



U6/U7

JEU N°3 : MINUIT DANS LA BERGERIE



Rappel : il est demandé aux clubs de venir sur un plateau avec 5 ballons par équipe participante JEU U6/U7

SAMEDI 28 JANVIER 2017

SAMEDI 11 MARS 2017

Découverte de la cible

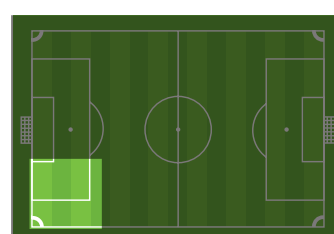
Découverte de l'adversaire

Reconnaître le partenaire

Développement moteur

ORGANISATION

ESPACE



L 20m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

1 X

7 X

TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

0X

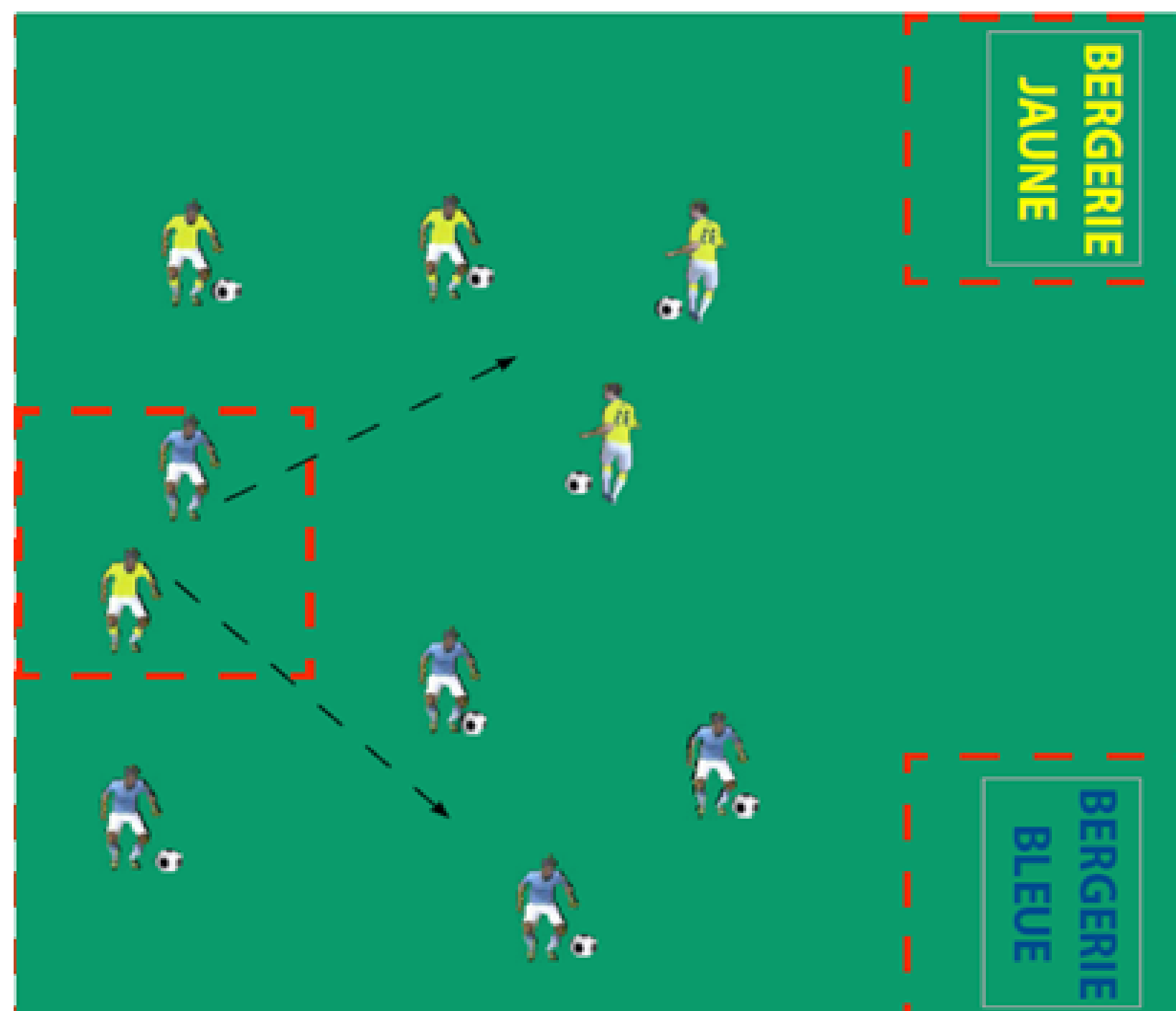
12 X

8X

0 X |

10/10 X

SCHÉMA



DÉROULEMENT

CONSIGNES

Délimiter une aire de jeu qui comprend deux refuges (une «bergerie» par équipe) et le repère des loups. Les loups sont dans leur repère et les moutons se promènent en trotinant dans l'aire de jeu hors de la bergerie. Ils demandent au loup «Loup, quelle heure est-il ?». Un des loup répond l'heure qu'il veut, mais quand il dit «minuit», il peut sortir de son repère et attraper tous les moutons qui n'ont pas rejoint la bergerie.

Les moutons pris iront dans le repère du loup, ils ne pourront être délivrés que pendant la période où il est minuit (au toucher du coéquipier).

BUTS

Rejoindre la bergerie à minuit sans se faire attraper par le loup. Etre le dernier mouton dans la bergerie à la fin du temps de jeu.

INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

- Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace

VARIANTES pour vos séances d'entraînement

- Ne pas donner de ballons aux moutons
- Mettre un ballon dans les mains des moutons

ANIMATION

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

VEILLER À...

- Délimiter l'aire de jeu
- Attribuer une bergerie à chaque équipe (utiliser un code couleur)
- Veiller à ce que les moutons attrapés rejoignent le repère du loup. Pour être libérés, les moutons prisonniers du loup doivent être touchés par un partenaire, dans la période où il est minuit

