



Jeux d'éveil 6 - La chasse au trésor

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Active

Laisser jouer, observer, questionner

ORGANISATION

OBJECTIF	Améliorer la maîtrise des appuis et des déplacements, le changement de rythme.
BUT(S)	Ramener 50% du trésor (coupelles jaunes) = 1 point.
CONSIGNES	<p>Les 3 gardiens (rouges) protègent le château. Les pirates (bleus) doivent aller chercher le trésor et le ramener dans la maison. Ils peuvent entrer dans l'espace par n'importe quel côté. Si un gardien touche un pirate, ce dernier va en prison. En prison, on ne peut se libérer que si on réussit 5 jongles.</p> <p>Veiller à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - équilibrer et structurer les équipes. - compter les points et valoriser les réussites.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	

COMPORTEMENTS ATTENDUS

COLLECTIFS (VEILLER À...)

Découvrir l'adversaire et attaquer la cible pour les pirates.

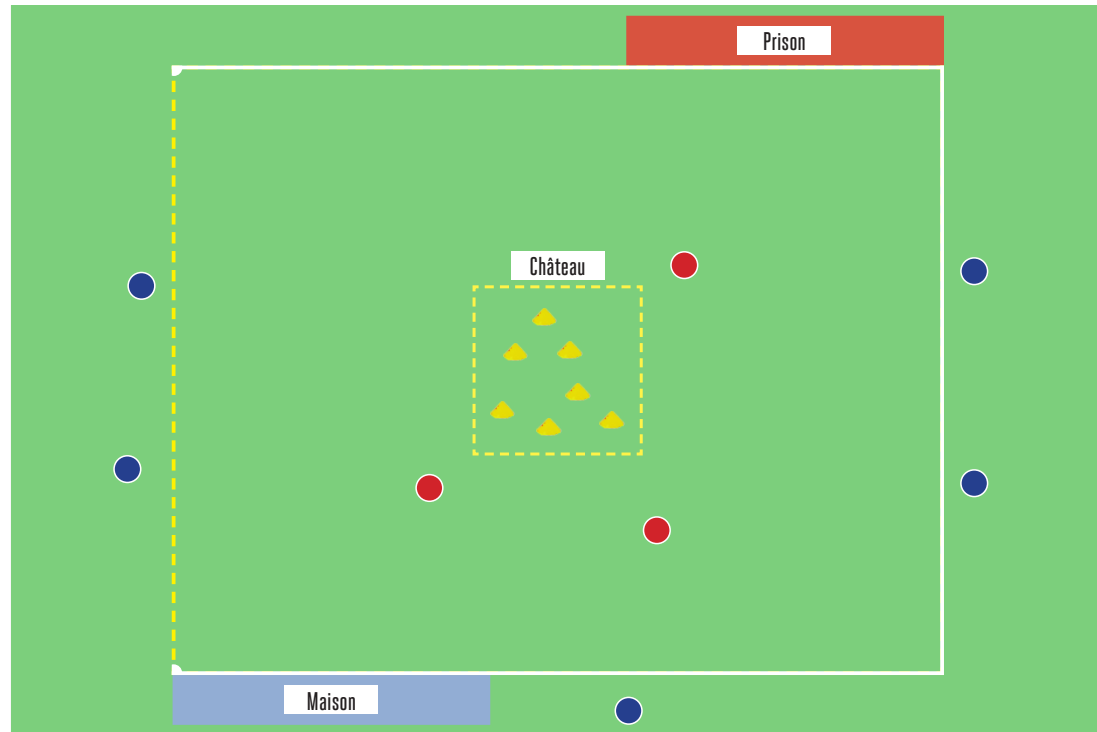
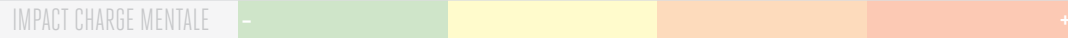
Protéger le trésor pour les gendarmes.

INDIVIDUELS (VEILLER À...)

Prendre l'information et déclencher la course quand l'espace est libre.

MOYENS ASSOCIÉS

Coordination motrice



VARIABLES

Entrée libre dans le château.

Remplacer les coupelles par des ballons et jeu au pied sans se faire toucher.

TRANSITIONS

À LA PERTE

À LA RÉCUPÉRATION

U9

FACILE

BASE

DIFFICILE

SURFACE

Long	12 m
Larg	15 m

DURÉE TOTALE

10' à 15'

SÉQUENCE

2 x 5'

EFFECTIF

Joueurs	8	
●	5	● -
●	3	GB -

MATÉRIEL

#####	-
####	-
🚧	-
🚧	-
🚧	-
🚧	×
⚽	-
🚧	×
.....▶	déplacement
~▶	conduite
→	passe / tir