

# JEU DE PLATEAU U7 en cas de nombre impair d'équipes - phase 1 - 2026 / 2027



## JEU N°1- L'EPERVIER EVOLUTIF

| Descriptif            |                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tâches                | <b>OBJECTIF</b><br>Améliorer la conduite de balle                                                                                                                                                                                  |
|                       | <b>BUT</b><br>Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.                                                                                                                                                 |
|                       | <b>CONSIGNES</b><br>Les joueurs doivent aller dans la zone refuge en <b>conduite de balle</b> sans se faire toucher ou attraper par le chasseur. Tous les éperviers attrapés deviennent des chasseurs et doivent se tenir la main. |
|                       | <b>VARIABLES</b><br>Les joueurs qui ont perdu leur ballon peuvent aider leur partenaire et recevoir un ballon.                                                                                                                     |
| Éléments pédagogiques | <b>METHODE PEDAGOGIQUE</b><br><b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner                                                                                                                                               |
|                       | <b>VEILLER A :</b><br>Changer souvent de chasseur<br>L'occupation de l'espace<br>L'activité des enfants<br>Encourager et valoriser                                                                                                 |
|                       |                                                                                                                                                                                                                                    |

| Descriptif            |                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tâches                | <b>OBJECTIF</b><br>Reconnaître la cible                                                                                                                                                                                                                                       |
|                       | <b>BUT</b><br>Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.                                                                                                                                                                                            |
|                       | <b>CONSIGNES</b><br>Les joueurs doivent aller dans la zone refuge en conduite de balle en passant impérativement par une porte. Le chasseur doit faire sortir le ballon de l'espace de jeu. Tous les éperviers attrapés deviennent des chasseurs et doivent se tenir la main. |
|                       | <b>VARIABLES</b><br>Les joueurs partent en conduite de balle et doivent éviter les deux chasseurs qui évoluent dans leur zone.                                                                                                                                                |
| Éléments pédagogiques | <b>METHODE PEDAGOGIQUE</b><br><b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner                                                                                                                                                                                          |
|                       | <b>VEILLER A :</b><br>Changer souvent de chasseur<br>L'occupation de l'espace<br>L'activité des enfants<br>Encourager et valoriser                                                                                                                                            |
|                       |                                                                                                                                                                                                                                                                               |

| Descriptif            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tâches                | <b>OBJECTIF</b><br>Marquer des buts                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|                       | <b>BUT</b><br>Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.                                                                                                                                                                                                                    |
|                       | <b>CONSIGNES</b><br>Les joueurs doivent aller dans la zone refuge en conduite de balle en évitant les deux chasseurs qui chassent dans leur zone. Ils peuvent s'arrêter dans la zone refuge située entre les deux zones chasseurs. Le chasseur essaye de faire sortir le ballon de son espace de jeu. |
|                       | <b>VARIABLES</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Éléments pédagogiques | <b>METHODE PEDAGOGIQUE</b><br><b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner                                                                                                                                                                                                                  |
|                       | <b>VEILLER A :</b><br>Changer souvent de chasseur<br>L'occupation de l'espace<br>L'activité des enfants<br>Encourager et valoriser                                                                                                                                                                    |
|                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |