Jeux d'éveil 5 - L'épervier

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
Active
Laisser jouer, observer, questionner

MOYENS ASSOCIÉS	Coordination motrice
IMPACT CHARGE MENTALE	- +
IMPACT CHARGE PHYSIQUE	- +

U9

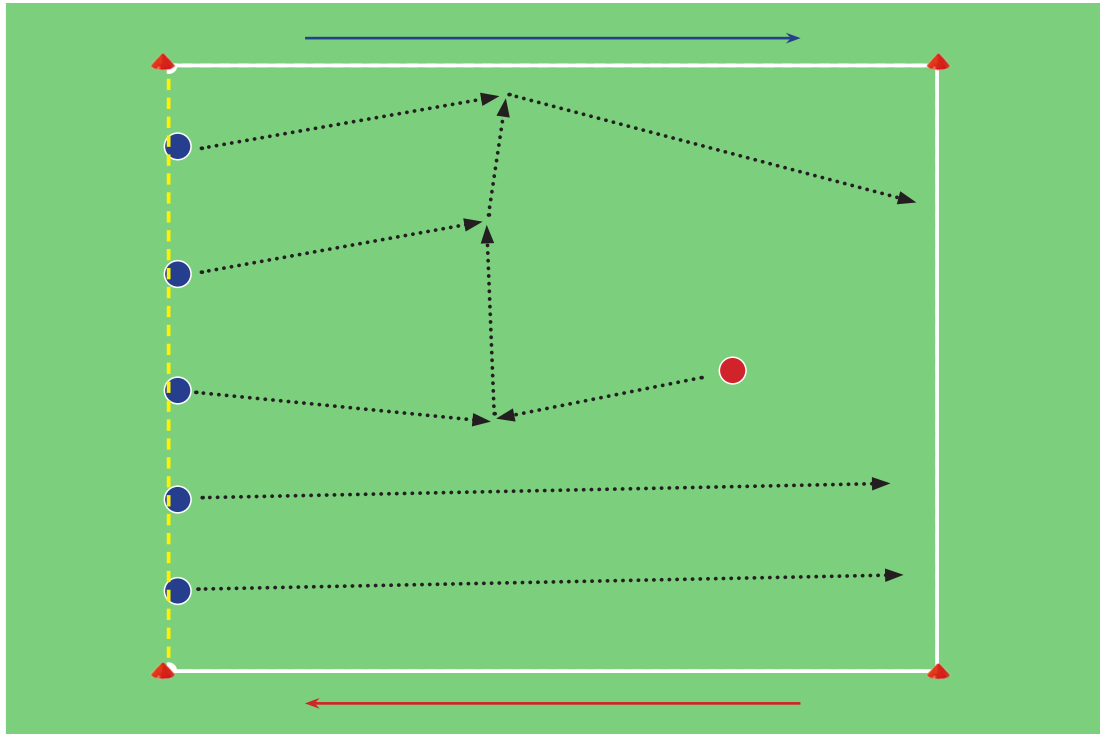
FACILE

BASE

DIFFICILE

ORGANISATION

OBJECTIF	Améliorer la maitrise des appuis et des déplacements.
BUT(S)	Le dernier joueur à ne pas être touché par l'adversaire marque 1 point.
CONSIGNES	Tous les joueurs partent en même temps d'un côté du terrain. Les joueurs doivent traverser le terrain sans se faire toucher par l'épervier au centre. Les joueurs touchés deviennent également éperviers et doivent se lier par deux. Veiller à : - équilibrer et structurer les équipes. - compter les points et valoriser les réussites.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	



SURFACE	
Long	12 m
Larg	15 m

DURÉE TOTALE
10' à 15'

SÉQUENCE
2 x 5'

EFFECTIF			
Joueurs	6		
🔵	5	🟡	-
🔴	1	GB	-

MATÉRIEL	
	-
	-
	-
	-
	-
	×
	×
	-
	déplacement
	conduite
	passe / tir

COMPORTEMENTS ATTENDUS

COLLECTIFS (VEILLER À...)

Reconnaître son camp.
Acquérir le sens du jeu.
Découvrir la cible et l'adversaire.

INDIVIDUELS (VEILLER À...)

Maitriser et reprendre ses appuis.
Changer de direction.
Progresser en levant la tête.
Changer de rythme.

VARIABLES

Ballon dans les mains.

1 ballon pour deux.

TRANSITIONS

À LA PERTE

À LA RÉCUPÉRATION