

Leçon

Chasse aux coupes

Cette leçon propose une succession de petits défis techniques – à relever en groupe ou seul – qui obligent les enfants à gérer leurs émotions pour connaître la réussite.

Conditions cadres

Durée de la leçon: 45 minutes

Années scolaires: 6H-8H

Niveaux de progression: débutants et avancés



Niveaux d'apprentissage: acquérir et appliquer

Objectifs d'apprentissage

- Conduire le ballon avec rapidité
- Contrôler le ballon en avant, en arrière
- Jouer, marquer des buts

Indications pratiques

1. Tout le monde joue (si possible pas de remplaçant).
2. Chaque enfant a un ballon.
3. Préparer tout le matériel avant le début de la leçon et l'utiliser au fur et à mesure des besoins.
4. Fil rouge avec une/des histoires.
5. Garantir beaucoup de plaisir et de mouvements grâce à des petits groupes et de nombreux buts.
6. Utiliser des ballons mous.
7. Pas d'élimination.
8. Déterminer ensemble les règles et s'y tenir.
9. Jouer sans arbitre.
10. Eviter les temps d'attente.
11. Concept méthodologique: commencer en jeu ouvert, exercer puis concourir.

	Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
Mise en train	<p>15' Course aux médailles</p> <p>Placer un élément de caisson dans chaque coin de la salle et y déposer le même nombre de ballons. Installer deux fois deux éléments de caisson au milieu de la salle. Former quatre équipes. Dans chaque équipe, former des duos. Chaque équipe a sa propre couleur de ballons. Par exemple: l'équipe A joue avec des ballons rouges, l'équipe B avec des ballons blancs, etc. Au signal, tous les joueurs prennent un ballon de leur réservoir, le conduisent au pied jusqu'au milieu et le déposent dans l'un des deux éléments de caisson. Ils reviennent ensuite pour prendre un second ballon et faire de même, etc. Dès que tous leurs ballons sont au centre, ils commencent à les ramener, un à un, dans leur réservoir. Quelle équipe a ramené la première tous ses ballons (médailles) dans le caisson (coupe)? Quatre manches. Après chaque tour, les équipes changent de coin.</p> <p>Variantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conduire seulement avec le pied gauche ou le droit • En arrière, de côté, etc. 		<p>Quatre sortes de ballons (par ex. ballons mous, balles de tennis, de volley-ball, de football)</p> <p>Huit éléments de caisson</p> <p>Deux ou trois ballons par enfant</p> <p>Un sautoir/ chasuble par enfant</p>
Partie principale	<p>25' Coupe des coupes</p> <p>Diviser la salle en trois terrains de jeu, avec deux buts par terrain (éléments de caisson). Former six équipes. Les enfants jouent un match avec gardien. Les buts peuvent être marqués par devant ou par derrière. Trois manches d'environ sept minutes. Changer les adversaires, la position des joueurs et les gardiens après chaque tour.</p> <p>Accents</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les enfants sont-ils tous impliqués dans le jeu? • Les enfants dribblent-ils et passent-ils le ballon vers l'avant? 		<p>Six éléments de caisson</p> <p>Trois ballons</p> <p>Un sautoir/chasuble par enfant</p>

Retour au calme	Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
	5'	<p>Concours de lobs</p> <p>Utiliser les éléments de caisson du jeu précédent. Répartir équitablement les enfants près des caissons. Les joueurs se tiennent debout ballon au pied sur une ligne, devant un élément de caisson.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qui réussit à soulever le ballon et le loger dans le caisson? • Après chaque réussite, augmenter la distance (se servir des lignes comme repères) • Qui réussit le plus de «lobs»? 	