











Jeu





Les sorciers 1

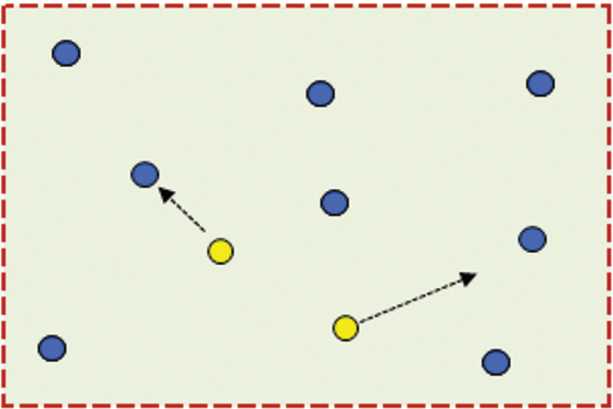
## Découverte de l'adversaire








U7




						
					20	





		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

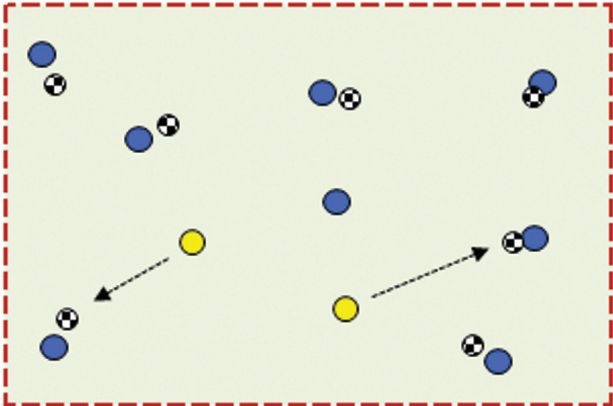
			
2	8		








Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Éléments pédagogiques	
Jeu	<p><b>Objectifs</b> Reconnaître un joueur adverse.</p> <p><b>But</b> Ne pas se faire toucher par les joueurs adverses (les sorciers).</p> <p><b>Consignes</b> Les sorciers doivent toucher les autres joueurs. Dès qu'ils sont touchés, ils doivent rester sur place en écartant les jambes. Pour les délivrer, leurs partenaires doivent leur passer entre les jambes.</p>	10'		<p><b>Variables</b></p> <p>Un ou plusieurs sorciers.</p> <p>Sans ballon.</p> <p>Ballon à la main (pour libérer un partenaire, faire passer le ballon entre les jambes).</p>	
		Nbre de joueurs			Méthode pédagogique
		10			<b>ACTIVE</b>
		Espaces			<b>Laisser jouer - Observer - Questionner</b>
		15x20			<p>Veiller à...</p> <p>Faire identifier l'espace de jeu.</p> <p>Identifier le/les sorcier(s).</p> <p>Veiller à ce que les joueurs touchés restent immobiles, dans l'attente d'être libérés par un partenaire.</p>




						
					20	10





		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

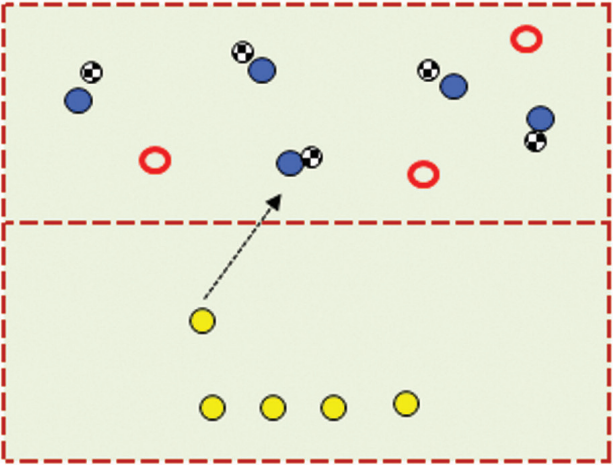

			
2	8		








Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Éléments pédagogiques
Jeu	<p><b>Objectifs</b> Reconnaître un joueur adverse.</p> <p><b>But</b> Conserver son ballon dans l'espace de jeu, face à un ou plusieurs adversaires.</p> <p><b>Consignes</b> Les sorciers doivent sortir les ballons des autres joueurs. Si leur ballon est sorti, ils doivent rester sur place en écartant les jambes. Pour les délivrer, leurs partenaires doivent leur passer entre les jambes.</p>	10'		Variables
		Nbre de joueurs		Un seul sorcier. Deux sorciers.
		10		Méthode pédagogique
		Espaces		<b>ACTIVE</b>
		15x20		Laisser jouer - Observer - Questionner
		Veiller à...		
			Faire identifier l'espace de jeu. Identifier le/les sorcier(s). Occuper tout l'espace de jeu pour améliorer ses chances de conserver le ballon.	




						
				6	20	10





		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

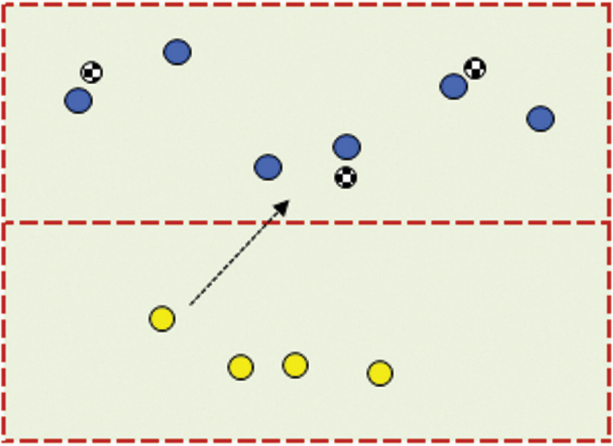

			
5	5		

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Éléments pédagogiques
Jeu	<p><b>Objectifs</b> Reconnaître un joueur adverse.</p> <p><b>But</b> Conserver son ballon dans l'espace de jeu, face à un ou plusieurs adversaires.</p> <p><b>Consignes</b> Les joueurs avec ballon conduisent le ballon dans leur camp. Un sorcier pénètre dans le terrain et essaie d'éliminer un joueur en lui prenant son ballon. Dès qu'il y parvient, il sort du terrain accompagné du joueur éliminé. Un autre sorcier prend le relais pour tenter d'éliminer un autre joueur. Quand tous les joueurs sont éliminés, les rôles sont inversés. L'équipe qui met le moins de temps a gagné.</p>	10'		Variables
	Nbre de joueurs			Ajouter des zones pour se réfugier 
	10			Méthode pédagogique
	Espaces			<b>ACTIVE</b>
	15x20			<b>Laisser jouer - Observer - Questionner</b>
			Veiller à...	
				<p>Faire identifier l'espace de jeu. Veiller à ce que les sorciers partent à tour de rôle. Donner un délais pour éliminer les joueurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- changer le sorcier si celui-ci n'a pas réussi à éliminer de joueur après 30 secondes ;</li> <li>- inverser les 2 équipes au bout de 3 min. maxi. (éviter que les joueurs éliminés restent trop longtemps sur le côté).</li> </ul>

						
					20	5

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

			
5	5		








Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Eléments pédagogiques
Jeu	<p><b>Objectifs</b> Reconnaître un joueur adverse.</p> <p><b>But</b> Conserver son ballon dans l'espace de jeu (avec un ballon pour deux).</p> <p><b>Consignes</b> Idem "Les sorciers 3", mais avec un ballon pour deux. Si le sorcier récupère le ballon, les joueurs sortent du terrain. Un autre sorcier prend le relais pour tenter d'éliminer un autre joueur. Quand tous les joueurs sont éliminés, les rôles sont inversés. L'équipe qui met le moins de temps a gagné.</p>	10'		<p><b>Variables</b></p> <p>Ajouter des zones pour se réfugier </p>
	Nbre de joueurs			Méthode pédagogique
	10			<b>ACTIVE</b>
	Espaces			<b>Laisser jouer - Observer - Questionner</b>
	15x20			<p>Veiller à...</p> <p>Faire identifier l'espace de jeu. Veiller à ce que les sorciers partent à tour de rôle. Donner un délais pour éliminer les joueurs : - changer le sorcier si celui-ci n'a pas réussi à éliminer de joueur après 30 secondes ; - inverser les 2 équipes au bout de 3 min. maxi. (éviter que les joueurs éliminés restent trop longtemps sur le côté).</p>




Jeu





Les sorciers 5

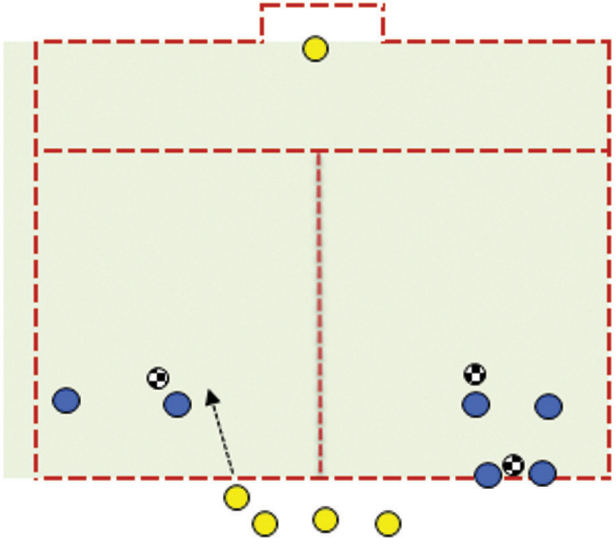
## Découverte de l'adversaire

U7

						
	1				20	10

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

			
5	5		

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Eléments pédagogiques
Jeu	<p><b>Objectifs</b> Reconnaître un joueur adverse.</p> <p><b>But</b> Atteindre une zone cible sans perdre son ballon.</p> <p><b>Consignes</b> Les attaquants, deux par deux, doivent atteindre la zone cible avec le ballon. A tour de rôle, les sorciers doivent se lancer à leur poursuite pour sortir le ballon du terrain (le sorcier doit choisir un côté d'intervention). Si le groupe atteint la zone cible ("la maison"), il marque un point. Si en plus il marque le but, il gagne une vie.</p>	10'		<p><b>Variables</b></p> <p>Avec ou sans but. Varier la position de départ du sorcier.</p>
	Nbre de joueurs			Méthode pédagogique
	10			<b>ACTIVE</b>
	Espaces			<b>Laisser jouer - Observer - Questionner</b>
	15x20			<p>Veiller à...</p> <p>Faire identifier l'espace de jeu. Veiller à ce que les sorciers partent à tour de rôle. Donner le signal de départ, pour leur joueurs et pour le sorcier. Compter les points et changer les groupes.</p>