

Jeu

Bateau-pirate 1

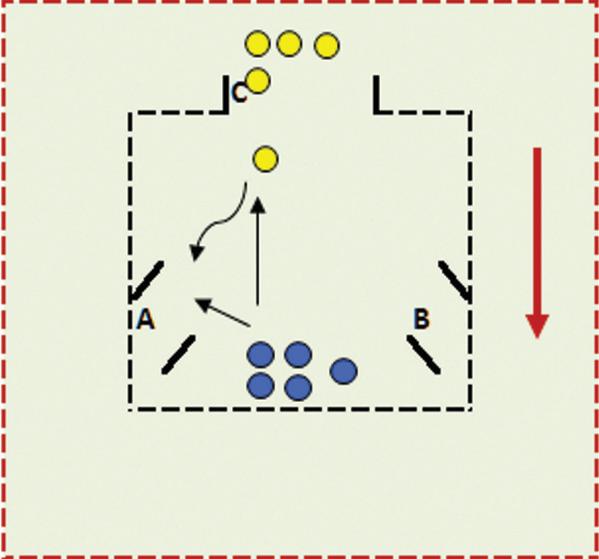
Découverte de l'adversaire

U7

						
		6	6			10

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

			
5	5		

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Eléments pédagogiques
Jeu	<p>Objectifs Reconnaître le joueur adverse.</p> <p>But Passer dans une porte.</p> <p>Consignes Au signal de l'éducateur, le joueur  doit essayer de passer dans la porte A ou B, sans se faire toucher par le joueur  . S'il se fait toucher, le joueur  peut passer dans la porte C.</p>	10'		Variables
		Nbre de joueurs		- Sans ballon. - Ballon à la main. - Ballon au pied.
		10		Méthode pédagogique
		Espaces		ACTIVE
15x15	Laisser jouer - Observer - Questionner			
	Veiller à...			
	Compter les points. Inverser les rôles			

Jeu

Bateau-pirate 2

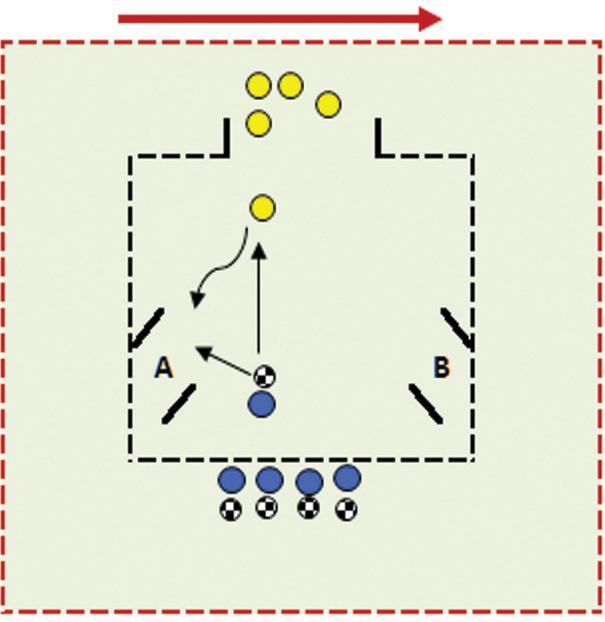
Découverte de l'adversaire

U7

					
		6	6		10

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

			
5	5		

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Eléments pédagogiques
Jeu	<p>Objectifs Reconnaître le joueur adverse.</p> <p>But Marquer dans une porte.</p> <p>Consignes Au signal de l'éducateur, le joueur  doit faire une passe au joueur . Ce dernier doit contrôler le ballon et marquer dans la porte A ou B. Si le joueur  récupère le ballon, il peut marquer dans la porte C.</p>	10'		<p>Variables</p> <p>Ajouter ou retirer une porte (but).</p> <p>Modifier la position des portes.</p>
	Nbre de joueurs			Méthode pédagogique
	10			ACTIVE
	Espaces			Laisser jouer - Observer - Questionner
		15x15		<p>Veiller à...</p> <p>Compter les points.</p> <p>Inverser les rôles.</p>

Jeu

bateau-pirate 3

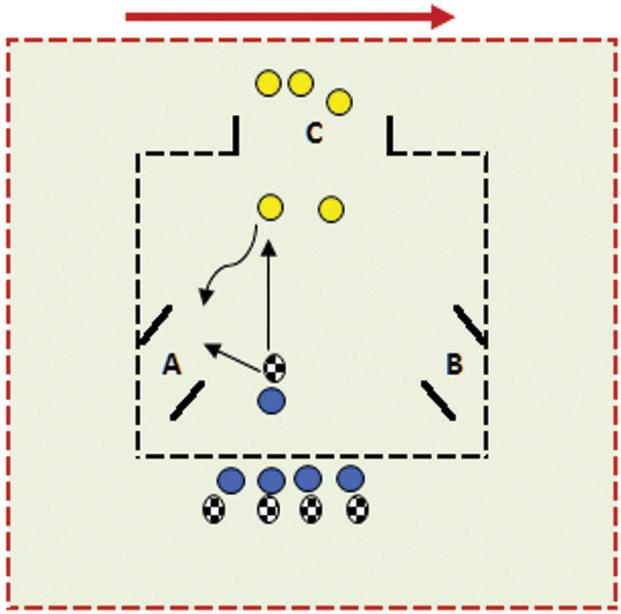
Découverte de l'adversaire

U7

						
		6	6			10

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

			
5	5		

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Eléments pédagogiques
Jeu	<p>Objectifs Reconnaître le joueur adverse.</p> <p>But Marquer dans une porte en 2 contre 1.</p> <p>Consignes Au signal de l'éducateur, le joueur  doit faire une passe au joueur . Ce dernier doit contrôler le ballon et marquer dans la porte A ou B. Un deuxième joueur  participe. Si le joueur  récupère le ballon, il peut marquer dans la porte C.</p>	10'		<p>Variables</p> <p>Ajouter ou retirer une porte (but).</p> <p>Modifier la position des portes.</p> <p>Ajouter un joueur pour marquer (3 contre 1) ou pour défendre.</p>
	Nbre de joueurs			Méthode pédagogique
	10			ACTIVE
	Espaces			Laisser jouer - Observer - Questionner
		15x15		<p>Veiller à...</p> <p>Compter les points.</p> <p>Inverser les rôles.</p>

Jeu

bateau-pirate 4

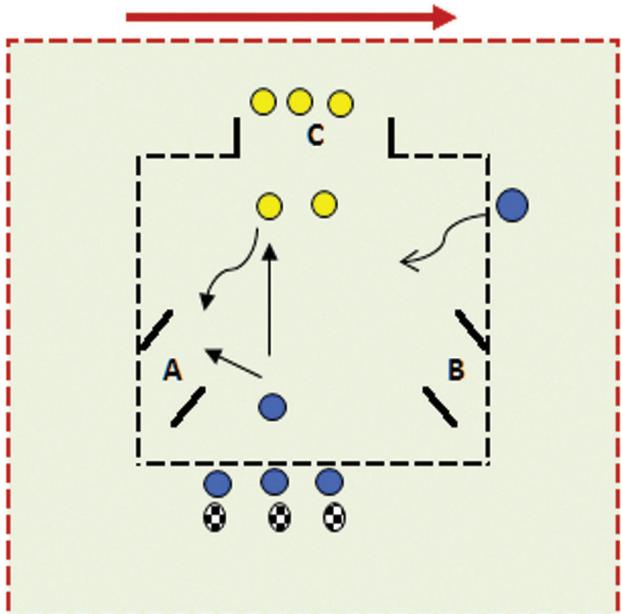
Découverte de l'adversaire

U7

						
		6	6			10

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Eléments pédagogiques
Jeu	<p>Objectifs Reconnaître le joueur adverse.</p> <p>But Marquer dans une porte en 2 contre 2.</p> <p>Consignes Au signal de l'éducateur, le joueur  doit faire une passe au joueur . Ce dernier doit contrôler le ballon et marquer dans la porte A ou B, avec l'aide d'un 2^e joueur . Un 2^e joueur  vient aider son coéquipier pour récupérer le ballon. S'il le récupère, ils peuvent marquer dans la porte C.</p>	10'		<p>Variables</p> <p>Ajouter ou retirer une porte (but).</p> <p>Modifier la position des portes.</p> <p>Ajouter un joueur pour marquer (3 contre 2) ou pour défendre.</p>
	Nbre de joueurs			Méthode pédagogique
	10			ACTIVE
	Espaces			Laisser jouer - Observer - Questionner
15x15		Veiller à...	<p>Compter les points.</p> <p>Inverser les rôles.</p>	

Jeu

bateau-pirate 5

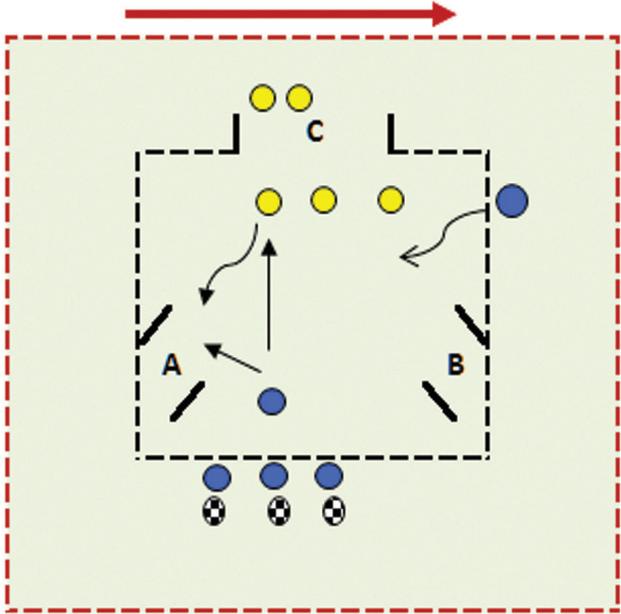
Découverte de l'adversaire

U7

						
		6	6			10

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

			
5	5		

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Eléments pédagogiques
Jeu	<p>Objectifs Reconnaître le joueur adverse.</p> <p>But Marquer dans une porte en 3 contre 2.</p> <p>Consignes Au signal de l'éducateur, le joueur  doit faire une passe au joueur . Ce dernier doit contrôler le ballon et marquer dans la porte A ou B, avec l'aide de 2 joueurs .</p> <p>Un 2^e joueur  vient aider son coéquipier pour récupérer le ballon. S'il le récupère, ils peuvent marquer dans la porte C.</p>	10'		<p>Variables</p> <p>Ajouter ou retirer une porte (but).</p> <p>Modifier la position des portes.</p>
	Nbre de joueurs			Méthode pédagogique
	10			ACTIVE
	Espaces			Laisser jouer - Observer - Questionner
	15x15			Veiller à...
			<p>Compter les points.</p> <p>Inverser les rôles.</p>	

Jeu

bateau-pirate 6

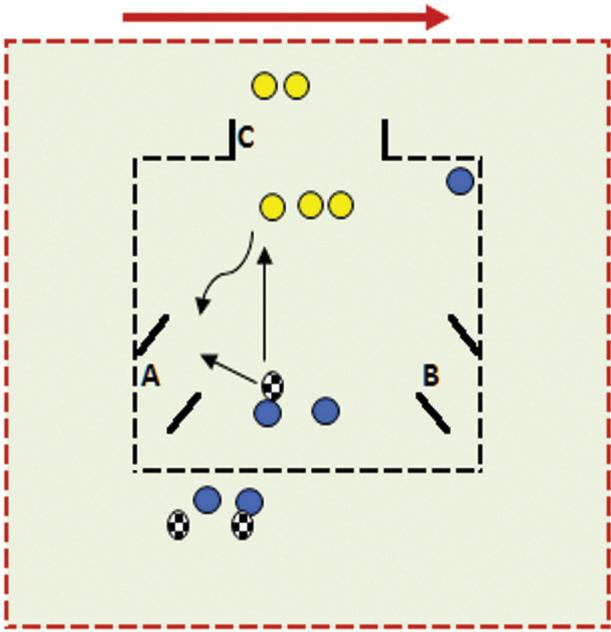
Découverte de l'adversaire

U7

					
		6	6		10

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

			
5	5		

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Eléments pédagogiques
Jeu	<p>Objectifs Reconnaître le joueur adverse.</p> <p>But Marquer dans une porte en 3 contre 3.</p> <p>Consignes Au signal de l'éducateur, le joueur  doit faire une passe au joueur . Ce dernier doit contrôler le ballon et marquer dans la porte A ou B, avec l'aide de 2 joueurs . Un 3^e joueur  vient aider ses coéquipiers pour récupérer le ballon. S'ils le récupèrent, ils peuvent marquer dans la porte C.</p>	10'		<p>Variables</p> <p>Ajouter ou retirer une porte (but).</p> <p>Modifier la position des portes.</p>
	Nbre de joueurs			Méthode pédagogique
	10			ACTIVE
	Espaces			Laisser jouer - Observer - Questionner
		15x15		<p>Veiller à...</p> <p>Compter les points.</p> <p>Inverser les rôles.</p>