Objectifs	Matière	Organisation / matériel
Je suis capable de réagir à différents stimulis (visuel – auditif)	**1. Déplacement des élèves dans toute la salle.** Quand le maître tient la balle en haut : déplacement en dribble. Quand le maître a la balle au pied : conduire le ballon avec le pied. 2. Au coup de sifflet les élèves ont 10 secondes pour tirer (tenter maximum deux à trois points en changeant de cible après chaque point). Football : tir sur le caisson puis arrêt de la balle avec la semelle Basket-ball : tir sur le panneau blanc et bloquer la balle avec les deux mains **3. Renforcement ligne médiane de la salle de gymnastique** Pied sur la ligne, les mains avancent jusqu'à ce que l'élève se trouve en position de gainage puis retour à la position initiale . La tête contrôle la balle pour faire avancer et reculer la balle.	Un ballon par élève
	4. Coordination fine par deux : Un élève court et l'autre le suit en conduisant la balle. Quand l'enseignant siffle, changement de rôle. Foot transition -> A s'arrête, écarte les jambes - B fait une passe à travers le "pont". Basket transition -> A s'arrête - B fait une passe par dessus et A doit bloquer la balle avant le 3ème rebond	Un ballon pour deux élèves Consigne : faire réussir son partenaire en dosant la passe
Je suis capable de comprendre et appliquer les règles du jeu FooSKILL	**Travailler sur des demis-terrains de jeu** **- Match de FooSKILL** *(page 6 dossier pour attribution des points)* - L'autre demi-salle : Jeu en autonomie basketball *(choix activité page 4)* **Les chasseurs "chacun pour soi"** : Tous les élèves dribblent. Si l'élève A parvient à chasser le ballon du joueur B tout en continuant à dribbler -> B est prisonnier : il se rend dans le premier cerceau de la zone d'attente. Dès qu'un autre enfant est prisonnier, il se dirige dans la zone d'attente, le premier enfant peut avancer d'un cerceau. Lorsqu'un enfant atteint le dernier cerceau il peut revenir dans le jeu. Si l'élève perd la balle ou bloque la balle -> auto-prisonnier **Variante : Les chasseurs en équipe**. Si l'équipe A arrive à mettre 3 joueurs B dans les cerceaux, le jeu s'arrête. L'équipe A marque un point et tous les prisonniers sont libérés. Par contre s'il y a dans les cerceaux A - A - B le jeu se poursuit comme dans la 1ère version jusqu'à ce qu'il y est trois joueurs de la même équipe dans les 3 cerceaux. **RAC** : Faire deviner les manières de marquer les points en BaSKILL + Stretching avec sautoir	Balle FooBaSKILL Taille 4 Lors du jeu sur demi-terrain : utilisation des parois + 3 bancs retournés pour séparer la salle. Chacune des équipes dispose de 2 caissons pour marquer des points + 1 cône Conseil : jeu 3 contre 3 instaurer les rocades avec les chiffres) Espaliers comme table des scores 3 cerceaux - 1 ballon par élève