



Jeu 14 : Les sorciers

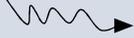
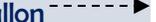
Catégorie U6/U7

Découverte de la cible

Découverte de l'adversaire

Reconnaitre le partenaire

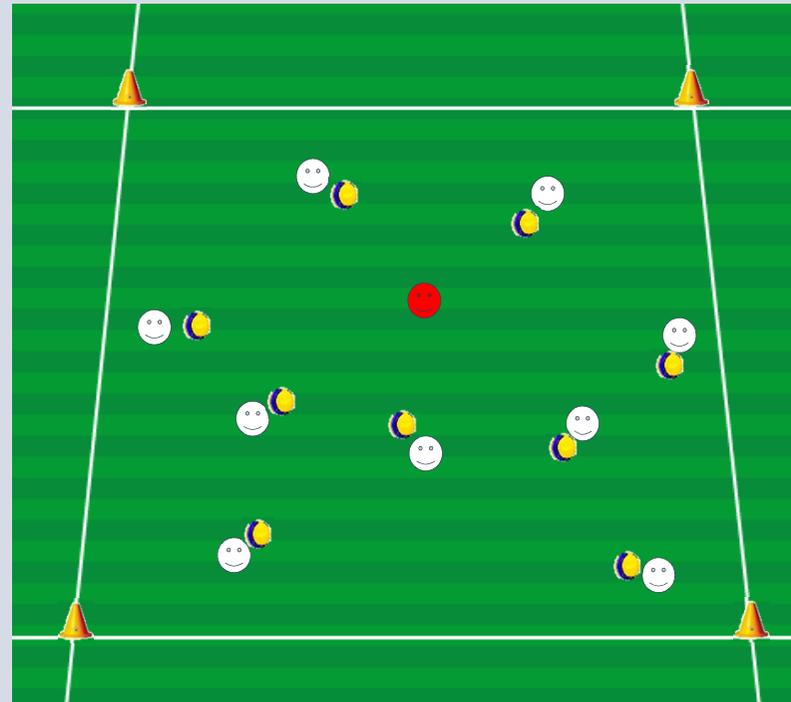
Développement moteur

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

Organisation

Espace	Effectif
20 x 15 m	1  9 
Matériel par terrain	
4 	10'
10 	
9/1  	

Schéma



Objectifs

Consignes

Chaque joueur  possède un ballon. Le « sorcier »  doit sortir les ballons des joueurs hors du terrain. Le joueur qui perd son ballon, reste immobile, jambes écartées. Pour se faire délivrer, un partenaire doit passer le ballon entre les jambes.

But et objectifs

- 1 point = dans un temps donné, conserver son ballon dans l'aire de jeu
- Reconnaître le joueur adverse

Éléments Pédagogiques

Variables	Méthode pédagogique	Veiller à
<ul style="list-style-type: none"> - Ajouter un « sorcier » - Ajouter des zones « refuges » - Ajouter un but 	<p>Active</p> <p>Faire répéter l'action</p> <p>Questionner / Orienter</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Compter les points et Inverser les rôles - Occuper l'espace de jeu pour augmenter ses chances de conserver le ballon