

JEU N°1 - 1/2/3 Soleil...			
<u>Espace</u>	<u>Effectif</u>		<u>Consignes</u>
40 x 20 m	9 ● 1 ☺		<p>Le joueur ☺ énonce 1-2-3 soleil. Au même moment les joueurs ● partent en courant et doivent s'arrêter lorsque le mot soleil est prononcé. Le 1^{er} joueur arrivé sur la ligne a gagné. Si le joueur bouge, ce dernier repart sur la ligne de départ.</p>
<u>Matériel par terrain</u>	 10'	<u>But et objectifs</u>	
4	9	<ul style="list-style-type: none"> • 1 point = 1^{er} joueur arrivé sur la ligne marque 1 point • Reconnaître la cible à atteindre 	
1/9		Eléments Pédagogiques	
<u>Variables</u>	<u>Méthode pédagogique</u>	<u>Veiller à</u>	
<ul style="list-style-type: none"> - Ajouter un ballon à chaque joueur - Diviser les joueurs ● en 2 équipes avec 2 arrivées différentes - Ajouter des obstacles 	<p style="text-align: center;">Active</p> <p style="text-align: center;">Faire répéter l'action</p> <p style="text-align: center;">Questionner / Orienter</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Compter les points et valoriser - Rythme d'énonciation de la phrase - Inverser les rôles 	

JEU N°2 - RELAIS

à l'aller...

... au retour.

DEROULEMENT DU JEU

A tour de rôle, les joueurs de chacune des deux équipes sortent le ballon du cerceau et le conduisent jusqu'à la haie. Ils le poussent alors dessous tout en sautant par-dessus, l'immobilisent avec la semelle, font demi-tour, franchissent la haie une seconde fois et immobilisent le ballon dans le cerceau. Un autre joueur de l'équipe part alors. Possibilité de varier la hauteur de la haie.

1) Penser à DEMONTRER puis faire découvrir le relais plusieurs fois (4 à 5 minutes) en donnant 2 ballons à chaque équipe (passages fréquents - ne pas attendre qu'un joueur termine pour faire partir le suivant). L'activité des enfants doit être importante dans cette période de découverte.

2) Effectuer une compétition entre les deux équipes (un seul ballon par équipe - règles définies plus haut)

- ANIMER et COMPTER les points.
Proposer plusieurs manches en fonction du temps disponible.

MATERIEL

JEU N°3 - PARCOURS

DEROULEMENT DU JEU

Les joueurs partent toutes les 5 secondes et effectuent plusieurs fois le parcours en circuit fermé. Au niveau des cerceaux, les joueurs poussent leur ballon et effectuent "cloche-pied" dans les cerceaux. En ce qui concerne la haie, pousser le ballon sous la haie et passer par dessus. Importance d'une démonstration de qualité. Possibilité de faire partir une équipe dans un sens et l'autre équipe dans l'autre sens.

MATERIEL