

Catégorie :

U7

JEU

La queue
du diable 1

Espace :

20x20m

Effectif :

10 à 12

Durée :

10'

On a le ballon

Conserver / Progresser

Déséquilibrer / Finir

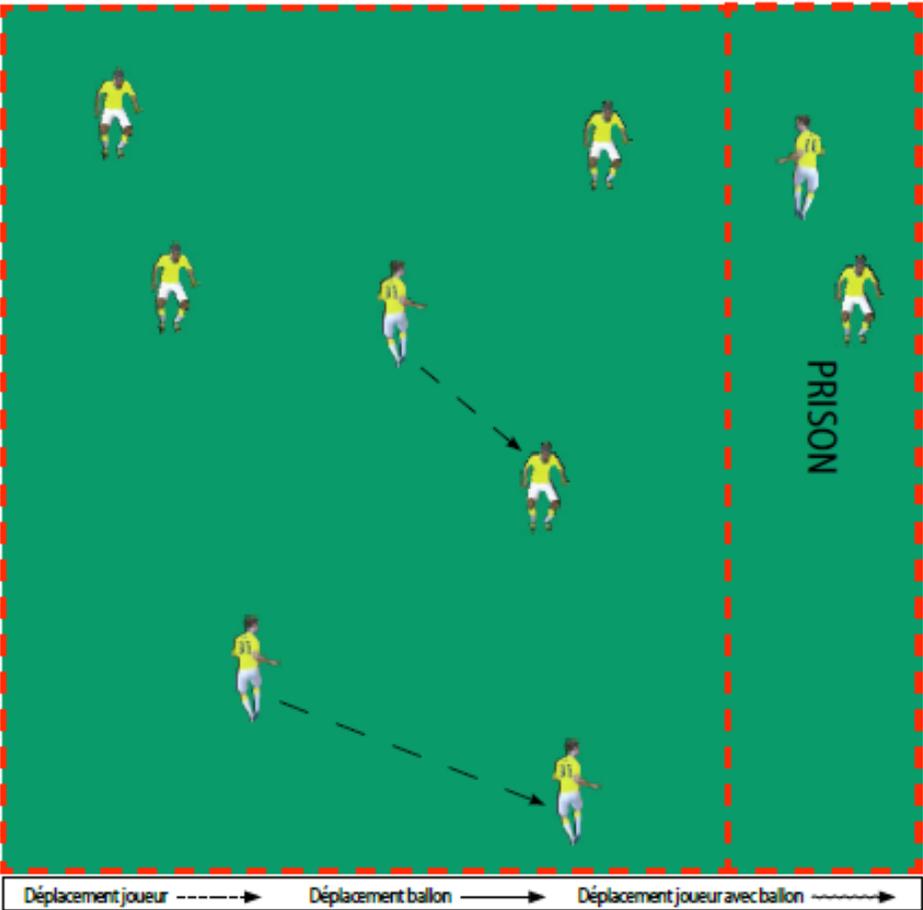
On a pas le ballon

S'opposer à la progression

S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

Descriptif

| | | | |
|-----------------------|---------------------|--|--|
| Tâches | OBJECTIF | Se protéger face aux autres joueurs en mettant son corps en opposition. |  |
| | BUT | Attraper le plus de chasubles possibles sans se faire prendre le sien. | |
| | CONSIGNES | Chaque joueur accroche une chasuble dans son dos (la «queue du diable»), rentré dans son short. Le but du jeu est d'attraper le plus de chasubles possibles sans se faire prendre le sien. Quand on a perdu «sa queue», on sort du jeu («prison»). Le gagnant est celui qui a le plus de chasubles en fin de partie (chaque chasuble pris vaut un point, si on a gardé sa queue : + 2 points. | |
| | VARIABLES | | |
| Éléments pédagogiques | METHODE PEDAGOGIQUE | ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner | |
| | VEILLER A : | | |
| | | Je dois assurer 2 rôles : attaquer et me défendre. Je dois regarder partout : devant, sur les côtés, derrière ... et changer rapidement d'appuis pour me retrouver face au danger. Occuper tout l'espace pour être plus en sécurité. On peut faire alliance ! Limiter le temps du jeu (séquences de 2 à 3 min. maxi) pour ne pas laisser trop longtemps les joueurs dans la «prison» | |