

# Exemple de Programmation U7 – Saison 2016-2017



Mois		Reconnaître la cible	Reconnaître l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement Moteur
Septembre	14/09	S1 Les déménageurs	Bateau pirate	Le ballon-but	La traversée magique
	21/09	S2 Les déménageurs	Bateau pirate	Le ballon-but	La traversée magique
	24/09	<b>JOURNEE D'ACCUEIL U7</b>			
Octobre	28/09	S3 Les déménageurs	Bateau pirate	Le ballon-but	La traversée magique
	1/10	Plateau n°1 : Matches + Les déménageurs et/ou le bateau Pirate et/ou le ballon but			
	5/10	S4 L'épervier	La queue du diable	Le stop-balle	Le va et vient
	12/10	S5 L'épervier	La queue du diable	Le stop-balle	Le va et vient
	15/10	Plateau n°2 : Matches + L'épervier et/ou La queue du diable et/ou Le stop balle			
Novembre	19/10	S6 1-2-3- soleil	Défendre son château	Le multi but	La locomotive
	2/11	S7 1-2-3- soleil	Défendre son château	Le multi but	La locomotive
	5/11	Plateau n°3 : Matches + 1-2-3- soleil et/ou Défendre son château et/ou Le multi but			
	9/11	S8 Abatte les quilles	Les sorciers	Le jeu 3 contre 3	Le magicien
	12/11	Plateau n°4 : Matches + Abatte les quilles et/ou les sorciers et/ou le jeu 3 contre 3			
Novembre	16/11	S9 Les quatre coins	Minuit dans la bergerie	Ballon au capitaine	La pyramide
	23/11	S10 Les quatre coins	Minuit dans la bergerie	Ballon au capitaine	La pyramide
	26/11	Plateau n°5 : Matches + Les quatre coins et/ou Minuit dans la bergerie et/ou Ballon au capitaine			

# Exemple de Programmation U7 – Saison 2016-2017



		Possibilité d'organiser un plateau amical en salle ou en extérieur			
Février	21/01				
	25/01	S16	1-2-3- soleil	Défendre son château	Le multi but
	01/02	S17	1-2-3- soleil	Défendre son château	Le multi but
	04/02	Possibilité d'organiser un plateau amical en salle ou en extérieur			
	08/02	S18	Abattre les quilles	Les sorciers	Le jeu 3 contre 3
Mars	01/03	S19	Abattre les quilles	Les sorciers	Le jeu 3 contre 3
	04/03	2 <sup>ème</sup> phase Plateau n°1 : Matchs + Abattre les quilles et/ou les sorciers et/ou le jeu 3 contre 3			
	08/03	S20	Les quatre coins	Minuit dans la bergerie	Ballon au capitaine
	11/03	Interclub			
	15/03	S21	Les quatre coins	Minuit dans la bergerie	Ballon au capitaine
Avril	22/03	S22	Les quatre coins	Minuit dans la bergerie	Ballon au capitaine
	25/03	2 <sup>ème</sup> phase Plateau n°2 : Matchs + Les quatre coins et/ou Minuit dans la bergerie et/ou Ballon au capitaine			
	29/03	S23	Les déménageurs	Le bateau pirate	Le ballon but
	01/04	2 <sup>ème</sup> phase Plateau n°3 : Matchs + Les déménageurs et/ou Le bateau-Pirate et/ou Le ballon but			
	05/04	S24	Les déménageurs	Le bateau pirate	Le ballon but
	26/04	S25	L'épervier	La queue du diable	Le stop balle
	29/04	2 <sup>ème</sup> phase Plateau n°4 : Matchs + L'épervier et/ou la queue du diable et/ou la traversée magique			
	03/05	S26	1-2-3- soleil	Défendre son château	Le multi but
	06/05	2 <sup>ème</sup> phase Plateau n°5 : Matchs + 1-2-3- soleil et/ou Défendre son château et/ou Le multi but			





## Jeu 1 : Les déménageurs

## Catégorie U6/U7

<b>Découverte de la cible</b>	<b>Découverte de l'adversaire</b>	<b>Reconnaître le partenaire</b>	<b>Développement moteur</b>
-------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------

- Conduite de balle
- Déplacement ballon
- Déplacement du joueur sans ballon

### Organisation

Espace

40 x 20 m

Effectif

5

5

Matériel par terrain

8

12

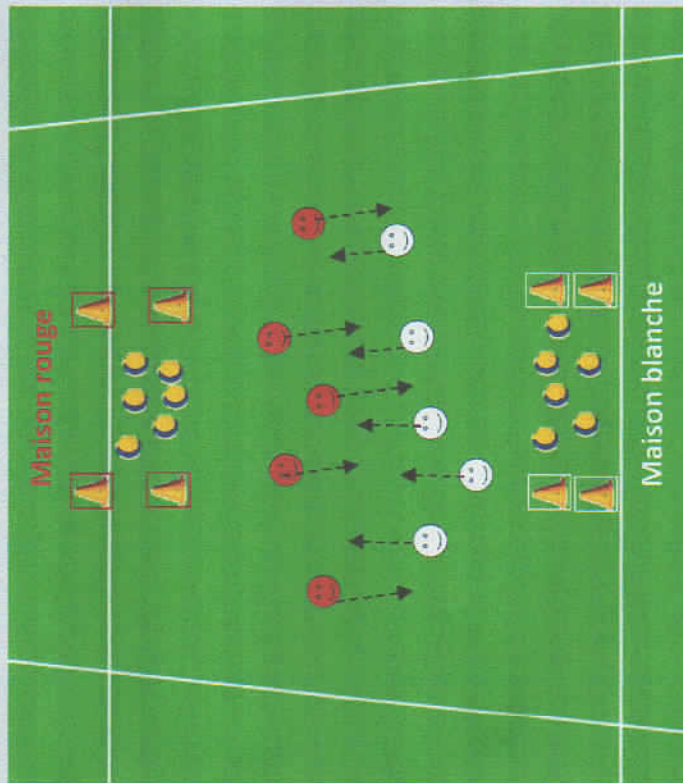
5/5



10'



### Schéma



### Objectifs

#### Consignes

Au signal de l'éducateur, les joueurs doivent aller récupérer des ballons dans la maison adverse et les ramener dans leur maison, à la main.  
A la fin d'un temps donné, les joueurs s'immobilisent et l'éducateur compte le nombre de ballons dans chaque maison.

#### But et objectifs

- 1 point = l'équipe qui a ramené le plus de ballons dans sa maison
- Repérer la cible à atteindre

### Éléments Pédagogiques

Variables

- Le joueur ramène le ballon en conduite de balle
- Imposer un circuit (terrain coupé en deux)
- Mettre des obstacles sur le terrain

Méthode pédagogique

- Active
- Faire répéter l'action
- Questionner / Orienter

Veiller à .....

- Bien compter les points
- Que les joueurs arrêtent bien le ballon dans leur maison



## Jeu 2 : Bateau pirate

## Catégorie U6/U7

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------

- Conduite de balle 
- Déplacement ballon 
- Déplacement du joueur sans ballon 

### Organisation

Espace Effectif

15 x 15 m

5  5 

Matériel par terrain

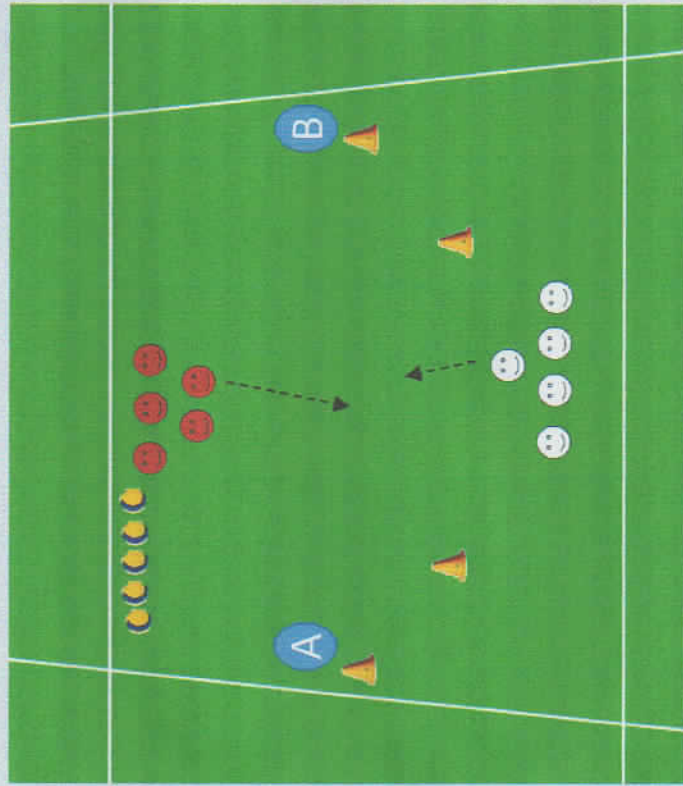
4 

5 

5+5  

10'

### Schéma



### Objectifs

#### Consignes

Au signal de l'éducateur, sans ballon le joueur  doit passer dans une des deux portes. Le joueur  doit l'empêcher en le touchant.

#### But et objectifs

- 1 point = Passer dans une porte
- Éviter l'adversaire

### Éléments Pédagogiques

#### Variables

- Avec ballon à la main puis ballon au pied
- Ajouter ou retirer une porte
- Ajouter un partenaire avec le joueur qui a le ballon

#### Méthode pédagogique

Active  
Faire répéter l'action  
Observer / Orienter

#### Veiller à .....

- Compter les points
- Changer les rôles





## Jeu 3 : Ballon but

## Catégorie U6/U7

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaitre le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------

- Conduite de balle
- Déplacement ballon
- Déplacement du joueur sans ballon

### Organisation

Espace Effectif

25 m x 15 m

5 

5 

Matériel par terrain

4 

10 

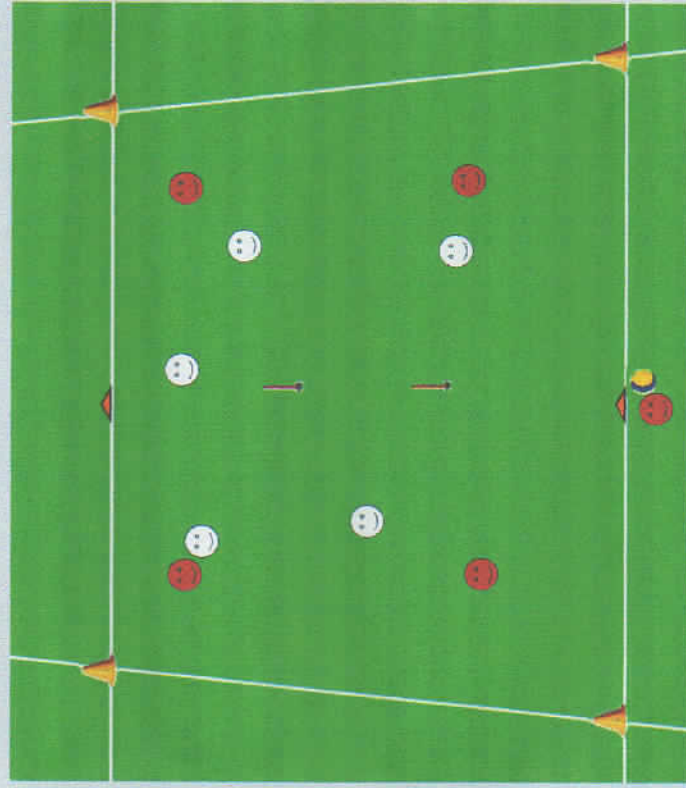
5/5  

2 

2 

10'

### Schéma



### Objectifs

#### Consignes

2 équipes,  et , s'affrontent avec un but au centre du terrain. Possibilité de marquer un but dans les deux sens. Le jeu démarre des coupelles.

#### But et objectifs

- 1 point = marquer un but dans la cible centrale commune aux 2 équipes
- Coopérer avec le partenaire pour marquer

### Éléments Pédagogiques

#### Variables

- Possibilité de placer un gardien dans le but

#### Méthode pédagogique

- Active
- Faire répéter l'action
- Questionner / Orienter

#### Veiller à .....

- L'occupation de l'espace
- Questionner les joueurs sur le choix à réaliser (tirer ou passer)
- Compter les points et inverser les rôles





## Jeu 4 : La traversée magique

## Catégorie U6/U7

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------

- Conduite de balle 
- Déplacement ballon 
- Déplacement du joueur sans ballon 

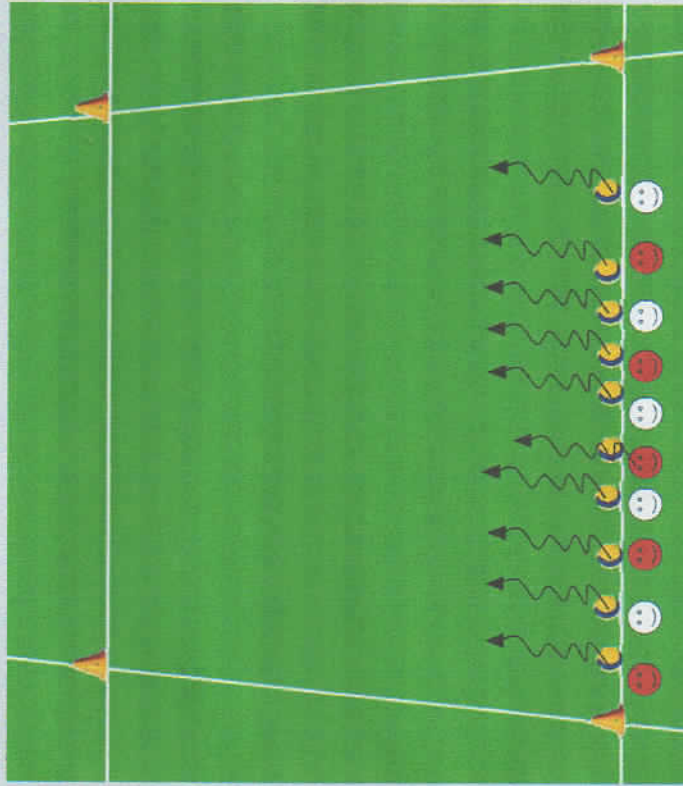
### Organisation

<u>Espace</u>	<u>Effectif</u>
15 x 12 m	5  5 

### Matériel par terrain

- 4 
  - 10 
  - 5/5 
- 10'

### Schéma



### Objectifs

#### Consignes

- Au signal de l'éducateur, le joueur traverse le terrain en exécutant certaines actions:
- Lancer le ballon en l'air et taper dans ses mains
  - Conduire le ballon, utiliser les différentes surfaces

#### But et objectifs

- 1 point = traverser le terrain en respectant les consignes
- Développer la coordination

### Éléments Pédagogiques

#### Variables

- Ajouter des obstacles
- Mettre les 2 équipes face à face afin qu'ils s'évitent en exécutant les actions.

#### Méthode pédagogique

- Directive
- Expliquer – démontrer
- Corriger

#### Veiller à .....

- Stimuler et valoriser le bon parcours
- Complexifier ou simplifier les consignes en fonction de la réussite





## Jeu 5 : L'épervier

## Catégorie U6/U7

<b>Découverte de la cible</b>	<b>Découverte de l'adversaire</b>	<b>Reconnaître le partenaire</b>	<b>Développement moteur</b>
-------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------

- Conduite de balle 
- Déplacement ballon 
- Déplacement du joueur sans ballon 

### Organisation

Espace Effectif

40 x 20 m

1 

9 

Matériel par terrain

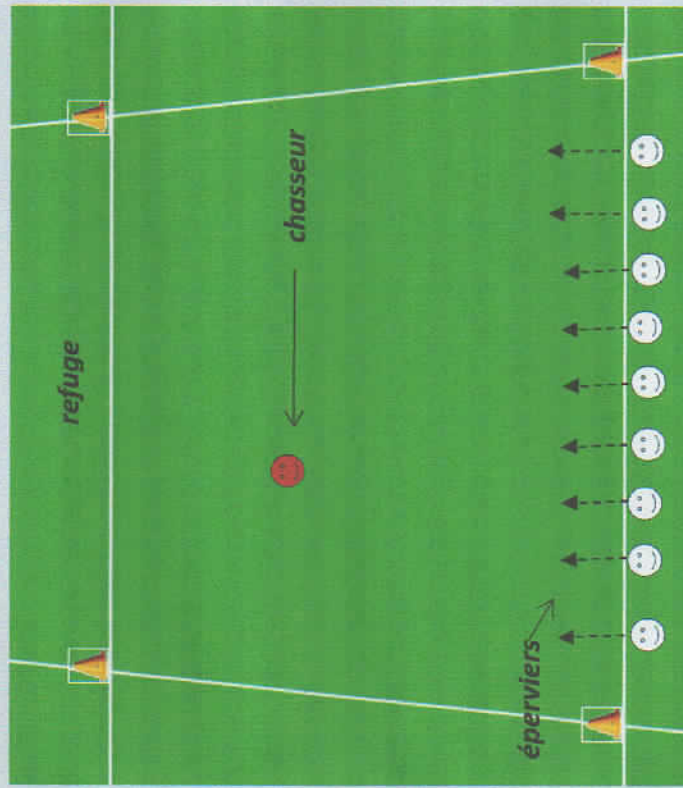
4 

10 

9/1 

10' 

### Schéma



### Objectifs

#### Consignes

Au « top » de l'éducateur, les éperviers doivent rejoindre la zone 'refuge' sans se faire toucher par le chasseur. Dès qu'un épervier est touché, celui-ci devient chasseur et se tient par la main avec l'autre chasseur.

#### But et objectifs

- 1 point = le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché, marque 1 point
- Repérer la cible à atteindre

### Éléments Pédagogiques

#### Variables

- Ajouter un ballon pour chaque épervier à conduire avec le pied
- Mettre des obstacles dans l'aire de jeu
- Mettre plusieurs chasseurs dès le départ

#### Méthode pédagogique

- Active
- Faire répéter l'action
- Questionner / Orienter

#### Veiller à .....


- Bien compter les points et inverser les rôles
- Bien occuper l'espace dès le départ
- faire identifier les zones à atteindre



## Jeu 6 : La queue du diable

## Catégorie U6/U7

<b>Découverte de la cible</b>	<b>Découverte de l'adversaire</b>	<b>Reconnaître le partenaire</b>	<b>Développement moteur</b>
-------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------

- Conduite de balle 
- Déplacement ballon 
- Déplacement du joueur sans ballon 

### Organisation

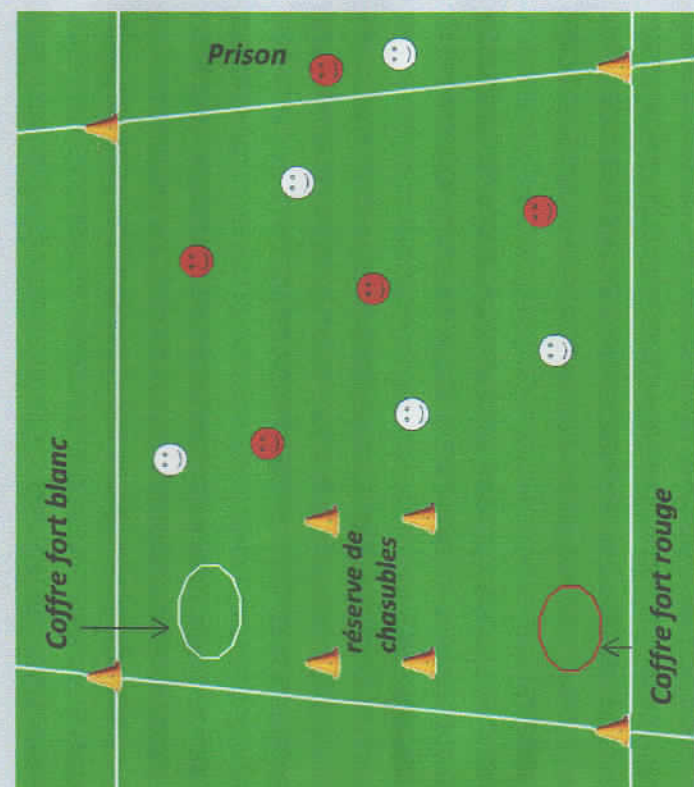
### Schéma

### Objectifs

<b>Espace</b>	<b>Effectif</b>
20 x 20 m	<ul style="list-style-type: none"> <li>5 </li> <li>5 </li> </ul>

**Consignes**

2 équipes s'affrontent pour récupérer un maximum de chasubles. Les joueurs portent leur chasuble dans leur dos. Celui qui se fait attraper son chasuble se retrouve dans la zone « prison ». Le chasuble récupéré est posé dans le « coffre fort ». On peut faire sortir un joueur de la prison en lui donnant un chasuble de « la réserve »



<b>Matériel par terrain</b>	
2 	10'
8 	
10 	
5+5 	

- But et objectifs**
- 1 point = dans un temps donné, l'équipe qui possède le plus de foulards dans son coffre fort
  - Reconnaître l'adversaire

### Éléments Pédagogiques

<b>Variables</b>	<b>Méthode pédagogique</b>	<b>Veiller à .....</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ajouter un ballon à chaque joueur à la main puis au pied</li> <li>- Les joueurs évoluent par 2, en se tenant la main</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Active</li> <li>Faire répéter l'action</li> <li>Observer / Orienter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Compter les points et changer les rôles</li> <li>- à faire plusieurs séries de 2-3 min.</li> <li>- Se déplacer pour ne pas se faire toucher</li> </ul>





## Jeu 7 : Le stop ball

## Catégorie U6/U7

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------

- Conduite de balle 
- Déplacement ballon 
- Déplacement du joueur sans ballon 

### Organisation

Espace Effectif

25 m x 15 m

5 

5 

Matériel par terrain

8 

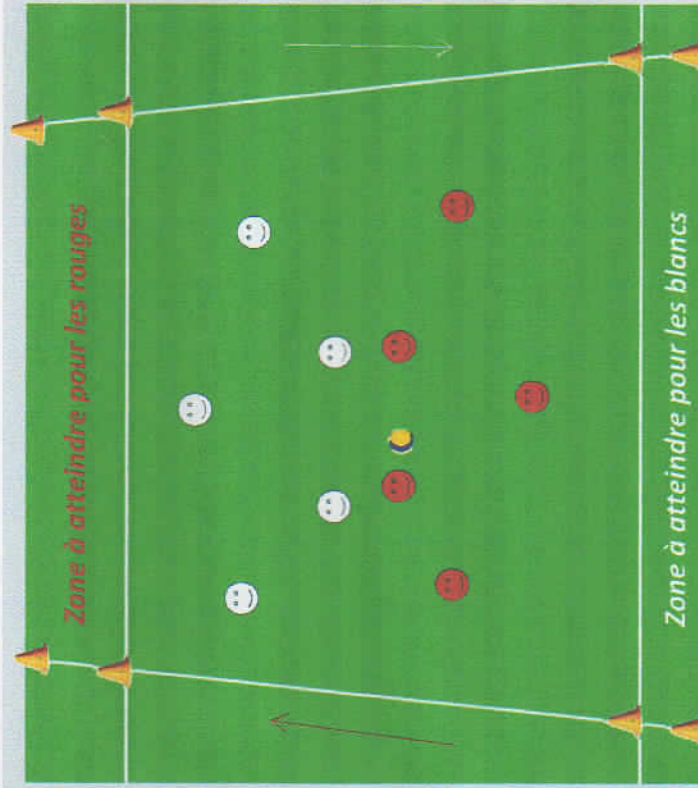
2 

5/5 



10'

### Schéma



### Objectifs

#### Consignes

Ballon à la main, chaque équipe doit arrêter le ballon dans une zone définie (cf schéma). Interdiction de toucher le porteur de balle. Si la balle tombe par terre, le ballon est rendu à l'adversaire.

#### But et objectifs

- 1 point = arrêter le ballon dans la zone
- Coopérer pour atteindre la zone

### Éléments Pédagogiques

#### Variables

- Interdiction de courir avec le ballon
- Utiliser le ballon au pied

#### Méthode pédagogique

- Active
- Faire répéter l'action
  - Questionner / Orienter

#### Veiller à .....

- L'occupation de l'espace
- Questionner les joueurs sur le choix à réaliser (quel joueur est disponible?)
- Compter les points et inverser les rôles













## Jeu 8 : Le va et vient

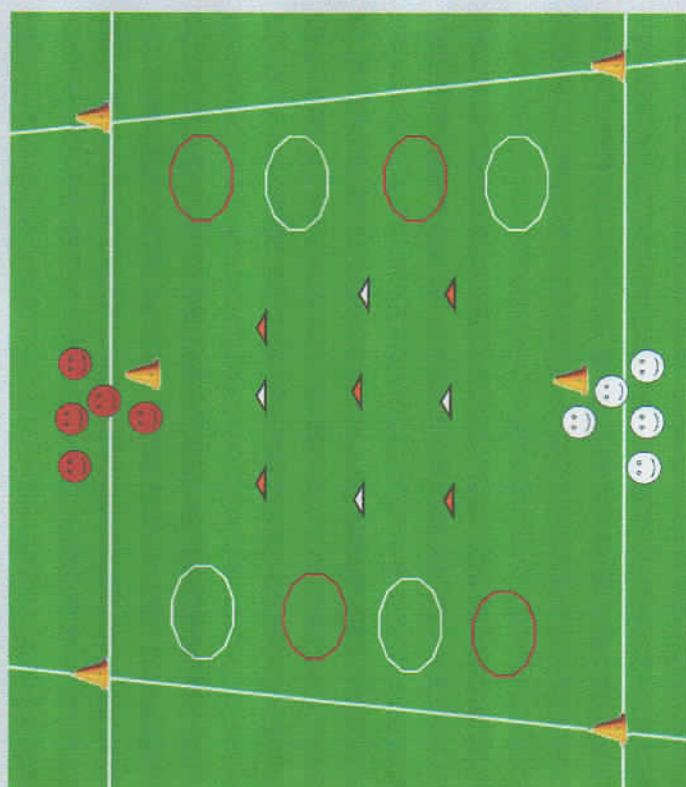
## Catégorie U6/U7

<b>Découverte de la cible</b>	<b>Découverte de l'adversaire</b>	<b>Reconnaître le partenaire</b>	<b>Développement moteur</b>
-------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------

### Organisation

### Schéma

<u>Espace</u>	<u>Effectif</u>
15 x 10 m	5  5 
<u>Matériel par terrain</u>	 10'
4 	10 
5/5  	10 
10 	8 



### Espace

### Effectif

15 x 10 m

5  5 

### Matériel par terrain

4 

10 

5/5  

10 

8 

 10'

- Conduite de balle 
- Déplacement ballon 
- Déplacement du joueur sans ballon 

### Objectifs

### Consignes

Au signal de l'éducateur, les joueurs, mains sur le plot, doivent récupérer un cerceau et le poser sur une coupelle de même couleur. Le 1<sup>er</sup> des deux qui réussit en 1er marque un point.

### But et objectifs

- 1 point = le joueur qui place en premier le cerceau sur une coupelle de même couleur
- Développer la vivacité et la prise d'information

### Éléments Pédagogiques

#### Variables

- Varier les signaux de départ: auditifs, visuels....
- Annoncer la couleur du cerceau après le top départ
- Effectuer le jeu sous forme de relais

#### Méthode pédagogique

- Directive
- Expliquer – démontrer
- Corriger

#### Veiller à .....

- Stimuler et valoriser le bon parcours
- Observer la vitesse de déplacement





## Jeu 9 : 1/2/3 soleil

## Catégorie U6/U7

Découverte de la cible

Découverte de l'adversaire

Reconnaître le partenaire

Développement moteur

- Conduite de balle 
- Déplacement ballon 
- Déplacement du joueur sans ballon 

### Organisation

Espace Effectif

40 x 20 m

9  1 

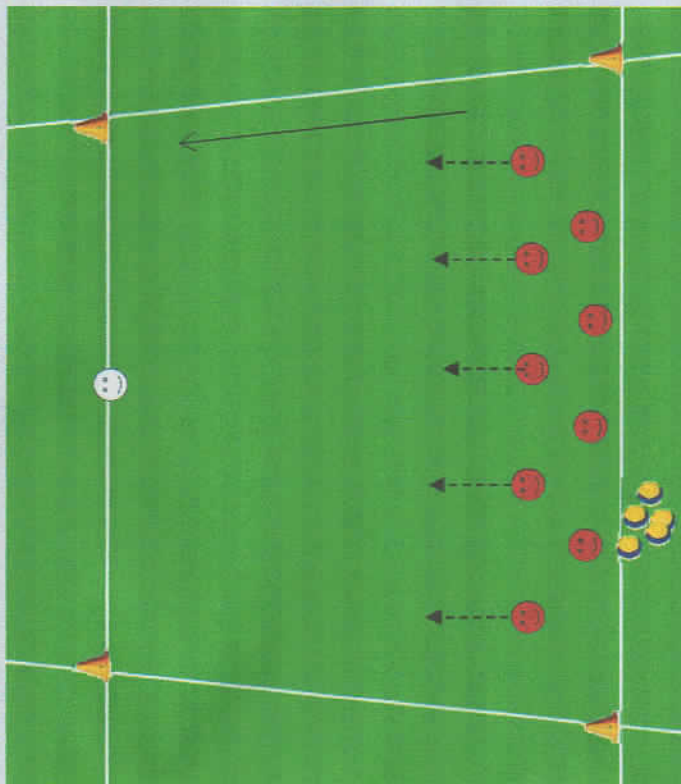
Matériel par terrain

4  10'

9 



1/9 

### Schéma



### Objectifs

#### Consignes

Le joueur  énonce 1-2-3 soleil.  
 Au même moment les joueurs  partent en courant et doivent s'arrêter lorsque le mot soleil est prononcé. Le 1<sup>er</sup> joueur arrivé sur la ligne a gagné.  
 Si le joueur bouge, ce dernier repart sur la ligne de départ.

#### But et objectifs

- 1 point = 1<sup>er</sup> joueur arrivé sur la ligne marque 1 point
- Reconnaître la cible à atteindre

### Éléments Pédagogiques

#### Variables

- Ajouter un ballon à chaque joueur
- Diviser les joueurs  en 2 équipes avec 2 arrivées différentes
- Ajouter des obstacles

#### Méthode pédagogique

- Active
- Faire répéter l'action
- Questionner / Orienter

#### Veiller à .....

- Compter les points et valoriser
- Rythme d'énonciation de la phrase
- Inverser les rôles



# Jeu 10 : Défendre son château

## Catégorie U6/U7

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------

- Conduite de balle 
- Déplacement ballon 
- Déplacement du joueur sans ballon 

### Organisation

Espace Effectif

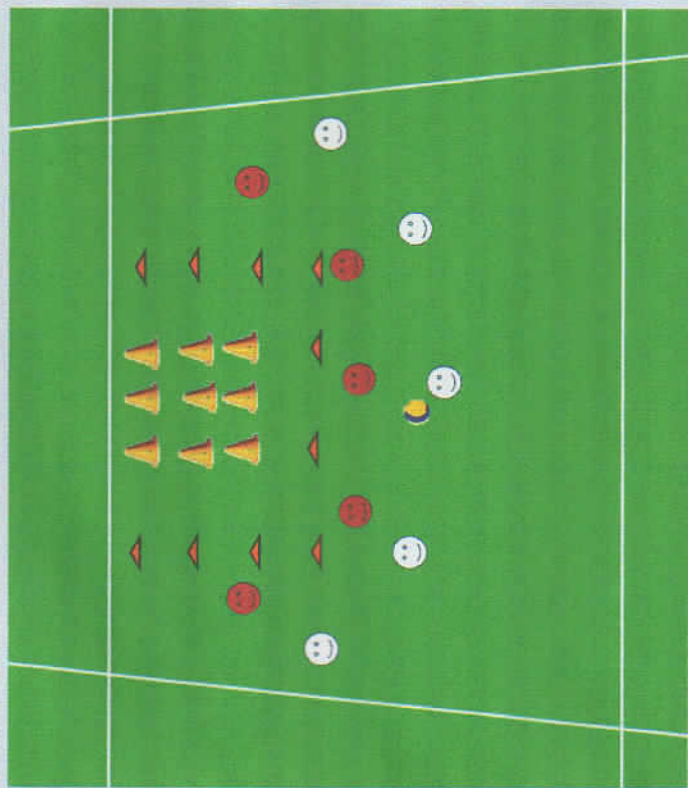
20 x 20 m

5  5 

Matériel par terrain

- 9 
- 9 
- 5/5  
- 10 


### Schéma



### Objectifs

#### Consignes

L'équipe  défend le château symbolisé par les quilles.

L'équipe  possède un ballon, à la main, et doit toucher les quilles sans traverser les coupelles  jouer un ballon à la fois.

#### But et objectifs

- 1 point = 1 quille tombée
- Identifier l'adversaire et l'empêcher de tirer

### Éléments Pédagogiques

#### Variation

- Utiliser le ballon au pied
- Utiliser plusieurs ballons
- Diviser le château en 2 parties et remplacer les quilles par un joueur (faisant office de gardiens)

#### Méthode pédagogique

- Active
- Faire répéter l'action
  - Questionner / Orienter

#### Veiller à .....

- Compter les points
- Inverser les rôles





## Jeu 11 : Le Multi-But

## Catégorie U6/U7


<b>Découverte de la cible</b>	<b>Découverte de l'adversaire</b>	<b>Reconnaître le partenaire</b>	<b>Développement moteur</b>
-------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------


- Conduite de balle 
- Déplacement ballon 
- Déplacement du joueur sans ballon 

### Organisation

Espace Effectif

20 x 10 m

3 à 5 

3 à 5 

Matériel par terrain

4 

4 

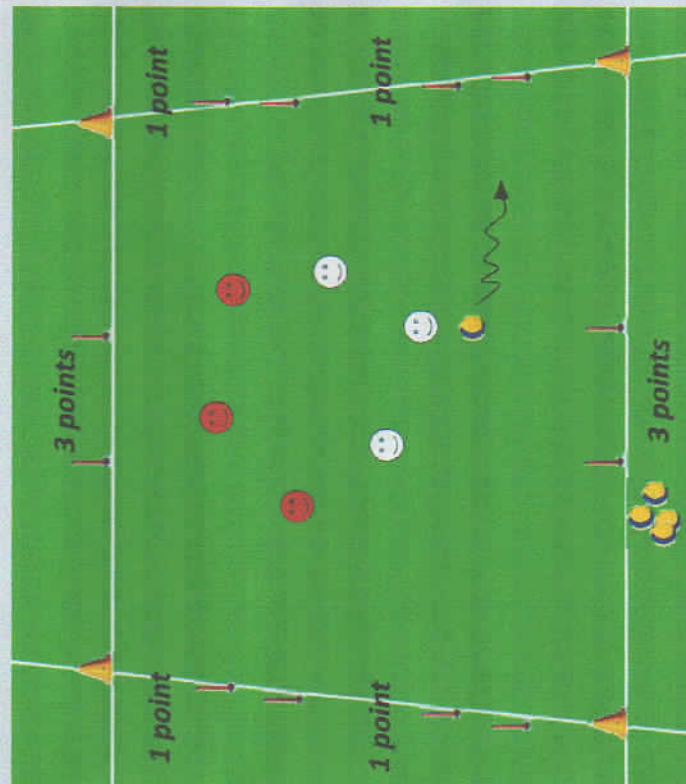
3/3 

12 



10'

### Schéma



### Objectifs

#### Consignes

L'équipe en possession du ballon doit marquer dans un des 6 buts.  
Pas de gardiens de buts  
Les touches se font au pied:  
- Par une conduite de balle  
- Par une passe

#### But et objectifs

- 1 point = but marqué dans les buts excentrés
- 3 points = but marqué dans les buts axiaux
- Coopérer avec les partenaires pour marquer

### Éléments Pédagogiques

#### Variables

- Pour l'équipe qui prend l'avantage, on ferme le but
- Retirer un ou plusieurs buts
- Ajouter un joueur en tant que goal volant

#### Méthode pédagogique

- Active
- Faire répéter l'action
  - Questionner / Orienter

#### Veiller à .....

- l'occupation de l'espace
- Encourager et valoriser lorsqu'il y a un but
- Compter les points



## Jeu 12 : La locomotive

## Catégorie U6/U7

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------

- Conduite de balle
- Déplacement ballon
- Déplacement du joueur sans ballon

### Organisation

Espace Effectif

30 x 20 m

5 

5 

### Matériel par terrain

4 

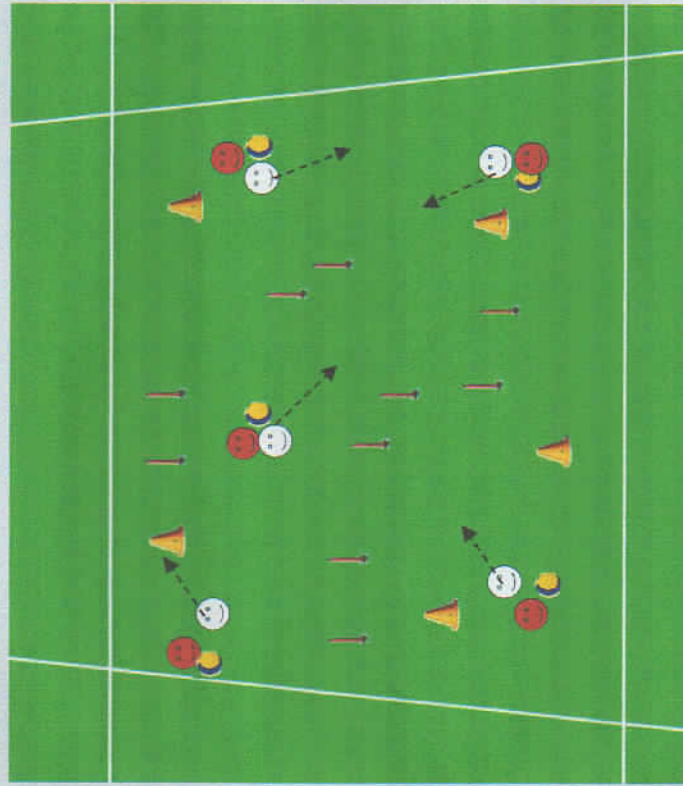
10 

5/5 

10 

 10'

### Schéma



### Objectifs

#### Consignes

Les joueurs, par 2 (un de chaque équipe): le 1<sup>er</sup> effectue un parcours, le 2<sup>ème</sup> le suit avec le ballon à la main. Il doit réaliser le même parcours.

#### But et objectifs

- 1 point = parcours réalisé correctement et sans faire tomber le matériel
- Développer la coordination

### Éléments Pédagogiques

#### Variables

- Placer le ballon dans les pieds du 2<sup>ème</sup> joueur
- Complexifier le parcours (ex = tour d'un plot)
- Placer un ballon dans les pieds de chaque joueur

#### Méthode pédagogique

- Directive
- Expliquer – démontrer
- Corriger

#### Veiller à .....

- Stimuler et valoriser le bon parcours
- Contrôler la vitesse du 1<sup>er</sup> joueur





## Jeu 13 : Abattre les quilles

Catégorie U6/U7


<b>Découverte de la cible</b>	<b>Découverte de l'adversaire</b>	<b>Reconnaitre le partenaire</b>	<b>Développement moteur</b>
-------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------

- Conduite de balle 
- Déplacement ballon 
- Déplacement du joueur sans ballon 

### Organisation

Espace Effectif

40 x 20 m

5  5 

Matériel par terrain

20  10-20  10' 

5/5  

### Schéma



### Objectifs

#### Consignes

Au signal de l'éducateur, les joueurs tirent dans leur ballon afin de faire tomber les quilles. Ils récupèrent leur ballon jusqu'à ce que toutes les quilles soient tombées.

#### But et objectifs

- 1 point = l'équipe qui fait tomber toutes ses quilles en 1<sup>er</sup>
- Visualiser et tirer dans la cible à atteindre

### Éléments Pédagogiques

#### Variables

- Placer des réserves de ballons supplémentaires, les joueurs doivent les récupérer en conduite de balle.
- Limiter le nombre de ballons et désigner l'équipe qui a fait tombé le plus de quilles

#### Méthode pédagogique

- Active
- Faire répéter l'action
- Questionner / Orienter

#### Veiller à .....

- l'occupation de l'espace
- L'activité des enfants



## Jeu 14 : Les sorciers

## Catégorie U6/U7


Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------

- Conduite de balle 
- Déplacement ballon 
- Déplacement du joueur sans ballon 

### Organisation

Espace Effectif

20 x 15 m

1 

9 

Matériel par terrain

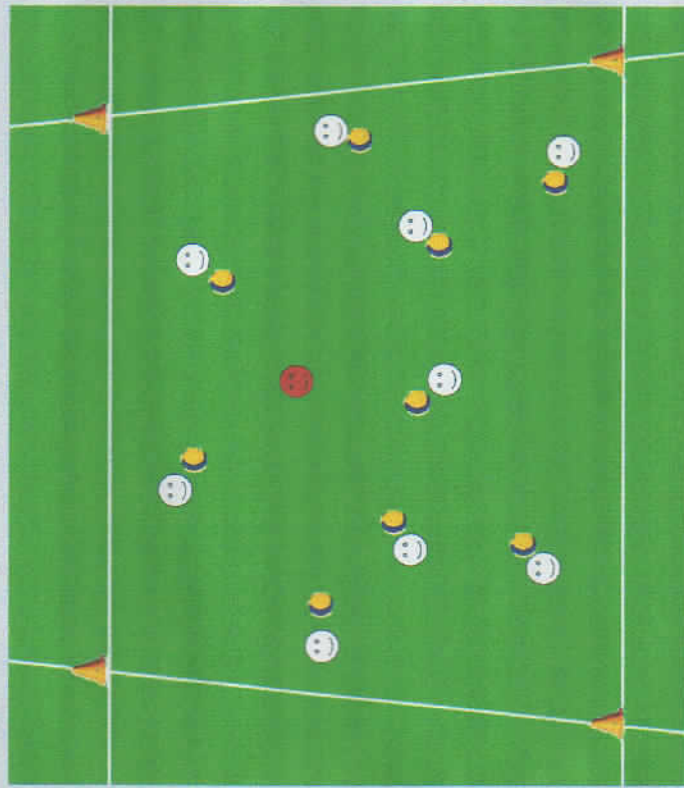
4 

10 

9/1 



### Schéma



### Objectifs

#### Consignes

Chaque joueur 😊 possède un ballon. Le « sorcier » 🚫 doit sortir les ballons des joueurs hors du terrain. Le joueur qui perd son ballon, reste immobile, jambes écartées. Pour se faire délivrer, un partenaire doit passer le ballon entre les jambes.

#### But et objectifs

- 1 point = dans un temps donné, conserver son ballon dans l'aire de jeu
- Reconnaître le joueur adverse

### Éléments Pédagogiques

#### Variables

- Ajouter un « sorcier »
- Ajouter des zones « refuges »
- Ajouter un but

#### Méthode pédagogique

- Active
- Faire répéter l'action
- Questionner / Orienter

#### Veiller à .....

- Compter les points et Inverser les rôles
- Occuper l'espace de jeu pour augmenter ses chances de conserver le ballon





## Jeu 15 : Le 3 contre 3

## Catégorie U6/U7

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaitre le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------

- Conduite de balle
- Déplacement ballon
- Déplacement du joueur sans ballon

### Organisation

Espace Effectif

20 x 15 m

4

4

Matériel par terrain

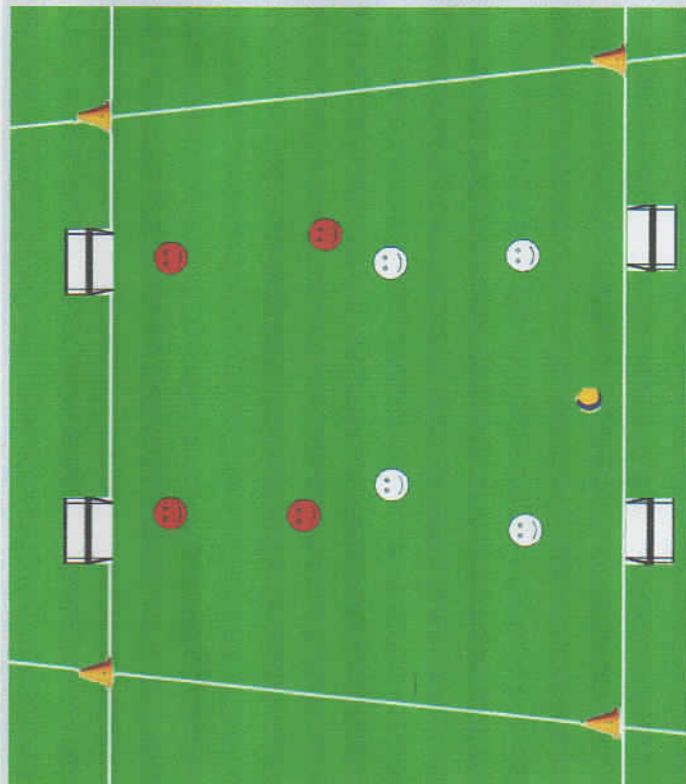
4

10

4/4

10'

### Schéma



### Objectifs

#### Consignes

On attaque 2 buts et on défend 2 buts

Pas de gardiens de buts

Les touches se font au pied:

- En conduite de balle
- Par une passe

#### But et objectifs

- 1 point = but marqué dans un des deux buts
- Coopérer pour marquer

### Éléments Pédagogiques

#### Variables

- On ajoute 1 gardien qui défend les 2 buts
- On ajoute un 3<sup>ème</sup> but
- Obligation de faire une passe avant de marquer

#### Méthode pédagogique

- Active
- Faire répéter l'action
- Questionner / Orienter

#### Veiller à .....

- l'occupation de l'espace
- Encourager et valoriser lorsqu'il y a un but
- Questionner les enfants et compter les points



## Jeu 16 : Le magicien

## Catégorie U6/U7


<b>Découverte de la cible</b>	<b>Découverte de l'adversaire</b>	<b>Reconnaître le partenaire</b>	<b>Développement moteur</b>
-------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------

- Conduite de balle 
- Déplacement ballon 
- Déplacement du joueur sans ballon 

### Organisation

Espace Effectif

20 x 15 m

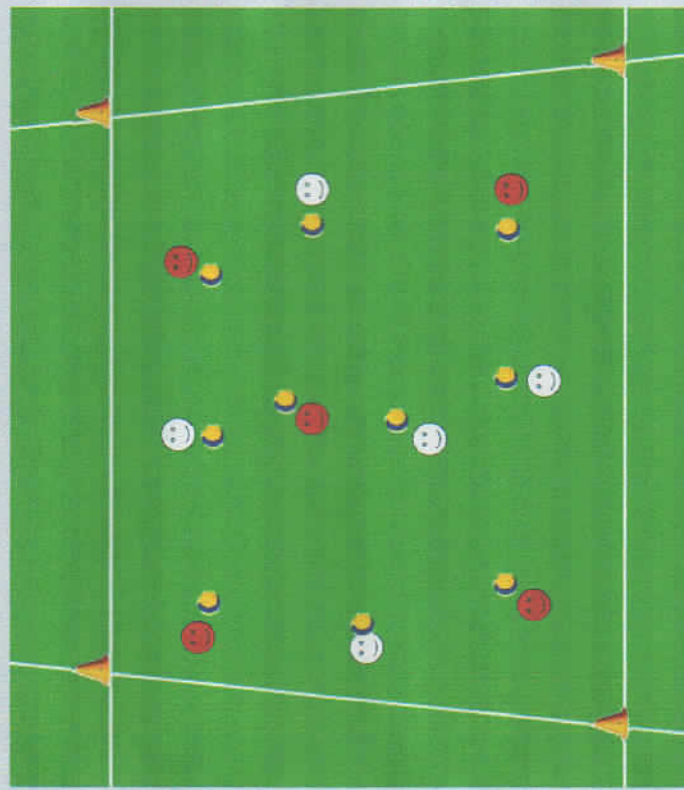
5  5 

Matériel par terrain

4  10' 

5/5  

### Schéma



### Objectifs

#### Consignes

Chaque joueur, muni d'un ballon, exécute le contrat du « magicien » (= éducateur). Le contrat est :

1. Lancer – 1 rebond – main
2. Lancer – pied – rebond – main
3. Lancer – tête rebond – main
4. Lancer – rebond – pied – main

#### But et objectifs

- 1 point = réussir 5 fois d'affilée « le contrat du magicien »
- Développer la coordination

### Éléments Pédagogiques

#### Variables

- Complexifier le contrat en fonction de la réussite ou non des joueurs
- Créer des binômes

#### Méthode pédagogique

- Directive
- Expliquer – démontrer
- Corriger

#### Veiller à .....

- Stimuler et valoriser la réussite
- La sécurité des enfants (occupation de l'espace – éviter les contacts)





## Jeu 17 : Les quatre coins

Catégorie U6/U7

<b>Découverte de la cible</b>	<b>Découverte de l'adversaire</b>	<b>Reconnaitre le partenaire</b>	<b>Développement moteur</b>
-------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------

- Conduite de balle 
- Déplacement ballon 
- Déplacement du joueur sans ballon 

### Organisation

Espace Effectif

40 x 20 m

9  1 

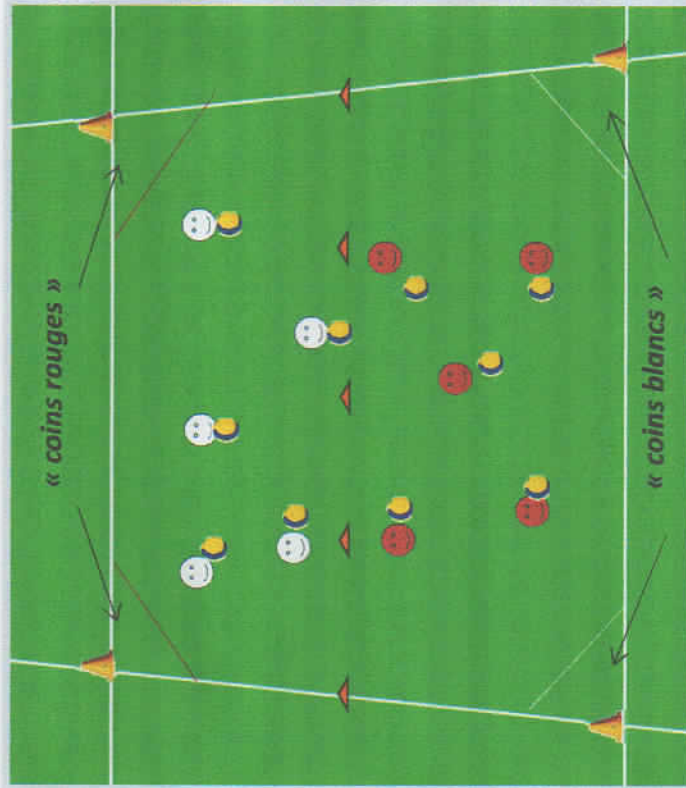
Matériel par terrain

4  10 

5/5  10' 

5 

### Schéma



### Objectifs

#### Consignes

Chaque joueur a son ballon dans ses bras. Au signal de l'éducateur, chaque joueur doit rejoindre un coin correspondant à sa couleur et y déposer le ballon.

#### But et objectifs

- 1 point = l'équipe qui se regroupe en totalité dans un coin correspondant à sa couleur
- Reconnaitre la cible à atteindre

### Éléments Pédagogiques

#### Variables

- Ballon au sol, le joueur effectue une conduite balle pour aller vers le coin
- 2 joueurs par coin au minimum

#### Méthode pédagogique

- Active
- Faire répéter l'action
- Questionner / Orienter

#### Veiller à .....

- Compter les points et valoriser
- Inverser les rôles
- À l'activité des joueurs (être en mouvement)



## Jeu 18 : Minuit dans la bergerie

## Catégorie U6/U7


Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------


- Conduite de balle 
- Déplacement ballon 
- Déplacement du joueur sans ballon 

### Organisation

Espace Effectif

20 x 20 m  
(Zone du loup  
5m \* 5m)

8 

2 

Matériel par terrain

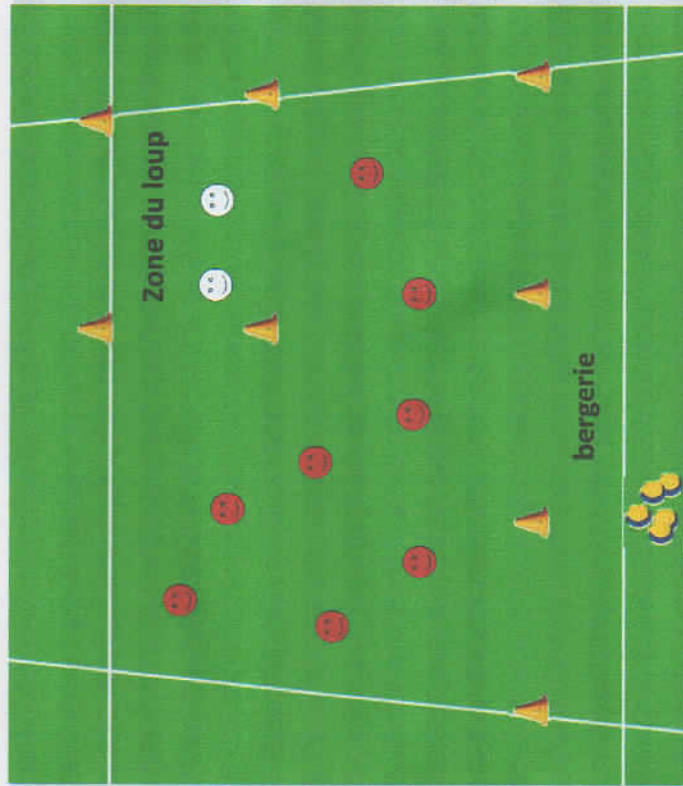
8 

10 

2/8 



10' 

### Schéma



### Objectifs

#### Consignes

L'équipe  (les moutons) sont en mouvement. Ils demandent l'heure au joueur  (le loup). Lorsque celui-ci répond « minuit », il peut sortir de sa zone pour venir toucher les moutons. Lorsque ces derniers sont touchés, ils doivent aller dans le refuge du loup.

#### But et objectifs

- 1 point = être le dernier « mouton » à ne pas s'être fait toucher
- Reconnaître l'adversaire

### Éléments Pédagogiques

#### Variables

- Mettre un ballon dans les pieds des moutons
- Diviser le groupe de moutons en 2 équipes avec 2 bergeries

#### Méthode pédagogique

- Active
- Faire répéter l'action
- Questionner / Orienter

#### Veiller à .....

- Lorsque les moutons sont touchés, ils aillent bien dans la zone du loup
- Pour être délivrer, un mouton doit les toucher.
- Inverser les rôles





## Jeu 19 : Ballon au capitaine

## Catégorie U6/U7

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaitre le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------

- Conduite de balle 
- Déplacement ballon 
- Déplacement du joueur sans ballon 

### Organisation

Espace Effectif

25 x 15 m

5  5 

Matériel par terrain

4 

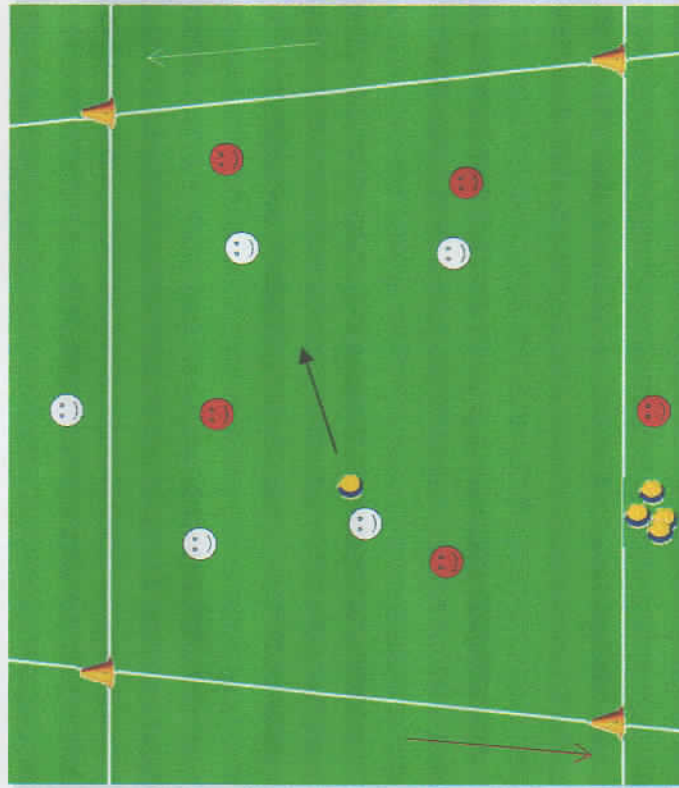
10 

5/5  



10'

### Schéma



### Objectifs

#### Consignes

Chaque équipe doit trouver, par un jeu de passes à la main, son capitaine derrière la ligne blanche.

Interdiction de courir avec le ballon et de toucher le porteur du ballon (distance = 1M)

Ballon par terre = rendu à l'adversaire

#### But et objectifs

- 1 point = trouver le capitaine par une passe
- Coopérer avec le partenaire

### Éléments Pédagogiques

#### Variables

- Jouer avec le pied
- Ballon joué à hauteur d'épaule maximum
- Divisé la zone du capitaine en 3 parties, avec un nombre de points par zone

#### Méthode pédagogique

Active

Faire répéter l'action

Questionner / Orienter

#### Veiller à .....

L'occupation de l'espace

Du choix de passe

Compter les points et inverser les rôles



## Jeu 20 : La pyramide

## Catégorie U6/U7

Découverte de la cible

Découverte de l'adversaire

Reconnaître le partenaire

Développement moteur

- Conduite de balle
- Déplacement ballon
- Déplacement du joueur sans ballon

### Organisation

### Schéma

### Objectifs

Espace

Effectif

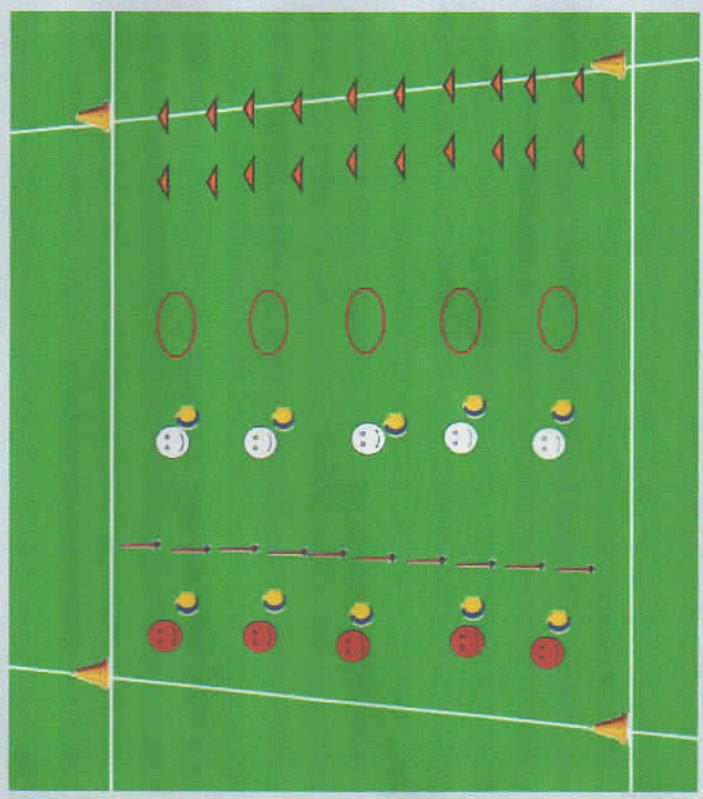
20 x 15 m

5  5 

Matériel par terrain



- 4 
- 10 
- 5/5 
- 10 
- 4 
- 20 



### Consignes

Chaque joueur prend son ballon à la main et doit réussir tous les étages de « la pyramide » :

1<sup>er</sup> étage: faire passer le ballon entre la porte

2<sup>ème</sup> étage : lancer le ballon dans le cerceau

3<sup>ème</sup> étage: lancer le ballon dans le carré

### But et objectifs

- 1 point = lorsque tous les étages ont été validés
- Développer la coordination et l'habileté

### Éléments Pédagogiques

#### Variables

- Utiliser le pied, ballon au sol
- Modifier les étages (complexifier)
- Effectuer des équipes de 2

#### Méthode pédagogique

- Directive
- Expliquer – démontrer
- Corriger

#### Veiller à .....

- Stimuler et valoriser la réussite
- À la fluidité dans les ateliers