

THÈME 3: LES QUATRE COINS

JEU U6/U7

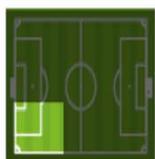
PÉRIODE 2

DECEMBRE > JANVIER

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

4 X

4 X

TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

12 X

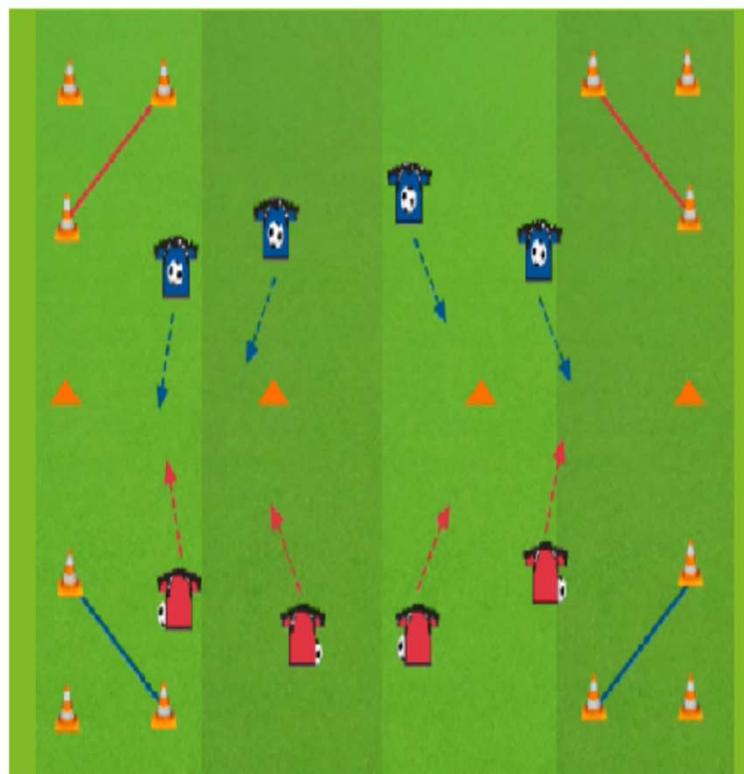
4 X

8 X

0 X

4/4 X

SCHÉMA



> Conduite de balle

> Déplacement du joueur sans ballon

> Passe courte

> Passe longue



DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Chaque joueur a son ballon dans ses mains.
Au signal de l'éducateur, chaque joueur doit rejoindre un coin correspondant à sa couleur et y déposer le ballon.

BUTS

1 point = l'équipe qui se regroupe en totalité dans les coins correspondants à sa couleur.

Adapter les règles du jeu au niveau des enfants

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"> • Ballon au sol, le joueur effectue une conduite pour aller vers le coin • 2 joueurs par coin au minimum 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Stimuler et valoriser la réussite • La sécurité des enfants (occupation de l'espace - éviter les contacts)

THÈME 4 : LA LOCOMOTIVE

JEU U6/U7

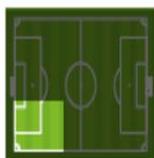
PÉRIODE 2

DECEMBRE > JANVIER

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

4 X

4 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

9 X

8 X

8 X

0 X |

4/4 X

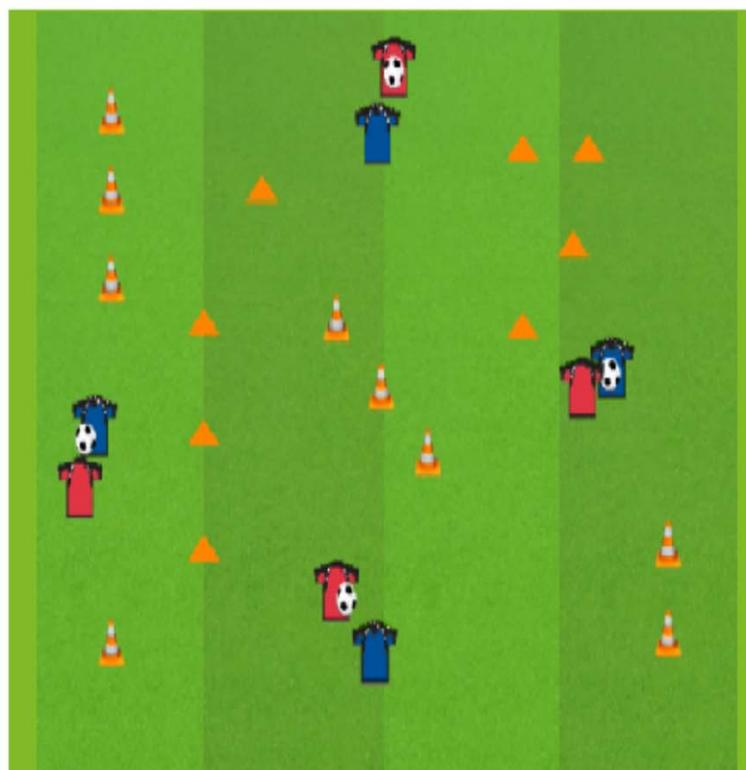
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHEMA



> Conduite de balle

> Déplacement du joueur sans ballon

> Passe courte

> Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Les joueurs, par 2 (un de chaque équipe) : le 1^{er} effectue un parcours, le 2^{ème} le suit avec le ballon à la main. Il doit réaliser le même parcours.

BUTS

1 point = parcours réalisé correctement et sans faire tomber le matériel.

Adapter les règles du jeu au niveau des enfants

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

• Possibilité de rajouter des joueurs par équipes mais agrandir l'espace

VARIANTES

• Donner un ballon à chaque joueur
• Placer un ballon dans les pieds de chaque joueur
• Complexifier le parcours (cerceaux, haies...)

ANIMATION

• Faire répéter l'action
• Corriger
• Animer / Encourager / Valoriser

VEILLER À...

• Stimuler et valoriser le bon parcours
• Contrôler la vitesse du 1^{er} joueur
• Inverser les rôles