

U6/U7

CALENDRIER
DE LA SAISON U6/U7

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

JEUX ET SITUATIONS DE RÉFÉRENCE (2/19)



THÈME 2 : BATEAU PIRATE

JEU U6/U7

PÉRIODE 1

SEPTEMBRE > TOUSSAINT

Découverte de la cible

Découverte de l'adversaire

Reconnaître le partenaire

Développement moteur

ORGANISATION

ESPACE



L 30m x l 15m
L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X
4 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

12 X | 10 X
8 X | 0 X |
4/4 X | 2 X

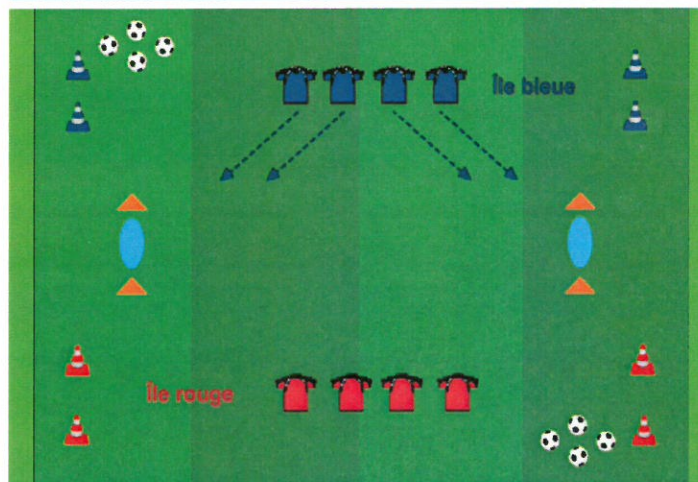
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★★★☆☆

SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Au signal de l'éducateur, sans ballon les joueurs (pirates) doivent passer dans une des deux portes (Bateau).

Les joueurs doivent les empêcher en les touchant.

BUTS

1 point = Passer dans une porte (bateau).

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> • Avec ballon à la main puis ballon au pied • Ajouter ou retirer une porte 	<ul style="list-style-type: none"> • Expliquer / démontrer / Corriger • Animer / Encourager / Valoriser • Utiliser un langage imagé (Iles, bateau, pirates, mer) 	<ul style="list-style-type: none"> • Stimuler et valoriser la réussite • Compter les points • Changer les rôles

