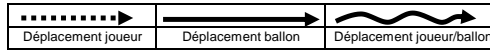
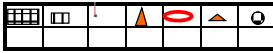


Thème de séance : Motricité		
On a le ballon	Conservé / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but



Matériel

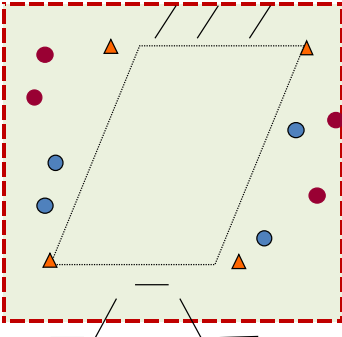
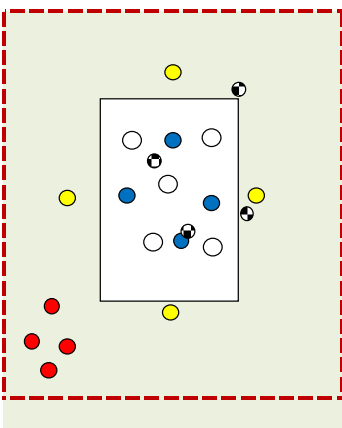
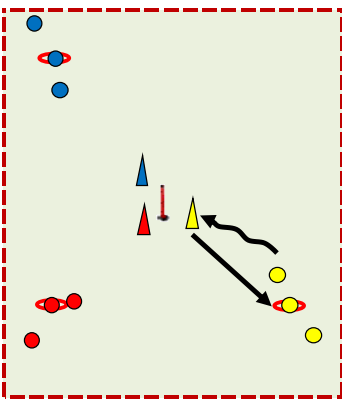
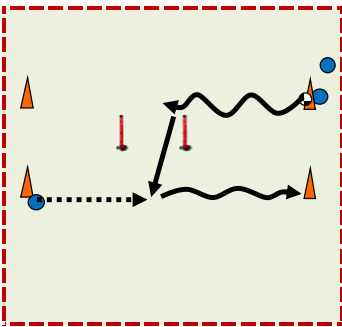


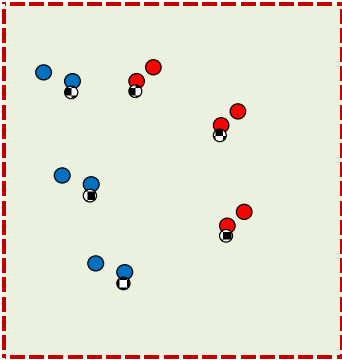
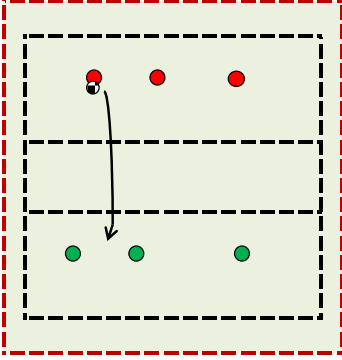
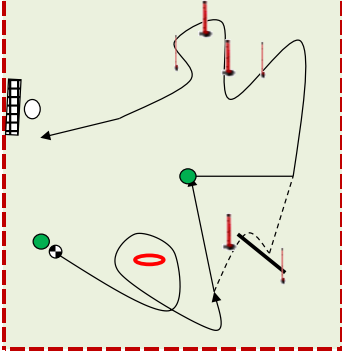
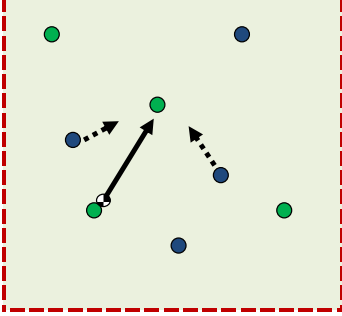
Effectif

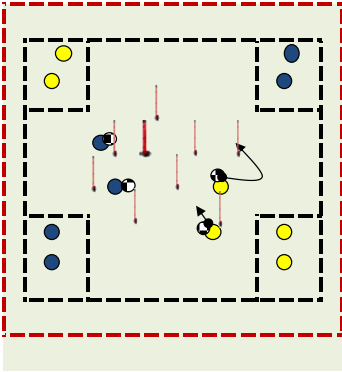
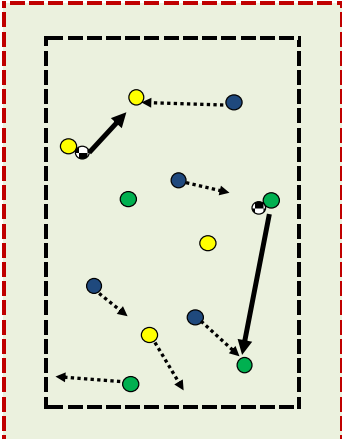
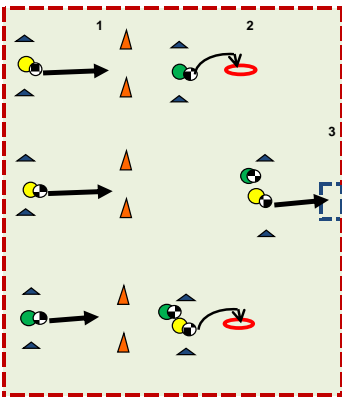
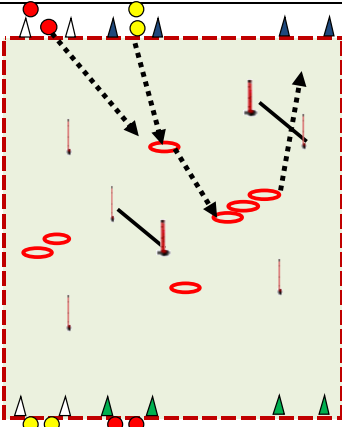


Parties	Taches	Descriptif	Elementes pedagogiques	
Dt moteur	Objectifs : Adresse But : Conservé son capital point : 5pts Consignes : Au signal de l'éducateur, les 4 joueurs doivent conduire le ballon et l'arrêter dans le carré opposé - 1pt : si le jalon est touché, si le ballon n'est pas arrêté Une séquence = une vague de 4 joueurs		Variables Contourner le jalon de l'équipe voisine Effectuer le parcours sous forme de relais à 2 N'utiliser que les intérieurs de pied N'utiliser que le pied fort : chaussette levée Ajouter un slalom	
	Durée		10'	Méthodes Pédagogiques - Veiller à ... DIRECTIVE Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes
	Nbre de joueurs		8	Etre exigeant sur et progressif sur la complexité de la conduite Etre exigeant sur le fait de stopper le ballon et faire identifier
	Espaces		20m x 20m	la surface à utiliser
Dt moteur	Objectifs : Adresse But : Conservé son capital point : 5pts Consignes : Au signal de l'éducateur, un joueur de chaque équipe effectue le même parcours Suite au parcours, il reçoit une passe qu'il contrôle puis redonne. -1pt si : les éléments sont touchés, la passe est mal réceptionnée ou redonnée (ballon dans la porte)		Variables Varier les difficultés Défi vitesse en 1 contre 1 : si le joueur touche un élément, il doit le faire à nouveau + si la passe ne passe pas dans la porte, le joueur ne peut pas marquer	
	Durée		10'	Méthodes Pédagogiques - Veiller à ... DIRECTIVE Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes
	Nbre de joueurs		8	Etre exigeant sur la gestuelle dans la mesure où le premier objectif est avant tout qualitatif (capital point)
	Espaces		20mx20m	Variables Possibilité de mettre des refuges dans lesquels les joueurs sont intouchables Mettre des portes ou des cerceaux dans lesquels on est obligé de passer pendant la traversée
Dt moteur	Objectifs : Rythme, appuis But : 1 pt par joueur touché sur chaque traversée. On additionne les totaux des 2 traversées. Consignes : Au signal de l'éducateur, les 6 attaquants doivent traverser l'aire de jeu et atteindre l'autre camp sans se faire toucher. Compétition sur 2 passages par doublette d'éperviers. Les joueurs touchés sur un passage sont réintégrés sur la traversée suivante (pas de joueurs éliminés).		Variables Possibilité de mettre des refuges dans lesquels les joueurs sont intouchables Mettre des portes ou des cerceaux dans lesquels on est obligé de passer pendant la traversée	
	Durée		10'	Méthodes Pédagogiques - Veiller à ... DIRECTIVE Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes
	Nbre de joueurs		8	Identifier la position des 2 défenseurs Identifier la position des refuges et s'ils sont libres Identifier l'espace dans lequel les joueurs doivent rester
	Espaces		20m x 25m	Variables Ajouter un cône placé de manière différente sur chaque terrain : le cône ne doit pas être touché. Trajectoire aérienne : jeu main / pied : un rebond avant de se saisir du ballon
Dt moteur	Objectifs : Adresse But : Effectuer le plus d'échanges possibles. 1pt pour l'équipe qui a le plus grand nombre d'échanges sur 2' Consignes : 2 touches de balles minimum Contrôle et passe de l'intérieur du pied Jeu au sol. Lorsque le ballon s'arrête dans la rivière ou sort du terrain = -1pt Modifier les paires de joueurs à chaque séquence		Variables Ajouter un cône placé de manière différente sur chaque terrain : le cône ne doit pas être touché. Trajectoire aérienne : jeu main / pied : un rebond avant de se saisir du ballon	
	Durée		Séquence de 2' (10')	Méthodes Pédagogiques - Veiller à ... DIRECTIVE Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes
	Nbre de joueurs		8	Etre capable de doser sa passe en puissance et trajectoire Etre capable de maîtriser le ballon proche
	Espaces		5m x 10m par aire	

Dt moteur	Objectifs: Equilibre, rythme, appuis	Durée		Variables
	Buts: Réaliser le parcours plus rapidement que les autres.	10'		- Modifier le parcours : nombre d'obstacles et actions à réaliser
	Consignes : Les joueurs qui partent attendent dans un cerceau. Au signal, les joueurs font le parcours : 1) Départ en conduite de balle 2) Ballon sous la haie, sauter par-dessus 3) Ballon dans les mains, un pied dans chaque cerceau 4) Passer main pied à mon partenaire avant la latte	Nbre de joueurs		- Changer la passe au partenaire : poser le ballon au sol, de la tête, à la main pendant l'obstacle précédent...
		6		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces		DIRECTIVE
		20mx20m	Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes	
Dt moteur	Objectifs: Appuis	Durée		Variables
	Buts: Réaliser le même parcours que son adversaire			Imposer des éléments de l'itinéraire :
	Consignes : Les joueurs sont par 2 (un de chaque équipe). Le premier traverse le terrain par un itinéraire. Le second le suit en conduite de balle et doit effectuer le même itinéraire. Tous les joueurs peuvent partir en même temps. Le premier vérifie que le second réalise bien le même itinéraire puis on inverse les rôles.	Nbre de joueurs		pour simplifier : ne passer que deux obstacles, passer un cerceau et deux cônes, ne passer uniquement dans les haies...
		Espaces		pour complexifier : contraindre le joueur en conduite à s'arrêter dans les cerceaux, faire le tour des obstacles, passer d'abord autour d'un cône...
				Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
			DIRECTIVE	
			Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes	
Dt moteur	Objectifs : Equilibre dynamique	Durée		Variables
	Buts : Pour les loups : toucher tous les agneaux. Pour les agneaux : ne pas se faire toucher et délivrer les autres.	10'		Imposer un type de déplacement : pas chassés, cloche pied, pieds joints, course arrière...
	Consignes : Tout agneau touché par un loup est glacé, il s'accroupit et lève la main. Un autre agneau peut le délivrer d'une tape dans la main. Tout agneau qui sort du terrain est glacé.	Nbre de joueurs		Jouer avec un ballon dans les mains puis dans le dos, sur la tête, tenu avec une main...
		12		Mettre les joueurs par 2 en se donnant la main
		Espaces		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
		20mx20m	DIRECTIVE	
			Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes	

Dt moteur	Objectifs : Adresse	Durée		Variables
	But_1 point par atelier réussi. (conduite sans rentrer dans l'adversaire et sans perdre le ballon), appuis sans toucher le matériel.	10'		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
	Consignes	Nbre de joueurs		DIRECTIVE
	Conduire le ballon sur la diagonale du terrain, puis faire l'atelier des appuis.	8		Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes
	Rotation dans le sens des aiguilles d'une montre. . 1 échange = 1 point	Espaces 20mx20m		
Dt moteur	Objectifs: Adresse, rythme	Durée		Variables
	Buts : Pour les joueurs autour du terrain : 1 passe vers côté opposé = 3 points. Pour les joueurs à l'intérieur du terrain: 1 échange du ballon avec rebond = 1 point.	Séquence de 1 min. (10')		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
	Consignes : Possibilité d'échanger le ballon sur deux côtés consécutifs (pour les joueurs autour du terrain), mais pas de points marqués. Les joueurs autour du terrain doivent changer de côté après chaque contact avec le ballon. Pas le droit de marquer 2 fois de suite dans 1 cerceau.	Nbre de joueurs		DIRECTIVE
		12 (4x3)		Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes
		Espaces 15mx15m		
Dt moteur	Objectifs: Adresse, appuis	Durée		Variables
	But : 1 point parcours respecté.	Séquence de 1 min. (7min)		Les 3 actions (conduire, donner et courir) peuvent être modifiées. (conduire, conduire et donner)...
	Consignes : Conduire dans un sens, donner dans un autre, puis courir vers la passe. . Jeu au pied directement. . Sous la forme d'un relais par le ballon. . Le cerceau est le point d'attente.	Nbre de joueurs		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
		9 (3x3)		DIRECTIVE
		Espaces 7m		Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes
Dt moteur	Objectifs: Adresse	Durée		Variables
	But : . 1 échange = 1 point	10min		. Surface de contact ...
	Consignes : . Conduire et donner sur l'autre rives. . Le ballon se transmet uniquement entre les jalons.	Nbre de joueurs		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
				DIRECTIVE
		Espaces		Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes

Dt moteur	Objectifs: Adresse, Equilibre	Durée		Variables	
	Buts: Réussir 5 fois consécutives ; si on échoue, donner le ballon au camarade	10'			
	Consignes : 1/ lancer – tête – tête – rattraper à la main 2/ lancer – tête – pied – main 3/ lancer – pied – tête – main 4/ lancer – poitrine – pied – main	Nbre de joueurs		12	Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces			DIRECTIVE
				20x20m	Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes
Dt moteur	Objectifs : Adresse	Durée		Variables	
	Buts: Faire rebondir 3 fois le ballon dans le camp adverse	10'			Ballon joué à la main
	Consignes : Les joueurs doivent relancer le ballon depuis leur camp, ils n'ont pas le droit de pénétrer dans la zone neutre L'équipe adverse doit tenter de récupérer le ballon avant qu'il effectue 3 rebonds.	Nbre de joueurs		6	Ballon joué avec les pieds (sous forme de dégagement de gardien de but)
		Espaces			Diminuer le nombre de rebonds
				10mx10m	Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Dt moteur	Objectifs : Equilibre, rythme, appuis	Durée		Variables	
	Buts : <i>Faire le parcours le plus justement possible</i>	10'			Installer 2 ateliers identiques et faire une compétition entre 2 équipes (<i>notion de temps</i>).
	Consignes : Enchaîner : o Contourner le cerceau o Donner le ballon à un partenaire o Passer par-dessus la haie o Récupérer le ballon o Slalomer entre les piquets o Frapper au but	Nbre de joueurs		8	Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces			DIRECTIVE
				10mx10m	Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes
Dt moteur	Objectifs : Equilibre, appuis	Durée		Variables	
	Buts : Stop balle derrière la ligne	10'			1, genoux+coudes
	Consignes : Déplacement uniquement à quatre pattes On doit toujours avoir 3 appuis au sol au moment de toucher le ballon Obligation de se tenir à 2 mètres du porteur de balle	Nbre de joueurs		8	2, pieds+coudes
		Espaces			3, pieds+ mains
				10mx10m	4, Déplacement en quadrupédie inversée
			Méthodes pédagogiques - Veiller à ...		
			DIRECTIVE		
			Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes		

Dt moteur	Objectifs : Rythme, appuis	Durée		Variables	
	Buts : <i>Faire un maximum d'allers-retours</i>	Séquence de 2' (10')		Inverser la position des joueurs. Commencer ballon à la main puis au pied	
	Consignes : Deux joueurs partent en même temps de chaque côté. Le premier doit obligatoirement contourner 3 coupelles de son choix alors que le second suit le parcours à l'identique. Les allers-retours sont comptabilisés lorsque le second arrive.	Nbre de joueurs		12	Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces		20mx20m	DIRECTIVE
					Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes
Dt moteur	Objectifs : Adresse et appuis	Durée		Variables	
	Buts : <i>Toucher les joueurs des équipes adverses (assis)</i> Comptabiliser le nombre de joueurs accroupis à la fin des 40'.	Séquence de 40" (10')		Jouer au pied	
	Consignes : <i>1 équipe chasse les 2 autres</i> Chaque équipe est en possession d'un ballon (sauf l'équipe qui chasse) Le joueur de chaque équipe en possession du ballon est inattaquable. Les joueurs touchés par les chasseurs doivent se mettre accroupis. Ils peuvent être libérés par un partenaire qui leur transmet le ballon (échange à la main).	Nbre de joueurs		12	Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces		20mx20m	DIRECTIVE
					Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes
Dt moteur	Objectifs : Adresse	Durée		Variables	
	But : réussir tous les étages de la pyramide pour marquer 1pt marquer le plus de point possible	10'		Jouer sur les distances et les règles Compétition individuelle ou par équipe Jeu au pied	
	Consignes : jeu à la main étage 1: faire passer le ballon dans la porte étage 2: faire rebondir (1er rebond) le ballon dans le cerceau étage 3: doser le ballon pour qu'il s'arrête dans le carré	Nbre de joueurs		8	Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces		20mx20m	DIRECTIVE
					Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes
Dt moteur	Objectifs : Maîtrise des appuis	Durée		Variables	
	But : 1pt pour la souris si le chat ne la touche pas			Obligation de passer dans au moins 3 obstacles avant de sortir de l'aire de jeu. Les joueurs perdent 1 pt, s'ils touchent un obstacle. Le chat doit effectuer le même parcours et toucher la souris avant qu'elle sorte.	
	Consignes : Pour la souris : effectuer le chemin de son choix. Pour le chat : reproduire exactement le même chemin que la souris. Départ de la souris : debout (à l'intérieur). Départ du chat : assis (à l'extérieur). Sortir par la porte qui correspond à sa couleur.	Nbre de joueurs		8	Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces		15mx15m	DIRECTIVE
					Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes

Dt moteur	Objectifs: Adresse	Durée		Variables	
	But : marquer un maximum de points Consignes : Terrain 1 : envoyer le ballon dans le cerceau avec la tête = 1pt Terrain 2 : main - cuisse - main = 1pt Terrain 3 : parcours conduite de balle correct = 1pt Terrain 4 : passe dans la porte = 1pt, dans les 2 = 2pts	10'		Jouer sur les règles et espaces pour complexifier ou simplifier	
		Nbre de joueurs		8	Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces		20mx20m	DIRECTIVE
					Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes
Dt moteur	Objectifs: Changement de rythme	Durée		Variables	
	But : marquer un maximum de points Consignes : Numéroter les joueurs de 1 à 4 A l'appel de leur numéro, les 2 joueurs vont chercher un ballon Pendant ce temps l'éducateur montre une couleur le 1er qui stoppe son ballon dans la bonne zone marque 1 pt	10		L'éducateur peut modifier la couleur pendant la conduite	
		Nbre de joueurs		8	Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces		20mx20m	DIRECTIVE
					Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes
Dt moteur	Objectifs: Maîtrise des appuis	Durée		Variables	
	But : Faire des allers-retours sur l'atelier. Consignes : Chaque équipe reste 2' sur chaque atelier organisé en aller et retour. A: un appui entre chaque coupelle + passe. B: conduite slalom. C: un appui dans chaque cerceau + passe.	2' par atelier (12')		1- Atelier A: varier les distances entre les coupelles (rythmes progressifs et dégressifs). 2- Atelier B: varier le positionnement des obstacles. 3- Atelier C: varier le positionnement des cerceaux.	
		Nbre de joueurs		12	Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces		20mx20m	DIRECTIVE
					Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes
Dt moteur	Objectifs: Equilibre, rythme, appuis	Durée		Variables	
	*Coordination des actions. But : *Faire le parcours le plus justement possible. Consignes : A: tour du cerceau en conduite de balle. B: ballon sous la haie, le joueur passe par dessus. C: conduite de balle entre les lattes. D: slalom entre les jalons. E: tir au but.	10'		Installer deux ateliers identiques pour augmenter la répétition.	
		Nbre de joueurs		8	Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces		20mx20m	DIRECTIVE
					Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes

Dt moteur	Objectifs: Adresse	Durée		Variables	
	But : Faire les ateliers le plus justement possible.	10'			
	Consignes : 1- Conduite de balle semelle: A: pied droit. B: pied gauche. 2- Un ballon par joueur: Mains-Pied-Mains.	Nbre de joueurs		8	Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces			DIRECTIVE
				20mx20m	Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes
Dt moteur	Objectifs: Rythme et maîtrise des appuis	Durée		Variables	
	But : Réaliser le slalom et annoncer à l'éducateur la couleur de la coupelle qu'il a montrée pendant le parcours.	10'			Modifier le parcours slalom (stimulation perceptive différente). Les joueurs doivent mettre le ballon dans le cerceau qui correspond à la couleur de la coupelle qui a été montrée par l'éducateur.
	Consignes : Le premier joueur de chaque équipe part en slalom, l'éducateur montre pendant le parcours une coupelle de couleur.	Nbre de joueurs		8	Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces		15m	DIRECTIVE
					Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes
Dt moteur	Objectifs: Adresse - Jonglerie	Durée		Variables	
	But : Contrat évolutif: Atteindre le niveau 5.	10'			Pour les plus débrouillés: Niveau 6: 5 x Mains-Pied-Pied-Mains.
	Consignes : Valider une fois le niveau, pour pouvoir passer au suivant.	Nbre de joueurs		8	Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces		15mx15m	DIRECTIVE
					Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes
Dt moteur	Objectifs: Adresse	Durée		Variables	
	Buts: Effectuer un maximum d'échanges en 1 min.	10'			Pied fort ou pied faible uniquement. Séparer le terrain en 2 parties (gauche et droite) : le joueur doit passer le ballon dans la partie opposée. Augmenter la taille de la rivière.
	Consignes : Les 2 joueurs doivent coopérer pour effectuer un maximum d'échanges. Les joueurs jouent main-pied. Le ballon doit rebondir une fois dans la zone de son partenaire avant d'être récupéré à la main.	Nbre de joueurs		10	Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces		10mx5m	DIRECTIVE
					Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes

Dt moteur	Objectifs : Maitrise des appuis	Durée		Variables
	Buts: Réaliser les différents ateliers sans erreurs.	10'		Modifier les différents ateliers (distances, organisation, consignes.)
	Consignes : Une équipe avec un ballon par joueur réalise un « une-deux » à l'issue de l'atelier. Une équipe sans ballon réalise les 5 ateliers. Les joueurs repassent par la zone centrale après chaque atelier. Ils tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.	Nbre de joueurs		
		8		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces		DIRECTIVE
		20mx20m		Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes
Dt moteur	Objectifs : Adresse	Durée		Variables
	Buts : Réussir 4 fois le même geste pour marquer 1 pt	10'		Faire évoluer les contraintes (nombre de contacts, surfaces de contacts...)
	Consignes : Les joueurs partent de la zone 1 où ils doivent réaliser une contrainte : ex : départ ballon en mains - 1 contact pied – retour ballon en mains. Cette contrainte doit être répétée dans chaque zone. Si le joueur fait tomber le ballon, il reste dans la même zone jusqu'à la réussite.	Nbre de joueurs		
		8		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces		DIRECTIVE
		10mx5m		Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes
Parties	Taches		Descriptif	Elements pedagogiques
Exercice	Objectifs: Appuis, Equilibre	Durée		Variables
	But : Se déplacer dans l'air de jeu en utilisant tous les ateliers	10'		Réaliser quelques passages de découverte des ateliers sans ballon
	Consignes : Utiliser l'espace (ne pas se suivre) Aller doucement pour bien réaliser chaque atelier (garder la maitrise du ballon). Compter les ateliers réalisés par son partenaire	Nbre de joueurs		Réaliser deux passages avec ballon
		8		Réaliser deux passages sous forme de relais (changer d' atelier)
		Espaces		Méthode pédagogique - Veiller à ...
		20 X 20		DIRECTIVE Expliquer- Démontrer - Faire répéter les gestes
			Bien utiliser l'espace , alterner travail avec et sans ballon et , avoir peu de joueur en attente.	