



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 (2/19)



JEU U6/U7

THÈME 2 : BATEAU PIRATE

PÉRIODE 1

SEPTEMBRE > TOUSSAINT

Découverte
de la cible

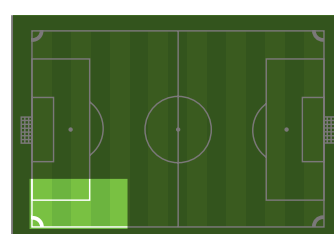
Découverte de
l'adversaire

Reconnaître le
partenaire

Développement
moteur

ORGANISATION

ESPACE



L 30m x l 15m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X

4 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

12 X

10 X

8 X

0 X |

4/4 X

2 X

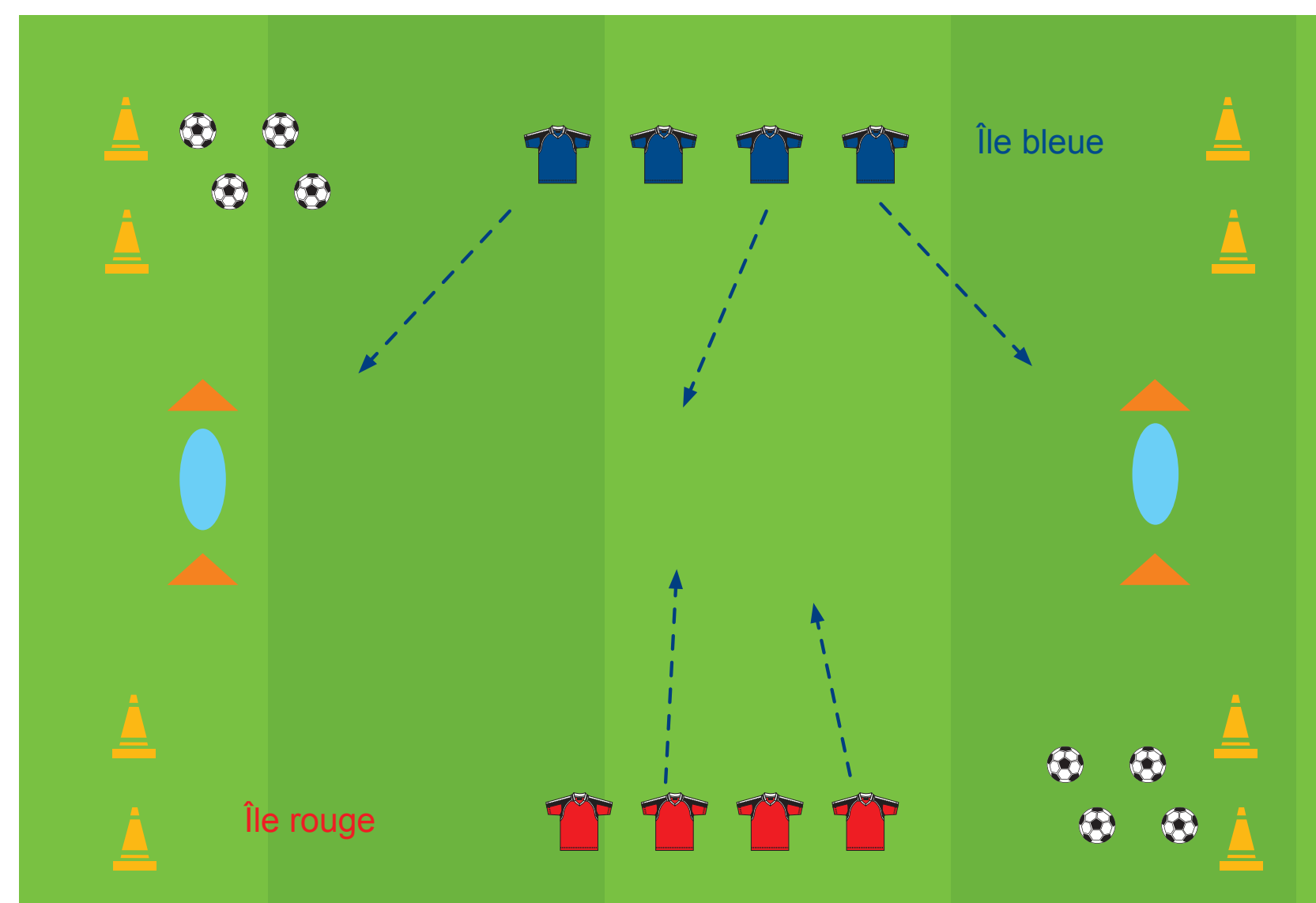
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Au signal de l'éducateur, sans ballon les joueurs (pirates) doivent passer dans une des deux portes (Bateau).

Les joueurs doivent les empêcher en les touchant.

BUTS

1 point = Passer dans une porte (bateau).

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

- Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace

VARIANTES

- Avec ballon à la main puis ballon au pied
- Ajouter ou retirer une porte

ANIMATION

- Expliquer / démontrer / Corriger
- Animer / Encourager / Valoriser
- Utiliser un langage imagé (Iles, bateau, pirates, mer)

VEILLER À...

- Stimuler et valoriser la réussite
- Compter les points
- Changer les rôles

