

THÈME 5 : DÉMARQUE ET MARQUE (ETAPE 1)

SITUATION U6/U7

PÉRIODE 3

MARS > AVRIL

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

8 X | 10 X

8 X | 2 BUTS

4/4 X | OU 4

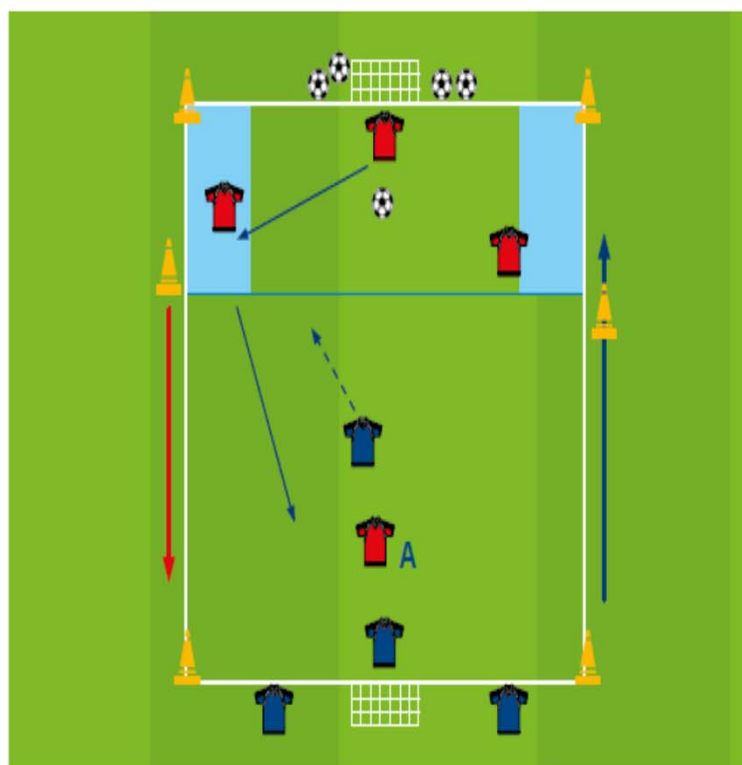
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★★★★☆

SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Départ du GB. Joueurs inattaquables quand ils sont dans la zone bleu.

Joueur A doit rester dans sa partie de terrain
Le chasseur a le droit de franchir la lignes de 8 mètres quand un joueur de champ adverse touche le ballon.

BUTS

But marqué = 1 point

Tir = 1 point - but marqué = 2 points

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

Adapter les règles du jeu au niveau des enfants

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter un chasseur supplémentaire 	<ul style="list-style-type: none"> • Changer les rôles tous les 8 ballons 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer/Encourager /Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Encourager et valoriser lorsqu'il y a un but et/ou passe • L'occupation de l'espace • Compter les points

THÈME 6 : BATEAU PIRATE

JEU U6/U7

PÉRIODE 3

MARS > AVRIL

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

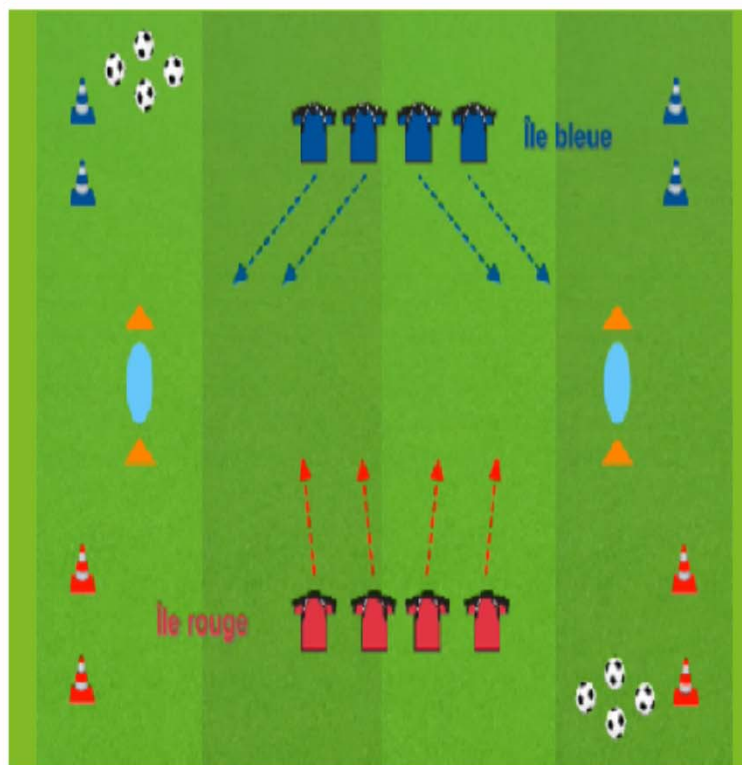
TEMPS DE JEU

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).

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"> • Avec ballon à la main puis ballon au pied • Ajouter ou retirer une porte 	<ul style="list-style-type: none"> • Expliquer / démontrer / Corriger • Animer / Encourager / Valoriser • Utiliser un langage imagé (Iles, bateau, pirates, mer) 	<ul style="list-style-type: none"> • Stimuler et valoriser la réussite • Compter les points • Changer les rôles