



Jeux d'éveil 4 - Le morpion

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Active

Laisser jouer, observer, questionner

ORGANISATION

OBJECTIF Améliorer le repérage dans l'espace.

BUT(S) Créer une ligne de 3 (morpion) = 1 point.

CONSIGNES

Jeu par équipe de 4.
Chaque joueur a un ballon et doit se rendre en conduite de balle dans un carré et arrêter son ballon.
Chaque équipe joue à tour de rôle, le plus vite possible. Celui qui vient de poser son ballon doit venir taper dans la main de son partenaire.

Veiller à :
- équilibrer et structurer les équipes.
- compter les points et valoriser les réussites.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

COMPORTEMENTS ATTENDUS

COLLECTIFS (VEILLER À...)

Se repérer le plus rapidement possible dans l'espace.

INDIVIDUELS (VEILLER À...)

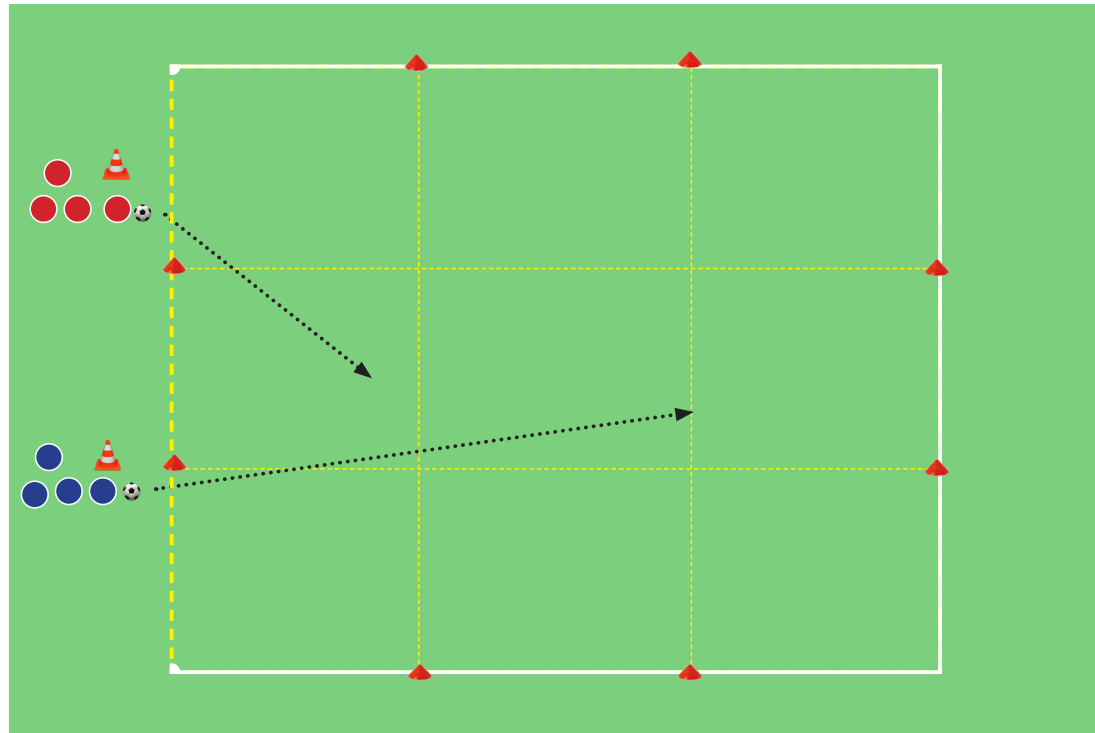
Garder le ballon proche du pied sur la conduite de balle.

MOYENS ASSOCIÉS

Coordination motrice

IMPACT CHARGE MENTALE - [Barre de progression]

IMPACT CHARGE PHYSIQUE - [Barre de progression]



VARIABLES

Ballon à la main.

Départ dos au jeu.

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	
●	4	●	-
●	4	GB	-

MATÉRIEL

[Grille]	-
[Grille]	-
[Cône]	-
[Cône]	-
[Cône]	-
[Cône]	×
[Ballon]	×
[Ballon]	-
[Flèche pointillée]	déplacement
[Flèche ondulée]	conduite
[Flèche droite]	passe / tir