

Catégorie :
U7

JEU
L'épervier
1

Espace :
40x20m

Effectif :
10

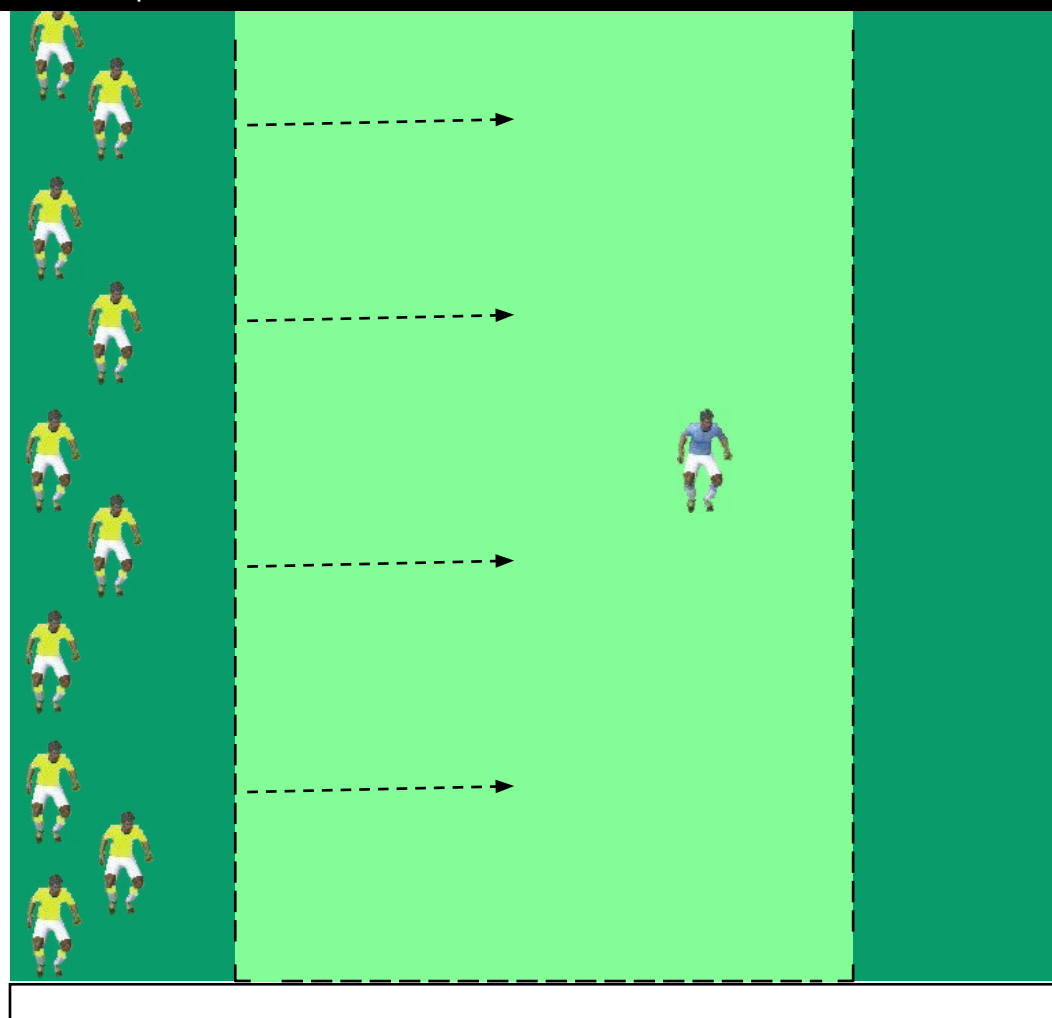
Durée :
10'

PLATEAU 1



Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaître l'espace de jeu
	BUT
Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.	
Eléments pédagogiques	CONSIGNES
	Les joueurs doivent aller dans la zone refuge sans se faire toucher ou attraper par le chasseur. Tous les éperviers attrapés deviennent des chasseurs et doivent se tenir la main.
	VARIABLES
METHODE PEDAGOGIQUE	
ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner	
VEILLER A :	
Changer souvent de chasseur L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser	



Catégorie :
U7

JEU
L'épervier
2

Espace :
40x20m

Effectif :
10

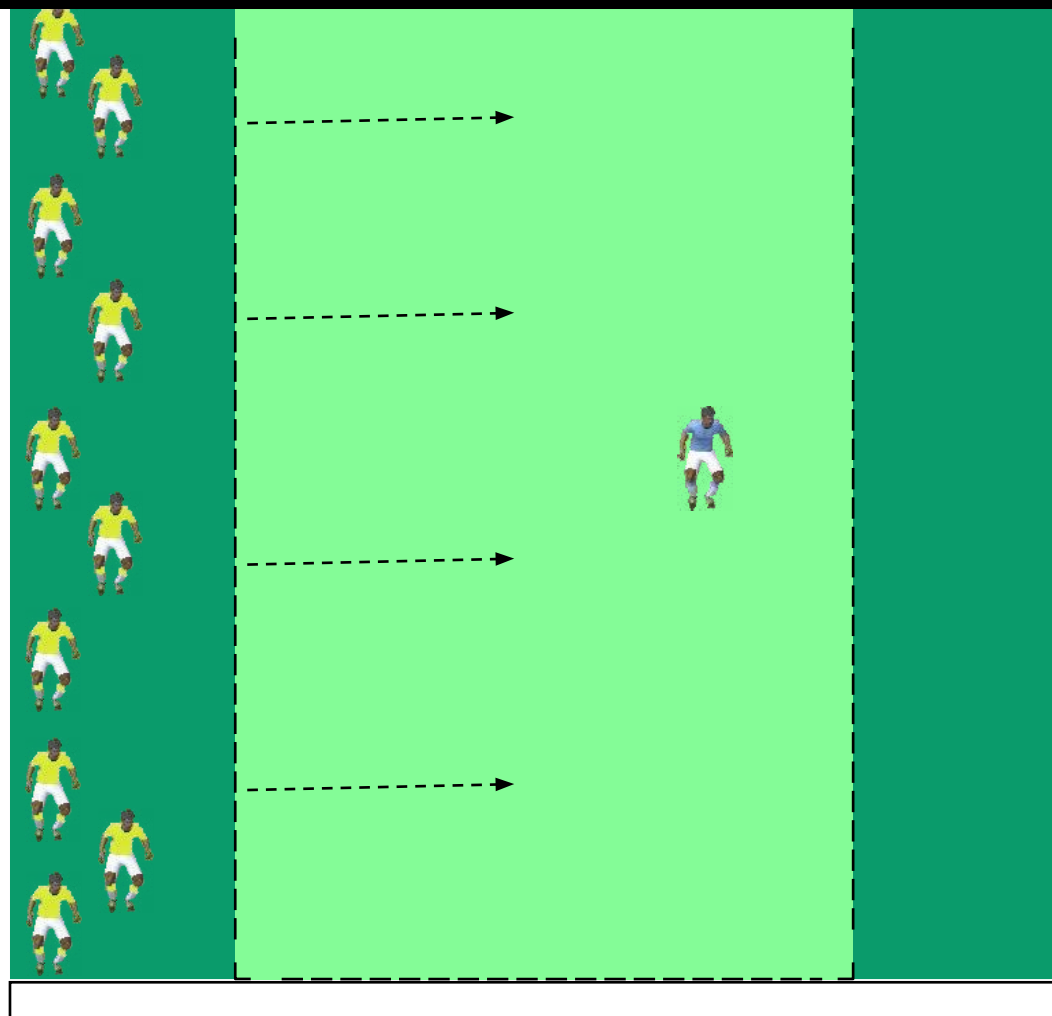
Durée :
10'

PLATEAU 2



Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Améliorer la conduite de balle
	BUT
Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.	
CONSIGNES	
Les joueurs doivent aller dans la zone refuge en conduite de balle sans se faire toucher ou attraper par le chasseur. Tous les éperviers attrapés deviennent des chasseurs et doivent se tenir la main.	
Éléments pédagogiques	VARIABLES
	Les joueurs qui ont perdu leur ballon peuvent aider leur partenaire et recevoir un ballon.
	METHODE PEDAGOGIQUE
	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
Changer souvent de chasseur L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser	



Catégorie :
U7

JEU
L'épervier
3

Espace :
40x20m

Effectif :
10

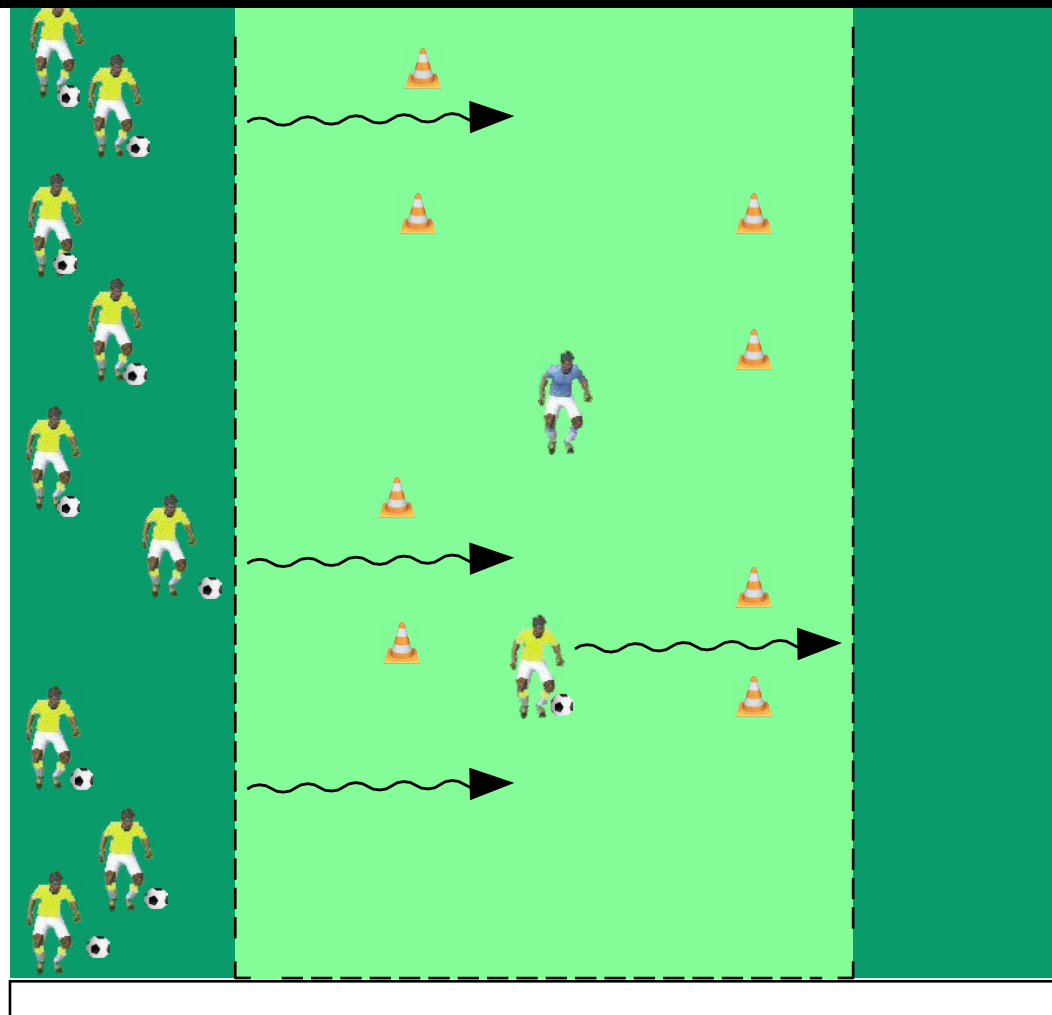
Durée :
10'

PLATEAU 3



Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaître la cible
	BUT
Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.	
CONSIGNES	
Les joueurs doivent aller dans la zone refuge en conduite de balle en passant impérativement par une porte. Le chasseur doit faire sortir le ballon de l'espace de jeu. Tous les éperviers attrapés deviennent des chasseurs et doivent se tenir la main.	
Éléments pédagogiques	VARIABLES
	Les joueurs partent en conduite de balle et doivent éviter les deux chasseurs qui évoluent dans leur zone.
	METHODE PEDAGOGIQUE
	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
Changer souvent de chasseur L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser	



Catégorie :
U7

JEU
L'épervier
4

Espace :
40x20m

Effectif :
10

Durée :
10'

Interclubs



Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaître l'adversaire
	BUT
Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.	
CONSIGNES	
Les joueurs doivent aller dans la zone refuge en conduite de balle en passant impérativement par une porte et doivent éviter les deux chasseurs qui évoluent librement dans leur zone. Les joueurs qui ont perdu le ballon peuvent aider leurs partenaires.	
Éléments pédagogiques	VARIABLES
	METHODE PEDAGOGIQUE
	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	Changer souvent de chasseur L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser

