

Semaine 12

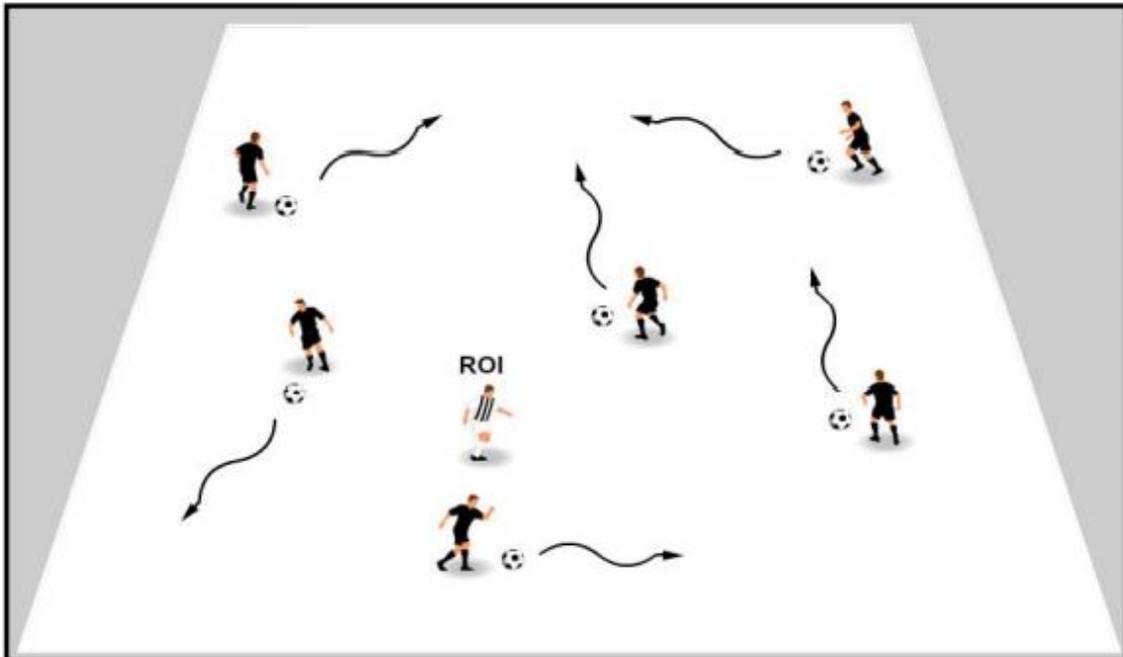
- **Le roi de la montagne** Habilidadés ciblées : Psychomotricité avec ballon (conduite et dribble)

Organisation : Répartir les joueurs dans un espace de jeu d'environ 20x20m. Chaque joueur possède un ballon pour débiter. L'éducateur (le roi) se place également dans l'espace de jeu, sans ballon.

But : Garder son ballon le plus longtemps possible.

Déroulement : Les joueurs se promènent dans l'espace de jeu en conduite de balle. Le roi doit défendre sa montagne en sortant le ballon des joueurs de l'espace de jeu. Lorsqu'un joueur perd son ballon, il doit faire 3 sauts groupés sur place et il est éliminé (il doit attendre à l'extérieur de l'espace de jeu). Jouer pendant environ 1 minute ou jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur (1 point pour lui).

Variantes : Désigner les joueurs comme roi à tour de rôle / Le roi qui récupère un ballon devient un joueur et vice versa (le nouveau roi doit trouver un autre ballon) / Tous les joueurs sont à la fois des joueurs et des rois. Ils doivent faire sortir le ballon des autres joueurs de l'espace de jeu tout en conservant le leur / Etc.



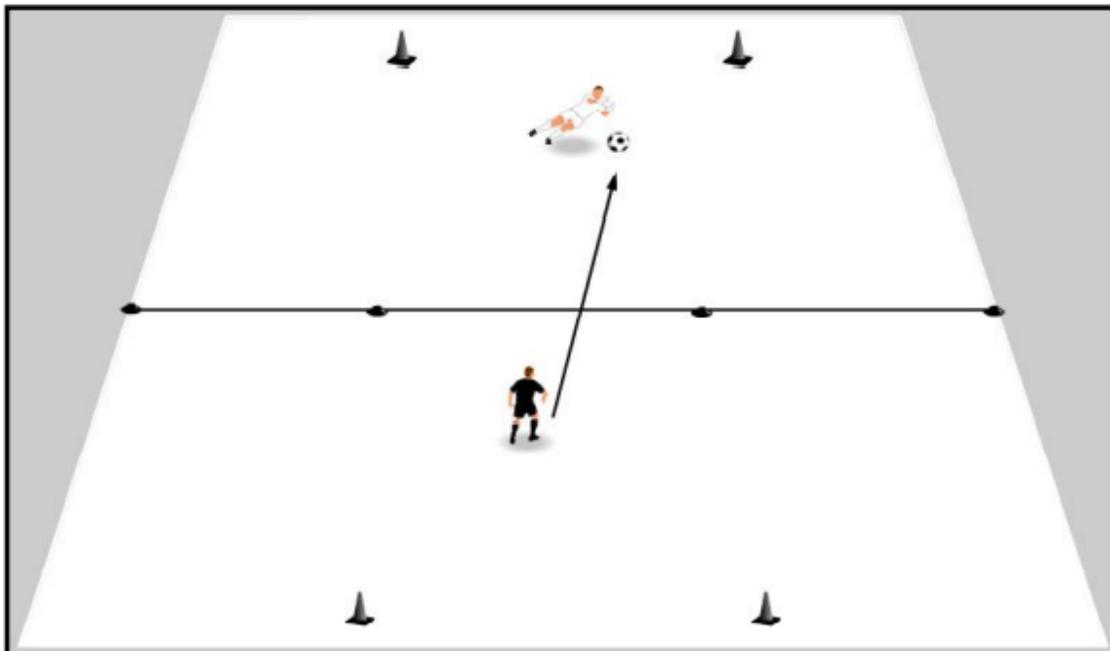
• **Les tirs but à but Habiletés ciblées : Psychomotricité avec ballon (conduite et tir)**

Organisation : Dans un espace de jeu d'environ 10x10m, faire un but d'environ 4m de largeur avec des cônes à chaque extrémité. Tracer également une ligne avec des cônes plats au centre de l'espace de jeu. Faire des équipes de 2 joueurs et faire autant d'espaces de jeu qu'il y a d'équipes. 1 ballon par équipe pour débiter.

But : Marquer plus de buts que son adversaire.

Déroulement : Tous les joueurs sont à la fois des gardiens et des attaquants. Le joueur qui commence avec le ballon (l'attaquant) va tenter de marquer un but. Il peut s'avancer jusqu'à la ligne centrale pour effectuer son tir, mais il n'a pas le droit de la dépasser. Le joueur qui reçoit le ballon (le gardien) peut l'arrêter avec ses mains. Le gardien devient ensuite l'attaquant et il tente de marquer à son tour (et ainsi de suite). Jouer pendant environ 1 minute. 1 point pour le joueur qui remporte le duel.

Variantes : Modifier les équipes pour varier les duels / Modifier la dimension des buts pour varier la difficulté / Rapprocher ou éloigner les buts en fonction du niveau des joueurs / Les gardiens doivent arrêter les ballons sans utiliser leurs mains / Etc.



• **La course à obstacles** **Habiletés ciblées : Psychomotricité sans ballon (habiletés motrices)**

Organisation : Dans un espace de jeu d'environ 20x20m, placer aléatoirement différents objets (cônes, cônes plats, jalons, cerceaux, haies) de différentes couleurs en grande quantité (environ 5 objets de chaque type). Placer les joueurs derrière la ligne de départ. Les joueurs n'ont pas de ballon pour débiter.

But : Suivre la consigne et revenir au point de départ le plus vite possible.

Déroulement : L'éducateur annonce une consigne en lien avec un objet (ex. : faire le tour d'un cerceau, sauter une haie, toucher un cône, etc.). Ensuite, au signal de l'éducateur, les joueurs doivent suivre la consigne et revenir au point de départ le plus vite possible. 1 point pour le joueur qui termine en premier.

Variantes : Modifier la position de départ des joueurs (ex. : assis, sur le dos, à plat ventre, etc.) / Complexifier la consigne selon le niveau des joueurs (ex. : combiner plusieurs objets, préciser la couleur des objets) / Donner un ballon à chaque joueur. Ils doivent faire la même chose en conduite de balle / Etc.

