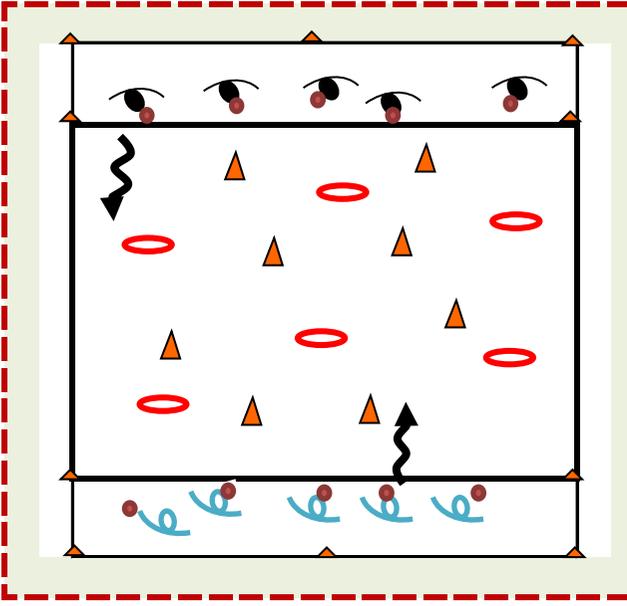
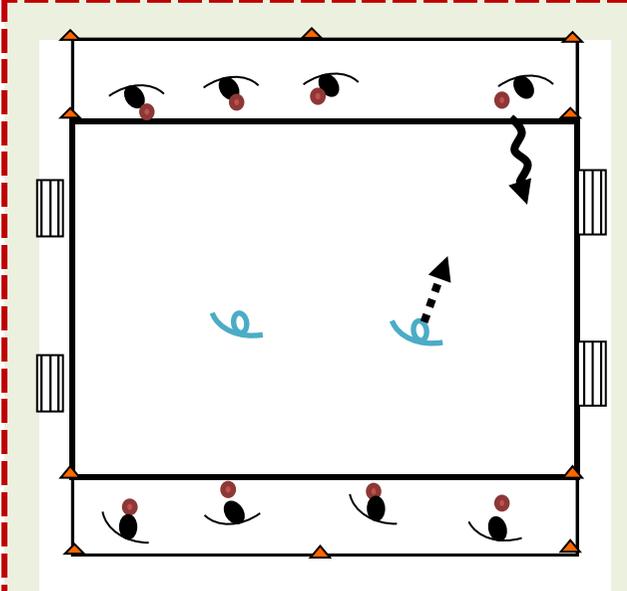


NOM : REY      Prénom: JEAN CHRISTOPHE

**Thème de séance : U6-U7**  
**CONDUITE DE BALLE**



Parties	CHANGER DE CAMP		Descriptif	
JEU	<b>Objectifs :</b> CONDUITE DE BALLE		<b>Durée</b>	
	<b>But :</b> 1 point = l'équipe qui arrive en 1er dans le camp d'en face		10' - 12'	
	<b>Consignes :</b> Au signal de l'éducateur, chaque équipe (ballon à la main) traverse le terrain pour aller dans le camp adverse sans toucher les voitures et les ronds points.		<b>Nbre de joueurs</b>	
	<b>Variantes :</b> Ballon au pied : - Faire le tour d'une voiture (  ) - Départ genoux, finir semelle - Départ oreille sur le ballon, finir semelle - Changer de signal ( sonore, visuel... ) - Faire tour d'une voiture (  ) et d'un rond point (  )		6 à 12	
			<b>Espaces</b>	
		20X15		<b>Descriptif</b> 
				<b>Méthode pédagogique</b> LAISSER JOUER OBSERVER ENCOURAGER
				<b>Veillez à</b> - Comptage des points - Respect des règles - Amener des variantes

Parties		L'EPERVIER		Descriptif	
JEU	<b>Objectifs :</b> CONDUITE DE BALLE SIMPLE EN LIGNE DROITE	<b>Durée</b>			<b>Méthode pédagogique</b>  LAISSER JOUER  OBSERVER  ENCOURAGER  <u>Veillez à</u> - Comptage des points - Respect des règles - Amener des variantes
	<b>But :</b> 1 point = le dernier joueur restant qui n'a pas été touché	10' à 12'			
	<b>Consignes :</b> Les joueurs (ballons à la main) doivent aller dans la zone d'en face sans se faire toucher ou attraper par le chasseur. Tous les éperviers attrapés deviennent chasseurs.	<b>Nbre de joueurs</b>			
	<b>Variantes :</b> - Ballon au pied - Possibilité aux chasseurs de marquer dans un but = 1 point - Donner 3 vies à chaque joueur	6 à 12			
	(sur 10 passages celui qui à le plus de vie à gagné)	<b>Espaces</b>			
	20 X 15				

Parties		COORDINATION - MOTRICITE			Descriptif	
EXERCICE	<b>Objectifs :</b> AVANCER-RECULER, COURIR, SAUTER, SE BAISSER	<b>Durée</b>				
	<b>But :</b> 1 point = le 1er qui marque dans le but	10' - 12'				
	<b>Consignes :</b> Au signal de départ, 1 enfant de chaque équipe démarre : 1) Courir jusqu'au cône 2) Contourner le cône et reculer jusqu'au cerceau 3) Arriver au cerceau, faire pied joint 4) Sauter la haie 5) Passer sous l'obstacle 6) Prendre le ballon et marquer	<b>Nbre de joueurs</b>				
		6 à 12				
		<b>Espaces</b>				
<b>Variantes :</b> - Varier le signal de départ - au 3) faire cloche pied-2 pieds - au 5) passer sous l'obstacle le dos au sol		<p><u>Veillez à</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comptage des points</li> <li>- Respect des règles</li> <li>- Varier les signaux de départ</li> </ul>				

Parties		JEU			Descriptif	
MATCH	<b>Objectifs :</b> APPRENTISSAGE DES REGLES DE JEU	<b>Durée</b>				
	<b>But :</b> 1 point = Marquer dans un but Marquer le plus de buts	10'-12'				
	<b>Consignes :</b> 3 c 3 sans gardien Démarrage du jeu par le ballon au centre du terrain.	<b>Nbre de joueurs</b>				
		6 à 8				
		<b>Espaces</b>				
		25 X 15				
		<p><u>Méthode pédagogique</u></p> <p>LAISSER JOUER</p> <p>OBSERVER</p> <p>ENCOURAGER</p> <p><u>Veillez à</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respect des règles</li> <li>- Comptage des points</li> </ul>				









