



THÈME 5 : LA QUEUE DU DIABLE

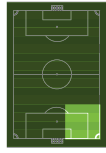
PÉRIODE 2

NOVEMBRE > DÉCEMBRE

Découverte de la cible	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	---------------------------	----------------------

ORGANISATION

ESPACE



L 20m x l 25m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

7 X 
1 X 

MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X  8 X 
8 X  2 X |
4/4 X   2 X  

TEMPS DE JEU

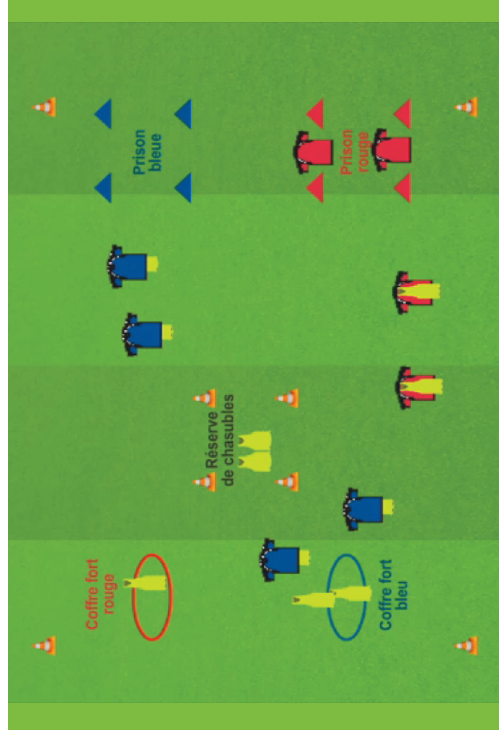
10'





DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★★★★★

JEU U6/U7

SCHEMA



- > 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

