



Catégorie U7 – Phase 1 / Journée de Rentrée

1,2,3 Soleil



Espace :
40m X 20m

Effectif :
8

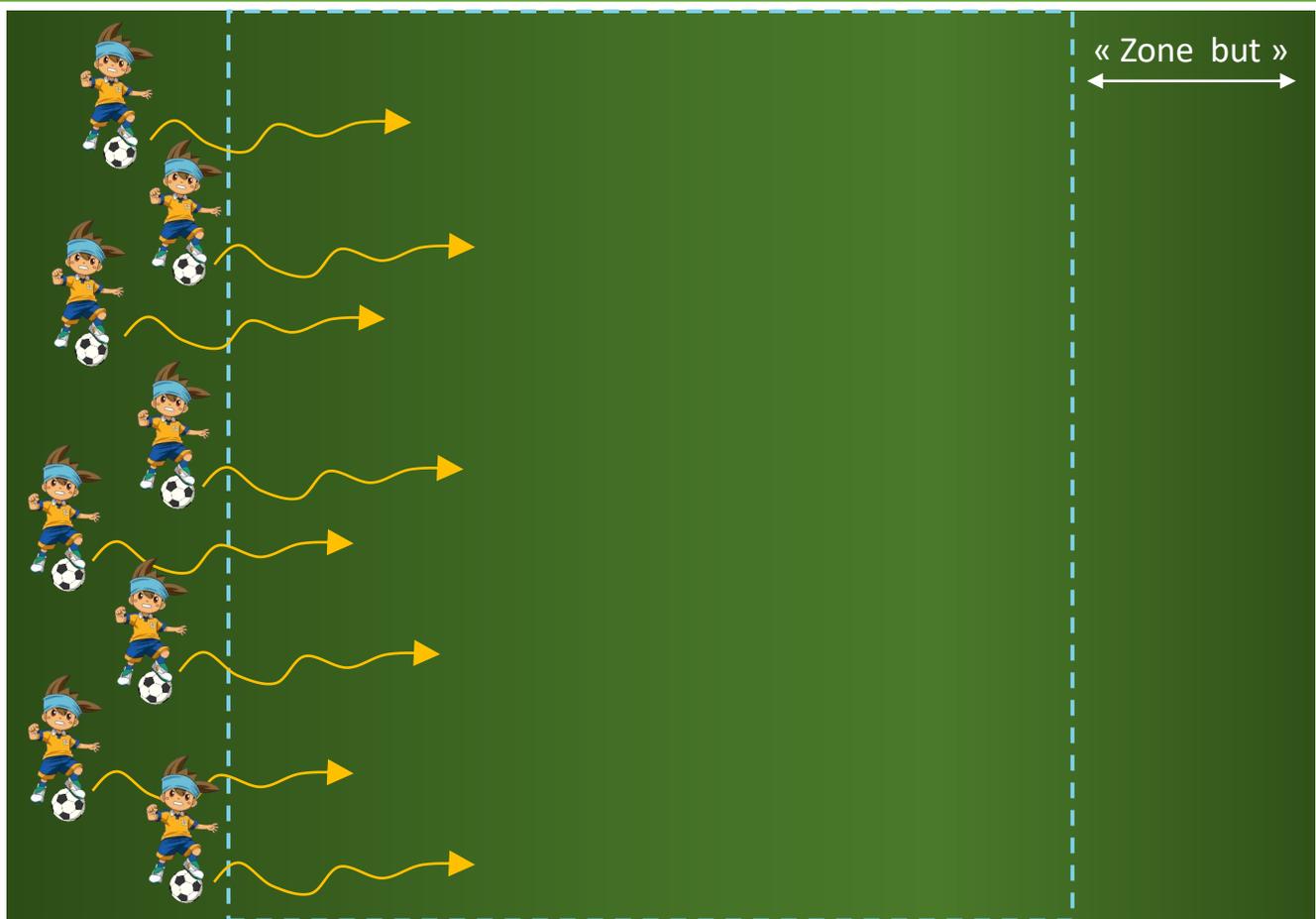
Durée :
10 min

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 > Reconnaître la cible

	DESCRIPTIF
	OBJECTIF
	Reconnaitre la cible à attaquer.
	BUT
	Le joueur qui atteint le 1er la « zone but » marque un point.
	CONSIGNES
	L'éducateur prononce «1-2-3 Soleil», les joueurs doivent se déplacer en conduite de balle vers la « zone but ». Dès que l'éducateur a terminé sa phrase, il se retourne, les joueurs doivent s'arrêter et faire la statue avec un pied sur le ballon. Si un joueur est surpris en train de bouger, il va sur la ligne de départ.
	VARIABLES
	Varié le rythme d'énonciation de la phrase.
	MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER À :
	L'activité des enfants Encourager et valoriser Rythme d'énonciation de la phrase
TÂCHES	
ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES	



Légende : Déplacement joueur Déplacement ballon Déplacement joueur avec ballon



Catégorie U7 - Phase 1 / J1 Abattre les quilles



Espace :
40m X 20m

Effectif :
8

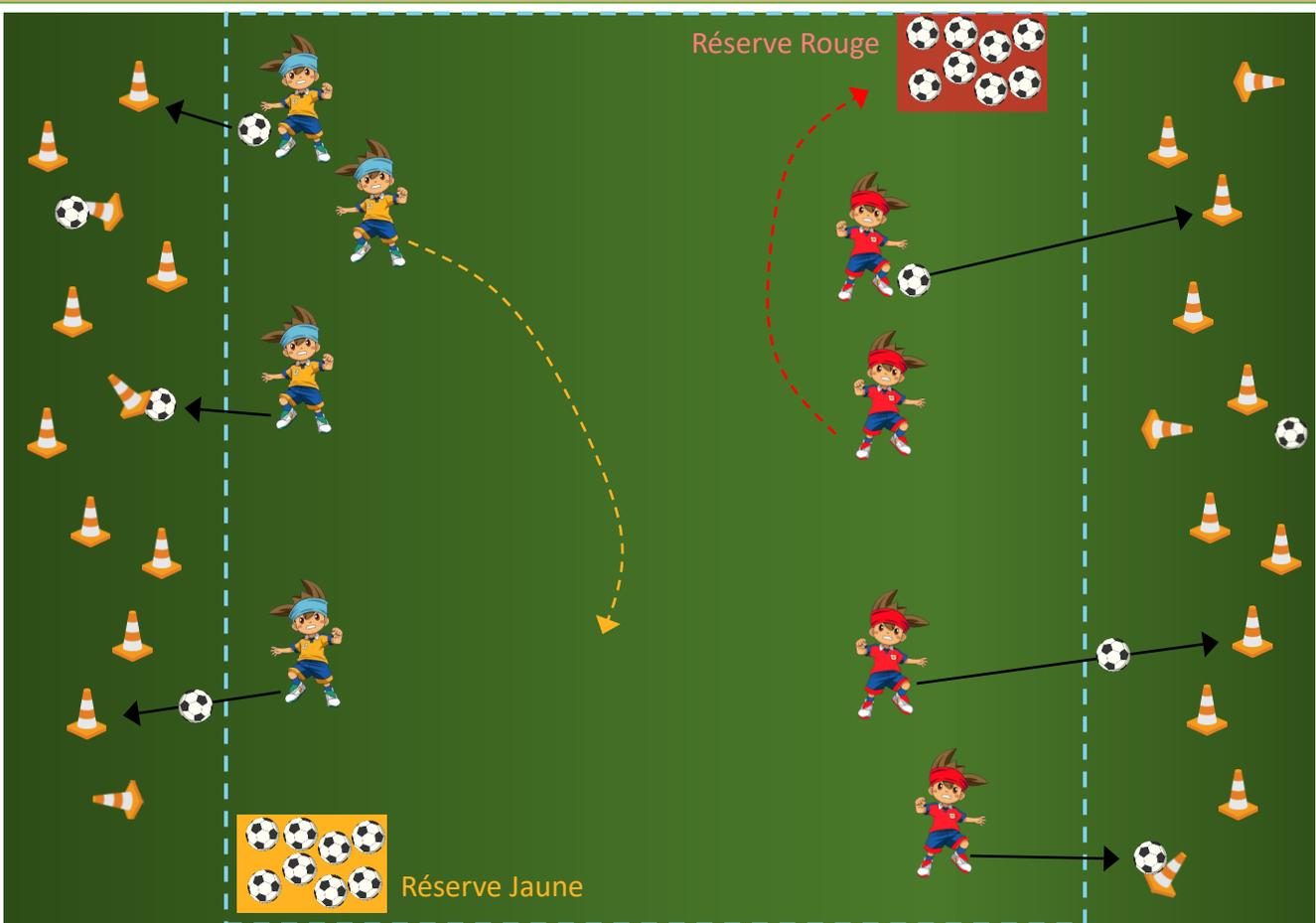
Durée :
10 min

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 > Reconnaître la cible

	DESCRIPTIF
TÂCHES	OBJECTIF
	Reconnaitre la cible.
	BUT
Les équipes jouent le même nombre de ballons, l'équipe qui aura fait tomber le plus de quilles marque 1 point.	
CONSIGNES	
Au signal, les joueurs doivent frapper dans le ballon pour faire tomber les quilles. Ils peuvent aller chercher d'autres ballons dans leur réserve.	
ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES	VARIABLES
	MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
VEILLER À :	
L'activité des enfants	
Encourager et valoriser	
Compter les points	



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



Catégorie U7 - Phase 1 / J2 L'épervier



Espace :
40m X 20m

Effectif :
8

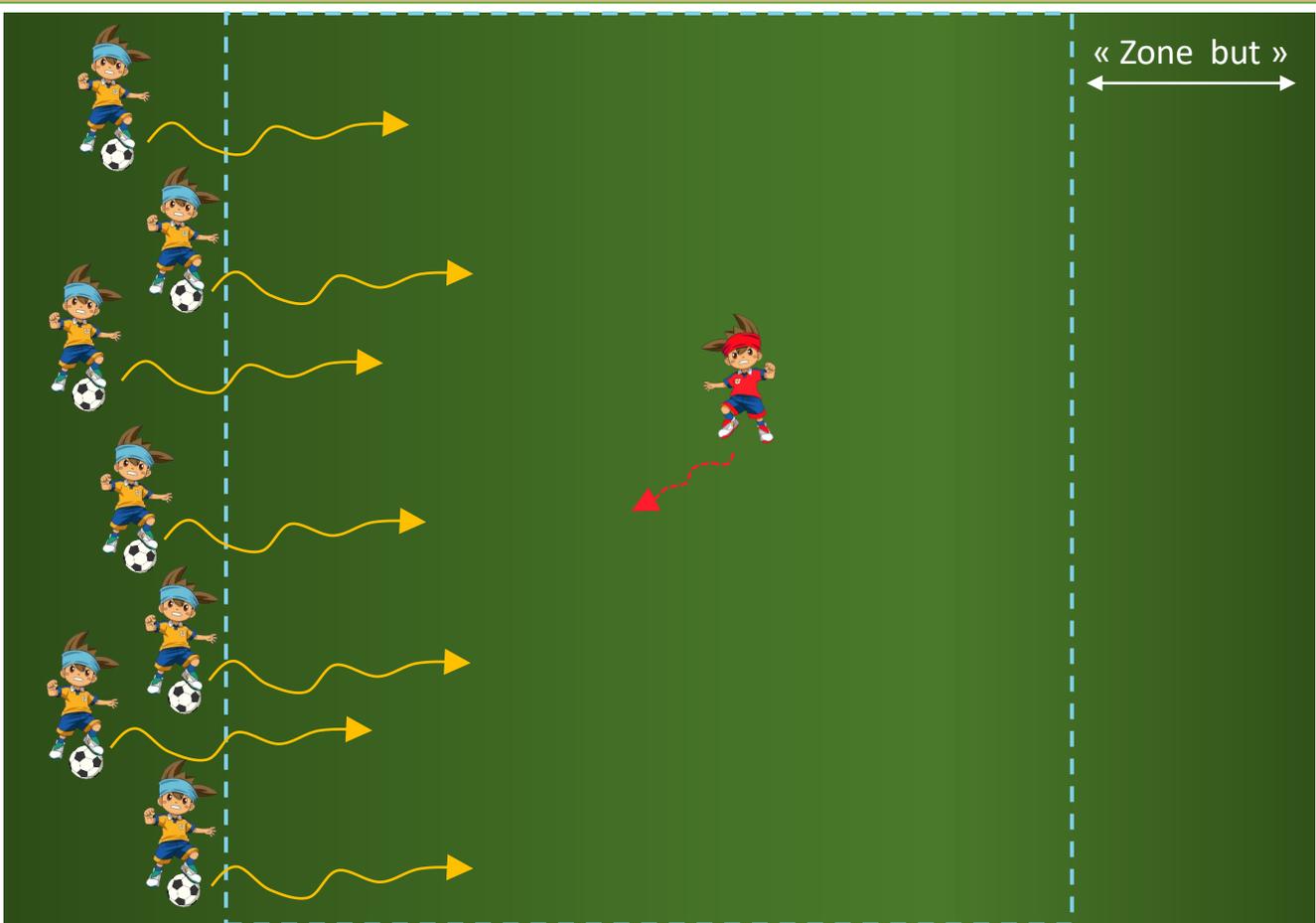
Durée :
10 min

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 > Reconnaître la cible

	DESCRIPTIF
	OBJECTIF
	Reconnaitre la cible à attaquer et à défendre.
	BUT
	Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.
	CONSIGNES
	Les joueurs doivent aller dans la zone refuge en conduite de balle sans se faire toucher ou attraper par le chasseur. Tous les éperviers attrapés deviennent des chasseurs et doivent se tenir la main.
	VARIABLES
	Les joueurs qui ont perdu leur ballon peuvent aider leur partenaire et recevoir un ballon.
	MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER À :
ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES	Changer souvent de chasseur L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser



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



Catégorie U7 - Phase 1 / J3 Les 4 coins



Espace :
40m X 20m

Effectif :
8

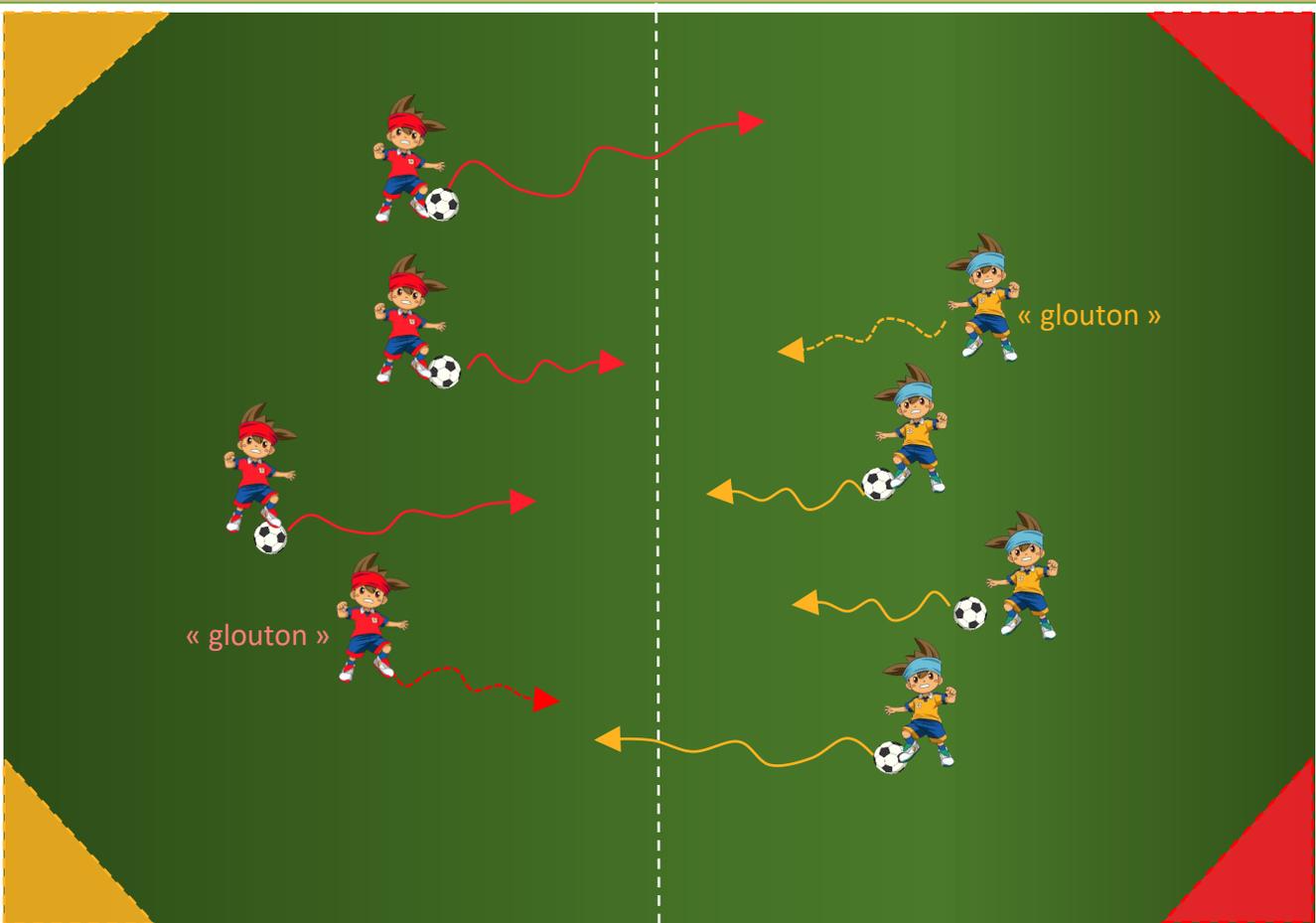
Durée :
10 min

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 > Reconnaître la cible

TÂCHES	DESCRIPTIF
	OBJECTIF
	Reconnaitre la cible.
	BUT
	C'est l'équipe qui sera regroupée la première dans les coins correspondant à sa couleur qui marque un point.
TÂCHES	CONSIGNES
	Chaque joueur conduit son ballon dans son camp. Au signal de l'éducateur, tous les joueurs doivent déposer leur ballon en conduite de balle dans l'un des coins correspondant à sa couleur.
ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES	VARIABLES
	Un joueur sans ballon appelé « glouton » peut sortir le ballon des joueurs adverse en dehors des limites du terrain.
	MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER À :
L'occupation de l'espace	
L'activité des enfants	
Encourager et valoriser	



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



Espace :
40m X 20m

Effectif :
8

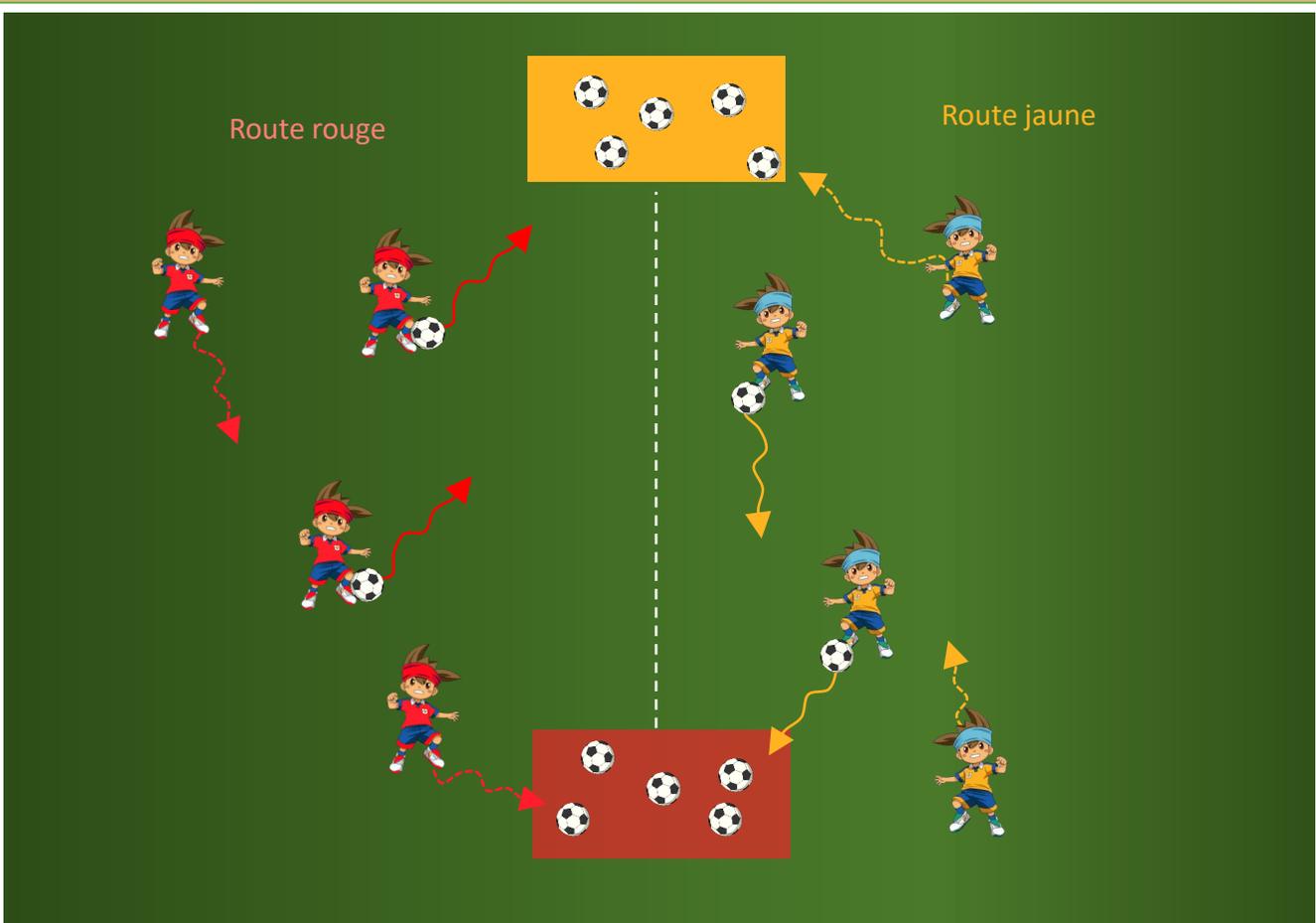
Durée :
10 min

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 > Reconnaître la cible

TÂCHES	DESCRIPTIF
	OBJECTIF
	Reconnaitre la cible.
TÂCHES	BUT
	L'équipe qui aura le moins de ballons dans sa maison marque 1 pt.
TÂCHES	CONSIGNES
	Au signal, je dois vider ma maison : amener en conduite de balle le ballon dans la maison de l'équipe adverse en passant obligatoirement par la route de mon équipe.
ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES	VARIABLES
	MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
ÉLÉMENTS PÉDAGOGIQUES	VEILLER À :
	L'activité des enfants
	Bien compter les points Encourager et valoriser



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