



## Jeu 6 : La queue du diable

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

### Schéma

### Objectifs

#### Espace

#### Effectif

20 x 20 m

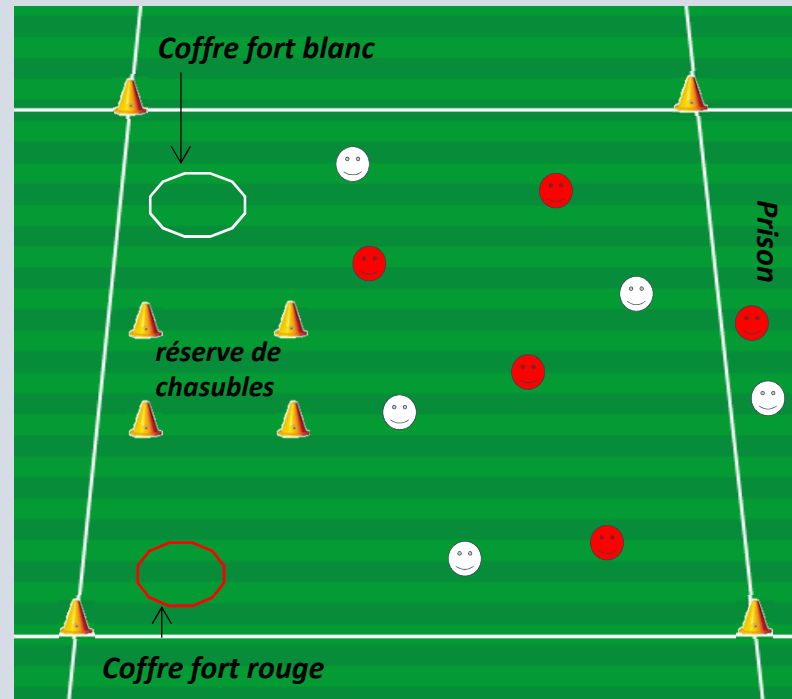
5   
5 

#### Matériel par terrain

2   
8   
10   
5+5 



10'



#### Consignes

2 équipes s'affrontent pour récupérer un maximum de chasubles. Les joueurs portent leur chasuble dans leur dos. Celui qui se fait attraper son chasuble se retrouve dans la zone « prison ». Le chasuble récupéré est posé dans le « coffre fort ». On peut faire sortir un joueur de la prison en lui donnant un chasuble de « la réserve »

#### But et objectifs

- 1 point = dans un temps donné, l'équipe qui possède le plus de foulards dans son coffre fort
- Reconnaître l'adversaire

### Eléments Pédagogiques

#### Variables

- Ajouter un ballon à chaque joueur à la main puis au pied
- Les joueurs évoluent par 2, en se tenant la main

#### Méthode pédagogique

Active  
Faire répéter l'action  
Observer / Orienter

#### Veiller à .....

- Compter les points et changer les rôles
- à faire plusieurs séries de 2-3 min.
- Se déplacer pour ne pas se faire toucher