



U6/U7

CALENDRIER DE LA SAISON U6/U7

L'ENFANT AU CŒUR DU JEU

FORMES DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PROCÉDÉS D'APPRENTISSAGE (3/24)



THÈME 3 : LA TRAVERSÉE MAGIQUE

JEU U6/U7

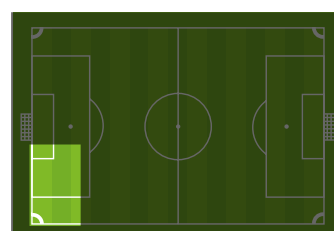
PÉRIODE 1

SEPTEMBRE > TOUSSAINT

- | | | | |
|------------------------|----------------------------|---------------------------|-----------------------------|
| Découverte de la cible | Découverte de l'adversaire | Reconnaître le partenaire | Développement moteur |
|------------------------|----------------------------|---------------------------|-----------------------------|

ORGANISATION

ESPACE



L 15m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

- 4 X
- 4 X

TEMPS DE JEU

10'

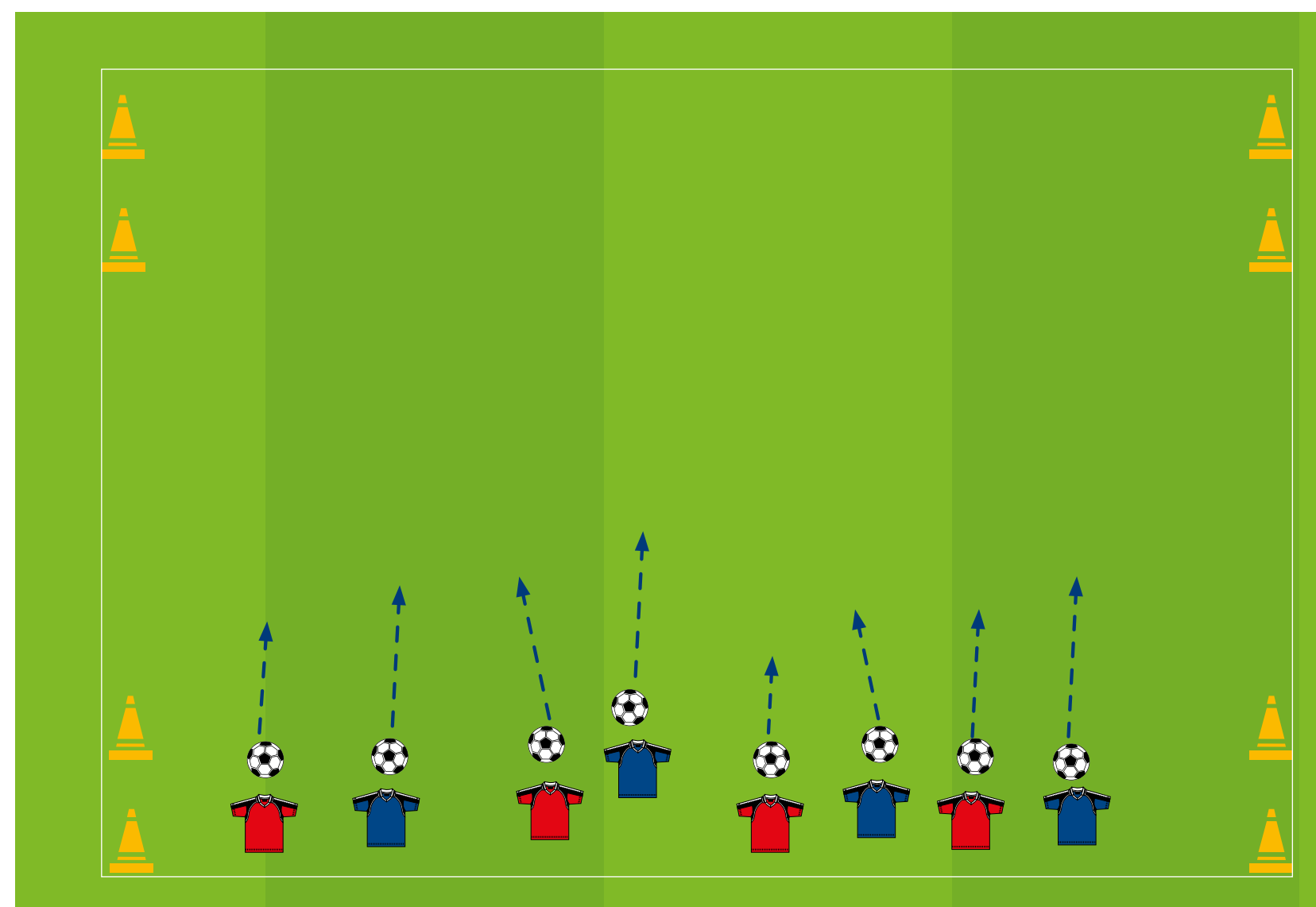
DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

- 8 X
- 10 X
- 8 X
- 0 X |
- 4/4 X

SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Au signal de l'éducateur (grand magicien), le joueur (petit magicien) traverse le terrain en exécutant certaines actions (tours de magie) :

- Lancer le ballon en l'air et taper dans ses mains
- Conduire le ballon, utiliser les différentes surfaces

BUTS

1 point = traverser le terrain en respectant les consignes.

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"> • Mettre les 2 équipes face à face afin qu'elles s'évitent en exécutant les actions. • Inventer d'autres tour de magie 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Expliquer / démontrer / Corriger • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Compter les points et valoriser • Complexifier ou simplifier les consignes en fonction de la réussite • Utiliser un vocabulaire imagé

