



# U6/U7

CALENDRIER DE LA SAISON U6/U7

L'ENFANT AU CŒUR DU JEU

FORMES DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PROCÉDÉS D'APPRENTISSAGE (5/24)



## THÈME 5 : LA QUEUE DU DIABLE

### JEU U6/U7

### PÉRIODE 2

NOVEMBRE > DÉCEMBRE

Découverte de la cible

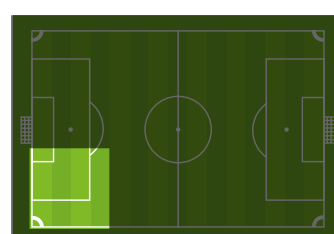
Découverte de l'adversaire

Reconnaître le partenaire

Développement moteur

### ORGANISATION

#### ESPACE



L 20m x l 25m

L = Longueur • l = largeur

#### EFFECTIF

7 X

1 X

#### TEMPS DE JEU

10'

#### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



#### MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X

8 X

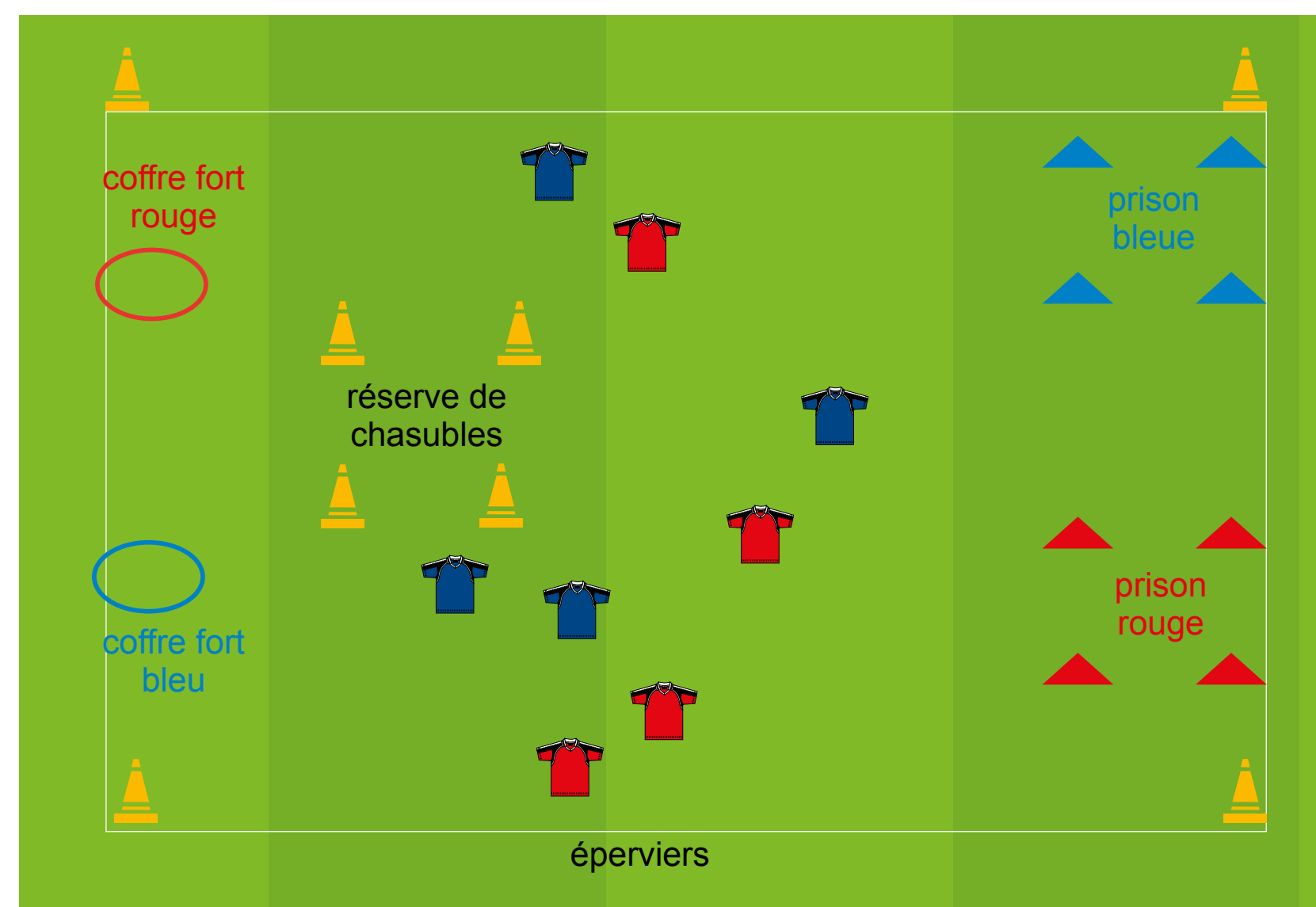
8 X

2 X |

4/4 X

2 X

### SCHÉMA



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

### DÉROULEMENT

#### 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 ».

Les joueurs d'une équipe peuvent faire sortir un coéquipier de la prison en lui donnant un chasuble de « la réserve ».

#### BUTS

1 point = dans un temps donné, l'équipe qui possède le plus de chasubles dans son coffre fort.

### INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

#### ADAPTATION DE L'EFFECTIF

• Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace

#### VARIANTES

• Ajouter un ballon à chaque joueur à la main puis au pied

#### ANIMATION

• Faire répéter l'action  
• Observer / Orienter  
• Animer / Encourager / Valoriser

#### VEILLER À...

• Compter les points  
• à faire plusieurs séries de 1 min max  
• Se déplacer pour ne pas se faire toucher

