



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)



THÈME 4 : L'ÉPERVIER

JEU U6/U7

PÉRIODE 2

NOVEMBRE > DÉCEMBRE

Découverte de la cible

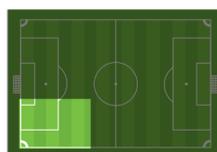
Découverte de l'adversaire

Reconnaître le partenaire

Développement moteur

ORGANISATION

ESPACE



L 30m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

7 X

1 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X

10 X

7 X

0 X |

1/7 X

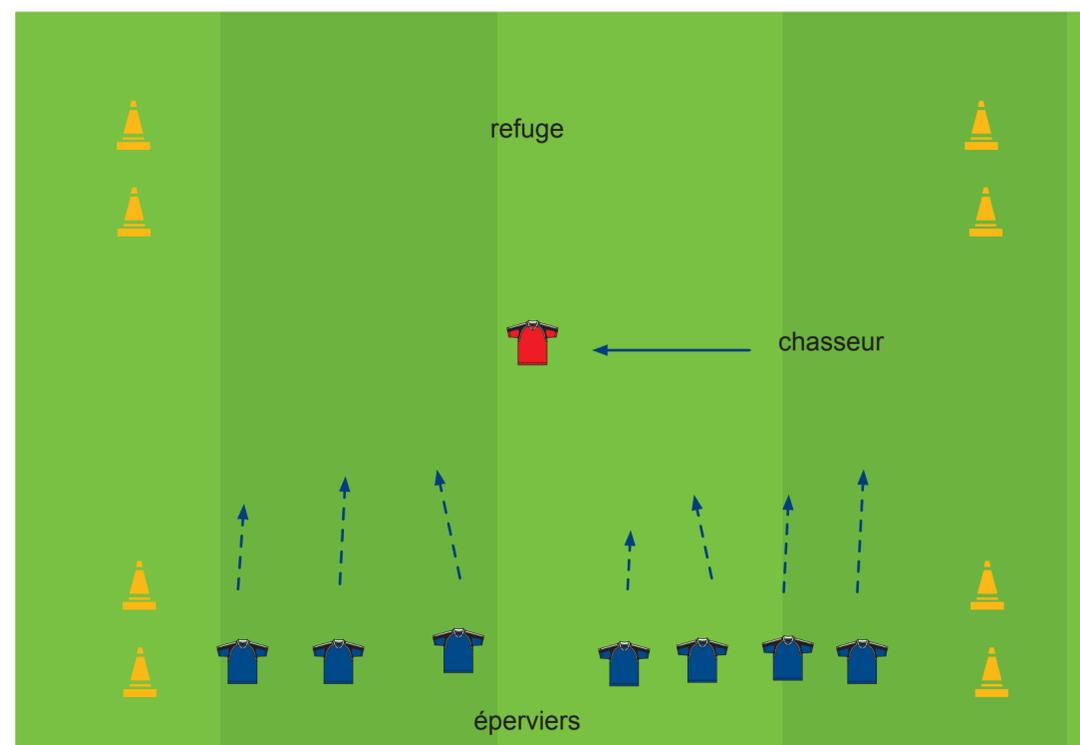
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



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

• Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace

VARIANTES

- Ajouter un ballon pour chaque épervier à transporter avec la main
- à conduire avec le pied
- Mettre des obstacles dans l'aire de jeu

ANIMATION

- Faire répéter l'action
- Observer / Orienter
- Animer / Encourager / Valoriser

VEILLER À...

- Démontrer le jeu
- Faire identifier les zones à atteindre
- Bien compter les points et inverser les rôles
- Bien occuper l'espace dès le départ

