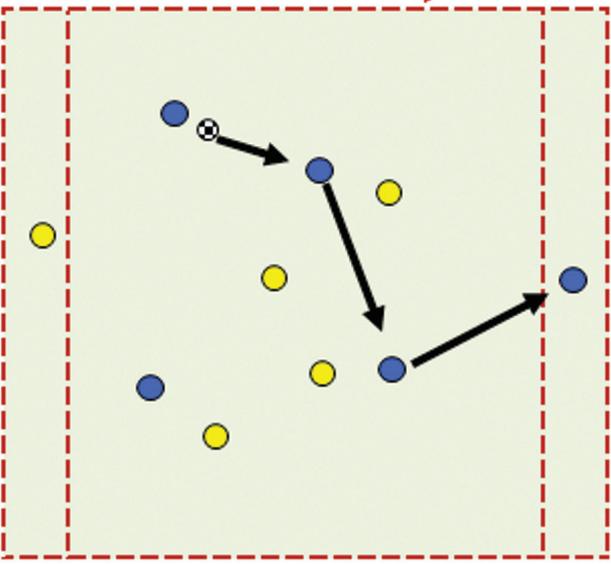


						
X			X		X	X

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

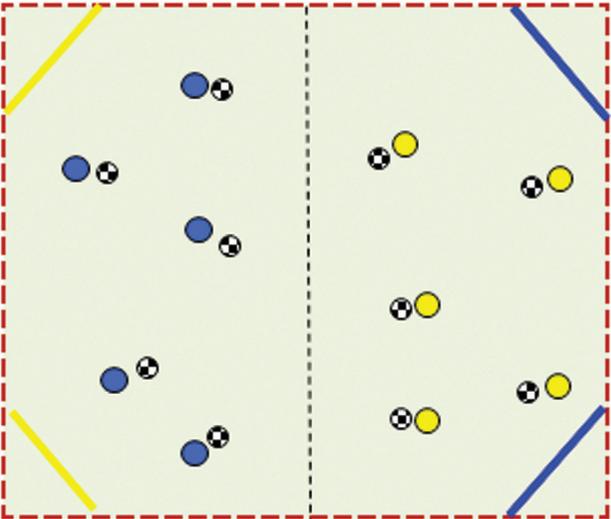
			
5	5		

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Eléments pédagogiques
Jeu	<p>Objectif Reconnaître le partenaire.</p> <p>But Atteindre le joueur capitaine dans la zone.</p> <p>Consignes On ne peut pas courir avec la balle dans ses mains. On ne peut pas toucher le porteur de balle. Ballon mal maîtrisé = ballon perdu rendu à l'adversaire. 1 mètre sépare le défenseur du porteur du ballon.</p>	2 x 5'		<p>Variables</p> <p>Les ballons sont joués à hauteur d'épaule. Interdiction de jouer par-dessus la tête</p>
	Nbre de joueurs			Méthode pédagogique
	5c5			ACTIVE
	Espaces			Laisser jouer - Observer - Questionner
	25x15			Veiller à...
			<p>L'occupation de l'espace. Bien compter les points. L'activité des enfants. Encourager et dynamiser. Questionner les enfants.</p>	

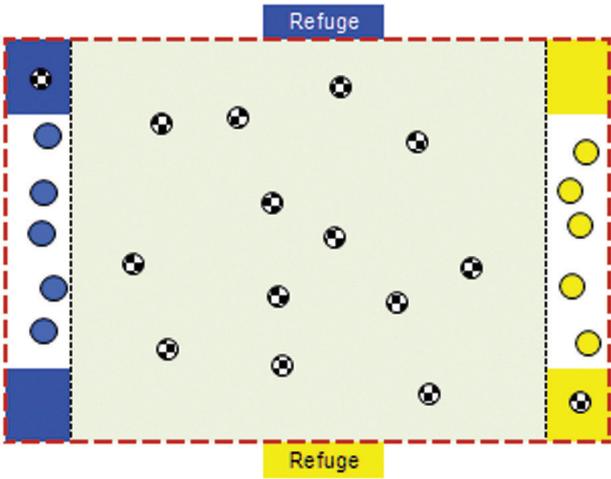
La séance type n° 1 (suite)

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Éléments pédagogiques
Jeu	<p>Objectif Reconnaître l'adversaire.</p> <p>But Rejoindre la bergerie à minuit sans se faire attraper par le loup. Être le dernier mouton dans la bergerie à la fin du temps de jeu.</p> <p>Consignes Idem jeu de départ mais avec 2 portes d'entrée dans la bergerie :</p> <ul style="list-style-type: none"> - délimiter une aire de jeu qui comprend un refuge "la bergerie" et le repère du loup. Ces 2 zones jouxtent l'aire de jeu (20x20 m). - le loup est dans son repère et les moutons se promènent en trottinant dans l'aire de jeu hors de la bergerie. Ils demandent au loup "Loup, quelle heure est-il ?". Le 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). 	10'		<p>Variables</p> <p>Ne mettre qu'une seule entrée dans la bergerie.</p> <p>Varié la taille de la bergerie.</p> <p>Changer son emplacement.</p>
	Nbre de joueurs	10 à 12		Méthode pédagogique
	Espaces	20 x 20 (zone loup 5x5)		ACTIVE
				Laisser jouer - Observer - Questionner
				Veiller à...
			<p>Délimiter l'aire de jeu.</p> <p>Pour être libérés, les moutons prisonniers du loup doivent être touchés par un partenaire, dans la période où il est minuit</p>	

La séance type n° 1 (suite)

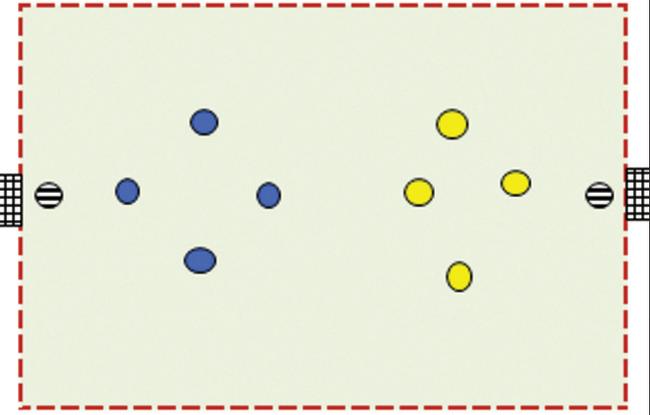
Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Éléments pédagogiques
Jeu	<p>Objectif Reconnaître la cible.</p> <p>But C'est l'équipe qui sera regroupée la première dans les coins correspondant à sa couleur qui marque un point.</p> <p>Consignes Chaque joueur conduit son ballon dans son camp. Au signal de l'éducateur, chaque joueur ira déposer son ballon en conduite de balle dans un des coins correspondant à sa couleur. Deux joueurs minimum doivent être dans chaque coin.</p>	10"		Variables
		Nbre de joueurs		Méthode pédagogique
		10		ACTIVE
		Espaces		Laisser jouer - Observer - Questionner
		40x20		Veiller à...
			<p>L'occupation de l'espace. L'activité des enfants. Encourager et valoriser.</p>	

La séance type n° 1 (suite)

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Éléments pédagogiques
Jeu	Objectif Développer la motricité.	10'		Variables Ramener les carottes en conduite de balle. Pour déterrer la carotte : faire le tour complet avant de la ramener, s'asseoir dessus, ... Faire entrer un loup de chaque équipe => les lapins touchés peuvent être délivrés par les partenaires et mettre des zones refuge.
	But L'équipe qui ramène le plus de carottes, marque 1 point.	Nbre de joueurs		Méthode pédagogique
	Consignes Au signal, les lapins (joueurs) doivent aller chercher une carotte (ballon), la déterrer en mettant la semelle dessus et la ramener dans un des deux terriers à la main.	10		ACTIVE
	Espaces	Laisser jouer - Observer - Questionner		
	40x20	Veiller à...		
				L'activité des enfants. Encourager et valoriser. Compter les points.

Thème de séance

La séance type n° 1 (fin)

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Éléments pédagogiques
Jeu	Objectif Différencier partenaires et adversaires.	10'		Variables
	But Pour marquer 1 point, il faut marquer dans le but adverse.	Nbre de joueurs		Méthode pédagogique
	Consignes Jeu libre entre 2 équipes.	10		ACTIVE
	Espaces	Laisser jouer - Observer - Questionner		
	30x20	Veiller à...		
				Encourager, valoriser, dynamiser, compter les points.

5 minutes - BILAN DE LA SEANCE - PLAISIR, CONCENTRATION, OBJECTIFS