



Jeu 5 : L'épervier

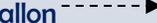
Catégorie U6/U7

Découverte de la cible

Découverte de l'adversaire

Reconnaitre le partenaire

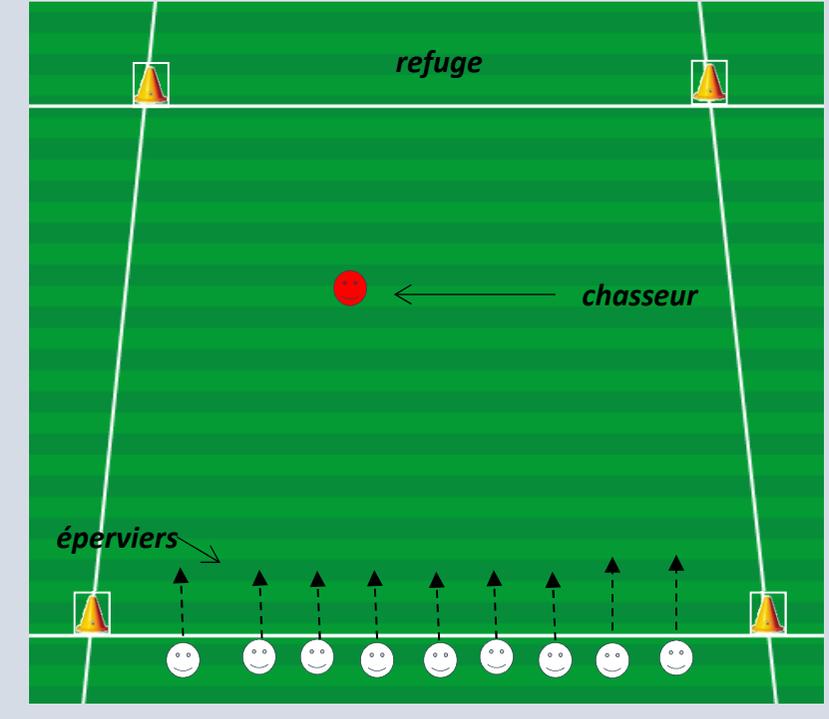
Développement moteur

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

Organisation

Schéma

Objectifs

<u>Espace</u>	<u>Effectif</u>		<u>Consignes</u>
40 x 20 m	1  9 		Au « top » de l'éducateur, les éperviers doivent rejoindre la zone 'refuge' sans se faire toucher par le chasseur. Dès qu'un épervier est touché, celui-ci devient chasseur et se tient par la main avec l'autre chasseur.
<u>Matériel par terrain</u>			<u>But et objectifs</u>
4 	10'		<ul style="list-style-type: none"> • 1 point = le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché, marque 1 point • Repérer la cible à atteindre
10 			
9/1 			

Eléments Pédagogiques

Variables

- Ajouter un ballon pour chaque épervier à conduire avec le pied
- Mettre des obstacles dans l'aire de jeu
- Mettre plusieurs chasseurs dès le départ

Méthode pédagogique

Active
Faire répéter l'action
Questionner / Orienter

Veiller à

- Bien compter les points et inverser les rôles
- Bien occuper l'espace dès le départ
- faire identifier les zones à atteindre