

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	
	Reconnaître la cible à attaquer et à défendre.	10'			
	But :	Nbre de joueurs		Méthode Pédagogique	
	Le dernier joueur restant qui a encore son ballon marque 1 point.	10		ACTIVE	
Consignes :	Espace	40 X 20	Laisser jouer - Observer - Questionner		
Les joueurs doivent aller dans la zone refuge en conduite de balle en évitant les deux chasseurs qui chassent dans leur zone. Il peuvent s'arrêter dans la zone refuge située entre les deux zones chasseurs. Le chasseur essaye de faire sortir le ballon de son espace de jeu.			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



Déplacement joueur



Déplacement ballon



Déplacement joueur/ballon

Effectif

5	5		

	Tache		Descriptif	Elements pedagogiques	
Jeu	Objectif :	Durée		Variables	
	Se protéger face aux autres joueurs en mettant son corps en opposition.	10'		Méthode Pédagogique	
	But :			ACTIVE	
	Attraper le plus de chasubles possibles sans se faire prendre le sien.	Nbre de joueurs		Laisser jouer - Observer - Questionner	
	Consignes :	10 à 12		Veiller à ...	
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.	Espaces	<ul style="list-style-type: none"> * Je dois assurer 2 rôles : attaquer et me défendre. * Je dois regarder partout : devant, sur les côtés, derrière ... et changer rapidement d'appuis pour me retrouver face au danger. * Occuper tout l'espace pour être plus en sécurité * On peut faire alliance ! * Limiter le temps du jeu (séquences de 2 à 3 min. maxi) pour ne pas laisser trop longtemps les joueurs dans la "prison" 			
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.	20 x 20 m				

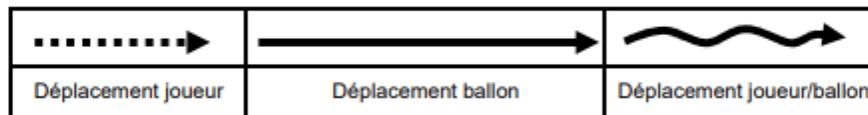
JEU

La queue du diable 2

Thème de séance :
découverte de l'adversaire

U7

Matériel



Effectif

5	5		

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

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 : COOPERER pour atteindre la zone But : Atteindre la zone de but aplatir le ballon Consignes : on joue à la main On peut courrir avec la balle dans ses mains. On peut toucher le porteur de balle pour récupérer le ballon On peut transmettre le ballon. Ballon mal maîtrisé = ballon perdu rendu à l'adversaire	Durée 2x5' Nbre de joueurs 5C5 ou 4C4 Espaces 25x15		Variables Méthode Pédagogique ACTIVE Laisser jouer - Observer - Questionner Veiller à ... L'occupation de l'espace Bien compter les points 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		Variables 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
	But : Marquer plus de points que l'équipe adverse 1pt par manche remportée	15'		
	Consignes : 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		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ... 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	
Jeu	Objectif : Coopérer pour marquer	Durée		Variables	
	But : Marquer le plus de but	2x5'			
	Consignes : On attaque 2 buts , on défend 2 buts. Pas de gardiens de but.	Nbre de joueurs		Méthode Pédagogique	
	1 but = 1 point	5C5		ACTIVE	
		Espaces		Laisser jouer - Observer - Questionner	
		30X20		Veiller à ...	
			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
	ACTIVE - 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

