



U6/U7

CALENDRIER DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT AU CŒUR DU JEU

FORMES DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

JEUX ET SITUATIONS DE RÉFÉRENCE (4/19)



JEU U6/U7

THÈME 4 : L'ÉPERVIER

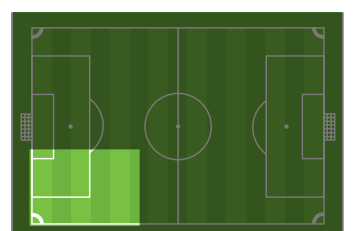
PÉRIODE 2

NOVEMBRE > DÉCEMBRE

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
-------------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------

ORGANISATION

ESPACE



L 30m x l 20m
L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

7 X
1 X

TEMPS DE JEU

10'

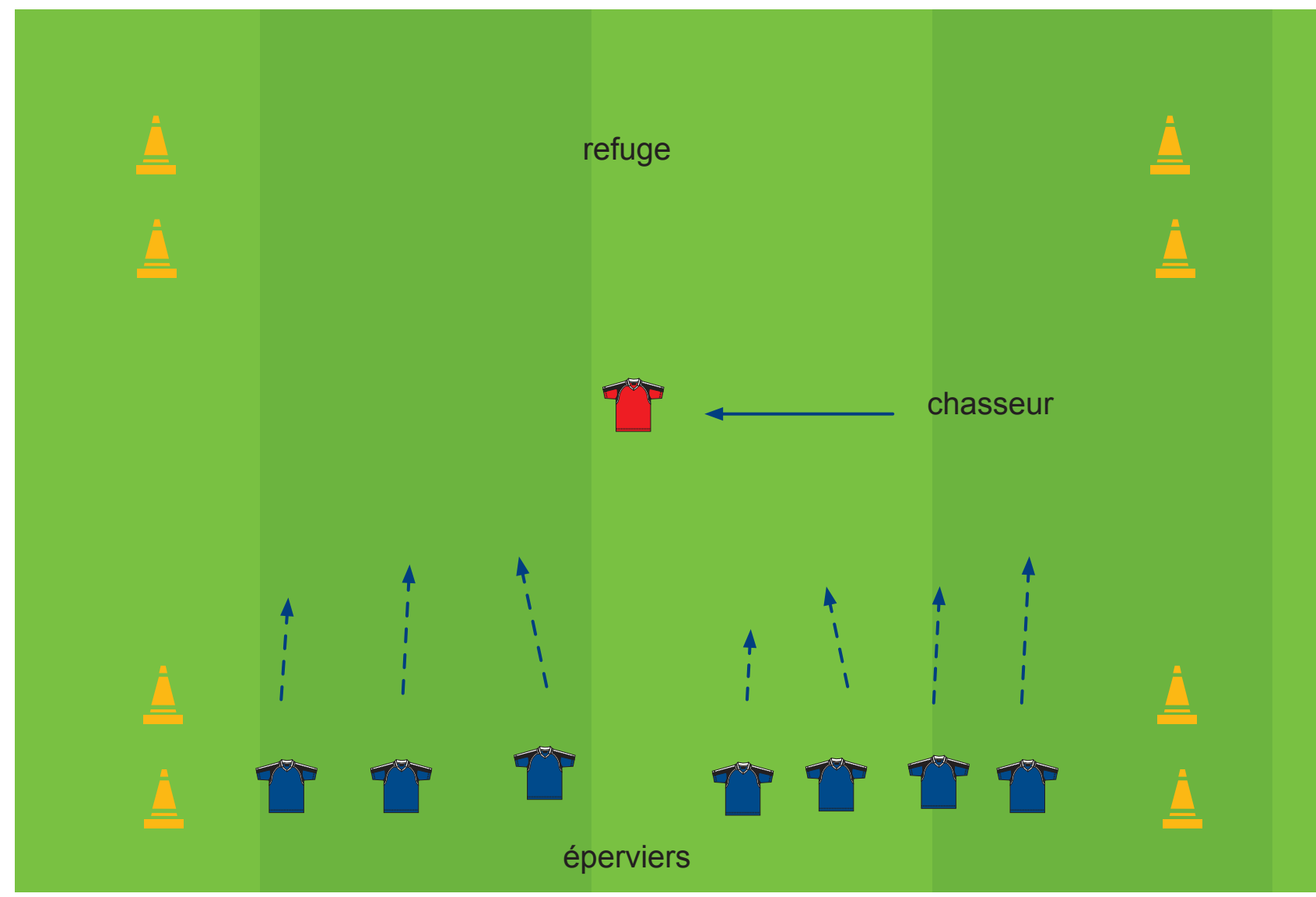
DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X
10 X
7 X
0 X |
1/7 X

SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Au « top » de l'éducateur, les éperviers doivent rejoindre la zone 'refuge' sans se faire toucher par le chasseur.

Dès qu'un épervier est touché, celui-ci devient chasseur et se tient par la main avec un autre chasseur.

BUTS

Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché, marque 1 point.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> • Ajouter un ballon pour chaque épervier à transporter avec la main • à conduire avec le pied • Mettre des obstacles dans l'aire de jeu 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Démontrer le jeu • Faire identifier les zones à atteindre • Bien compter les points et inverser les rôles • Bien occuper l'espace dès le départ

