

# JEU

## L'épervier 5

### Thème de séance :

Reconnaître la cible

U7

#### Matériel

X			X		X	10

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

#### Effectif

X	X		

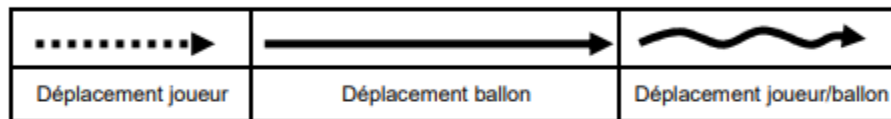
Partie	Tache		Descriptif	Elements pedagogiques	
Jeu	Objectif :	Durée		Variables	
	But :	10'		Méthode Pédagogique	
	Consignes :	Nbre de joueurs		ACTIVE	
		10		Laisser jouer - Observer - Questionner	
Espace	40 X 20	Veiller à ...			
			Changer souvent de chasseur L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser		

**JEU****La queue du diable 1**

**Thème de séance :**  
découverte de l'adversaire

**U7**

Matériel



Effectif

5	5		

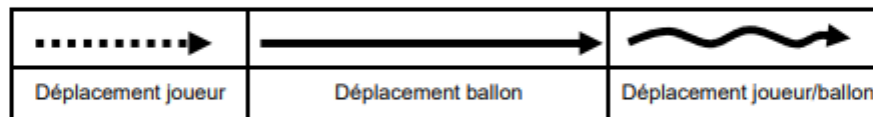
	Tache		Descriptif	Elements pedagogiques	
<b>Jeu</b>	<b>Objectif :</b> Se protéger face aux autres joueurs en mettant son corps en opposition.	Durée		<b>Variables</b>	
	<b>But :</b> Attraper le plus de chasubles possibles sans se faire prendre le sien.	10'		<b>Méthode Pédagogique</b>	
	<b>Consignes :</b> Chaque joueur accroche une chasuble dans son dos (la "queue du diable"), rentré dans son short. Le but du jeu est d'attraper le plus de chasubles possibles sans se faire prendre le sien.	Nbre de joueurs		<b>ACTIVE</b>	
	Quand on a perdu "sa queue", on sort du jeu ("prison"). Le gagnant est celui qui a le plus de chasubles en fin de partie (chaque chasuble pris vaut un point, si on a gardé sa queue : + 2 points).	10 à 12		<b>Laisser jouer - Observer - Questionner</b>	
		Espaces		<b>Veiller à ...</b>	
	20 x 20 m	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Je dois assurer 2 rôles : attaquer et me défendre.</li> <li>* Je dois regarder partout : devant, sur les côtés, derrière ... et changer rapidement d'appuis pour me retrouver face au danger.</li> <li>* Occuper tout l'espace pour être plus en sécurité</li> <li>* On peut faire alliance !</li> <li>* Limiter le temps du jeu (séquences de 2 à 3 min. maxi) pour ne pas laisser trop longtemps les joueurs dans la "prison"</li> </ul>			

**JEU****La queue du diable 2**

**Thème de séance :**  
découverte de l'adversaire

**U7**

Matériel



Effectif

5	5		

Partie	Tache	Descriptif	Elements pedagogiques	
Jeu	<p><b>Objectif :</b> Se protéger face aux autres joueurs en mettant son corps en opposition.</p> <p><b>But :</b> Etre l'équipe qui a apporté le plus de chasubles possibles dans son coffre fort.</p> <p><b>Consignes :</b> Faire 2 équipes de couleurs différentes, chaque équipe ayant une 2ème chasuble accrochée dans le dos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Chaque joueur doit attraper "la queue" d'un adversaire et conserver la sienne.</li> <li>* Un joueur dont la queue est attrapée va en prison.</li> <li>* Le sorcier qui a attrapé la queue va la déposer dans le coffre fort de son équipe avant de rejouer.</li> <li>* Un joueur peut délivrer un prisonnier en lui apportant une chasuble prise dans la réserve (une seule délivrance à la fois).</li> <li>* Attention, la réserve de chasuble est limitée !</li> <li>* Compter les chasubles apportées dans les coffres forts après 3 min. de jeu</li> </ul>	<p>Durée</p> <p>10'</p> <p>Nbre de joueurs</p> <p>10 à 12</p> <p>Espaces</p> <p>20 x 20m</p>		<p><b>Variables</b></p> <p><b>Méthode Pédagogique</b></p> <p><b>ACTIVE</b></p> <p><b>Laisser jouer - Observer - Questionner</b></p> <p><b>Veiller à ...</b></p> <p>Quand on est joueur en danger :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Se déplacer pour ne pas se faire toucher</li> <li>* Etre vigilant et regarder autour de soi</li> <li>* Déplacements variés (changements d'appuis, accélérations, pas chassés ...)</li> <li>* Faire face au danger quand c'est nécessaire (pour faire écran et protéger "sa queue"</li> </ul> <p>Délivrer à bon escient !</p> <p>Quand on est "sorcier" :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Développer une stratégie collective pour "attaquer" et "garder" ses prisonniers !</li> </ul>

**JEU**

La zone atteindre 1

Thème de séance :

Repérer le partenaire

U7

Matériel

						1

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

5	5		

Partie	Tache		Descriptif	Elements pedagogiques	
Jeu	Objectif :	Durée		Variables	
	COOPERER pour atteindre la zone	2x5'			
	But :			Méthode Pédagogique	
	Atteindre la zone de but aplatir le ballon			<b>ACTIVE</b>	
	Consignes : on joue à la main	Nbre de joueurs		Laisser jouer - Observer - Questionner	
On peut courrir avec la balle dans ses mains.	5C5 ou 4C4	Veiller à ...			
On peut toucher le porteur de balle pour récupérer le ballon	Espaces	L'occupation de l'espace			
On peut transmettre le ballon.	25x15	Bien compter les points			
Ballon mal maîtrisé = ballon perdu rendu à l'adversaire		L'activité des enfants			
		Encourager et dynamiser			
		Questionner les enfants			

## Motricité 2

### Le va et vient

Thème de séance : Développement Moteur

#### Matériel

			X	X	X	X

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

#### Effectif

X	X		

Parties	Taches		Descriptif	Éléments pédagogiques
Jeu	Objectif : motricité générale (vivacité)	Durée		<b>Variables</b> Signal auditif : "top", frapper dans les mains, ... Signal visuel : vert = départ, rouge = faux départ Annoncer la couleur du cerceau à prendre Effectuer le jeu sous forme de relais On part chercher un ballon dans cerceau pour le ramener aux pieds à son partenaire
	<b>But :</b> Marquer plus de points que l'équipe adverse 1pt par manche remportée	15'		
	<b>Consignes :</b> Duel 1 contre 1, départ main sur le cone Au signal de l'éducateur, le joueur de chaque équipe doit récupérer un cerceau et le placer sur une coupelle correspondant à sa couleur Le premier des 2 joueurs qui retouche le cone de départ remporte la manche	Nbre de joueurs		
		8		
		Espaces		
	10m x 15m	<b>Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...</b> Etre capable de réagir le plus vite possible au signal Allier agilité et rapidité sans perdre de temps		

**JEU**  
**Le multi buts 1**

**Thème de séance :**  
Repérer le partenaire

**U7**

Matériel

6		4	2			1

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

5	5		

Partie	Tache		Descriptif	Elements pedagogiques	
<b>Jeu</b>	<b>Objectif :</b> Coopérer pour marquer	Durée		<b>Variables</b>	
	<b>But :</b> Marquer le plus de but	2x5'			
	<b>Consignes :</b> On attaque 2 buts , on défend 2 buts. Pas de gardiens de but.	Nbre de joueurs		<b>Méthode Pédagogique</b>	
	1 but = 1 point	5C5		<b>ACTIVE</b>	
		Espaces		<b>Laisser jouer - Observer - Questionner</b>	
		30X20		<b>Veiller à ...</b>	
			L'occupation de l'espace et la taille des buts Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants		

Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
La balle au  
capitaine 1

Espace :  
**25x15m**

Effectif :  
**5C5**

Durée :  
**2x5'**

On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Coopérer pour atteindre le joueur
	BUT
Atteindre le joueur capitaine dans la zone	
CONSIGNES	
On ne peut pas courrir avec la balle dans ses mains. On ne peut pas toucher le porteur de balle. Ballon mal maîtrisé = ballon perdu et rendu à l'adversaire. 1 mètre sépare le défenseur du porteur du ballon.	
VARIABLES	
Éléments pédagogiques	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	L'occupation de l'espace Bien compter les points L'activité des enfants et les rotations Encourager et dynamiser Questionner les enfants

