

Jeu U7 à réaliser sur la 1^{ère} phase

Pourquoi intégrer des jeux ?

- ASPECT LUDIQUE / PLAISIR
- MOTIVATION
- VARIETE
- APPRENTISSAGE

U7

Plateau 1

La traversée magique

Plateau 2

Le bateau pirate

Plateau 3

1 2 3 soleil

Plateau 4

Les sorciers

Voir le GIFE

JEU PLATEAU N° 1

Thème de séance

Motricité 1 La traversée magique

Développement moteur

U7

					20	10

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

5	5		

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Eléments pédagogiques
Jeu	<p>Objectifs Motricité générale</p> <p>But Traverser le terrain</p> <p>Consignes Imposer les actions sur le haut du corps : - taper dans ses mains quand on pose le pied droit (ou gauche) ; - lancer le ballon en l'air et taper dans les mains ; - idem avec taper des mains dans le dos.</p> <p>Imposer les actions sur le bas du corps : - conduire un ballon (librement ou avec des contraintes) ; - se déplacer en arrière, en pas chassés, à cloche pied....; - jouer sur la direction des déplacements : passer dans une porte, faire le tour d'un cône, mettre un pied dans chaque cerceau .</p>	12'		<p>Variantes</p> <p>Cf les règles. Faire partir les équipes face à face pour que les enfants aient à s'éviter. Mettre une compétition entre les 2 équipes : - chaque joueur qui réussit le défi, rapporte un point à son équipe ; - chaque joueur qui traverse le plus vite et qui réussit le défi, marque deux points.</p>
	Nbre de joueurs	8		Méthode pédagogique - Veiller à ...
	Espaces	12x15		Encourager, valoriser.
				Animer. Adapter la difficulté en fonction du niveau du groupe.

JEU PLATEAU N°2

Thème de séance

Découverte de l'adversaire

U7

Jeu Bateau-pirate 1

		6	6		10

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

5	5		

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Eléments pédagogiques
Jeu	<p>Objectifs Reconnaître le joueur adverse.</p> <p>But Passer dans une porte.</p> <p>Consignes Au signal de l'éducateur, le joueur doit essayer de passer dans la porte A ou B, sans se faire toucher par le joueur . S'il se fait toucher, le joueur peut passer dans la porte C.</p>	10'		<p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sans ballon. - Ballon à la main. - Ballon au pied.
	Nbre de joueurs	10		Méthode pédagogique
	Espaces	15x15		ACTIVE
				Laisser jouer - Observer - Questionner
			Veiller à...	
			Compter les points.	
			Inverser les rôles	

JEU PLATEAU N°3




Thème de séance





Reconnaître la cible

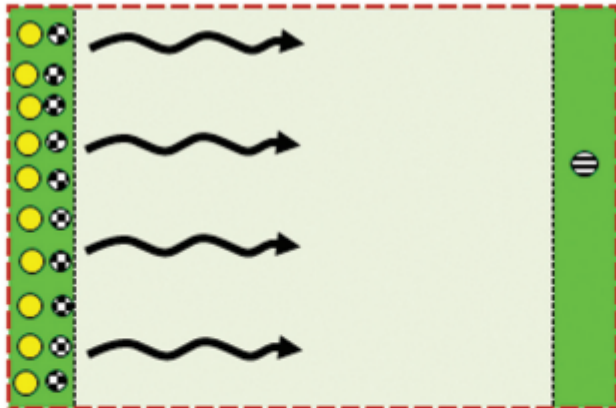
U7

Jeu	1-2-3 soleil 2
-----	----------------

						
					20	10

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

			
10		1	

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Eléments pédagogiques
Jeu	<p>Objectif Reconnaître la cible à attaquer.</p> <p>But Le joueur qui atteint le premier la zone but, marque un point.</p> <p>Consignes L'éducateur prononce "1-2-3 Soleil", les joueurs doivent se déplacer, ballon en main, en allant vers la zone but. Dès que l'éducateur a terminé sa phrase, il se retourne, les joueurs doivent s'arrêter et faire la statue. Si un joueur est surpris en train de bouger, il va sur la ligne de départ.</p>	10'		Variables
	Nbre de joueurs	10		Méthode pédagogique
	Espaces	40x20		ACTIVE
				Laisser jouer - Observer - Questionner
				Veiller à...
			<p>L'activité des enfants. Encourager et valoriser. Varier le rythme d'énonciation de la phrase.</p>	

JEU PLATEAU N° 4

Motricité 6 Les sorciers

Thème de séance
Développement moteur

U7

					20	10

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

2	8		

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Éléments pédagogiques
Jeu	<p>Objectif Maîtrise des appuis et déplacements.</p> <p>But Ne pas se faire toucher par les joueurs adverses (les sorciers).</p> <p>Consignes Les sorciers doivent toucher les autres joueurs. Dès qu'ils sont touchés, ils doivent rester sur place en écartant les jambes. Pour les délivrer, leurs partenaires doivent leur passer entre les jambes.</p>	10'		<p>Variantes</p> <p>Un ou plusieurs sorciers. Sans ballon. Ballon à la main (pour libérer un partenaire, faire passer le ballon entre les jambes). Ballon dans les pieds (pour libérer un partenaire, faire passer le ballon entre les jambes).</p>
	Nbre de joueurs	10		<p>Méthode pédagogique - Veiller à ...</p>
	Espaces	15x20		<p>Faire identifier l'espace de jeu.</p> <p>Identifier le / les sorcier(s).</p> <p>Veiller à ce que les joueurs touchés restent immobiles, dans l'attente d'être libérés par un partenaire</p>

LES JEUX – Quelques rappels

JOUER C'EST
RIRE – APPRENDRE - FAIRE

Mise en place du jeu sur le plateau :

- En fonction du jeu, il est possible de le mettre en place en se servant des terrains de matchs, en rajoutant un peu de matériels et si besoin modifier l'espace.

Avantages : toutes les équipes font le jeu en même temps et chaque éducateur d'équipes participe à l'animation.

- Si le nombre d'équipes est impair, il faudra prévoir une zone de terrain spécialement dédiée au déroulement du jeu et l'inclure dans les rotations afin que toutes les équipes puissent y participer.

Animation du jeu : 2 possibilités

- L'animation du jeu est confiée aux éducateurs encadrant les équipes, le responsable du plateau doit prévoir un temps d'explication si nécessaire lors du briefing d'avant plateau.
- Un éducateur du club accueillant le plateau se consacre spécialement à l'animation durant le plateau.

Le jeu ne doit pas être découvert par les enfants lors du plateau ! Ils doivent le découvrir et le pratiquer au minimum à l'entraînement précédent le plateau.

A vous de vous adapter !!

Si le jeu ne peut pas être réalisé pour cause de manque d'effectif (1 seul équipe au jeu par exemple), proposer autre chose :

- Parcours motricité (la locomotive)
- Eveil au jonglage (le magicien)
- 1 c 1