

" LE BERET 1 "

Gestion de l'espace
Acquérir la notion de camp et de direction dans le jeu...

Catégorie U7/U6

JEU N°2

samedi 22 mars 2014

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 4/5 joueurs,
Zone de jeu: 25 m x 15 m,

Mettre un ballon pour chaque joueur dans un cerceau de la couleur de son équipe (si possible)
Chaque moitié de terrain représente le camp d'une équipe.

REGLES DU JEU

Dans chaque équipe les joueurs s'attribuent un numéro
A l'appel de leur numéro, les joueurs concernés viennent chacun récupérer le ballon de sa couleur, le premier qui ramène le ballon dans son camp gagne.

Si un ballon sort de l'aire de jeu (zone de jeu), il ne compte plus

Variante : Ballon à la main

Ballon au pied

Emmener le ballon dans le camp adverse

Organisation	
Surface	
Long	25 m
Larg	15 m
Diam	
Matériel	
	2
	2
	8
	2
Effectif	
	5
	5

ANIMATION
Veiller à:
Veiller à ce que les enfants soient attentifs à leur numéro ou autre.
Insister sur le fait qu'il faut lever la tête avec et sans le ballon
Imager le jeu autour d'une histoire

Veiller à:

COMPETENCES
Etre capable de:
de conduire le ballon
de repérer son camp et le camp adverse

REMARQUES
Réservé à l'éducateur

" LE BERET 2 "

Gestion de l'espace
 Acquérir la notion de camp et de direction dans le jeu...

Catégorie U7/U6
 JEU N°3
samedi 29 mars 2014

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 4/5 joueurs,
 Zone de jeu: 25 m x 15 m,
 Mettre un ballon pour chaque joueur dans un cerceau de la couleur de son équipe (si possible)
 Chaque moitié de terrain représente le camp d'une équipe.

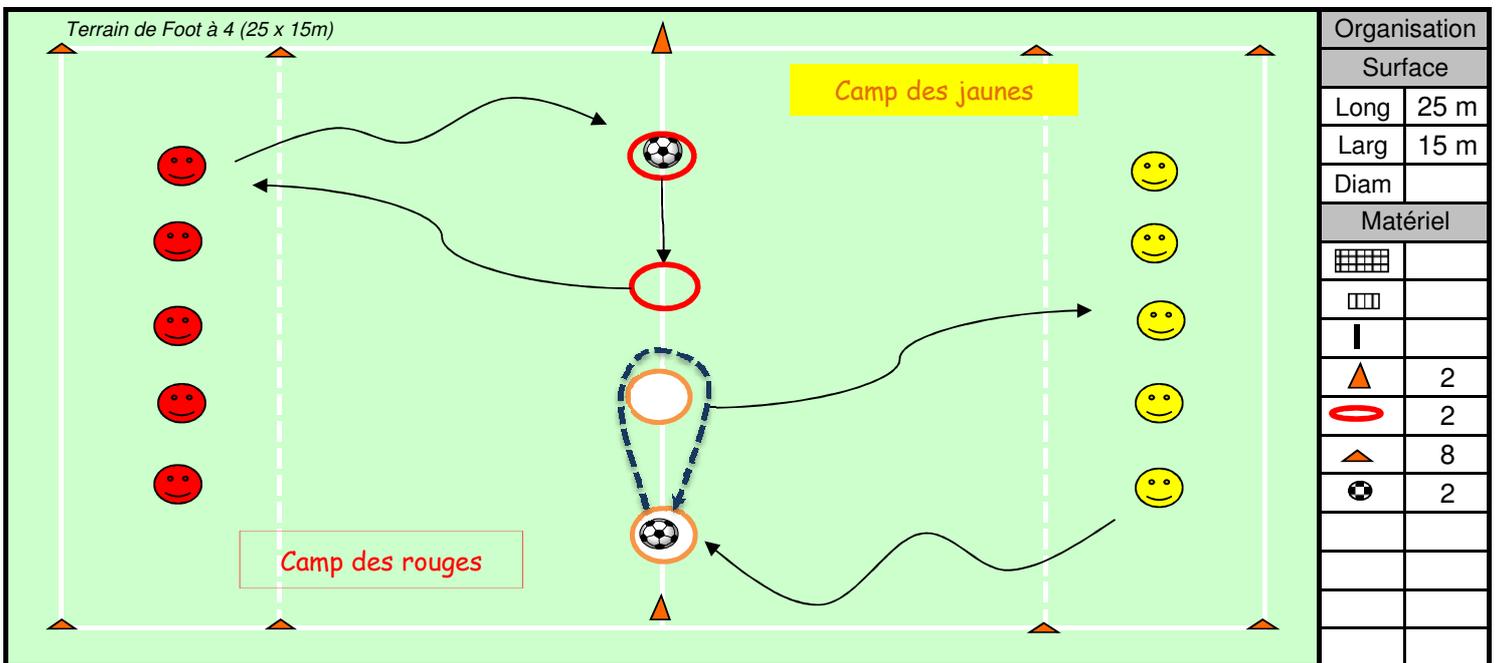
REGLES DU JEU

Dans chaque équipe les joueurs s'attribuent un numéro
 A l'appel de leur numéro, les joueurs concernés viennent chacun récupérer le ballon de sa couleur et le mettre dans son autre cerceau. le premier qui revient dans son camp gagne.

Variante : Ballon à la main

Ballon au pied

Prendre le ballon dans son cerceau, faire le tour de l'autre en conduite de balle et le ramener dans son cerceau d'origine (- - - - ->)



ANIMATION
Veiller à:
 Veiller à ce que les enfants soient attentifs à leur numéro ou autre.
 Insister sur le fait qu'il faut lever la tête avec et sans le ballon
 Imaginer le jeu autour d'une histoire

Veiller à:

COMPETENCES
Etre capable de:
 de conduire le ballon
 de repérer son camp et le camp adverse

REMARQUES
Réservé à l'éducateur

" LE BERET - BUT "

Jeu vers l'avant
 Replacement pour défendre son but (Variante)

Catégorie U7/U6
 JEU N°4
 samedi 5 avril 2014

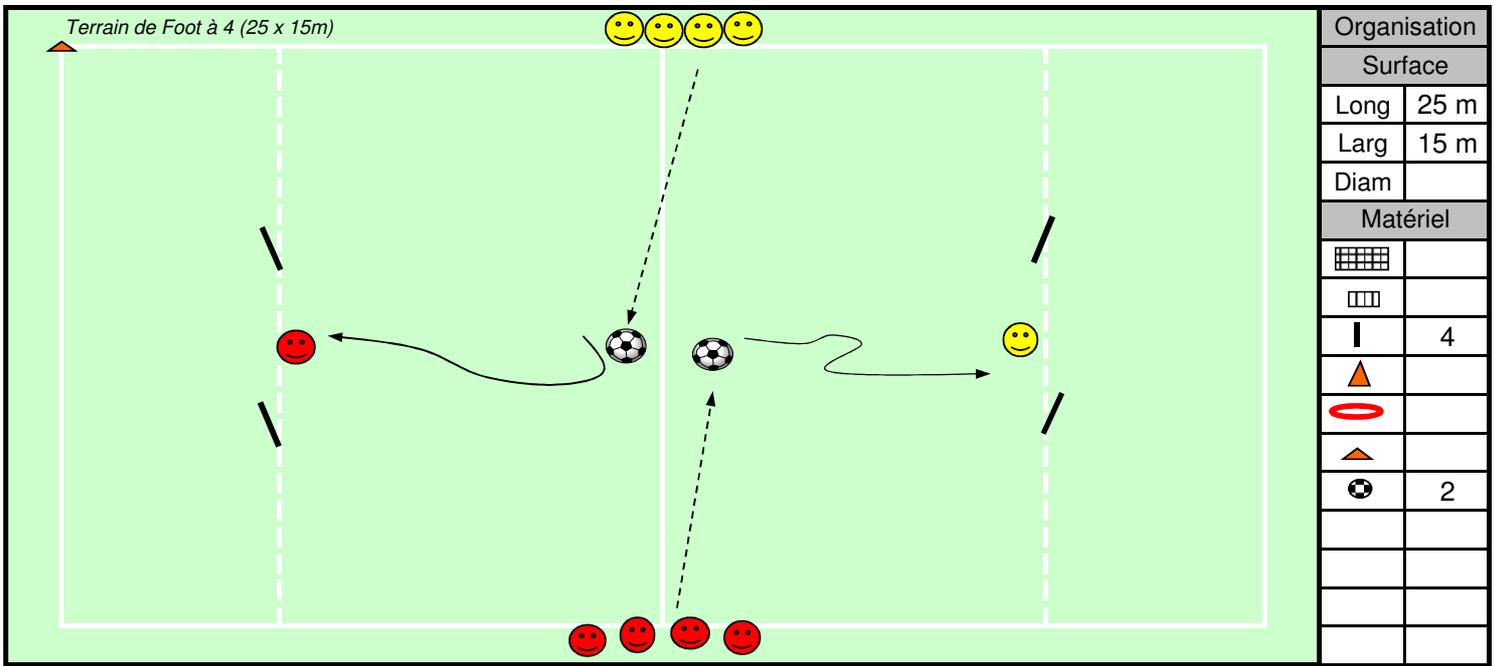
MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 4/5 joueurs
 Installer le jeu sur la partie centrale du terrain de Foot à 4. Au départ de chaque manche, le ballon est posé sur le point central du terrain (possibilité de mettre 1 ballon par équipe pour le départ).
 Aligner les 2 équipes face à face sur le côté.

REGLES DU JEU

Dans chaque équipe les joueurs sont numérotés de 1 à 5
 A l'appel d'un numéro par l'éducateur, les joueurs concernés viennent au centre du jeu pour tenter d'aller marquer dans le but adverse.
 1 point par but marqué.

Variante : ne mettre qu'un seul ballon au centre du terrain (duel 1x1).



ANIMATION

Veiller à:
 Evolution à 1x1 :
 veiller à ce que les duels ne durent pas au-delà de 15" à 20"

Veiller à:

COMPETENCES

Etre capable de:
 d'éliminer un adversaire situé devant soi,
 de protéger son ballon face à un adversaire,
 (Att.)
 de mettre son pied en opposition du ballon face à un adversaire (Déf).

REMARQUES

Réservé à l'éducateur

" SAUTE MOUTON "

Conduite de balle/ Relais

Catégorie U7/U6

JEU N°5

samedi 12 avril 2014

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 4/5 joueurs

Faire un relais sous forme ludique

Aligner les 2 équipes côte à côte.

REGLES DU JEU

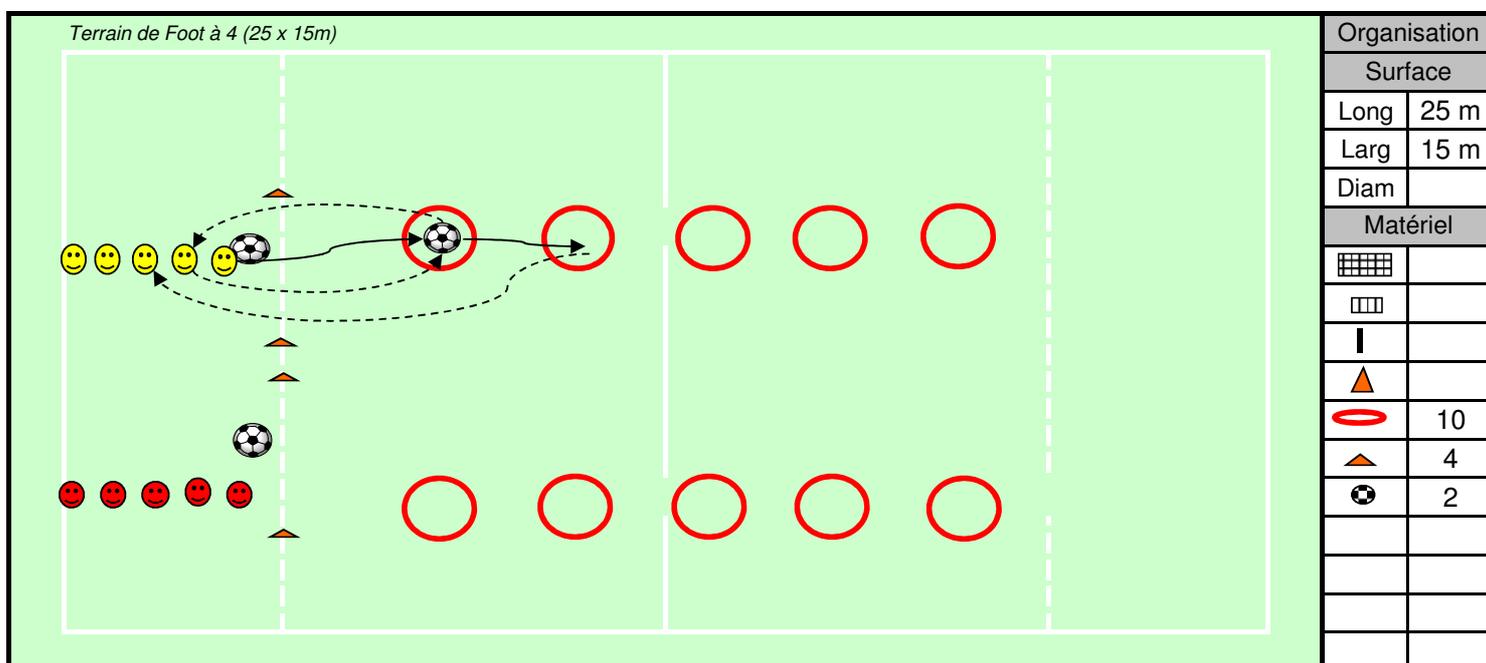
Le premier joueur doit amener le ballon à la main dans le cerceau 1 et doit ensuite venir taper dans la main de son coéquipier .

Le joueur suivant prend le ballon dans le cerceau 1 et va le placer dans le cerceau 2 pour ensuite revenir taper dans la main du suivant et ainsi de suite. Une fois le ballon dans le dernier cerceau, l'équipe remporte la manche

Variante : Ballon à la main

Ballon au pied

Faire le parcours en Aller et Retour



Organisation

Surface

Long 25 m

Larg 15 m

Diam

Matériel



10

4

2

Effectif



5



5



ANIMATION

Veiller à:

Veiller à ce que les enfants soient attentifs

au signal de l'éducateur

Imager le jeu autour d'une histoire

Veiller à:

COMPETENCES

Etre capable de:

de conduire le ballon

REMARQUES

Réservé à l'éducateur

" L'HORLOGE "

Conduite de balle

Catégorie U7/U6

JEU N°6

samedi 17 mai 2014

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 4/5 joueurs

Faire une compétition sous forme ludique

Une équipe constitue l'horloge (ROUGE ici)

L'autre équipe (JAUNE) effectue un relais

Inverser le rôle à chaque séquence.

REGLES DU JEU

L'équipe "ROUGE" (sur le schéma) doit faire le plus de tours d'horloge pendant que les joueurs de l'équipe "JAUNE" se relaient.

Sous forme de relais, chaque joueur JAUNE doit faire le tour de l'horloge avec ballon à la main et terminer son tour en posant la balle dans le cerceau. Le joueur suivant effectue le même parcours. Les ROUGES effectuent les passes à la main et comptent à haute voix le nombre de transmissions.

Variante : Ballon à la main (pour les 2 équipes)

Ballon au pied pour l'équipe qui se relaie (JAUNE ici)

Terrain de Foot à 4 (25 x 15m)

Organisation	
Surface	
Long	25 m
Larg	15 m
Diam	
Matériel	
	1
	5
	2
Effectif	
	5
	5

ANIMATION

Veiller à:

Veiller à:

COMPETENCES

Etre capable de:

de conduire le ballon
(équipe jaune sur le schéma)

REMARQUES

Réservé à l'éducateur

" LE TOURBILLON "

Catégorie U7/U6

JEU N°8

LIBRE

Reconnaître les partenaires et les adversaires situés dans l'espace de jeu...

MISE EN PLACE - ORGANISATION

Les joueurs de chaque équipe se positionnent 2 par 2 (joueurs de la même équipe) derrière chaque plot de façon à former un cercle.

Au signal de l'éducateur, les joueurs placés derrière font un tour complet du cercle jusqu'à leur point de départ, puis passent entre les jambes de leur partenaire et vont se placer dans un cerceau (un seul joueur par cerceau).

REGLES DU JEU

1 pt pour ceux qui déposent le ballon dans les cerceaux
0 pt pour le dernier arrivé.

Variantes :

- * Sans ballon ou avec ballon
- * Varier la position de départ (debout, assis ...)
- * Dans un sens puis dans l'autre

Terrain de Foot à 4 (25 x 15m)

Organisation	
Surface	
Long	25 m
Larg	15 m
Diam	
Matériel	
	5
	10
	6
Effectif	
	5
	5

ANIMATION

Veiller à :

Veiller à ce que les enfants fassent le tour du cercle en passant derrière les autres groupes et non pas devant.
Avec ballon, veiller à ce que le ballon soit immobilisé dans le cerceau.

Veiller à :

Attention, uniquement un joueur par cerceau.

COMPETENCES

Etre capable de :

Reconnaître les adversaires et les partenaires,
S'orienter dans l'espace du jeu
Conduire et maîtriser son ballon.

REMARQUES

Réservé à l'éducateur