



JEUX D'ÉVEIL U6-U7 V1 - DÉCEMBRE 2020

AIDE AUX ÉDUCATEURS

Tout-est-là-!

#SOLIDARITÉ

#SOUTIEN

▶ **CLUB**
LIEU
DE **VIE**

#ENTRAÏDE

#PROGRAMME ÉDUCATIF FÉDÉRAL

Engagement Citoyen

Règles du Jeu & Arbitrage

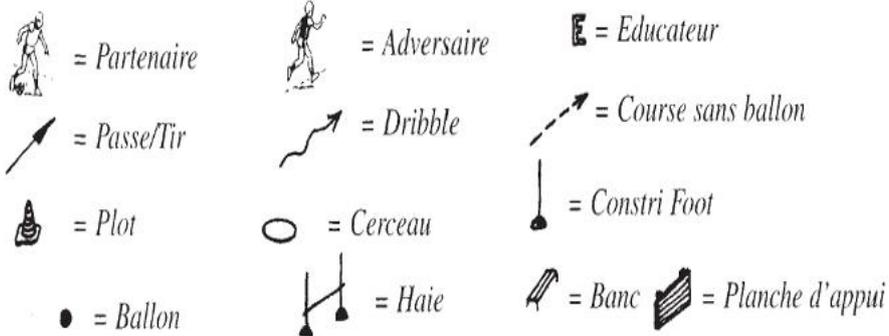
Culture Foot

Santé

Environnement

Fair-play

Code utilisé pour la présentation des jeux :

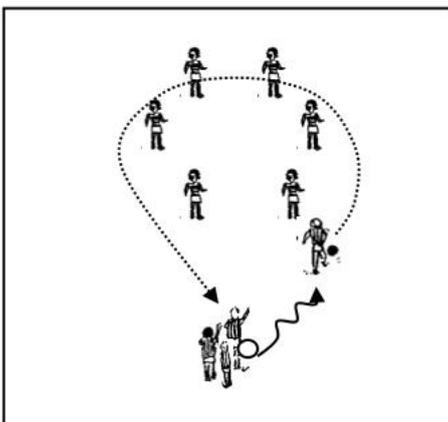


LES JEUX D'EVEIL

Ces jeux sont utilisés dans les cours de l'école primaire et souvent repris dans les différentes écoles de sport. Ils permettent la découverte des notions de "partenaire", "adversaire", "attaque" et "défense". Ils représentent d'excellentes situations de départ des sports collectifs et individuels. Les règles des jeux scolaires peuvent être en outre adaptées à chaque sport, permettant ainsi des variantes et des évolutions pertinentes.

JEU D'EVEIL N°1

DESSIN



DEROULEMENT DU JEU

Deux équipes d'un nombre égal de joueurs sont formées. Une équipe forme une ronde. Les joueurs de l'autre équipe se placent derrière le cerceau. Au signal, les joueurs du cercle se passent le ballon à la main en comptant le nombre de tours. Pendant ce temps, chaque joueur de l'autre équipe aura couru autour de l'horloge et aura déposé le ballon dans le cerceau et ainsi de suite.

Variante: Règle identique en utilisant le ballon avec les pieds et immobilisation (blocage du ballon) dans le cerceau.

Changer de rôle lorsque tous les joueurs sont passés.

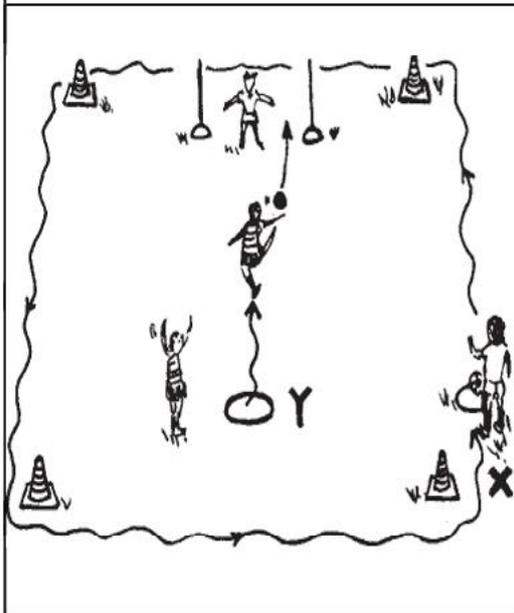
MATERIEL



Ballons	Cônes	Plot-constri	Haie-constri	Cerceaux	Chasubles	Chasubles
2	5			1		

JEU D'EVEIL N°2

DESSIN



DEROULEMENT DU JEU

Pendant que les joueurs X effectuent en conduite de balle le tour du carré, les joueurs Y essaient de marquer le maximum de buts. Les joueurs partent 1 par 1.

- pour les X : immobiliser la balle dans le cerceau avant le départ du suivant.
- pour les Y : ramener la balle à la main par le joueur qui vient de tirer pour le suivant

Changer de rôle lorsque tous les joueurs sont passés.

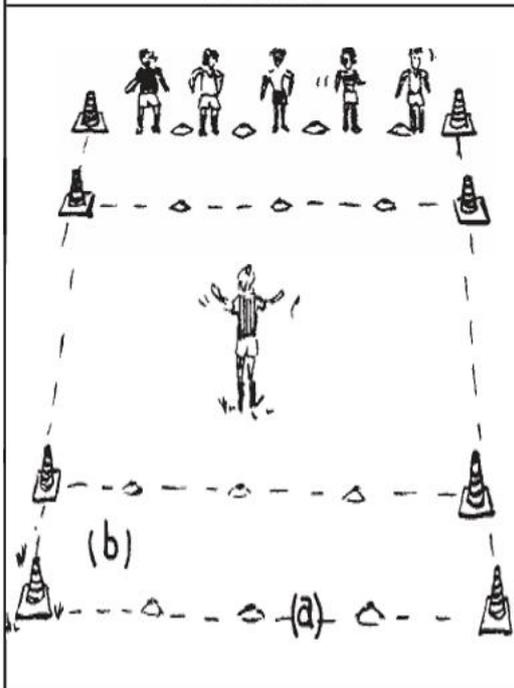
MATERIEL



Ballons	Cônes	Plot-constri	Haie-constri	Cerceaux	Chasubles	Chasubles
2	4	2		2		

JEU D'EVEIL N°3

DESSIN



DEROULEMENT DU JEU

Les joueurs doivent regagner la ligne (a) sans se faire toucher par les joueurs épervier.

Lorsqu'un joueur est touché, il devient lui aussi épervier et donne la main à son camarade pour constituer une chaîne d'épervier.

- 1) Effectuer le jeu sans ballon puis avec le ballon.
- 2) Immobiliser le ballon dans le camp (b).

Plus d'enfants partent en même temps, plus le jeu est facile.

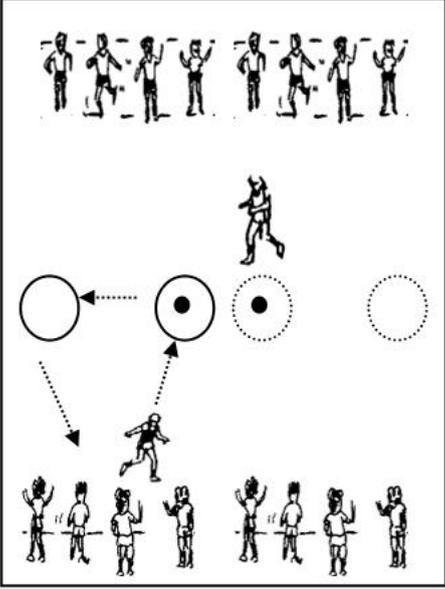
Changer souvent d'épervier.

MATERIEL

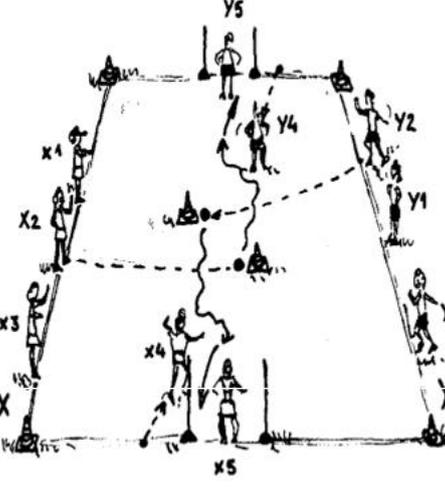


Ballons	Cônes	Plot-constri	Haie-constri	Cerceaux	Chasubles	Chasubles
1/joueur	8					

JEU D'VEIL N°4

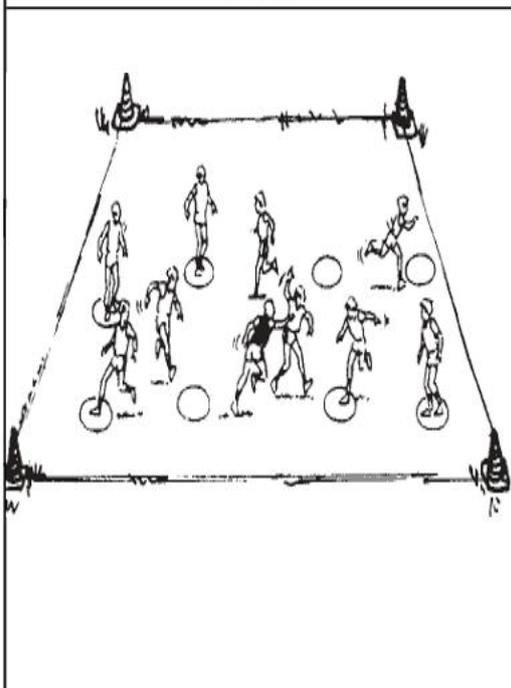
DESSIN	DEROULEMENT DU JEU														
	<p>Le bérêt</p> <p>Les joueurs de chaque équipe se numérotent. A l'appel de son numéro, le joueur court chercher le ballon dans le cerceau qui correspond à son équipe, le dépose dans l'autre cerceau. Le joueur qui revient le premier dans son camp, marque le point.</p> <p>Manches avec ballon dans les mains puis manches ballons aux pieds</p> <p>IMPORTANT Comptabilisation des points ainsi que le nombre de passage par joueurs est TRES</p> <hr/> <p style="text-align: center;">MATERIEL</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">        </div> <table style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>Ballons</td> <td>Cônes</td> <td>Plot-constri</td> <td>Haie-constri</td> <td>Cerceaux</td> <td>Chasubles</td> <td>Chasubles</td> </tr> <tr> <td>1/équipe</td> <td>4</td> <td></td> <td></td> <td>4</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Ballons	Cônes	Plot-constri	Haie-constri	Cerceaux	Chasubles	Chasubles	1/équipe	4			4		
Ballons	Cônes	Plot-constri	Haie-constri	Cerceaux	Chasubles	Chasubles									
1/équipe	4			4											

JEU D'VEIL N°5

DESSIN	DEROULEMENT DU JEU														
	<p>2 équipes Y et X. Chaque joueur s'octroie un numéro.</p> <p>A l'appel de son numéro, le joueur récupère son ballon pour essayer de marquer dans le but adverse.</p> <p>Le départ peut se faire soit sur les côtés du terrain, soit sur le côté de son but.</p> <p>Le joueur placé dans le but a aussi un numéro. Il est utile de prévoir un 2ème gardien lors de son appel.</p> <hr/> <p style="text-align: center;">MATERIEL</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">        </div> <table style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>Ballons</td> <td>Cônes</td> <td>Plot-constri</td> <td>Haie-constri</td> <td>Cerceaux</td> <td>Chasubles</td> <td>Chasubles</td> </tr> <tr> <td>1/équipe</td> <td>6</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Ballons	Cônes	Plot-constri	Haie-constri	Cerceaux	Chasubles	Chasubles	1/équipe	6					
Ballons	Cônes	Plot-constri	Haie-constri	Cerceaux	Chasubles	Chasubles									
1/équipe	6														

JEU D'EVEIL N°6

DESSIN



DEROULEMENT DU JEU

Mettre en place des cerceaux (6,8 ou 10) posés sur le sol de façon éparse.

Un joueur est désigné "CHAT", les autres "SOURIS".

Il y a obligatoirement plus de souris que de cerceaux.

Le chat essaie d'attraper les souris qui ne se sont pas réfugiés dans les cerceaux.

Quand le chat touche une souris, les rôles sont inversés entre les deux joueurs. Le nouveau CHAT ne peut toutefois pas toucher la nouvelle SOURIS.

Faire attention à ne pas laisser trop longtemps le même chat, dans le cas où il ne touche pas les souris. Veiller à ce que les SOURIS ne restent pas trop longtemps dans les cerceaux.

Adaptation au football : même principe mais les souris conduisent un ballon.

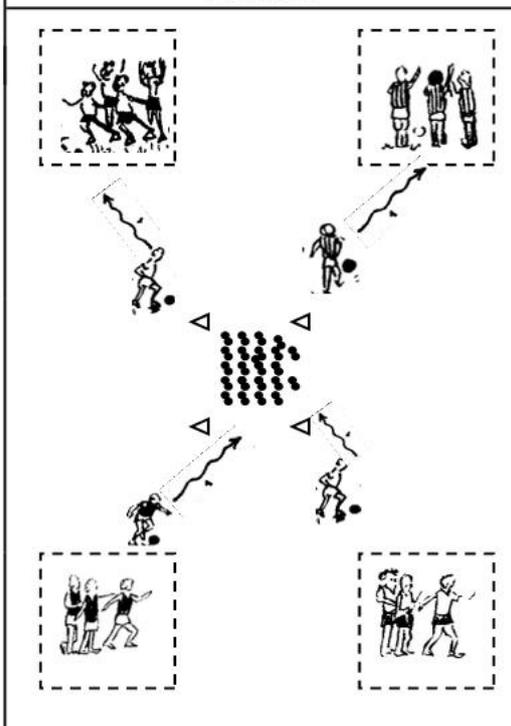
Le chat fait office de gardien de but. Règles identiques à la différence que pour ne pas être attrapées, les souris doivent bloquer le ballon dans les cerceaux.

MATERIEL

Ballons	Cônes	Plot-constri	Haie-constri	Cerceaux	Chasubles	Chasubles
10	4			8		

JEU D'EVEIL N°7

DESSIN



DEROULEMENT DU JEU

4 équipes. Le but du jeu est d'amener le plus de coupelles possible dans son camp.

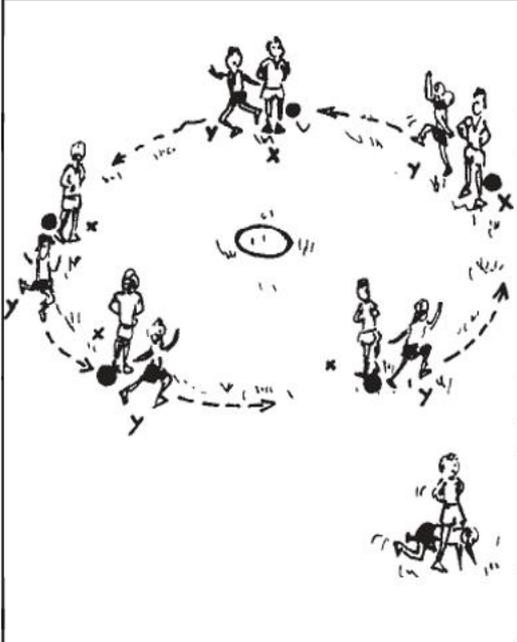
- sans ballon:** Les joueurs des 4 équipes partent en même temps. Ils vont chercher une coupelle dans le "grenier" et la ramène, à la main, dans sa maison. Une fois que le "grenier" est vide, le joueur peut aller chercher une coupelle dans la maison du voisin.
- Avec ballon au pied:** Les joueurs des 4 équipes partent en même temps, en conduisant le ballon du pied. Le déroulement est le même que sans ballon.
- Avec ballon au pied et passage obligé:** Les joueurs des 4 équipes partent en même temps, en conduisant le ballon au pied. Une fois qu'ils ont une coupelle dans la main, ils doivent faire le tour d'un plot avant de revenir dans leur maison

Temps de jeu 12' à 15'

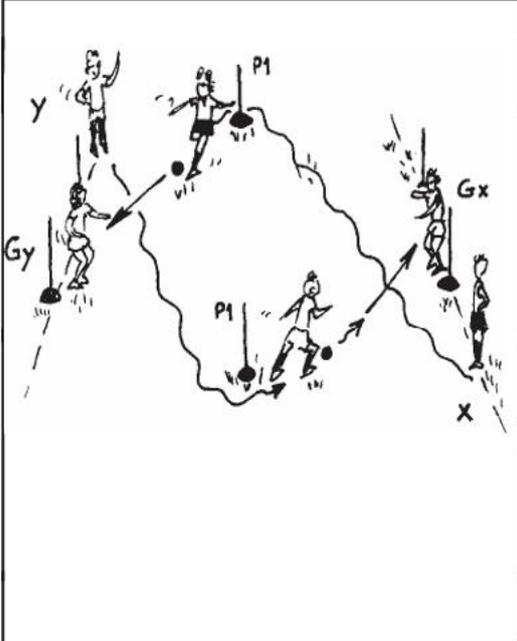
MATERIEL

Ballons	Cônes	Plot-constri	Haie-constri	Cerceaux	Chasubles	Chasubles
1/joueur	8	2				

JEU D'EVEIL N°8

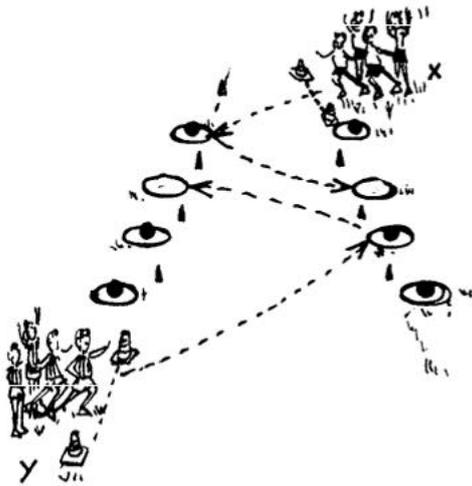
DESSIN	DEROULEMENT DU JEU
	<p>Les joueurs forment un cercle et se mettent par 2 (X et Y).</p> <p>Au signal de l'éducateur, les Y, placés derrière les X, font :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un tour complet du cercle en conduisant le ballon jusqu'au retour à leur cheval X de départ. - un petit pont entre les jambes de X, - récupèrent leur ballon et l'amènent le plus vite possible dans le cerceau. <p>Le 1er marque un point. Changer les rôles.</p> <p>Le jeu peut se réaliser avec plusieurs cerceaux, afin que chaque équipe est le sien.</p>
MATERIEL	
	
Ballons 8	Cônes Plot-constri Haie-constri Cerceaux Chasubles Chasubles 1

JEU D'EVEIL N°9

DESSIN	DEROULEMENT DU JEU
	<p>2 équipes X et Y.</p> <p>2 gardiens GX et GY.</p> <p>Les X conduisent le ballon, passent le plot P1 placé au milieu et tirent au but sur le gardien GY. Inversement, les Y tirent au but sur le gardien GX.</p> <p>L'équipe qui totalise le plus grand nombre de buts marqués à gagné.</p> <p>Attention aux placements des buts (se servir du grand but avec filets)</p>
MATERIEL	
	
Ballons 10	Cônes Plot-constri Haie-constri Cerceaux Chasubles Chasubles 6

JEU D'VEIL N°10

DESSIN



DEROULEMENT DU JEU

2 équipes X et Y

Les 2 équipes doivent prendre les ballons dans les cerceaux adverses pour les emmener dans l'alignement de leur cerceau.

Les X dans la ligne des cerceaux X et inversement pour Y.

Au signal de l'éducateur, les premiers de chaque équipe partent.

Une fois le ballon mis, le joueur revient dans sa porte pour que le deuxième joueur puisse partir.

Le jeu se termine lorsqu'une ligne de cerceau est pleine de ballons

évolution : Jeu à la main - jeu aux pieds -

MATERIEL



Ballons Cônes Plot-constri Haie-constri Cerceaux Chasubles Chasubles

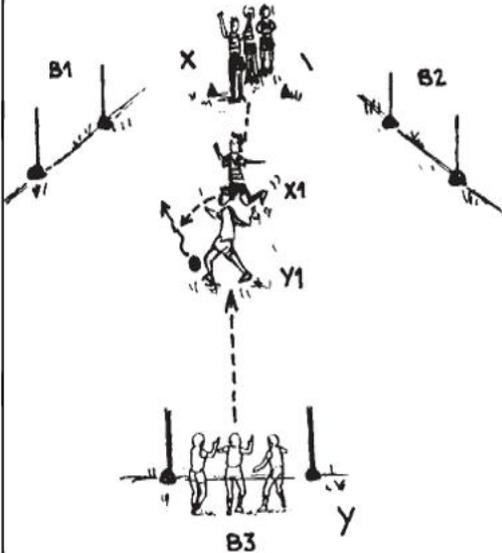
6

4

8

JEU D'VEIL N°11

DESSIN



DEROULEMENT DU JEU

2 équipes X et Y.

2 joueurs X1 et Y1 face à face.

Y1 qui part avec un avantage, est attaquant ; au signal de l'éducateur, Y1 va récupérer le ballon pour aller marquer dans un des deux buts B1 ou B2.

X1 défend : s'il récupère le ballon, il va marquer dans le but B3.

Le départ peut être modifié, les joueurs peuvent partir sur le côté des buts.

MATERIEL

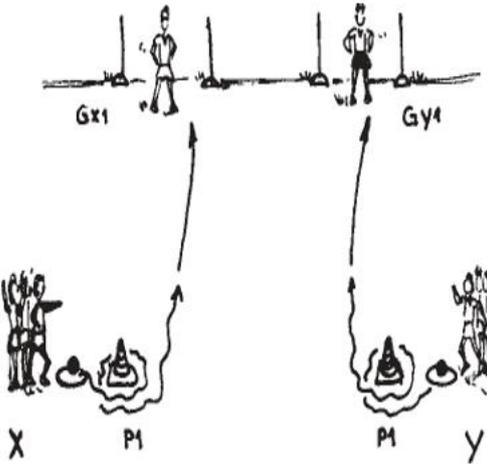


Ballons Cônes Plot-constri Haie-constri Cerceaux Chasubles Chasubles

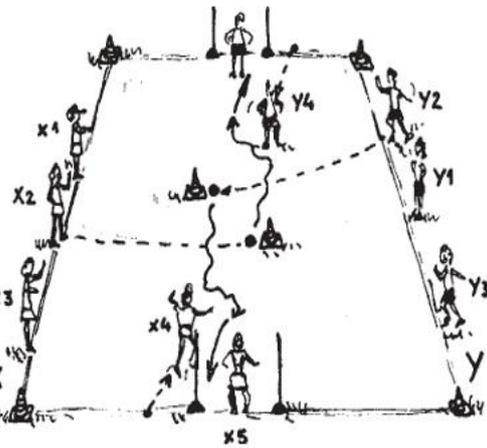
5

6

JEU D'VEIL N°12

DESSIN	DEROULEMENT DU JEU														
	<p>2 équipes X et Y.</p> <p>2 gardiens GX1 et GY1.</p> <p>Le joueur X prend le ballon dans le cerceau, le conduit en contournant le plot P1 par la droite (idem pour le joueur Y qui contourne P1 par la gauche) et tire au but.</p> <p>Inverser les rôles des 2 équipes.</p>														
MATERIEL															
															
<table border="0"> <tr> <td>Ballons</td> <td>Cônes</td> <td>Plot-constri</td> <td>Haie-constri</td> <td>Cerceaux</td> <td>Chasubles</td> <td>Chasubles</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>2</td> <td>4</td> <td></td> <td>2</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		Ballons	Cônes	Plot-constri	Haie-constri	Cerceaux	Chasubles	Chasubles	10	2	4		2		
Ballons	Cônes	Plot-constri	Haie-constri	Cerceaux	Chasubles	Chasubles									
10	2	4		2											

JEU D'VEIL N°13

DESSIN	DEROULEMENT DU JEU														
	<p>2 équipes X et Y.</p> <p>Les joueurs X et les joueurs Y ont chacun un numéro comme indiqué sur le schéma.</p> <p>Lorsque l'éducateur annonce un numéro (ex. : "2"), les joueurs N°2 viennent au centre de l'aire de jeu et essaient de conduire le plus rapidement possible le ballon qui leur est réservé, vers un but situé sur leur gauche.</p> <p>Ils doivent ensuite éviter ou dribbler le joueur venu à leur rencontre et marquer face au but défendu par le gardien adverse.</p> <p>Le joueur qui réussit le premier donne un point à son équipe.</p> <p>L'Educateur annonce alors un nouveau numéro et le jeu continue...</p>														
MATERIEL															
															
<table border="0"> <tr> <td>Ballons</td> <td>Cônes</td> <td>Plot-constri</td> <td>Haie-constri</td> <td>Cerceaux</td> <td>Chasubles</td> <td>Chasubles</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>6</td> <td>4</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		Ballons	Cônes	Plot-constri	Haie-constri	Cerceaux	Chasubles	Chasubles	4	6	4				
Ballons	Cônes	Plot-constri	Haie-constri	Cerceaux	Chasubles	Chasubles									
4	6	4													

JEU D'EVEIL N°14

DESSIN



DEROULEMENT DU JEU

2 équipes s'opposent.

L'objectif est de faire tomber toutes les quilles.

Chaque équipe frappe à tour de rôle.

Prévoir un nombre impair de quilles, pour avoir un gagnant.

Le jeu se termine lorsque toutes les quilles sont tombées.

Réaliser plusieurs manches, en inversant l'équipe qui débute.

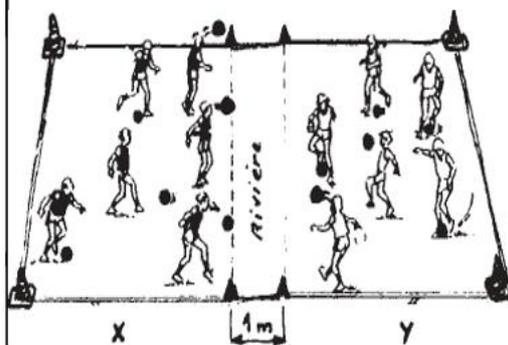
MATERIEL



Ballons	Cônes	Plot-constri	Haie-constri	Cerceaux	Chasubles	Chasubles
1 ballon/joueur	6	4				

JEU D'EVEIL N°15

DESSIN



DEROULEMENT DU JEU

2 équipes X et Y.

1 ballon par joueur, en conduite.

Au signal, tous les joueurs conduisent leur ballon jusqu'au bord de la rivière, le prennent à la main et de la tête, l'envoi de l'autre côté de la rivière.

Les ballons qui ont traversé ne peuvent être récupérés avec la main directement, mais doivent être maîtrisés avec n'importe quelle partie du corps et ainsi de suite...

Le jeu dure 2 minutes.

A la fin du jeu, l'équipe gagnante est celle qui a le moins de ballons dans son camp.

MATERIEL



Ballons	Cônes	Plot-constri	Haie-constri	Cerceaux	Chasubles	Chasubles
10			8			