



# 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 (4/24)



## THÈME 4 : L'ÉPERVIER

### JEU U6/U7

### PÉRIODE 2

NOVEMBRE > DÉCEMBRE

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

7 X

1 X

#### MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X

10 X

7 X

0 X |

1/7 X

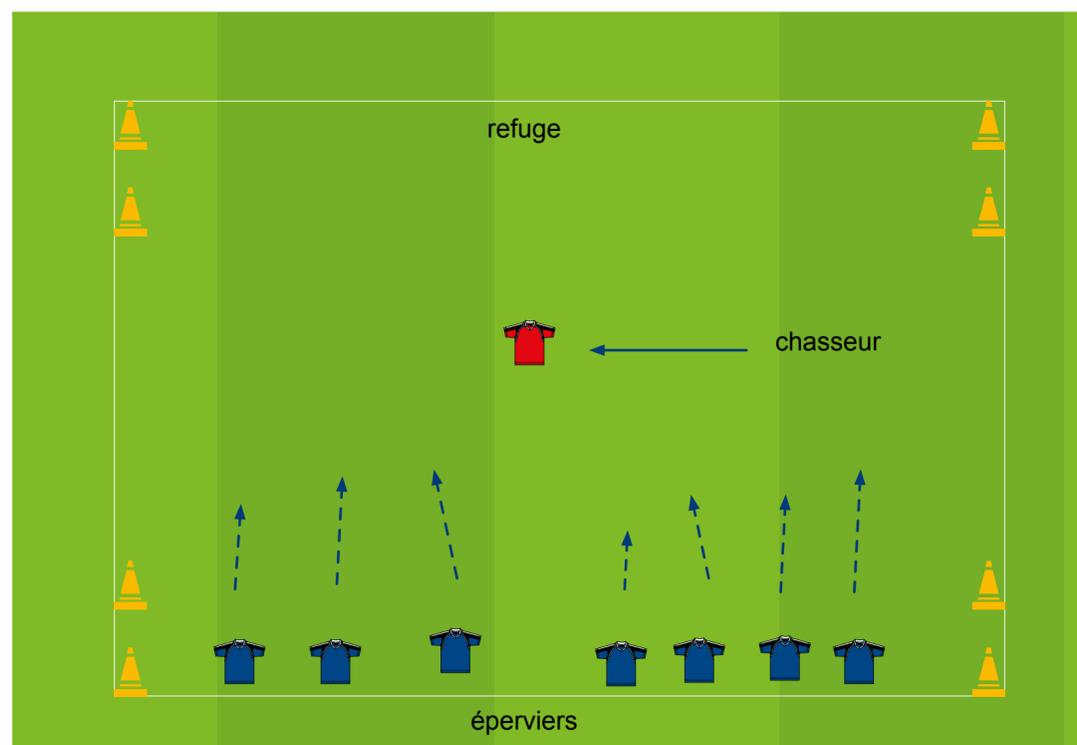
#### TEMPS DE JEU

10'

#### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



### SCHÉMA



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

### DÉROULEMENT

#### CONSIGNES

Au « top » de l'éducateur, les éperviers doivent rejoindre la zone 'refuge' sans se faire toucher par le chasseur.

Dès qu'un épervier est touché, celui-ci devient chasseur et se tient par la main avec un autre chasseur.

#### BUTS

Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché, marque 1 point.

### INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

#### ADAPTATION DE L'EFFECTIF

• Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace

#### VARIANTES

- Ajouter un ballon pour chaque épervier à transporter avec la main
- à conduire avec le pied
- Mettre des obstacles dans l'aire de jeu

#### ANIMATION

- Faire répéter l'action
- Observer / Orienter
- Animer / Encourager / Valoriser

#### VEILLER À...

- Démontrer le jeu
- Faire identifier les zones à atteindre
- Bien compter les points et inverser les rôles
- Bien occuper l'espace dès le départ

