

Notion Ciblée :
Développement moteur général

Niveau d'évolution de la séquence :

1. **Prérequis**
2. Apprentissage du geste
3. **Ajout de contraintes**
4. Application avec opposition

Critères de réussite :

Les appuis :

- travail sur l'avant du pied (saut, arrêt et course)
- élévation des genoux (course)

L'équilibre :

- position du basketteur
- utilisation des bras (course et saut)

Tonus musculaire :

Aucun critère de réussite précis !
Mise en situation ludique

Description du jeu :

« puzzle Jungle »

Le but du jeu est de reconstituer le plus vite possible la photo d'un animal jouant au basket.

Les pièces des puzzles se trouvent faces cachées au centre du terrain.

Chaque équipe possèdera un modèle afin de leur faciliter la tâche.

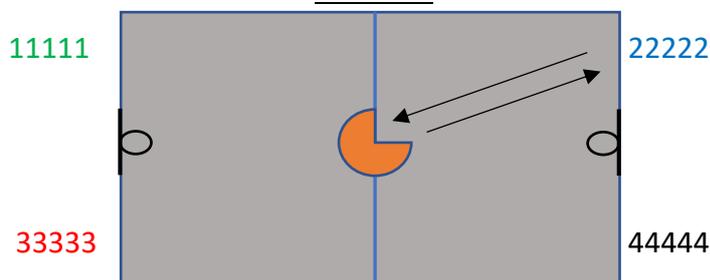
Objectifs :

Placer l'enfant dans un maximum de situations de déplacement.

Consignes spécifiques :

- Au signal le premier de la file lance un dé.
- Il se rend ensuite au centre du terrain pour prendre une pièce en se déplaçant comme l'animal se trouvant sur la face du dé lancé.
Serpent = ramper / Lion = courir / araignée = 4 pattes dorsal / le lapin = saut de lapin / le Kangourou = Saut pieds Jts / le flamand rose = sur 1 pied
- Une fois au centre du terrain ; il retourne une pièce et revient dans son équipe avec le même déplacement qu'à l'aller.
- L'équipe vérifie si cette pièce leur appartient. Si oui le suivant relance le dé et repart. Si pas ils doivent remettre la pièce au centre et le suivant relance ensuite le dé et ainsi de suite.

Schéma :



Variantes :

- Idem avec un défenseur qui lui aussi doit se déplacer d'une façon imposée par un dé
- Idem mais avec un ballon à contrôler (peu importe la manière)
- Idem en imposant un panier à marquer pour pouvoir lancer le dé

Intensification :

- Idem en dribblant

