

Thème de séance

## Reconnaître la cible

U7

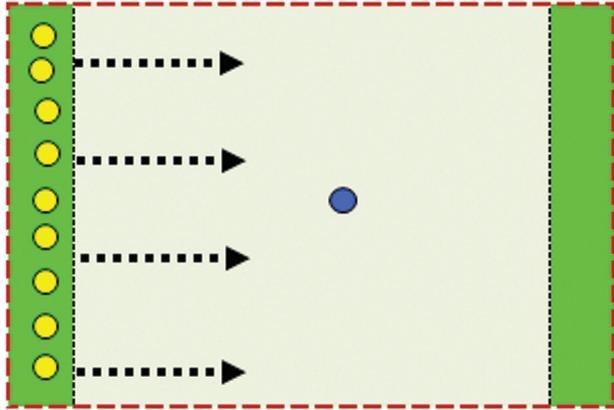
Jeu

L'épervier 1

						
					20	10

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

			
9	1		

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Eléments pédagogiques
Jeu	<p><b>Objectif</b> Reconnaître la cible à attaquer et à défendre.</p> <p><b>But</b> Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché, marque un point.</p> <p><b>Consignes</b> Les joueurs doivent aller dans la zone refuge sans se faire toucher ou attraper par le chasseur. Tous les éperviers attrapés deviennent des chasseurs et doivent se tenir la main.</p>	10'		<b>Variables</b>
		Nbre de joueurs		Les joueurs partent en conduite de balle.
		10		<b>Méthode pédagogique</b>
		Espaces		<b>ACTIVE</b>
		40x20		<b>Laisser jouer - Observer - Questionner</b>
			<b>Veiller à...</b>	
			Changer souvent de chasseur. L'occupation de l'espace. L'activité des enfants. Encourager et valoriser.	

Jeu

L'épervier 2

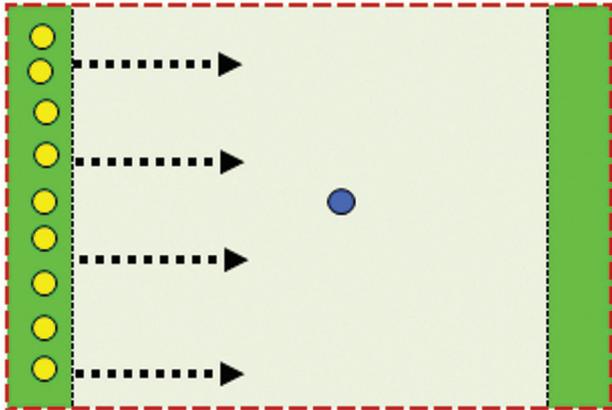
Reconnaître la cible

U7

						
					20	10

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

			
9	1		

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Éléments pédagogiques
Jeu	<p><b>Objectif</b> Reconnaître la cible à attaquer et à défendre.</p> <p><b>But</b> Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché, marque un point.</p> <p><b>Consignes</b> Les joueurs doivent aller dans la zone refuge en conduite de balle sans se faire toucher ou attraper par le chasseur. Tous les éperviers attrapés deviennent des chasseurs et doivent se tenir la main.</p>	10'		<b>Variables</b>
		Nbre de joueurs		Les joueurs qui ont perdu leur ballon, peuvent aider leur partenaire et recevoir un ballon.
		10		Méthode pédagogique
		Espaces		<b>ACTIVE</b>
		40x20		<b>Laisser jouer - Observer - Questionner</b>
		Veiller à...		
			Changer souvent de chasseur. L'occupation de l'espace. L'activité des enfants. Encourager et valoriser.	

Jeu

L'épervier 3

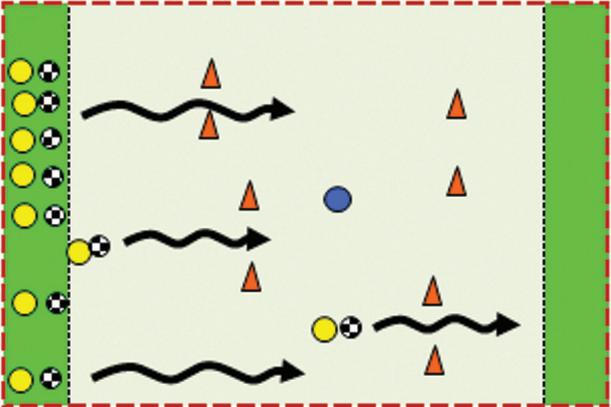
Reconnaître la cible

U7

						
			8		20	10

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

			
9	1		

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Eléments pédagogiques
Jeu	<p><b>Objectif</b> Reconnaître la cible à attaquer et à défendre.</p> <p><b>But</b> Le dernier joueur restant et qui a encore son ballon, marque un point.</p> <p><b>Consignes</b> Les joueurs doivent aller dans la zone refuge en conduite de balle en passant impérativement par une porte. Le chasseur doit faire sortir le ballon de l'espace de jeu. Tous les éperviers attrapés deviennent des chasseurs et doivent se tenir la main.</p>	10'		<p><b>Variables</b></p> <p>Les joueurs partent en conduite de balle et doivent éviter les deux chasseurs qui évoluent dans leur zone.</p>
	Nbre de joueurs			Méthode pédagogique
	10			<b>ACTIVE</b>
	Espaces			Laisser jouer - Observer - Questionner
	40x20			Veiller à...
			<p>Changer souvent de chasseur. L'occupation de l'espace. L'activité des enfants. Encourager et valoriser.</p>	

Jeu

L'épervier 4

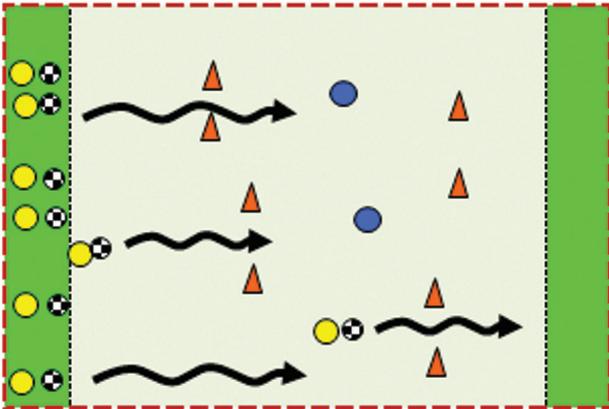
Reconnaître la cible

U7

			8		20		10
---	---	---	---	---	----	---	----

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

			
8	2		

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Eléments pédagogiques
Jeu	<p><b>Objectif</b> Reconnaître la cible à attaquer et à défendre.</p> <p><b>But</b> Le dernier joueur restant et qui a encore son ballon, marque un point.</p> <p><b>Consignes</b> Les joueurs doivent aller dans la zone refuge en conduite de balle en passant impérativement par une porte et doivent éviter les deux chasseurs qui évoluent librement dans leur zone. Les joueurs qui ont perdu le ballon peuvent aider leurs partenaires.</p>	10'		Variables
		Nbre de joueurs		Méthode pédagogique
		10		ACTIVE
		Espaces		Laisser jouer - Observer - Questionner
40x20	Veiller à...	<p>Changer souvent de chasseur.</p> <p>L'occupation de l'espace.</p> <p>L'activité des enfants.</p> <p>Encourager et valoriser.</p>		

Jeu

L'épervier 5

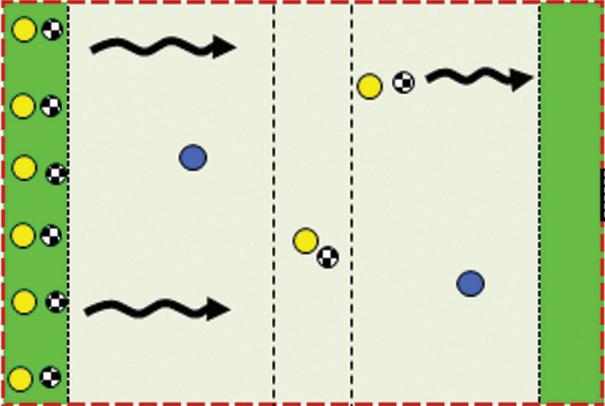
Reconnaître la cible

U7

						
					20	10

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

			
8	2		

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Eléments pédagogiques
Jeu	<p><b>Objectif</b> Reconnaître la cible à attaquer et à défendre.</p> <p><b>But</b> Le dernier joueur restant et qui a encore son ballon, marque un point.</p> <p><b>Consignes</b> Les joueurs doivent aller dans la zone refuge en conduite de balle en évitant les deux chasseurs qui chassent dans leur zone. Ils peuvent s'arrêter dans la zone refuge située entre les deux zones chasseurs. Le chasseur essaie de faire sortir le ballon de son espace de jeu.</p>	10'		Variables
	Nbre de joueurs			Méthode pédagogique
	10			ACTIVE
	Espaces			Laisser jouer - Observer - Questionner
	40x20			Veiller à...
			<p>Changer souvent de chasseur. L'occupation de l'espace. L'activité des enfants. Encourager et valoriser.</p>	

Thème de séance

Jeu

L'épervier 6

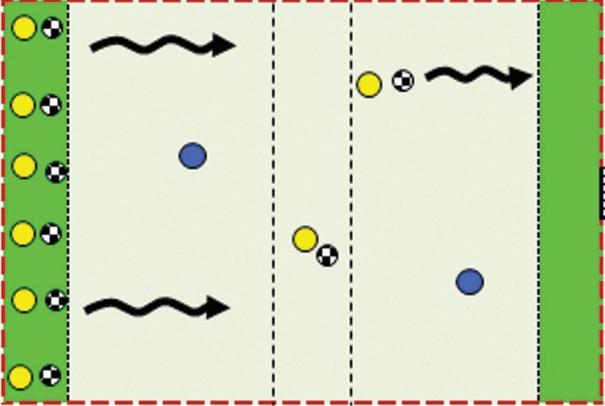
Reconnaître la cible

U7

						
					20	10

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

			
8	2		

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Éléments pédagogiques
Jeu	<p><b>Objectif</b> Reconnaître la cible à attaquer et à défendre.</p> <p><b>But</b> Le dernier joueur restant et qui a encore son ballon, marque un point.</p> <p><b>Consignes</b> Les joueurs doivent aller dans la zone refuge en conduite de balle en évitant les deux chasseurs qui chassent dans leur zone. Ils peuvent s'arrêter dans la zone refuge située entre les deux zones chasseurs. Le chasseur essaye de faire sortir le ballon et peuvent évoluer librement dans les deux zones.</p>	10'		Variables
	Nbre de joueurs			Méthode pédagogique
	10			<b>ACTIVE</b>
	Espaces			Laisser jouer - Observer - Questionner
	40x20			Veiller à...
			<p>Changer souvent de chasseur. L'occupation de l'espace. L'activité des enfants. Encourager et valoriser.</p>	