégies	<u>Phase de lancement :</u> Mise en place des poules sur tableau (par 3 ou 4 équipes) <u>Phase de réalisation :</u> <ul style="list-style-type: none"> échauffement matchs de 10 min sous forme de poules (équipes jouent / arbitrent / comptent les points et les inscrivent ds tableau) gagnants des poules se rencontrent <u>Phase de synthèse :</u> Distribution de diplômes
Bilan					