



## THÈME 12 : ABATTRE LES QUILLES

### PÉRIODE 3

MARS > AVRIL

<b>Découverte de la cible</b>	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
-------------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------

### ORGANISATION

#### ESPACE



L 20m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

#### EFFECTIF

4 X   
4 X 

#### MATÉRIEL PAR TERRAIN

16 X   
8 X   
4/4 X  

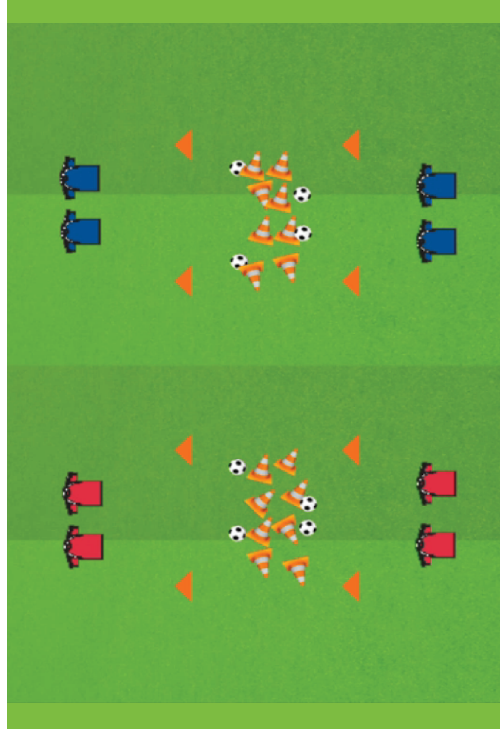
#### TEMPS DE JEU





10'

#### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



### SCHEMA



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



## JEU U6/U7

### DÉROULEMENT

#### CONSIGNES.

Au signal de l'éducateur, les joueurs tirent dans leur ballon afin de faire tomber les quilles. Ils récupèrent leur ballon jusqu'à ce que toutes les quilles soient tombées.

#### BUTS

1 point = l'équipe qui fait tomber toutes ses quilles en 1<sup>er</sup>.

### INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

#### ADAPTATION DE L'EFFECTIF

- Possibilité de rajouter des joueurs par équipes mais agrandir l'espace

#### VARIANTES

- À la main
- Au pied
- Pied faible

#### ANIMATION

- Faire répéter l'action
- Corriger
- Animer / Encourager / Valoriser

#### VEILLER À...

- Démontrer
- L'activité des enfants
- Les quilles ne doivent pas être trop lourdes afin de tomber

