



## Jeu 16 : Le magicien

Catégorie U6/U7

Découverte de la cible

Découverte de l'adversaire

Reconnaitre le partenaire

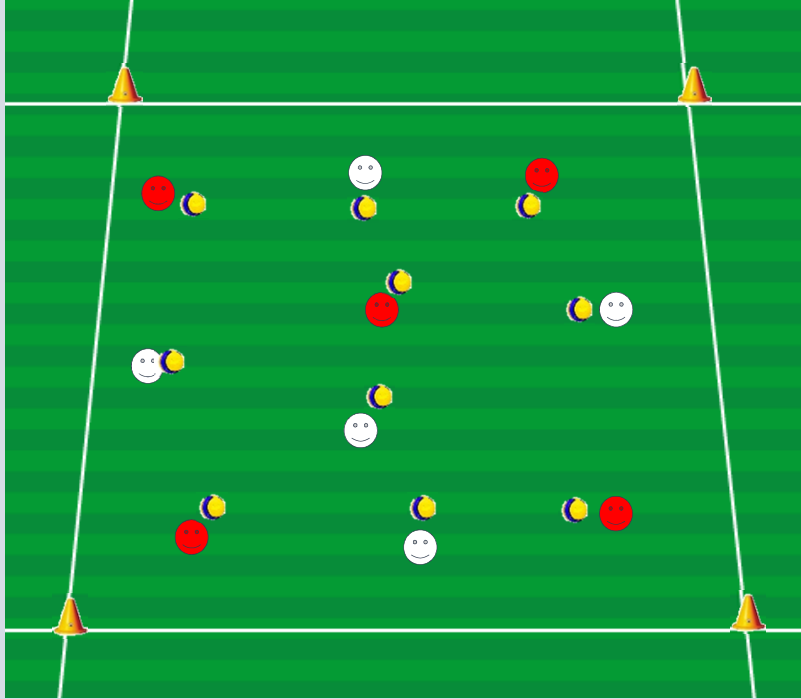






Développement moteur

- Conduite de balle 
- Déplacement ballon 
- Déplacement du joueur sans ballon 

### Organisation

### Schéma

### Objectifs

<u>Espace</u>	<u>Effectif</u>		<u>Consignes</u>
20 x 15 m	5  5 		
<u>Matériel par terrain</u>		<u>But et objectifs</u>	
4 	10'	• 1 point = réussir 5 fois d'affilée « le contrat du magicien »	
10 		• Développer la coordination	
5/5 			

### Eléments Pédagogiques

<u>Variables</u>	<u>Méthode pédagogique</u>	<u>Veiller à .....</u>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Complexifier le contrat en fonction de la réussite ou non des joueurs</li> <li>- Créer des binômes</li> </ul>	<p>Directive Expliquer – démontrer Corriger</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Stimuler et valoriser la réussite</li> <li>- La sécurité des enfants (occupation de l'espace – éviter les contacts)</li> </ul>