

Jeux collectifs EVALUATION ÉCOLE

Ecole

Nom de l'élève

Compétences à travailler en PS/MS

- Passer la balle en la faisant rouler puis en la lançant en l'air
- Lancer la balle de différentes façons en direction d'une cible
- Réceptionner une balle qui roule
- Courir avec la balle vers le but dans toutes les directions (av, ar, côté)
- Adapter son déplacement à celui de son partenaire pour l'aider, de son adversaire pour l'attraper, le gêner ...
- Se placer dans l'espace de jeu
- Identifier les adversaires
- Changer de rôle attaque / défense

Compétences des programmes C1 Déplacements: courir, sauter, Équilibres, Manipulations, Projections et réceptions d'objets (lancer, recevoir), s'adapter et coopérer, comprendre et accepter l'intérêt et les contraintes des situations collectives

Compétences à travailler en GS/CP :

- Effectuer une passe directe à bras cassé, sans puis avec déplacement
- Réceptionner une balle qui rebondit
- Réceptionner une balle en l'air en position statique
- Passer, shooter au but en mouvement
- Se placer en opposition sans contact
- Se placer dans l'espace de jeu, dans l'espace libre
- Se placer, sauter pour intercepter
- Identifier les adversaires et si je dois attaquer ou défendre

Compétences à travailler au CE :

- En mouvement, effectuer une passe directe et avec rebond, à bras cassé dans les 3 dim, pour éviter son adversaire
- Réceptionner et passer en mouvement
- Shooter au but rapidement en mouvement
- Se placer pour intercepter, défendre en utilisant tout son corps
- Se démarquer dans l'espace libéré par les adversaires et en direction du but
- Conduire la balle en dribblant (en marchant, en courant)
- Effectuer un « cadrage débordement » balle en main sans dribbler
- Passer de l'attaque à la défense à tout moment et en continu

Compétences des programmes C2 coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre)

Compétences à travailler au CM :

- Réceptionner en mouvement dans les 3 dim
- Passer, shooter au but en mouvement, en suspension ou en appui ; aux hanches ; avec rebond
- Défendre en zone, en individuel, sans faute
- Se démarquer dans l'espace libéré par les adversaires et en direction du but pour servir d'appui à un partenaire (passe et va)
- Éliminer un adversaire en dribblant
- Enchaîner dribble (en courant) et passe (ou shoot)

Compétences des programmes C3 Coopérer en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre)