

Catégorie :
U7

JEU
L'épervier
1

Espace :
30x20m

Effectif :
10

Durée :
10'

Descriptif

Tâches	OBJECTIF	
	Reconnaître l'espace de jeu	
	BUT	
	Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.	
Éléments pédagogiques	CONSIGNES	
	Les joueurs doivent aller dans la zone refuge sans se faire toucher ou attraper par le chasseur. Tous les éperviers attrapés deviennent des chasseurs et doivent se tenir la main.	
	VARIABLES	
	METHODE PEDAGOGIQUE	
	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner	
	VEILLER A :	
	Changer souvent de chasseur L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser	

Catégorie :
U7

JEU
L'épervier
2

Espace :
30x20m

Effectif :
10

Durée :
10'

Descriptif

		OBJECTIF
Tâches		Améliorer la conduite de balle
	BUT	Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.
	CONSIGNES	Les joueurs doivent aller dans la zone refuge en conduite de balle sans se faire toucher ou attraper par le chasseur. Tous les éperviers attrapés deviennent des chasseurs et doivent se tenir la main.
Éléments pédagogiques	VARIABLES	Les joueurs qui ont perdu leur ballon peuvent aider leur partenaire et recevoir un ballon.
	METHODE PEDAGOGIQUE	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :	Changer souvent de chasseur L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser

Catégorie :
U7

JEU
L'épervier
3

Espace :
30x20m

Effectif :
10

Durée :
10'

Descriptif

		OBJECTIF
Tâches		Reconnaître la cible
		BUT
		Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.
Éléments pédagogiques		CONSIGNES
		Les joueurs doivent aller dans la zone refuge en conduite de balle en passant impérativement par une porte. Le chasseur doit faire sortir le ballon de l'espace de jeu. Tous les éperviers attrapés deviennent des chasseurs et doivent se tenir la main.
		VARIABLES
		Les joueurs partent en conduite de balle et doivent éviter les deux chasseurs qui évoluent dans leur zone.
		METHODE PEDAGOGIQUE
		ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
		VEILLER A :
		Changer souvent de chasseur L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser

Catégorie :
U7

JEU
L'épervier
4

Espace :
30x20m

Effectif :
10

Durée :
10'

Descriptif

		OBJECTIF
Tâches		Reconnaître l'adversaire
	BUT	Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.
	CONSIGNES	Les joueurs doivent aller dans la zone refuge en conduite de balle en passant impérativement par une porte et doivent éviter les deux chasseurs qui évoluent librement dans leur zone. Les joueurs qui ont perdu le ballon peuvent aider leurs partenaires.
Éléments pédagogiques	VARIABLES	
	METHODE PEDAGOGIQUE	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :	Changer souvent de chasseur L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser

