



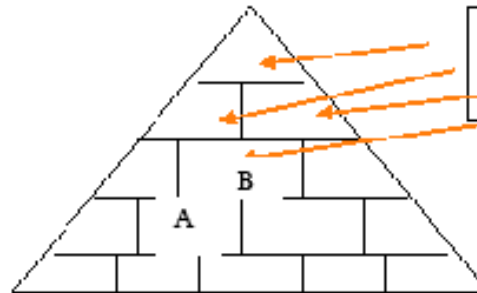
Séance Technique

Dominante : Technique

Durée : 1h15

LE JEU DE LA PYRAMIDE

L'éducateur va créer sur du carton une PYRAMIDE. Prévoir des feuilles pour écrire le nom des joueurs et de la « patte à fix ». Ce jeu permet à l'enfant d'avoir une certaine autonomie



Ecrire les noms dans chaque case
ATTENTION !! Les feuilles doivent pouvoir se retirer

But : Atteindre ou rester en haut de la pyramide !!!!

Comment : Par duel. Les joueurs en dessous attaquent les joueurs au dessus
Donc A « attaque » B en duel, il choisit son jeu
Si A gagne il prend la place de B
Si A perd il reste à sa place.

Echauffement

- 2 colonnes : synchronisation du même exercice

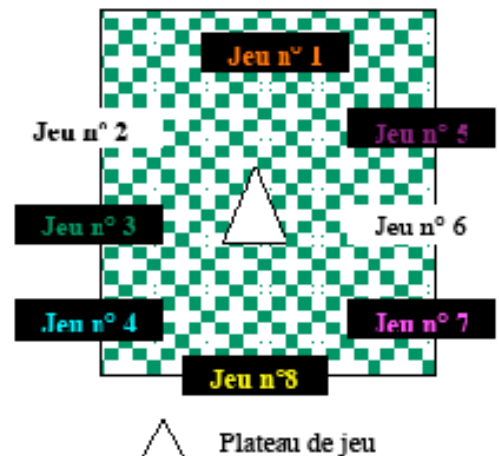
Jeux

- Placer les différents ateliers sur le terrain
- Jeu n° 1** : Jonglage (*celui qui reste le plus longtemps ou en trois essais celui qui totalisent les plus de contacts*)
- Jeu n° 2** : Tennis Ballon
- Jeu n° 3** : Toucher un plot (situé à 10m) sur une frappe
- Jeu n° 4** : Match 1 c 1
- Jeu n° 5** : Tir au but : Mettre le ballon dans les cerceaux (*les cerceaux sont accrochés sur le but*)
- Jeu n° 6** : Faire 2 parcours identique : Le 1^{er} arrivé a gagné
- Jeu n° 7** : Tir au but (gardien dans le but) : le 1^{er} qui marque 3 buts a gagné
- Jeu n° 8** : Golf (*mettre le ballon dans le cerceau*) : inventer un parcours avec des obstacles.

Variantes

- Imposer le nombre de points.
- Mettre une durée pour chaque duel

OD SPORTS



<http://drumontolivier.free.fr>