



Jeu 18 : Minuit dans la bergerie

Catégorie U6/U7

Découverte de la cible

Découverte de l'adversaire

Reconnaitre le partenaire

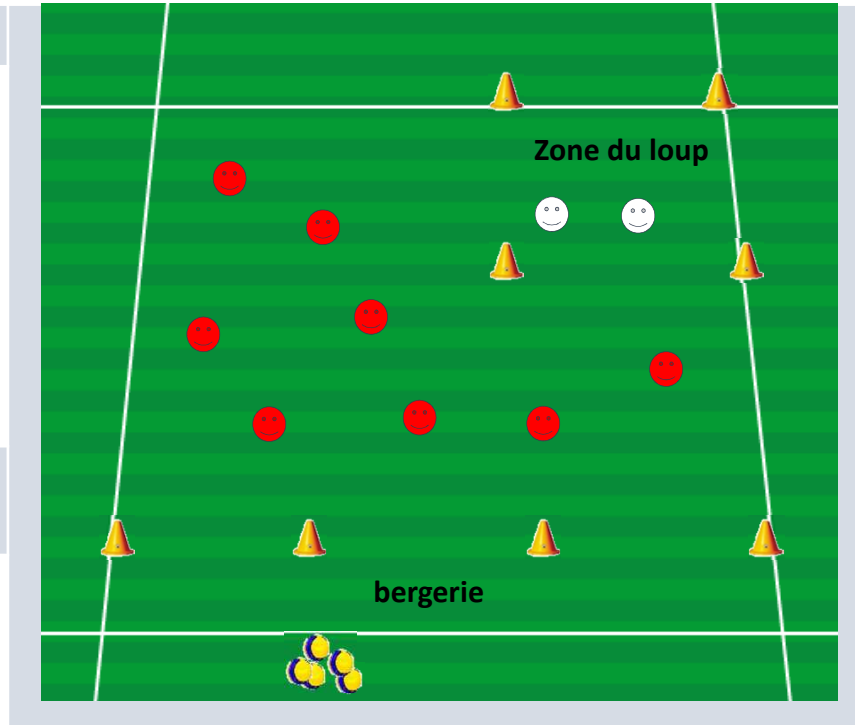
Développement moteur

- Conduite de balle 
- Déplacement ballon 
- Déplacement du joueur sans ballon 

Organisation



Espace	Effectif
20 x 20 m (Zone du loup 5m * 5m)	8  2 
Matériel par terrain	
8 	10'
10 	
2/8  	

Schéma



Objectifs

Consignes

L'équipe  (les moutons) sont en mouvement. Ils demandent l'heure au joueur  (le loup). Lorsque celui-ci répond « minuit », il peut sortir de sa zone pour venir toucher les moutons. Lorsque ces derniers sont touchés, ils doivent aller dans le refuge du loup.

But et objectifs

- 1 point = être le dernier « mouton » à ne pas s'être fait toucher
- Reconnaître l'adversaire

Éléments Pédagogiques

Variables	Méthode pédagogique	Veiller à
<ul style="list-style-type: none"> - Mettre un ballon dans les pieds des moutons - Diviser le groupe de moutons en 2 équipes avec 2 bergeries 	<p>Active</p> <p>Faire répéter l'action</p> <p>Questionner / Orienter</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lorsque les moutons sont touchés, ils aillent bien dans la zone du loup - Pour être délivrer, un mouton doit les toucher. - Inverser les rôles