



Catégorie U7 - Phase 2 / J1 Bateau Pirate



Espace :
15m X 15m

Effectif :
8

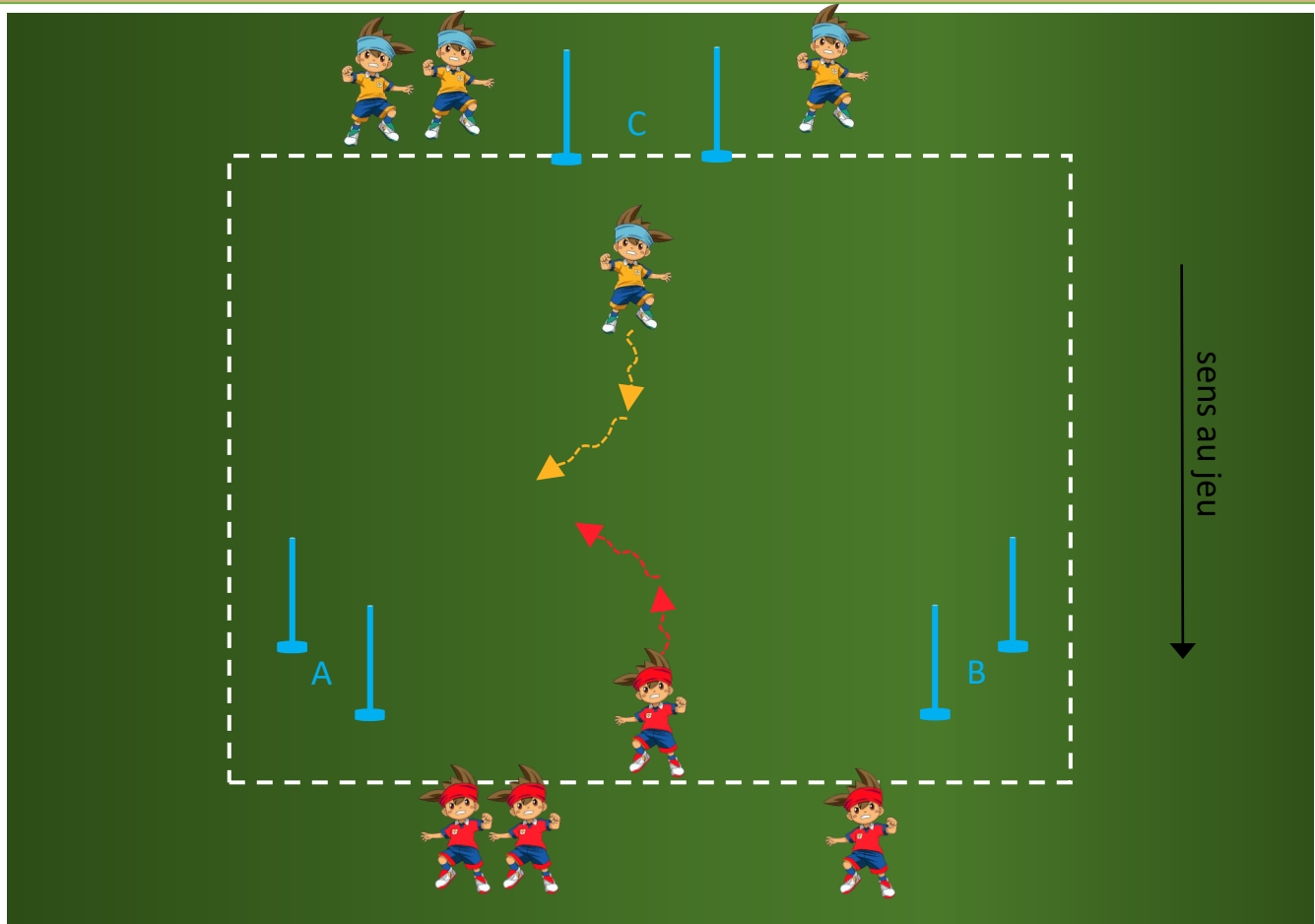
Durée :
10 min

ON A LE BALLON :
Conserver / Progresser
Déséquilibrer / Finir

ON N'A PAS LE BALLON :
S'opposer à la progression
S'opposer pour protéger son but

TITRE > Découverte de l'adversaire

TÂCHES	DESCRIPTIF
	OBJECTIF
	Reconnaitre le joueur adverse.
TÂCHES	BUT
	Passer dans une porte.
	CONSIGNES
Au signal de l'éducateur, le joueur jaune doit essayer de passer dans la porte A ou B sans se faire toucher par le joueur rouge. S'il se fait toucher, le joueur rouge peut passer dans la porte C	
ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES	VARIABLES
	- Sans ballon - Ballon au pied - Ballon à la main
	MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES	VEILLER À :
	Compter les points Inverser les rôles



Légende : Déplacement joueur (dashed arrow) Déplacement ballon (solid arrow) Déplacement joueur avec ballon (wavy arrow)



Catégorie U7 - Phase 2 / J2 La queue du diable



Espace :
20m X 20m

Effectif :
8

Durée :
10 min

ON A LE BALLON :
Conserver / Progresser
Déséquilibrer / Finir

ON N'A PAS LE BALLON :
S'opposer à la progression
S'opposer pour protéger son but

TITRE > Découverte de l'adversaire

DESCRIPTIF

OBJECTIF

Se protéger face aux autres joueurs en mettant son corps en opposition.

BUT

Être l'équipe qui a apporté le plus de chasubles possibles dans son coffre fort.

CONSIGNES

- | | |
|---|---|
| <p>Faire 2 équipes de couleurs différentes, chaque équipe ayant une 2^{ème} chasuble accrochée dans le dos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chaque joueur doit attraper «la queue» d'un adversaire et conserver la sienne - Un joueur dont la queue est attrapée va en prison - Le sorcier qui a attrapé la queue va la déposer | <p>dans le coffre fort de son équipe avant de rejouer.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un joueur peut délivrer un prisonnier en lui apportant une chasuble prise dans la réserve (une seule délivrance à la fois). - Attention, la réserve de chasuble est limitée ! - Compter les chasubles apportées dans les coffres forts après 3 min. de jeu |
|---|---|

VARIABLES

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

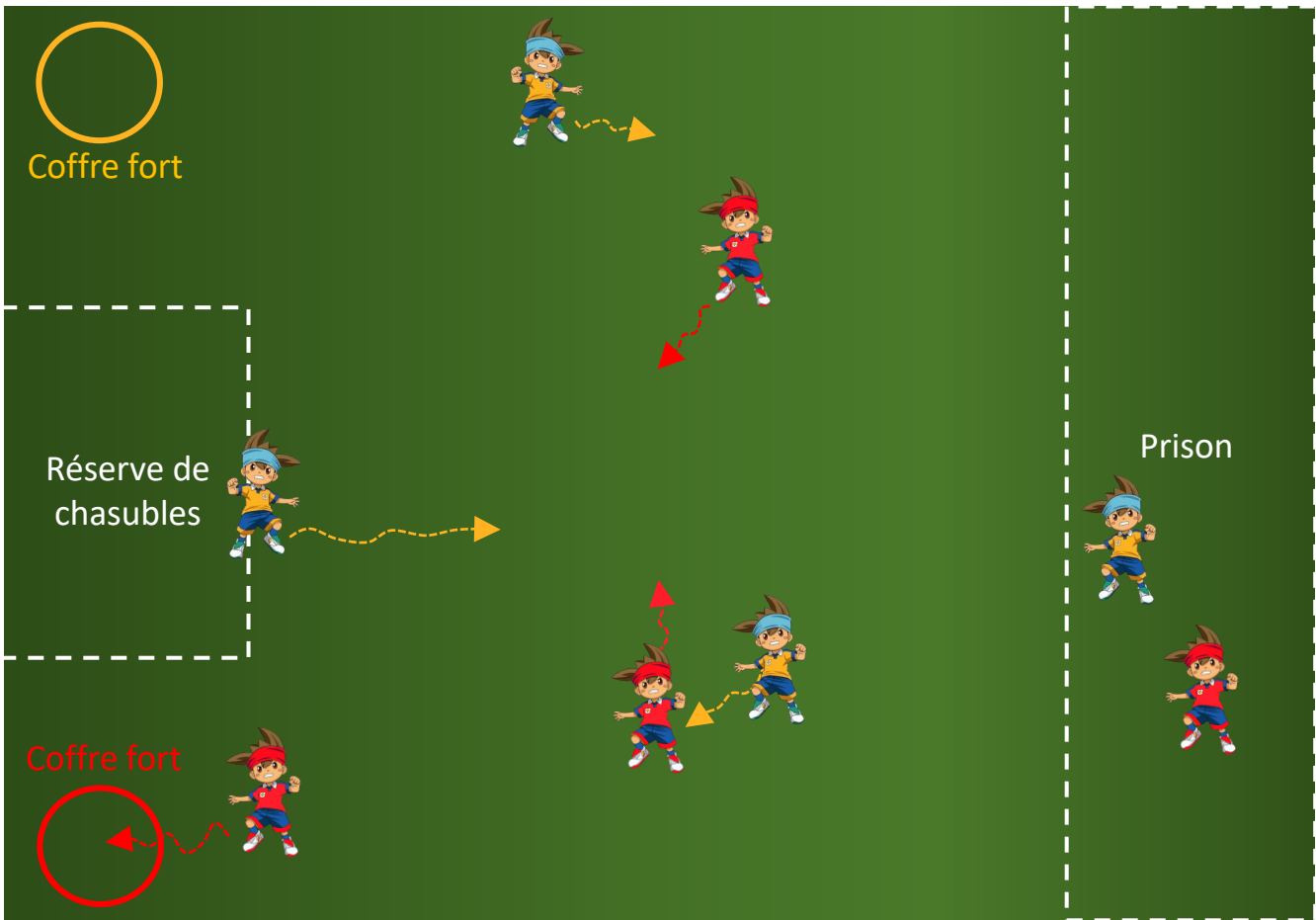
ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner

VEILLER À :

- | | |
|---|--|
| <p>Quand on est un joueur en danger :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer pour ne pas se faire toucher - Déplacements variés (changements d'appuis, accélérations, ...) - Faire face au danger quand c'est nécessaire (pour faire écran et protéger «sa queue») | <ul style="list-style-type: none"> - Délivrer à bon escient ! <p>Quand on est «sorcier» :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Développer une stratégie collective pour «attaquer» et «garder» ses prisonniers |
|---|--|

TÂCHES

ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES



Légende : Déplacement joueur Déplacement ballon Déplacement joueur avec ballon



Catégorie U7 - Phase 2 / J3 Les sorciers



Espace :
15m X 20m

Effectif :
8

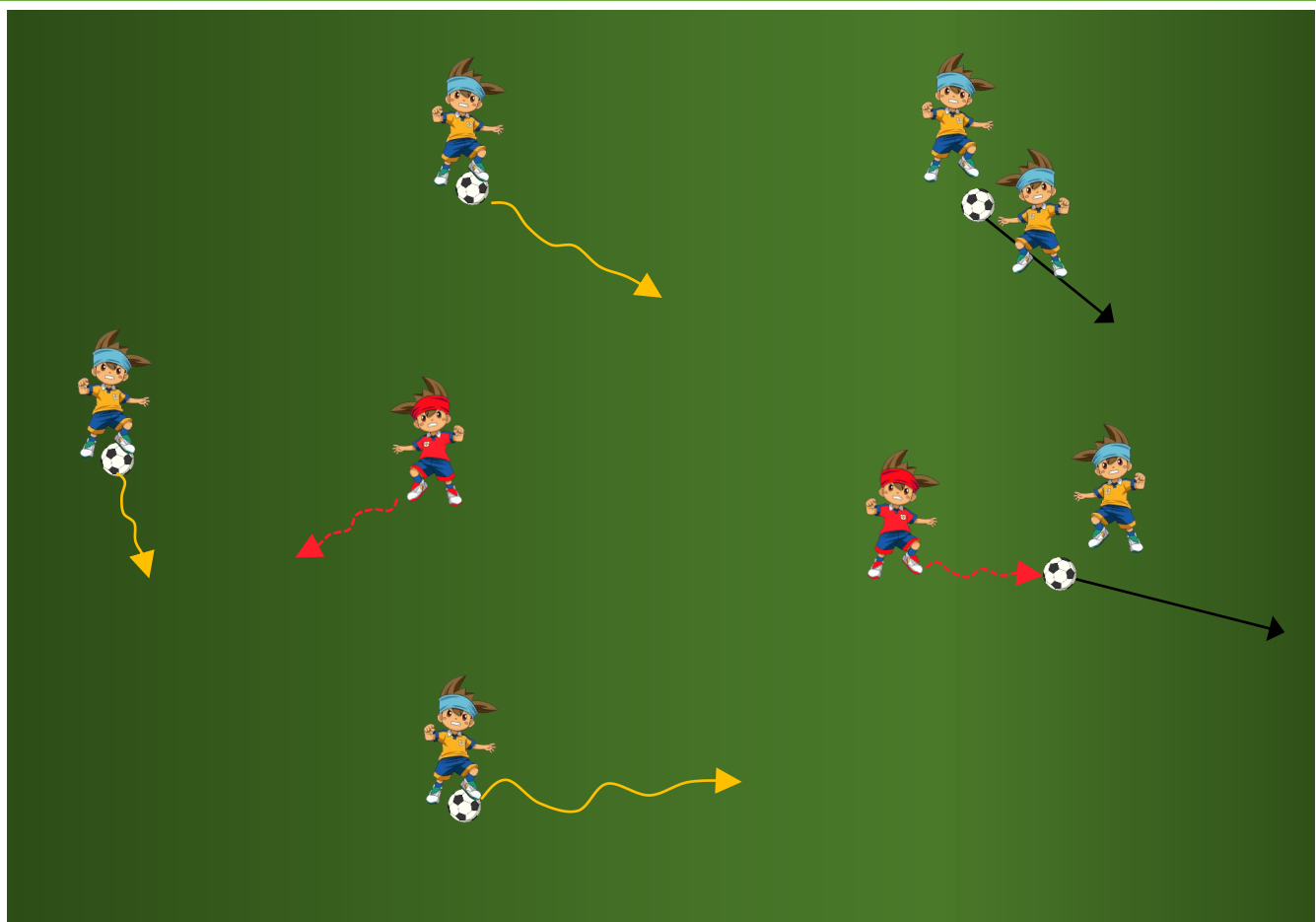
Durée :
10 min

ON A LE BALLON :
Conserver / Progresser
Déséquilibrer / Finir

ON N'A PAS LE BALLON :
S'opposer à la progression
S'opposer pour protéger son but

TITRE > Découverte de l'adversaire

TÂCHES	DESCRIPTIF
	OBJECTIF
	Reconnaître un joueur adverse.
	BUT
	Conserver son ballon dans l'espace de jeu face à un ou plusieurs adversaires.
ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES	CONSIGNES
	Les sorciers doivent sortir les ballons des autres joueurs. Si leur ballon est sorti, ils doivent rester sur place en écartant les jambes. Pour les délivrer, leurs partenaires doivent passer leur ballon entre les jambes.
ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES	VARIABLES
	Un seul sorcier Deux sorciers
	MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES	VEILLER À :
	- Faire identifier l'espace de jeu - Identifier le(s) sorcier(s) - Occuper tout l'espace de jeu pour améliorer ses chances de conserver le ballon



Légende : Déplacement joueur - - - -> Déplacement ballon ———> Déplacement joueur avec ballon ~~~~~>



Catégorie U7 - Phase 2 / J4 **Minuit dans la bergerie**



Espace :
20m X 20m

Effectif :
8

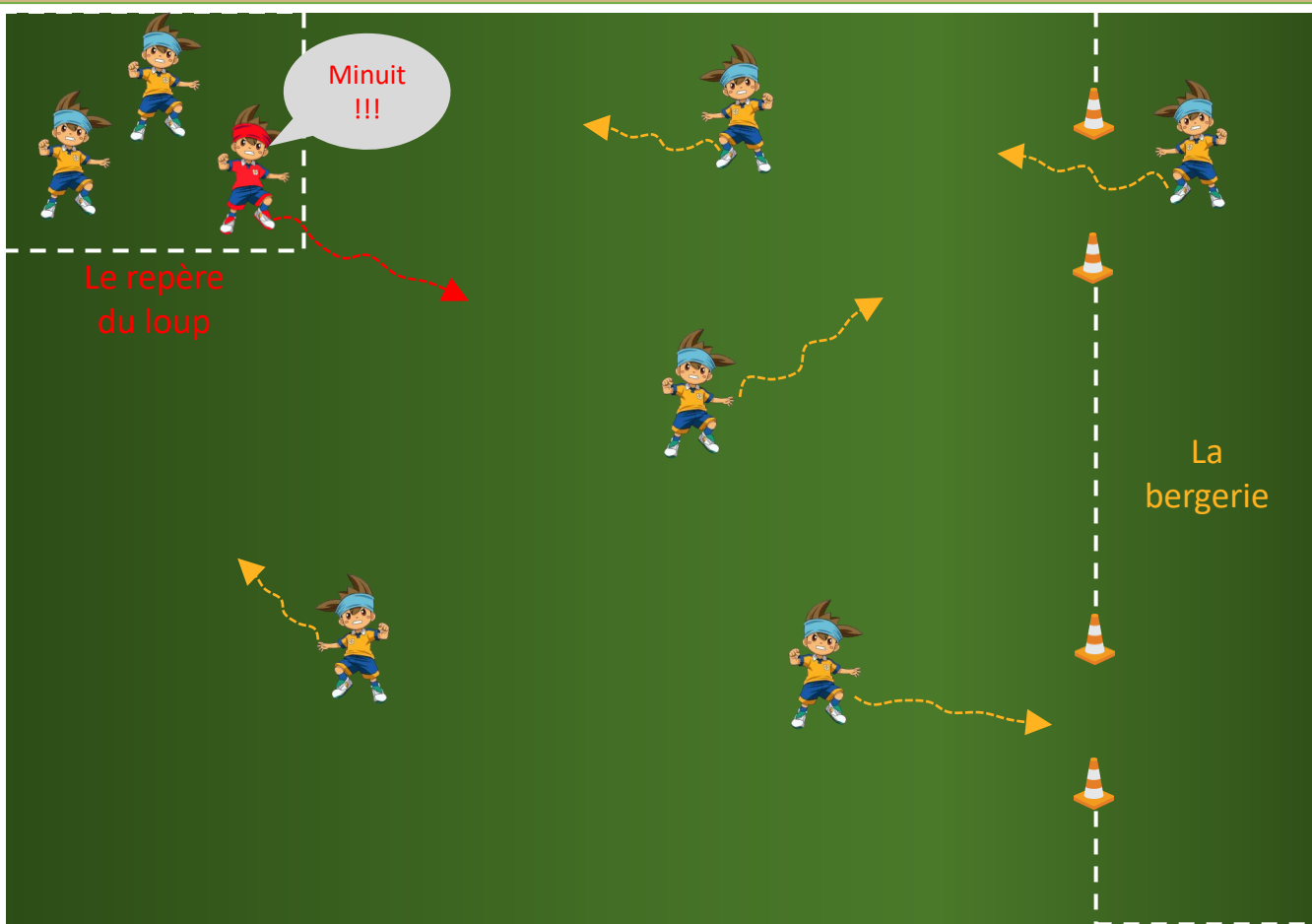
Durée :
10 min

ON A LE BALLON :
Conserver / Progresser
Déséquilibrer / Finir

ON N'A PAS LE BALLON :
S'opposer à la progression
S'opposer pour protéger son but

TITRE > Découverte de l'adversaire

TÂCHES	DESCRIPTIF	
	OBJECTIF	
	Reconnaître un joueur adverse.	
	BUT	
	Rejoindre la bergerie à minuit sans se faire attraper par le loup. Être le dernier mouton dans la bergerie à la fin du temps de jeu.	
ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES	CONSIGNES	
	Délimiter une aire de jeu qui comprend un refuge «la bergerie» et le repère du loup. Le loup est dans son repère et les moutons se promènent en trottinant dans l'aire de jeu hors de la bergerie. Ils demandent au loup «Loup, quelle heure est-il ?». Le loup répond l'heure qu'il veut, mais quand il dit	«minuit», il peut sortir de son repère et attraper tous les moutons qui n'ont pas rejoint la bergerie. Les moutons pris iront dans le repère du loup, ils ne pourront être délivrés que pendant la période où il est minuit (au toucher du coéquipier).
ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES	VARIABLES	
	- Mettre une seule entrée dans la bergerie.	- Varier la taille de la bergerie. - Changer son emplacement.
	MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	
	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner	
ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES	VEILLER À :	
	Délimiter l'aire de jeu. Pour être libérés, les moutons prisonniers du loup doivent être touchés par un partenaire, dans la période où il est minuit.	



Légende : Déplacement joueur (dashed arrow) Déplacement ballon (solid arrow) Déplacement joueur avec ballon (wavy arrow)



Catégorie U7 - Phase 2 / J5 Multi cibles



Espace :
15m X 10m

Effectif :
4 contre 4

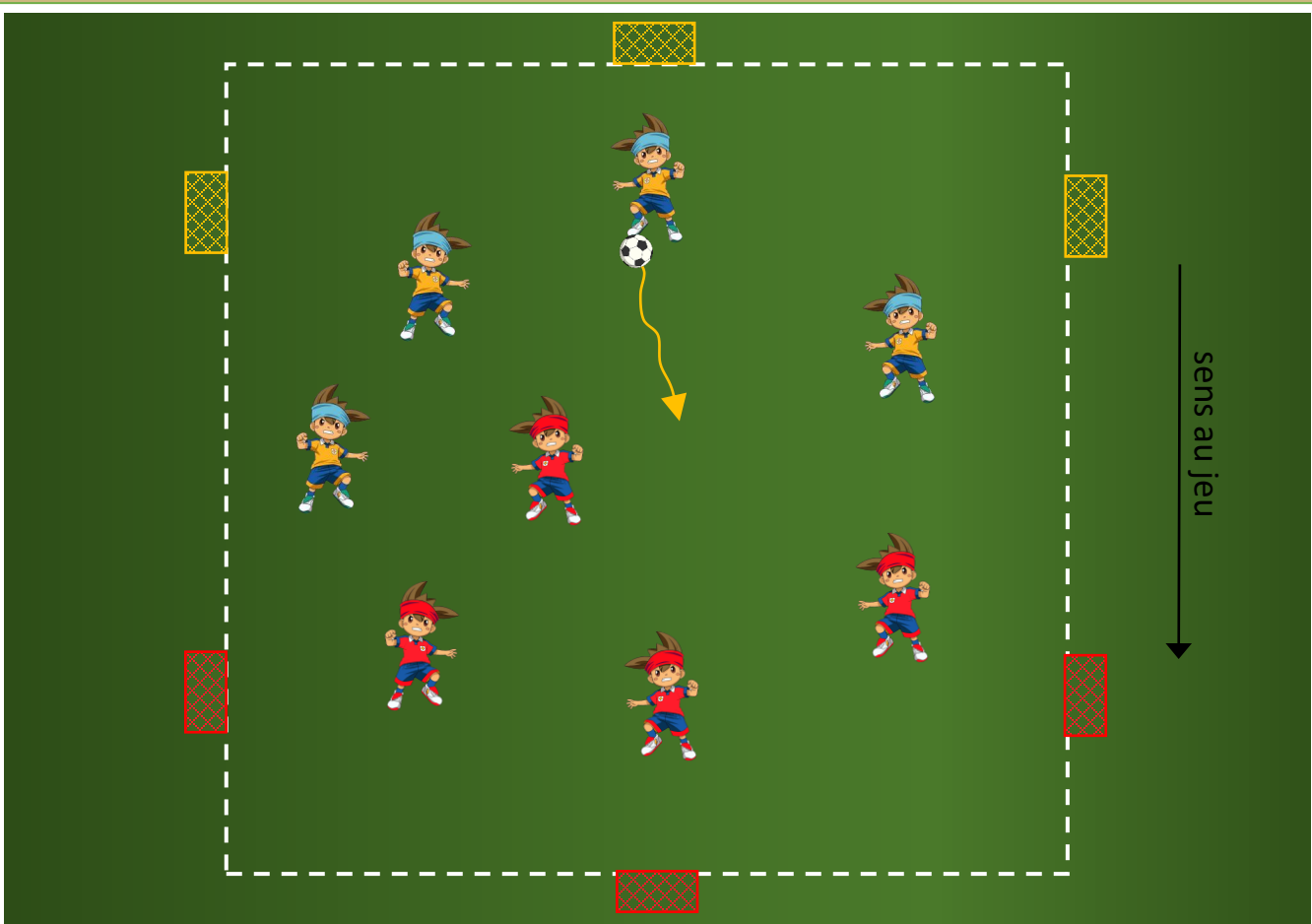
Durée :
2 x 5 min

ON A LE BALLON :
Conserver / Progresser
Déséquilibrer / Finir

ON N'A PAS LE BALLON :
S'opposer à la progression
S'opposer pour protéger son but

TITRE > Repérer le partenaire

	DESCRIPTIF
	OBJECTIF
	Coopérer pour marquer dans les 3 buts.
	BUT
TÂCHES	Marquer le plus de buts
	CONSIGNES
	Marquer dans les buts de la couleur adverse et défendre ses buts But excentré = 1 point But central = 3 points Pas de gardiens de buts
ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES	VARIABLES
	Changer la majoration des buts Pour l'équipe qui prend l'avantage on ferme le but À égalité tous les buts sont ouverts
	MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER À :
	- L'occupation de l'espace - Bien compter les points - L'activité des enfants
	- Encourager et dynamiser - Questionner les enfants



Légende : Déplacement joueur (dashed arrow) Déplacement ballon (solid arrow) Déplacement joueur avec ballon (wavy arrow)



Espace :
20m X 15m

Effectif :
8

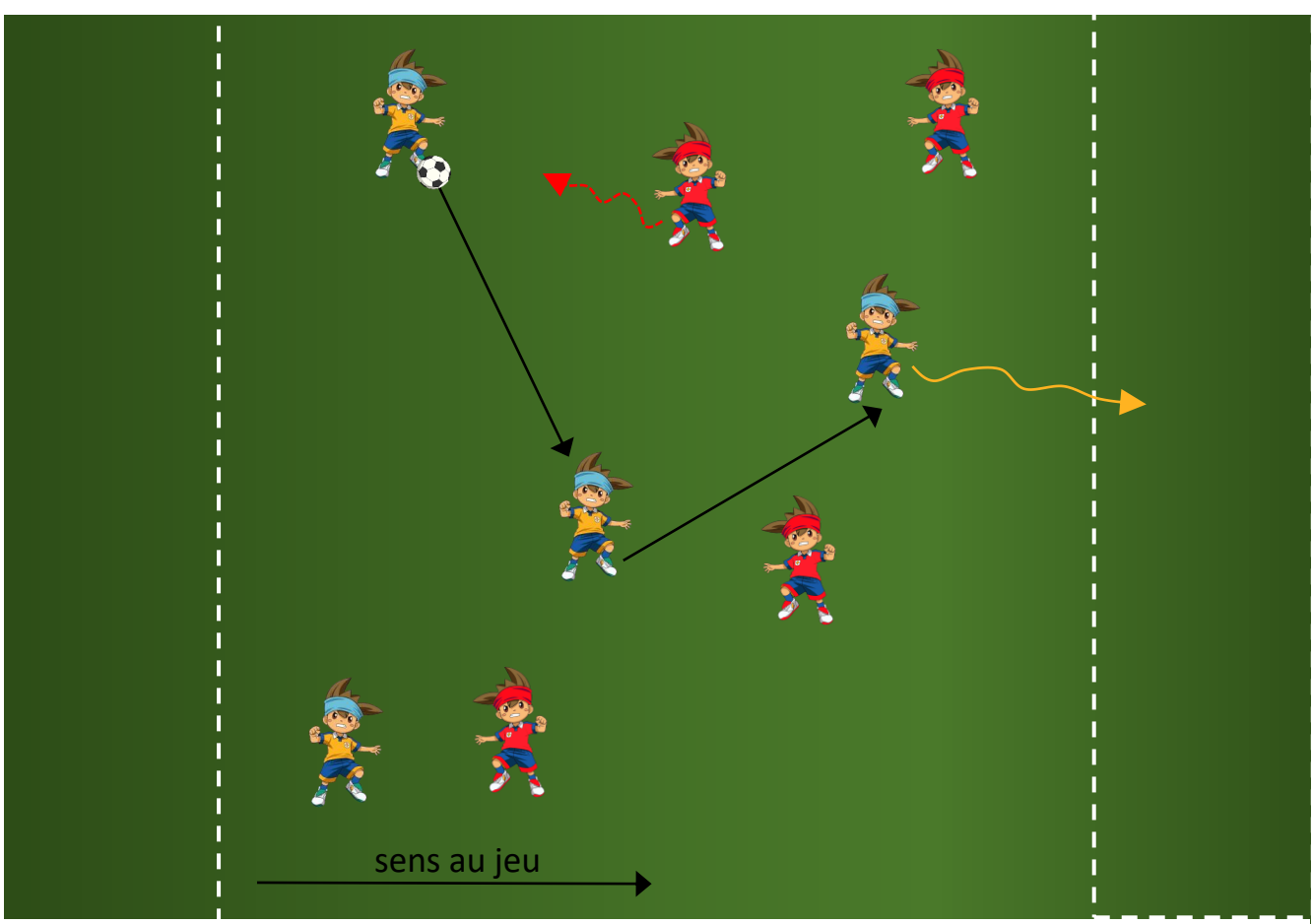
Durée :
2 x 5 min

ON A LE BALLON :
Conserver / Progresser
Déséquilibrer / Finir

ON N'A PAS LE BALLON :
S'opposer à la progression
S'opposer pour protéger son but

TITRE > Repérer le partenaire

TÂCHES	DESCRIPTIF
	OBJECTIF
	Coopérer pour atteindre la zone
	BUT
	Atteindre la zone et bloquer le ballon avec la semelle
	CONSIGNES
ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES	VARIABLES
	MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER À :
- L'occupation de l'espace	- Encourager et dynamiser
- Bien compter les points	- Questionner les enfants
- L'activité des enfants	



Légende : Déplacement joueur (red dashed arrow) Déplacement ballon (black solid arrow) Déplacement joueur avec ballon (yellow wavy arrow)



Catégorie U7 - Phase 2 / JND **Multi Buts**



Espace :
30m X 20m

Effectif :
8

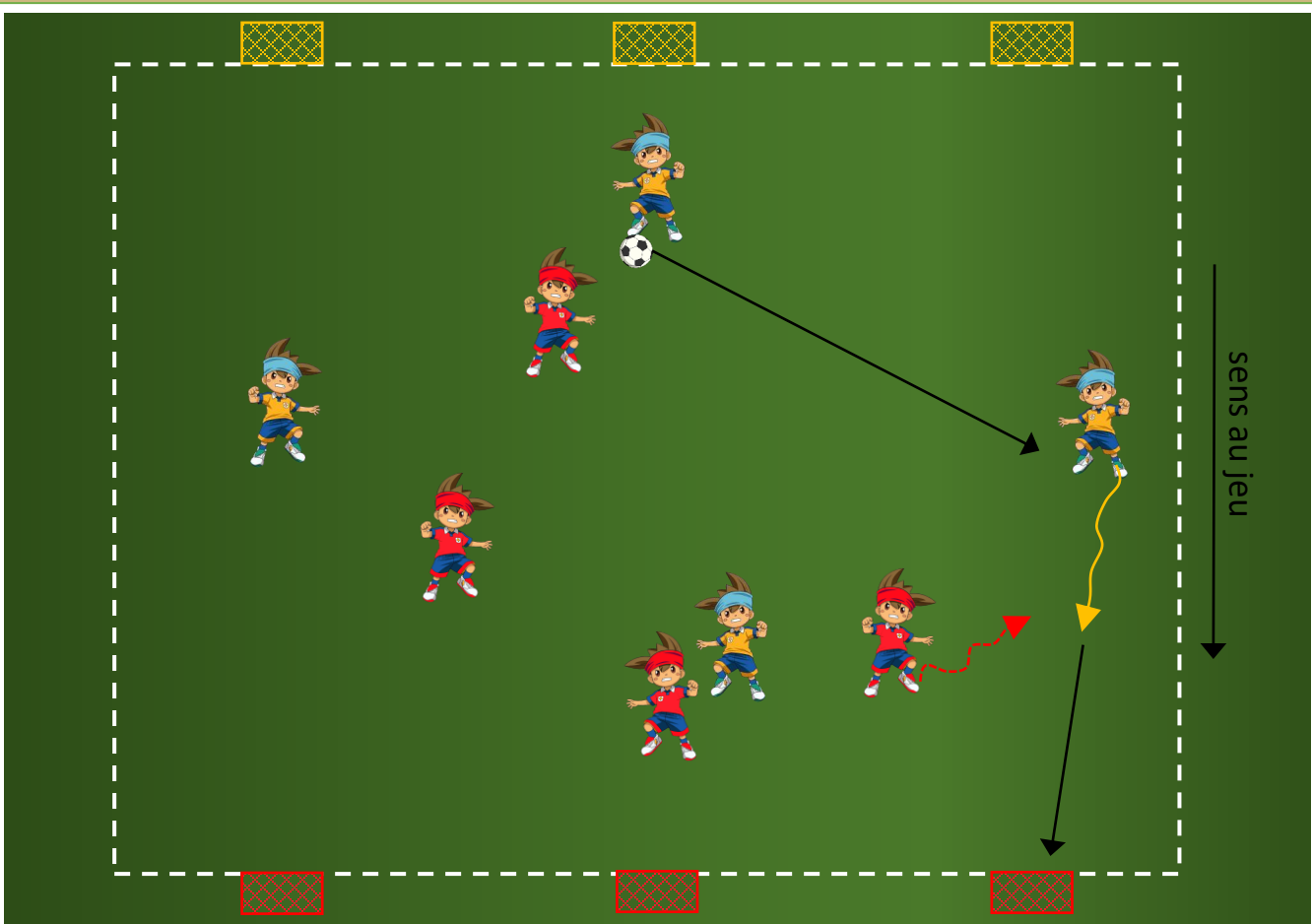
Durée :
2 x 5 min

ON A LE BALLON :
Conserver / Progresser
Déséquilibrer / Finir

ON N'A PAS LE BALLON :
S'opposer à la progression
S'opposer pour protéger son but

TITRE > Repérer le partenaire

TÂCHES	DESCRIPTIF
	OBJECTIF
	Coopérer pour marquer.
	BUT
Marquer le plus de buts	
CONSIGNES	
Marquer dans l'un des 2 buts de la couleur adverse et défendre ses 2 buts But = 1 point Pas de gardiens de buts	
ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES	VARIABLES
	On rajoute un 3ème but dans l'axe du terrain, on attaque et on défend les 3 buts
	MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
VEILLER À :	
- L'occupation de l'espace et la taille des buts - Bien compter les points	
- L'activité des enfants - Encourager et dynamiser - Questionner les enfants	



Légende : Déplacement joueur - - - - -> Déplacement ballon - - -> Déplacement joueur avec ballon ~ ~ ~>