



LIVRET D'EXERCICES - U7 V1 - DÉCEMBRE 2020

BASÉ SUR DES FORMATIONS F.F.F.

#SOLIDARITÉ

#ENTRAIDE

#SOUTIEN

Tout-est-là-!

**CLUB
LIEU
DE
VIE**

#PROGRAMME ÉDUCATIF FÉDÉRAL

Santé

Engagement Citoyen

Environnement

Fair-play

Règles du Jeu & Arbitrage

Culture Foot



LIVRET D'EXERCICES - U7



1. Les déménageurs 1
2. Les déménageurs 3
3. Les déménageurs 4
4. 1,2,3, soleil
5. Les 4 coins
6. Le chasseur
7. Les 2 chasseurs
8. Le jeu de quilles
9. Le jeu de quilles 2
10. Le bowling
11. Les 3 portes
12. Les 3 buts
13. Le château
14. Le château 2
15. Le Château 3
16. La Bergerie
17. La Bergerie 2
18. La queue du diable
19. La queue du diable 2
20. Le sorcier et le diable
21. Le ballon au but
22. Le multi-buts
23. La balle au capitaine
24. 3 contre 3
25. 3 contre 3 V2
26. 3 contre 3 avec portes
27. Le puits

N° 01

Les déménageurs 1

Catégorie



Jeu

Comprendre le sens du jeu

U7



10 Mn



Effectif

5 X 5



Surface

40 m X 20 m



MATERIEL PAR ATELIER

Objectifs	Comprendre le sens du jeu
-----------	---------------------------

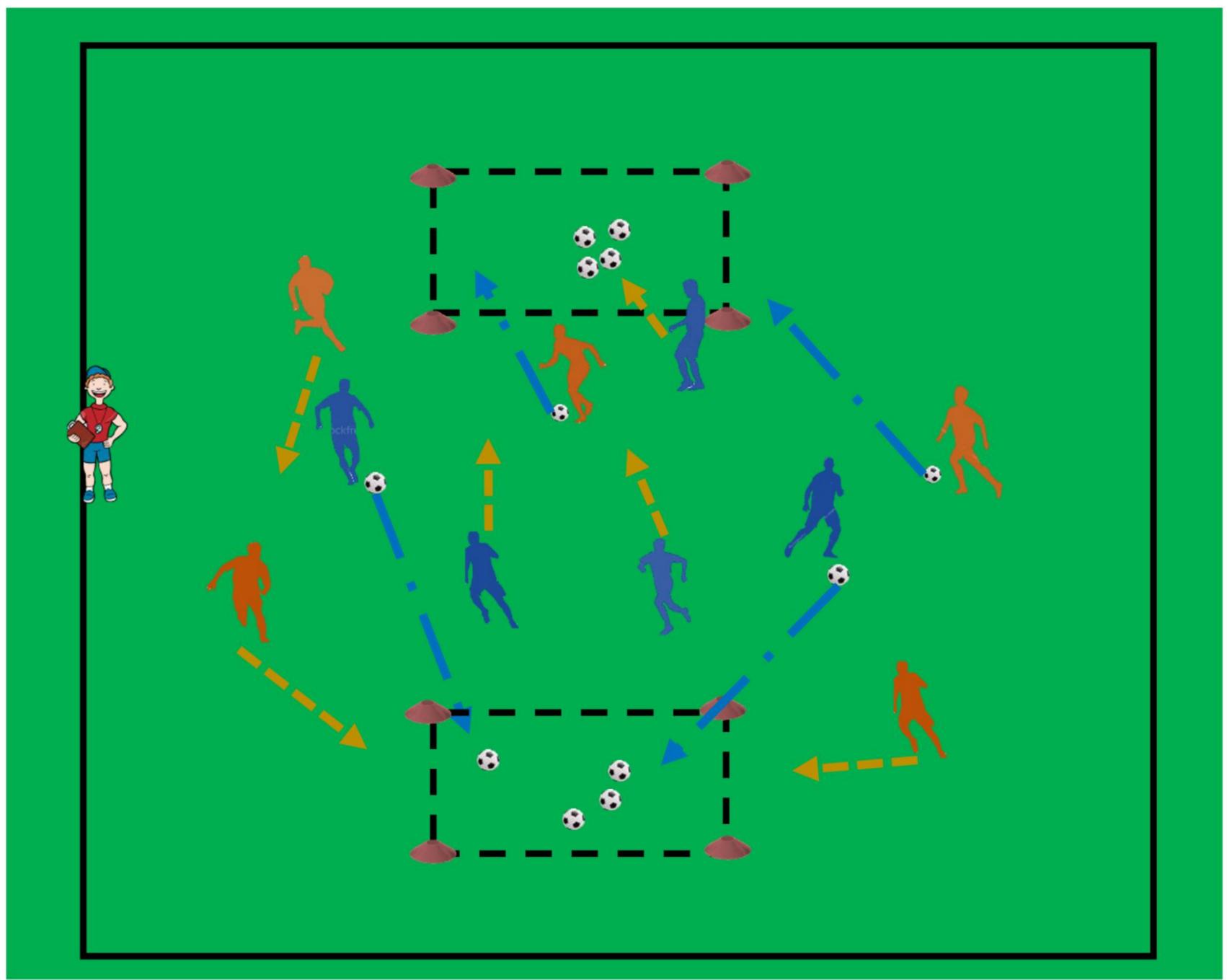
Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
15	Jeu de chasubles					Plein	

But	L'équipe qui aura le plus de ballons dans sa maison marque 1 pt.
-----	--

Consignes	<ul style="list-style-type: none"> Séquences de 30 sec Au signal, aller chercher un ballon dans l'autre maison et le ramener à la main dans sa maison.
-----------	--

Variantes	<ul style="list-style-type: none"> Le joueur doit ramener le ballon en conduite de balle.
-----------	--

Points de vigilance	<ul style="list-style-type: none"> Laisser jouer - Observer – Questionner Compter les points Valoriser les réussites Tous les joueurs doivent être actifs
---------------------	---



Déplacement Ballon

Déplacement joueur

Déplacement Joueur + Ballon

N° 02

Les déménageurs 3

Catégorie



Jeu

Comprendre le sens du jeu

U7



10 Mn



Effectif

5 X 5



Surface

40 m X 20 m



MATERIEL PAR ATELIER

Objectifs Comprendre le sens du jeu

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
15	Jeu de chasubles					Plein	

But L'équipe qui aura le moins de ballons dans sa maison marque 1 pt.

Consignes

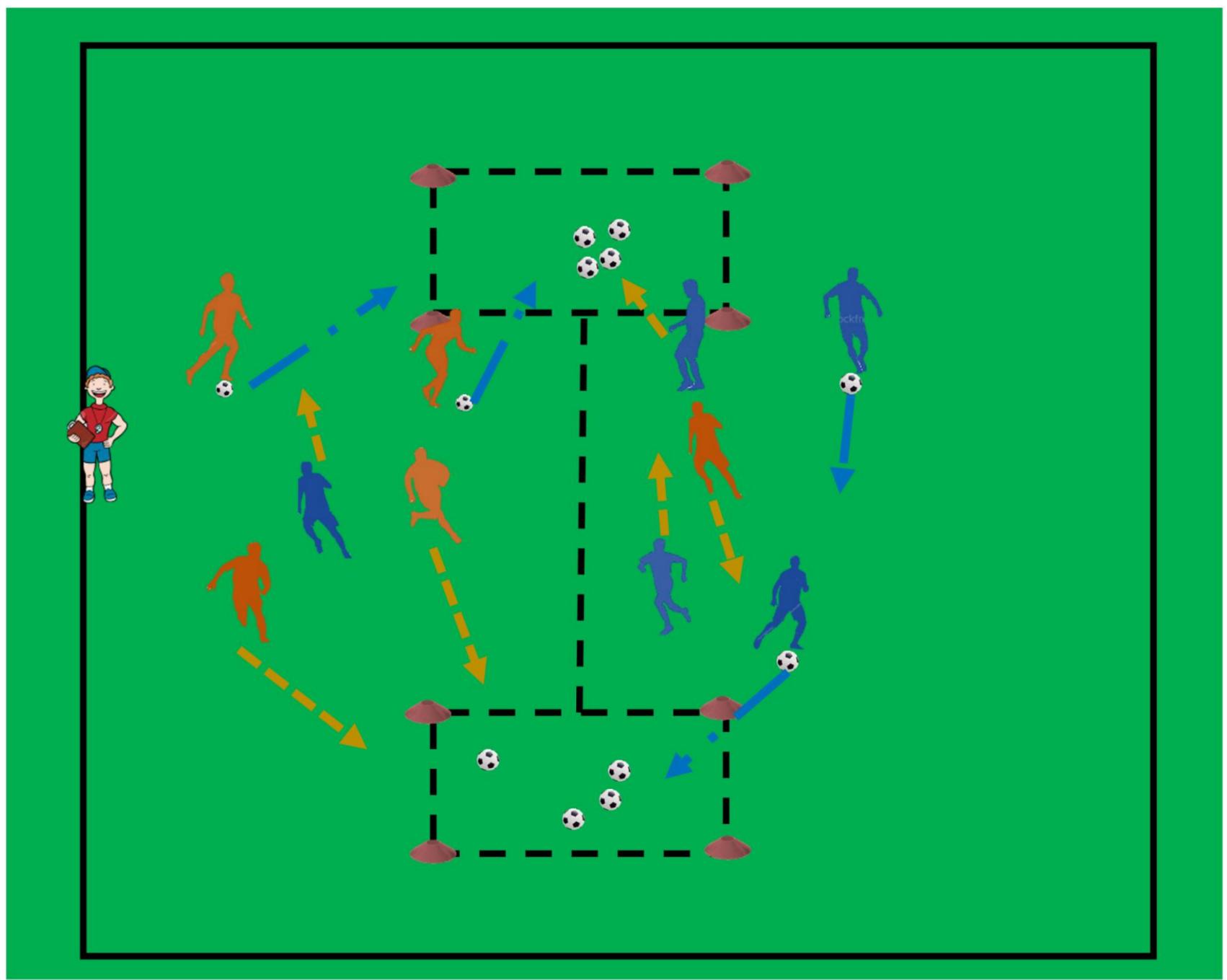
- Séquences de 30 sec
- Au signal, amener en conduite de balle le ballon dans la maison de l'équipe adverse en passant obligatoirement par la route de mon équipe.

Variantes

- Un joueur sans ballon peut revenir par le chemin adverse pour essayer de ralentir l'équipe adverse ou prendre le ballon
- Possibilité de se faire des passes pour éviter l'adversaire qui essaye de prendre un ballon

Points de vigilance

- Laisser jouer - Observer – Questionner
- Compter les points
- Valoriser les réussites
- Tous les joueurs doivent être actifs



Déplacement Ballon
 Déplacement joueur
 Déplacement Joueur + Ballon



10 Mn



Effectif

5 X 5



Surface

40 m X 20 m



MATERIEL PAR ATELIER

Objectifs	Comprendre le sens du jeu
-----------	---------------------------

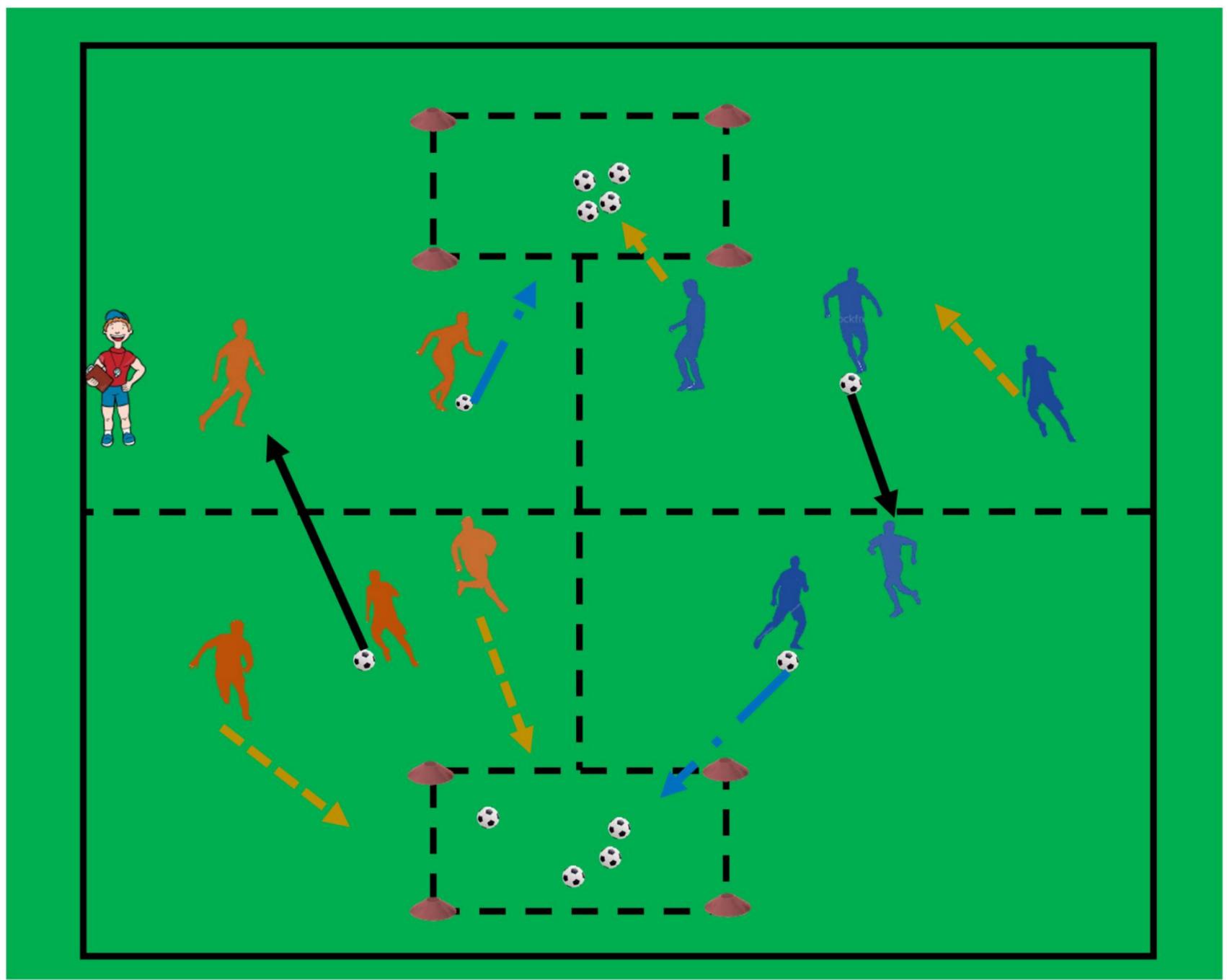
Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
15	Jeu de chasubles					Plein	

But	L'équipe qui aura le moins de ballons dans sa maison marque 1 pt.
-----	---

Consignes	<ul style="list-style-type: none"> Séquences de 30 sec Séparation de l'aire de jeu en 2 couloirs et 4 zones. Une équipe dans chaque couloir avec 3 joueurs dans la zone près de son camp et 2 joueurs près du camp adverse Au signal, les 3 joueurs cherchent à vider leur camp en prenant un ballon et en l'amenant près de l'autre zone pour faire une passe à un partenaire Ce dernier va porter le ballon dans le camp adverse et revient chercher un ballon
-----------	---

Variantes	
-----------	--

Points de vigilance	<ul style="list-style-type: none"> Laisser jouer - Observer – Questionner Compter les points Valoriser les réussites Tous les joueurs doivent être actifs
---------------------	---



Déplacement Ballon
 Déplacement joueur
 Déplacement Joueur + Ballon



10 Mn



Effectif

10



Surface

40 m X 20 m



MATERIEL PAR ATELIER

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
			1,2,3.....soleil			Plein	

Objectifs Comprendre le sens du jeu

But Le joueur qui atteint le 1er la zone but marque un point.

Consignes

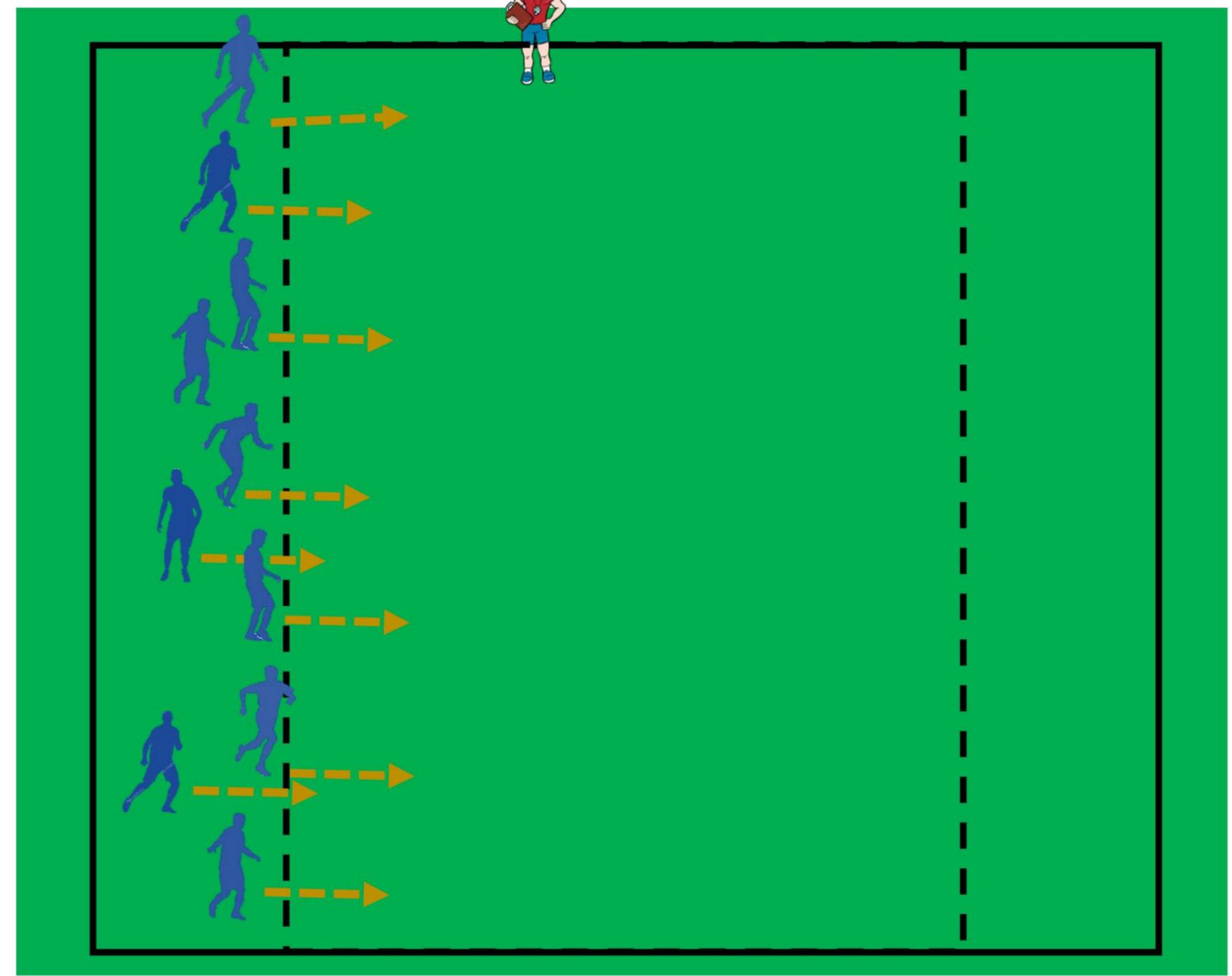
- L'éducateur prononce «1-2-3 Soleil»,
- Les joueurs doivent se déplacer en allant vers la zone but.
- Dès que l'éducateur a terminé sa phrase, il se retourne, les joueurs doivent s'arrêter et faire la statue. Si un joueur est surpris en train de bouger, il retourne sur la ligne de départ.

Variantes

- Les joueurs partent en conduite de balle.
- Varier le rythme d'énonciation de la phrase.

Points de vigilance

- Laisser jouer - Observer - Questionner
- Compter les points
- Valoriser les réussites



Déplacement Ballon

Déplacement joueur

Déplacement Joueur + Ballon

N° 05

Les 4 coins

Catégorie

Jeu

Comprendre le sens du jeu

U7



10 Mn



Effectif

5 X 5



Surface

40 m X 20 m

MATERIEL PAR ATELIER

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
1 par joueur	Jeu de chasubles					Plein	

Objectifs Agrandir l'espace de jeu effectif (largeur et profondeur)

But C'est l'équipe qui sera regroupée la première dans les coins correspondant à sa couleur qui marque un point.

Consignes

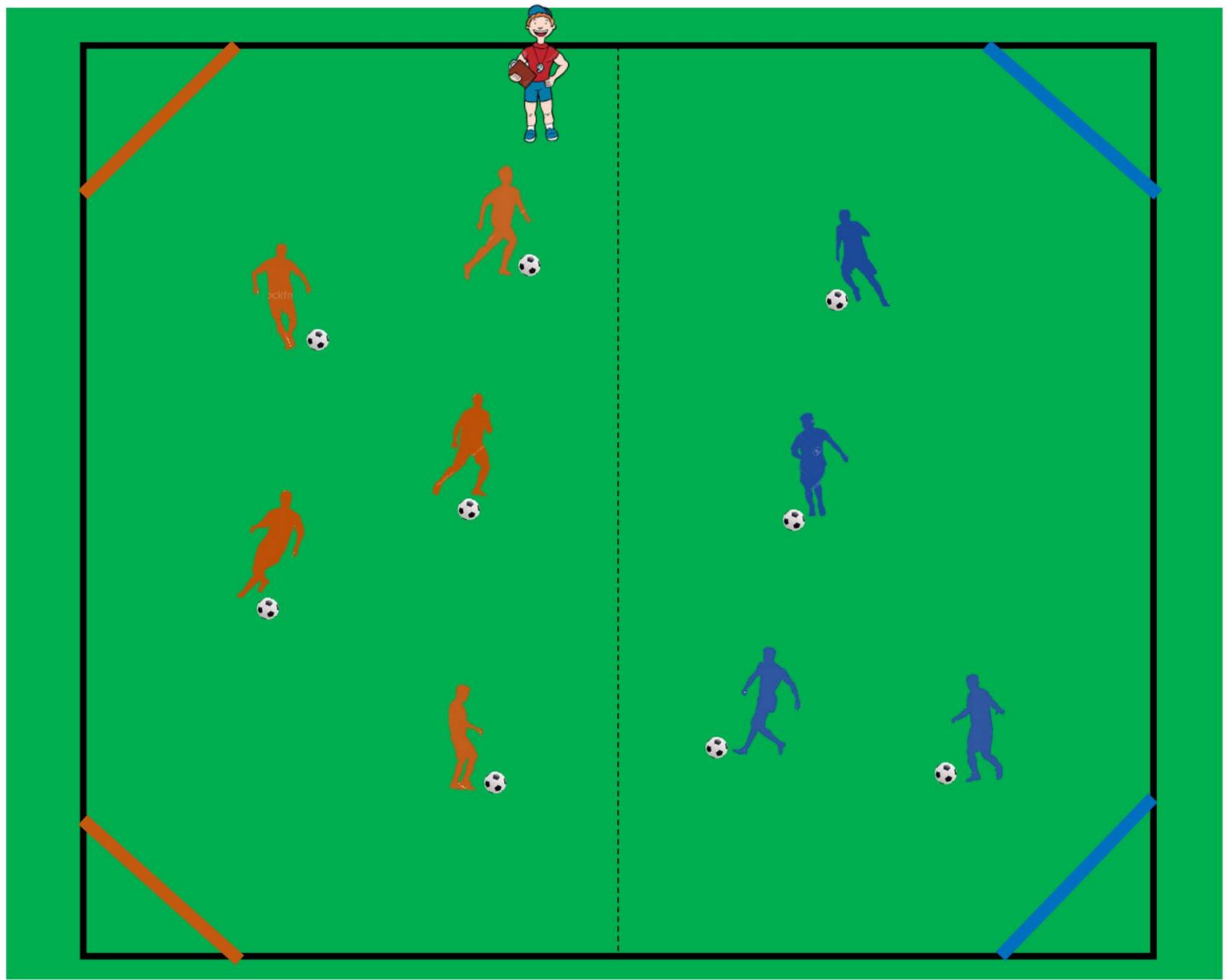
- Chaque joueur conduit son ballon dans son camp.
- Au signal de l'éducateur, chaque joueur prends son ballon avec les mains et ira le déposer dans un des coins correspondant à sa couleur

Variantes

- Au signal de l'éducateur, le ballon est déposé dans un des coins correspondant à sa couleur en conduite de balle.
- Deux joueurs minimum doivent être dans chaque coin.
- Un joueur adverse (appelé le glouton) peut passer dans l'autre camp et essayer de sortir des ballons des limites du terrain.

Points de vigilance

- Laisser jouer - Observer - Questionner
- Compter les points
- Valoriser les réussites
- Tous les joueurs doivent être actifs



→ Déplacement Ballon

- - - → Déplacement joueur

- - - → Déplacement Joueur + Ballon

N° 06

Le chasseur

Catégorie



Jeu

Comprendre le sens du jeu

U7



10 Mn



Effectif

10



Surface

40 m X 20 m



MATERIEL PAR ATELIER

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
						Plein	

1,2,3.....soleil

Objectifs **Comprendre le sens du jeu**

But **Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.**

Consignes

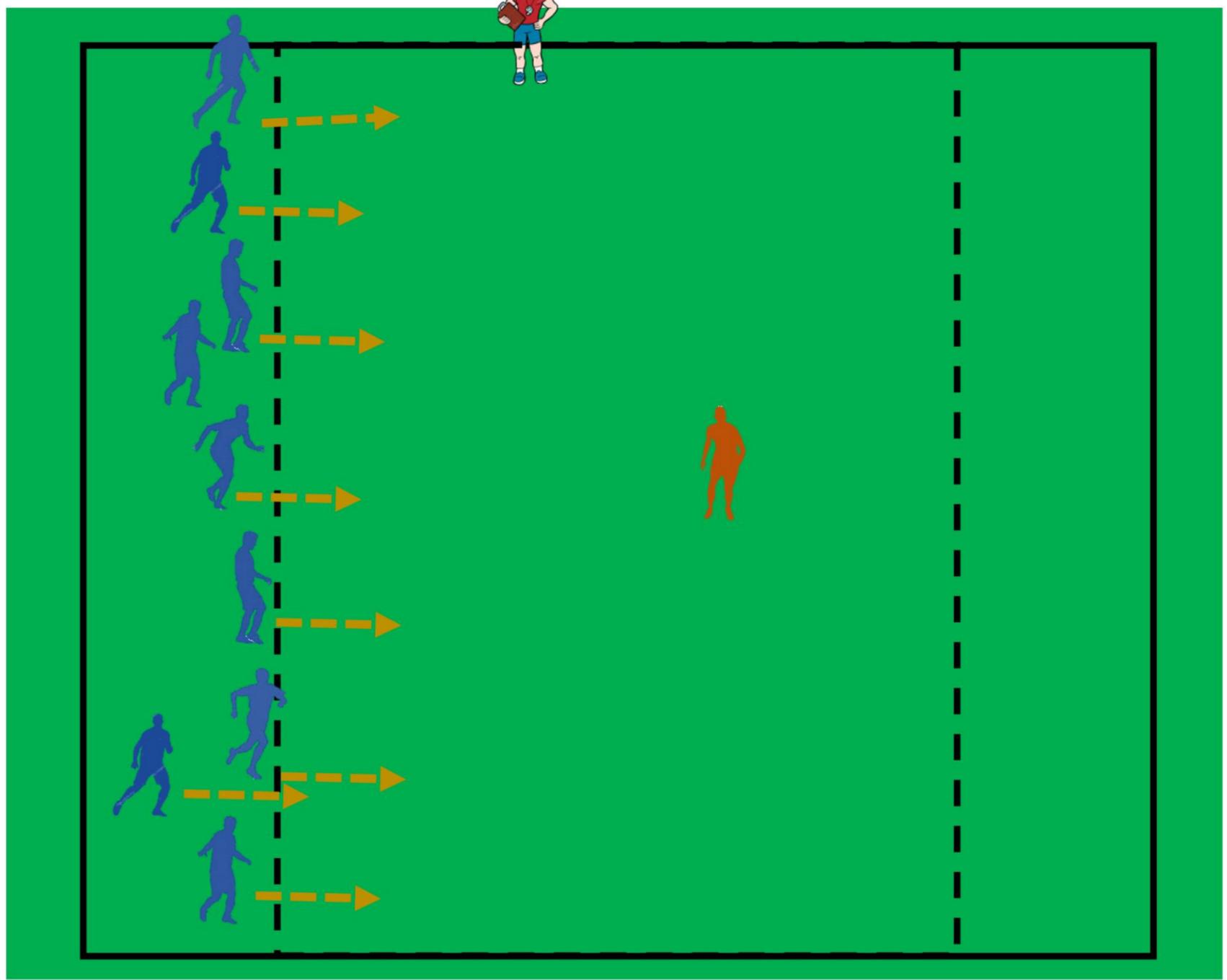
- Les joueurs doivent aller dans la zone refuge sans se faire toucher ou attraper par le chasseur.
- Tous les joueurs attrapés deviennent des chasseurs et doivent se tenir la main.

Variantes

- Les joueurs partent en conduite de balle.
- Mettre des portes dans la surface central. Chaque joueur doit passer par au moins une porte lorsqu'il traverse
- Augmenter le nombre initial de chasseur

Points de vigilance

- Laisser jouer - Observer - Questionner
- Compter les points
- Valoriser les réussites
- Changer régulièrement de chasseur
- Occupation de toute la largeur par les joueurs
- Tous es joueurs doivent être actifs



Déplacement Ballon

Déplacement joueur

Déplacement Joueur + Ballon

N° 07

Les 2 chasseurs

Catégorie



Jeu

Comprendre le sens du jeu

U7



10 Mn



Effectif

10



Surface
40 m X 20 m



MATERIEL PAR ATELIER

Objectifs

- Comprendre le sens du jeu
- Découvrir l'adversaire

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
8	1 jeu					Plein	

But

Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.

Consignes

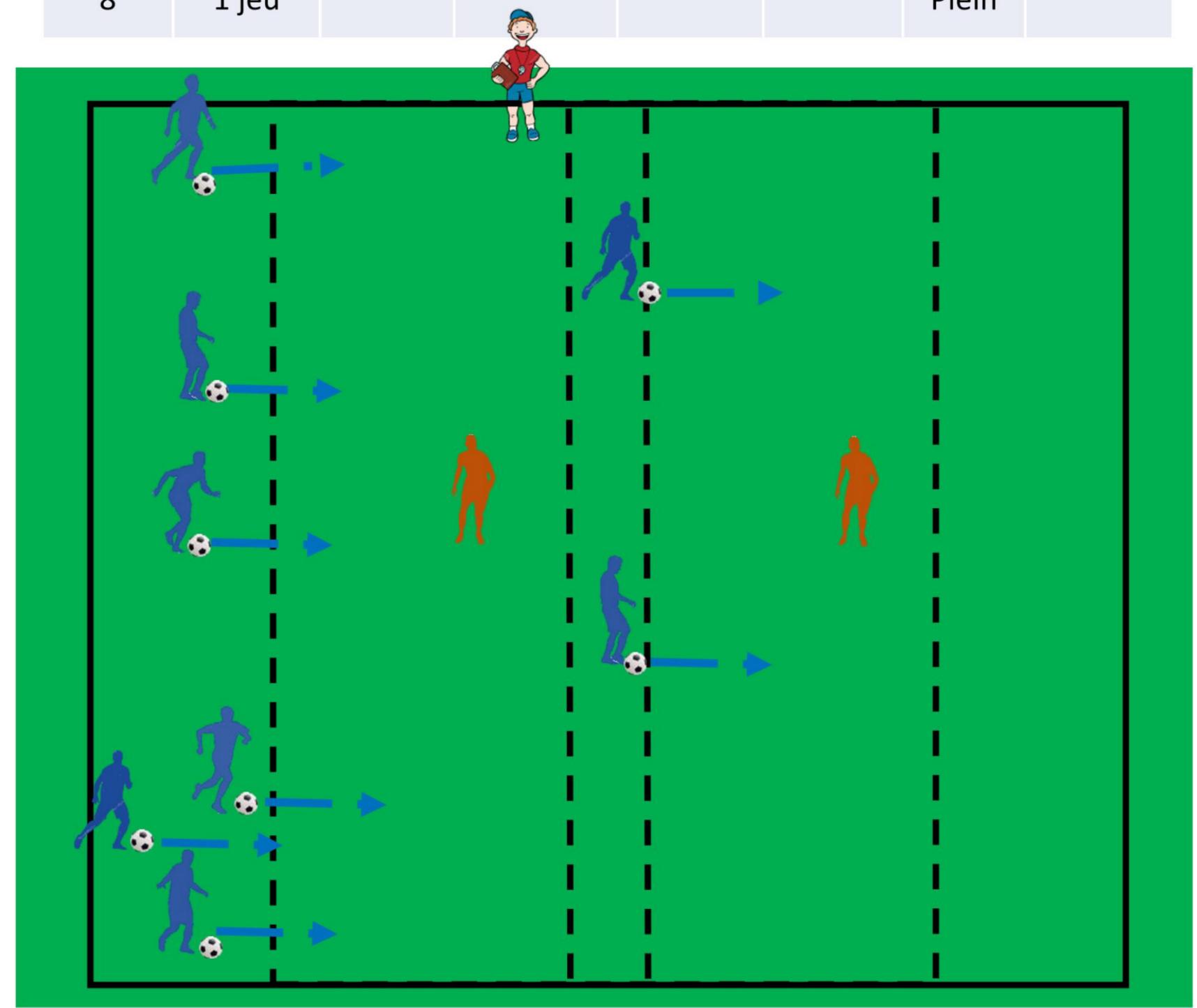
- Les joueurs doivent aller dans la zone refuge en conduite de balle en évitant les deux chasseurs qui chassent chacun dans leur zone.
- Il peuvent s'arrêter dans la zone refuge située entre les deux zones chasseurs.
- Le chasseur essaye de faire sortir le ballon de son espace de jeu.

Variantes

- Les chasseurs peuvent évoluer librement dans les 2 zones mais pas dans el refuge qu'ils ne peuvent que traverser

Points de vigilance

- Laisser jouer - Observer - Questionner
- Compter les points
- Valoriser les réussites
- Changer régulièrement de chasseur
- Occupation de toute la largeur par les joueurs
- Tous es joueurs doivent être actifs



Déplacement Ballon
 Déplacement joueur
 Déplacement Joueur + Ballon



10 Mn



Effectif

5 X 5



Surface

40 m X 20 m



MATERIEL PAR ATELIER

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
12			16			Plein	

Objectifs
Comprendre le sens du jeu
Passe

But
L'équipe qui fait tomber toutes les quilles la première marque 1 point.

Consignes

- Au signal, les joueurs doivent frapper dans le ballon pour faire tomber les quilles.

Variantes

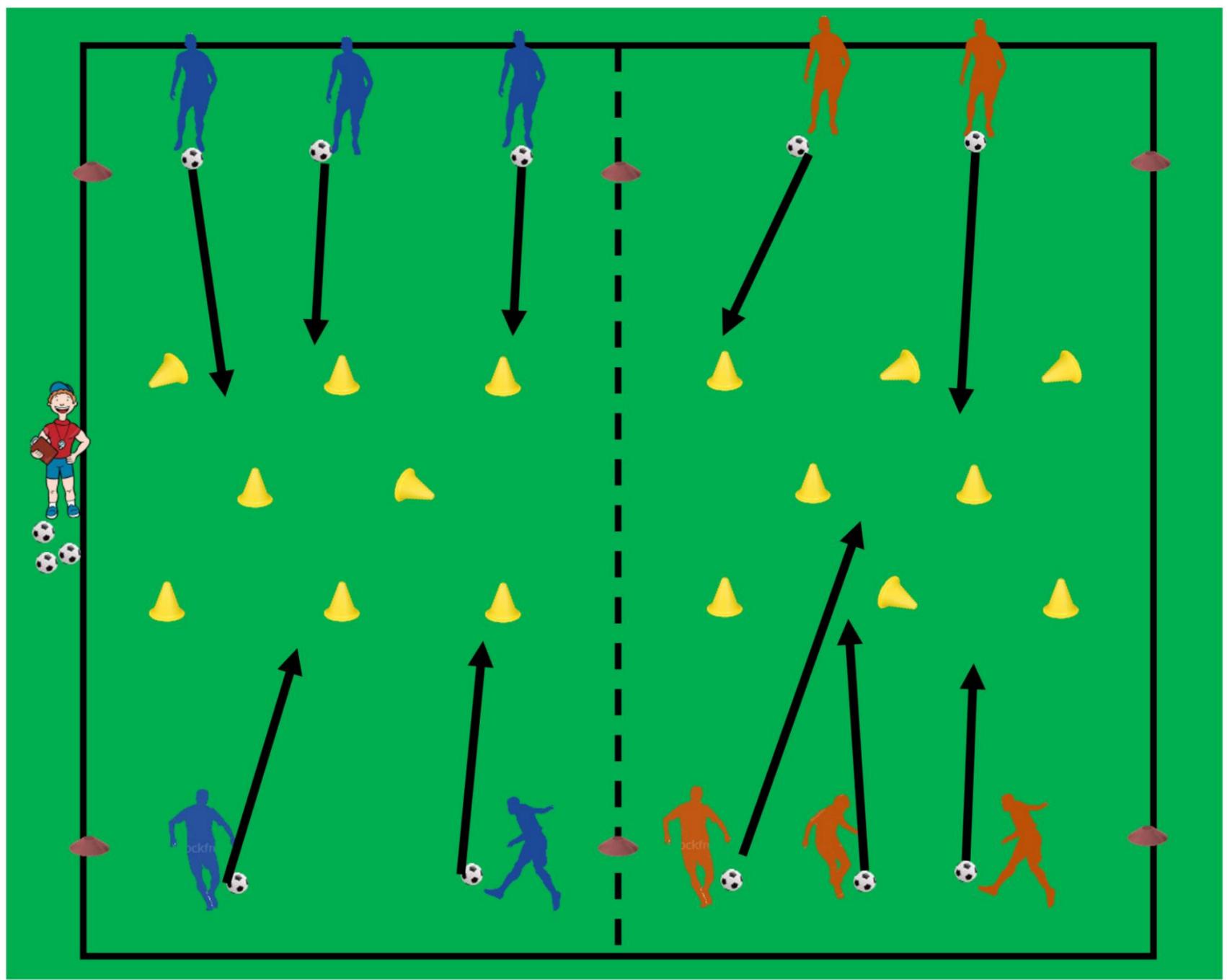
- Possibilité de mettre une réserve de ballons au milieu.
- Dans ce cas les joueurs peuvent aller chercher un ballon dans la réserve et la ramener en conduite de balle avant de tirer

Points de vigilance

- Corriger le geste
- Compter les points
- Valoriser les réussites

Joueur :

- Frappe de l'intérieur du pied
- Pied d'appui près du ballon légèrement en retrait
- Cheville ferme
- Pointe du pied d'appui en direction de la cible
- Viser une quille et ne pas frapper n'importe où



Déplacement Ballon
 Déplacement joueur
 Déplacement Joueur + Ballon



10 Mn



Effectif

5 X 5



Surface

40 m X 20 m



MATERIEL PAR ATELIER

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
12			26			Plein	

Objectifs

- Comprendre le sens du jeu
- Passe

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.

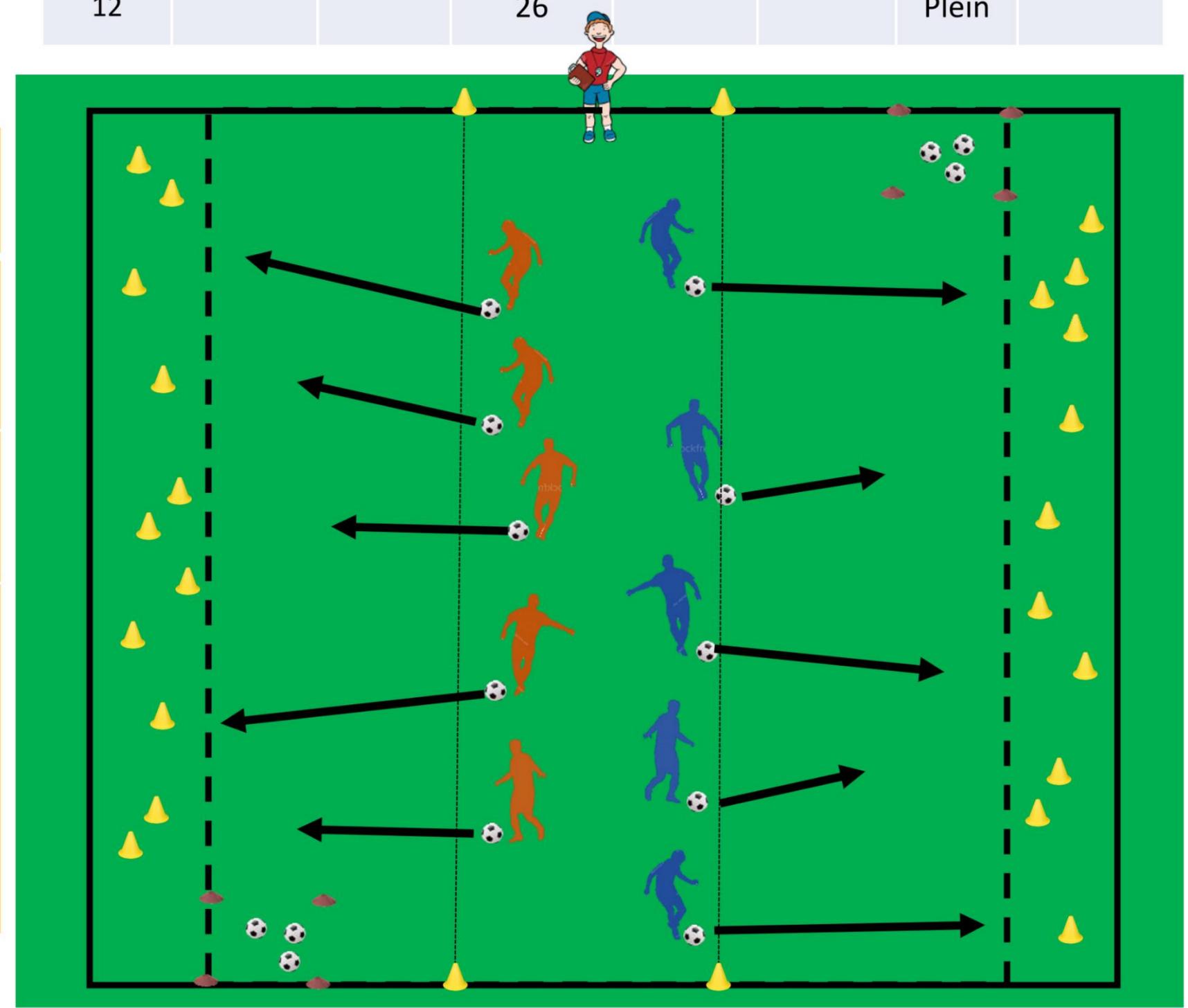
Variantes

- Un joueur adverse sans ballon chasse les joueurs adverses pour les empêcher de viser
- Les joueurs peuvent se faire des passes pour éviter le chasseur

Points de vigilance

Joueur :

- Frappe de l'intérieur du pied
- Cheville ferme
- Pointe du pied d'appui en direction de la cible



N° 10

Le bowling

Catégorie

Jeu

Comprendre le sens du jeu

U7



10 Mn



Effectif

5 X 5



Surface

40 m X 20 m

MATERIEL PAR ATELIER

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
20			12			Plein	

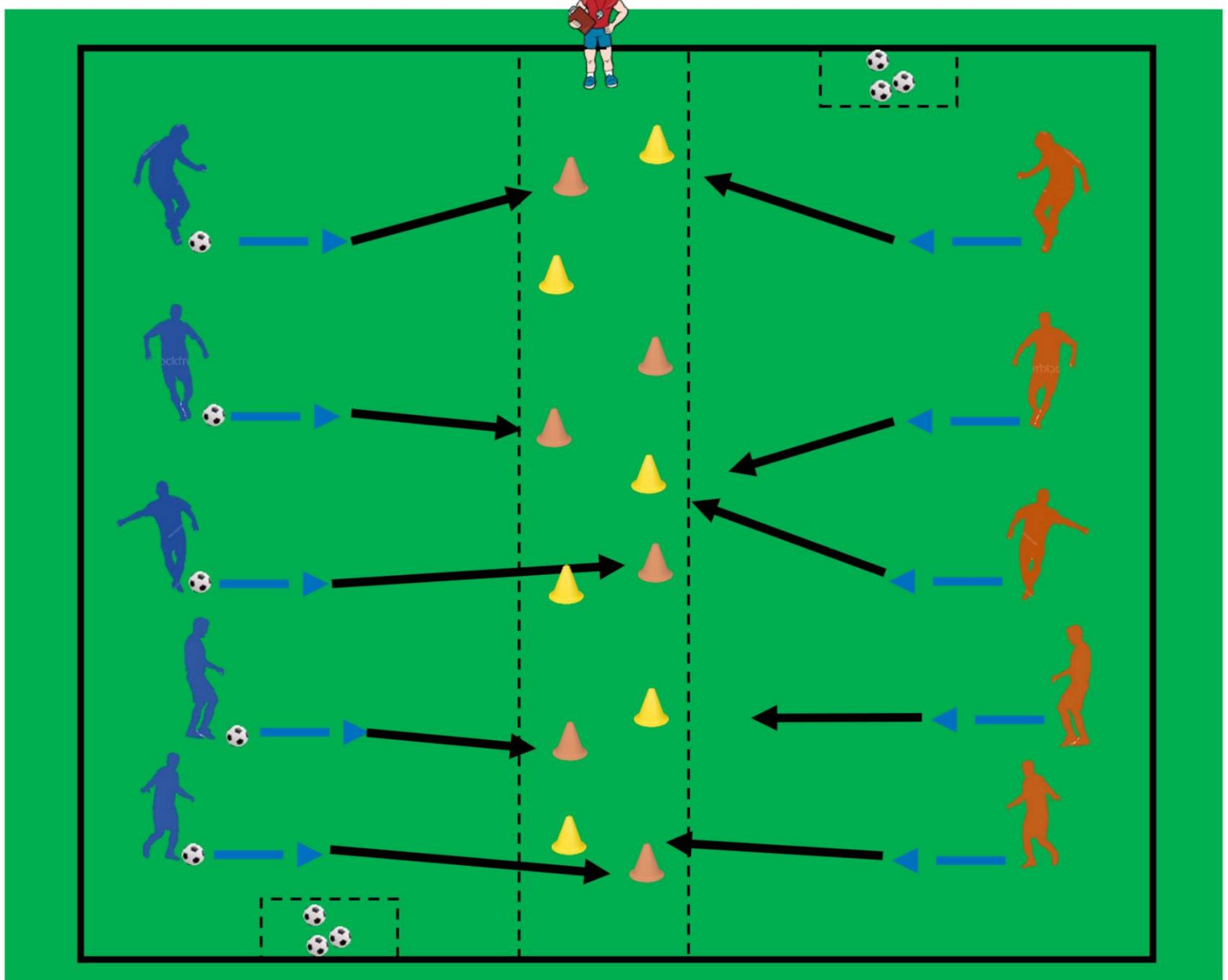
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre le sens du jeu Conduite de balle Passe
-----------	---

But	Les équipes jouent le même nombre de ballons, l'équipe qui aura fait tomber le plus de quilles marque 1 point.
-----	--

Consignes	<ul style="list-style-type: none"> Les joueurs conduisent leur ballon, au signal ils doivent faire tomber les quilles de l'équipe adverse. Une fois le tir effectué, ils peuvent aller chercher des ballons dans la réserve.
-----------	--

Variantes	<ul style="list-style-type: none"> Un joueur adverse placé dans la zone adverse essaye d'intercepter les tirs S'il récupère le ballon, il peut essayer de faire tomber des quilles
-----------	--

Points de vigilance	<ul style="list-style-type: none"> Compter les points Valoriser les réussites Corriger les mauvais gestes
---------------------	--



N° 11

Les 3 portes

Catégorie

Jeu

Découvrir l'adversaire

U7



10 Mn



Effectif

5 X 5



15 m X 15 m



MATERIEL PAR ATELIER

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
	Jeu de chasubles	6				Plein	

Objectifs

- Découvrir l'adversaire
- Vitesse

But

Passer dans une porte = 1 pt

Consignes

- Au signal de l'éducateur, le joueur rouge doit essayer de passer dans la porte 1 ou 2 sans se faire toucher par le joueur bleu.
- S'il se fait toucher, le joueur bleu peut passer dans la porte 3 si il ne se fait pas toucher à son tour

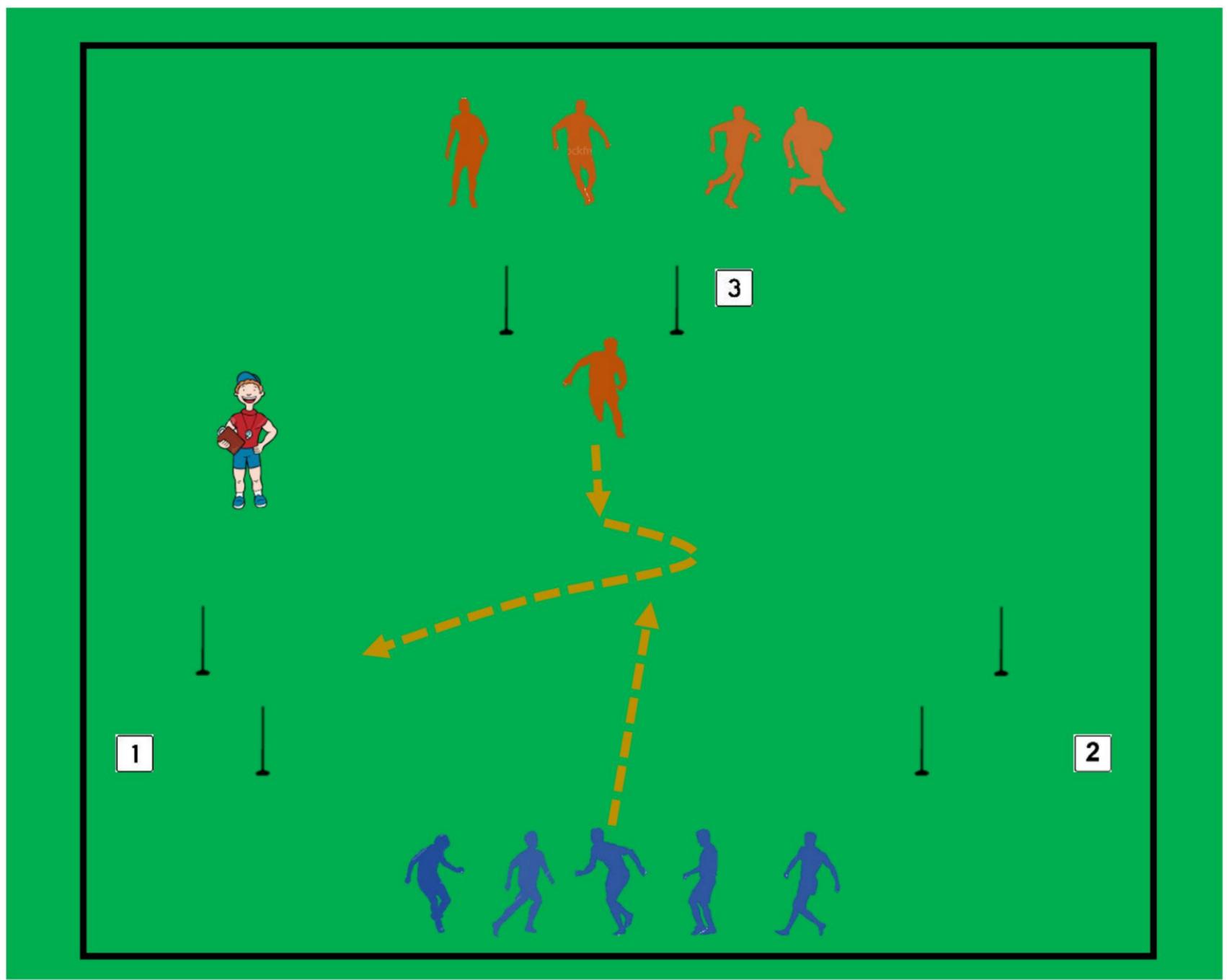
Variantes

- Ballon à la main
- Ballon au pied

Points de vigilance

Joueur rouge :

- Faire des feintes en changeant de direction
- Garder sa vitesse



→ Déplacement Ballon

→ Déplacement joueur

→ Déplacement Joueur + Ballon

N° 12

Les 3 buts

Catégorie

Jeu

Découvrir l'adversaire

U7



10 Mn



Effectif

5 X 5



Surface

15 m X 15 m

Objectifs

- Découvrir l'adversaire
- Frappe



MATERIEL PAR ATELIER

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
5	Jeu de chasubles	6				Plein	

But

Marquer dans un but = 1 pt

Consignes

- Au signal de l'éducateur, le joueur bleu doit faire une passe au joueur rouge
- Ce dernier doit contrôler le ballon et marquer dans la porte 1 ou 2
- Si le joueur bleu récupère le ballon, il peut marquer dans la porte 3

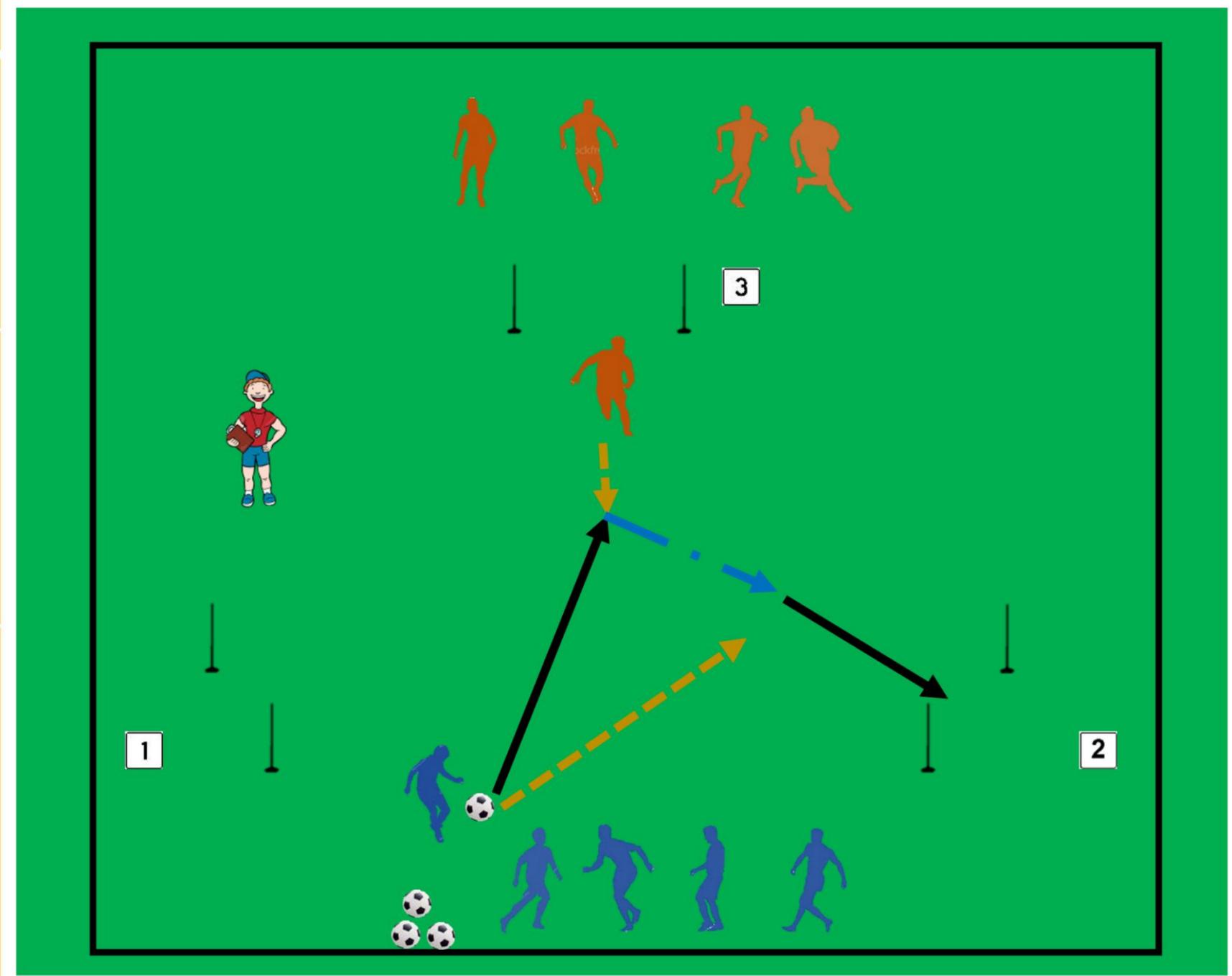
Variantes

- Ajouter ou retirer une porte (but)
- Modifier la position des portes
- Un 2eme joueur rouge rentre pour faire un 2c1
- Un 2eme joueur bleu placé autour du terrain peut rentrer au moment de la passe pour aider à défendre

Points de vigilance

Joueur rouge :

- Frappe de l'intérieur du pied
- Cheville ferme
- Pied d'appui près du ballon légèrement en retrait
- Pointe du pied d'appui en direction du but visé



→ Déplacement Ballon

→ Déplacement joueur

→ Déplacement Joueur + Ballon

N° 13

Le château

Catégorie

Jeu

Découvrir l'adversaire

U7



10 Mn



Effectif

8 à 10



Surface

20 m X 20 m



MATERIEL PAR ATELIER

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
6	Jeu de chasubles	8	9			Plein	

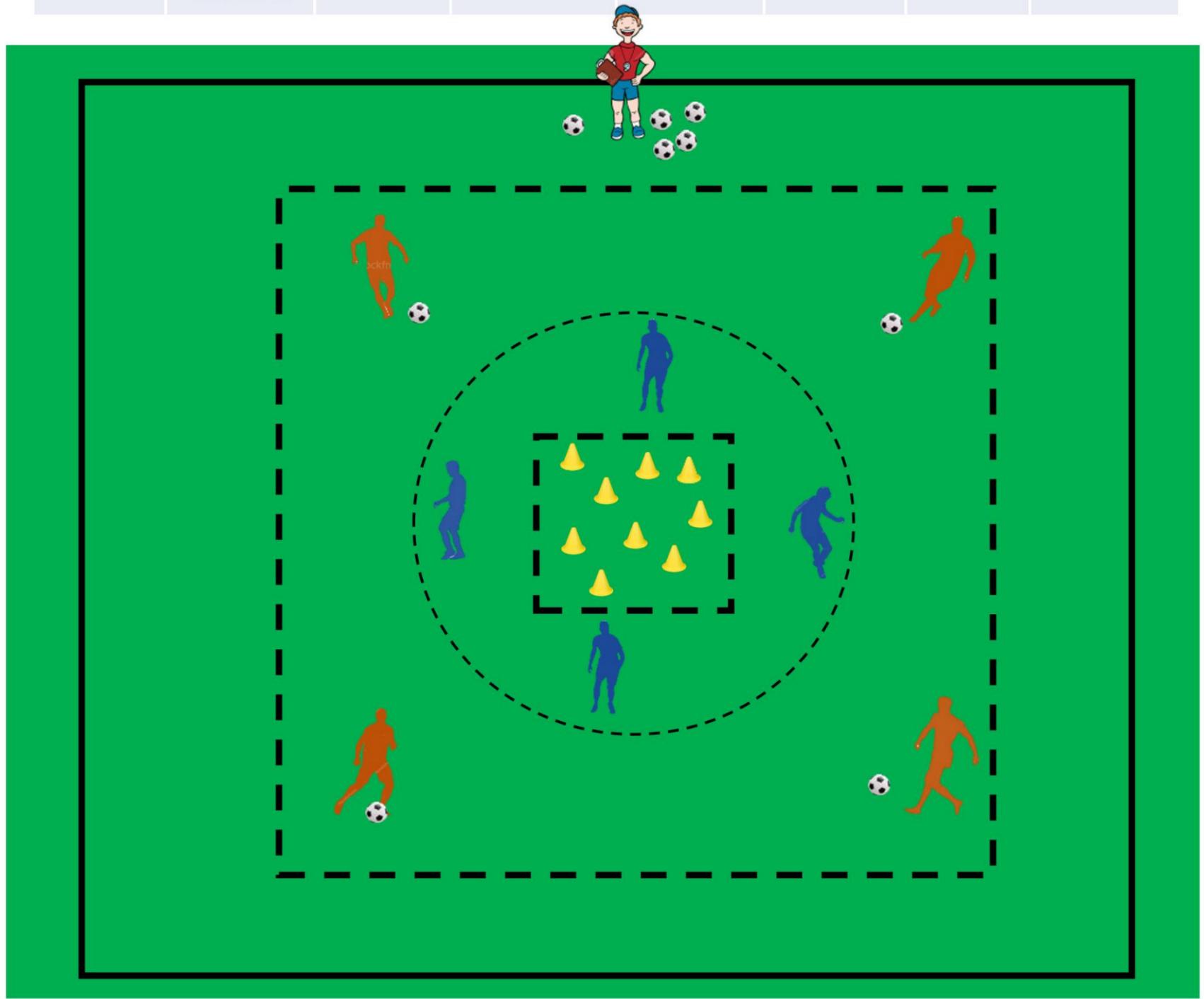
Objectifs	Découvrir l'adversaire
-----------	------------------------

But	Toucher les cônes
-----	-------------------

Consignes	<ul style="list-style-type: none"> • Cercle de 6 m de diamètre avec des cônes dans le château au milieu • 4 joueurs bleus protègent les cônes dans le château, • 4 joueurs possèdent un ballon à l'extérieur du château. • Les joueurs bleus doivent empêcher les ballons de toucher les quilles, • Les joueurs rouges doivent essayer de faire tomber les quilles
-----------	---

Variantes	Ajouter ou enlever des ballons
-----------	--------------------------------

Points de vigilance	<ul style="list-style-type: none"> • Compter les points • Valoriser les réussites • Inverser les rôles
---------------------	---



→ Déplacement Ballon

- - - → Déplacement joueur

- - - → Déplacement Joueur + Ballon



10 Mn



Effectif

8 à 10



Surface
20 m X 20 m



MATERIEL PAR ATELIER

Objectifs	Découvrir l'adversaire
-----------	------------------------

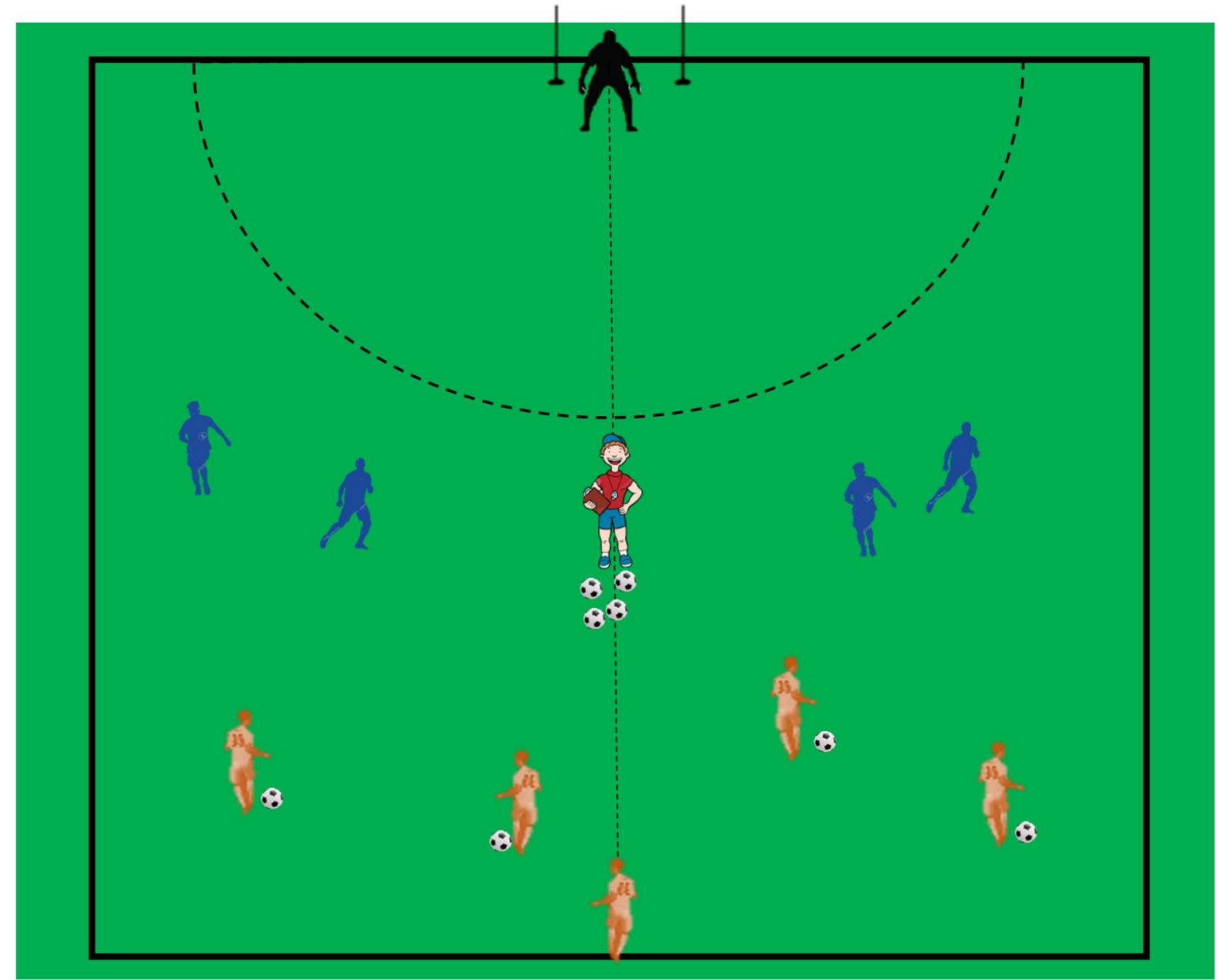
Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
6	Jeu de chasubles	4				Plein	

But	Marquer un point en tirant au but
-----	-----------------------------------

Consignes	<ul style="list-style-type: none"> Un demi cercle de 6m de diamètre représente le château à défendre Dans le château, 1 but défendu par un gardien Terrain séparé en 2 zones 2 joueurs bleus défendent en dehors du château dans chaque zone Dans chaque zone, 2 joueurs rouges munis d'un ballon, vont essayer de pénétrer dans le 1/2 cercle pour marquer un but. Un joueur rouge sans ballon se tient à l'arrière de ses coéquipiers. Au top de l'éducateur, il vient aider ses coéquipiers dans l'une des 2 zones Une fois dans le 1/2 cercle, le joueur doit tirer.
-----------	---

Variantes	<ul style="list-style-type: none"> Faire partir un défenseur de derrière ou sur le coté après le départ du ballon
-----------	--

Points de vigilance	<ul style="list-style-type: none"> Compter les points Valoriser les réussites Inverser régulièrement es rôles
---------------------	--



Déplacement Ballon
 Déplacement joueur
 Déplacement Joueur + Ballon

N° 15

Le château 3

Catégorie



Jeu

Découvrir l'adversaire

U7



10 Mn



Effectif

8 à 10



Surface

20 m X 20 m



MATERIEL PAR ATELIER

Objectifs : Découvrir l'adversaire

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
4	Jeu de chasubles	2				Plein	

But : Marquer un but = 1 pt

Consignes

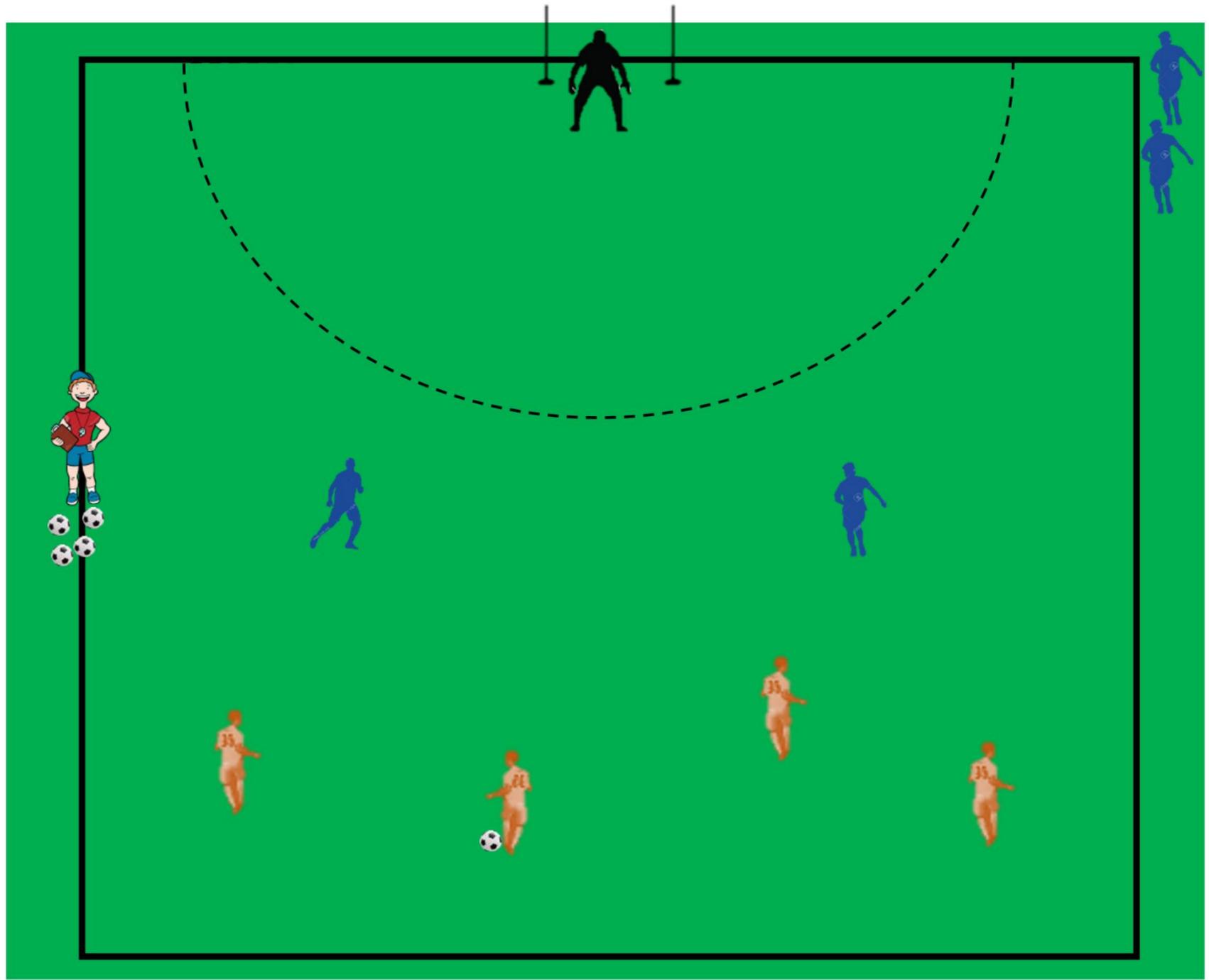
- Un demi cercle de 6m de diamètre représente le château à défendre
- Dans le château, 1 but défendu par un gardien
- 2 joueurs bleus défendent en dehors du chateau
- 4 joueurs rouges munis d'un ballon, vont essayer collectivement de pénétrer dans le 1/2 cercle pour marquer un but.

Variantes

- Faire partir un défenseur de derrière ou sur le coté après le départ du ballon
- Faire un 5c3 au démarrage plus un défenseur qui rentre

Points de vigilance

- Compter les points
- Valoriser les réussites
- Inverser régulièrement es rôles



Déplacement Ballon

Déplacement joueur

Déplacement Joueur + Ballon



10 Mn



Effectif

10 à 12



Surface

20 m X 20 m



MATERIEL PAR ATELIER

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
	Jeu de chasubles					Plein	

Objectifs Découvrir l'adversaire

But

- Rejoindre la bergerie à minuit sans se faire attraper par le loup.
- Etre le dernier mouton dans la bergerie à la fin du temps de jeu.

Consignes

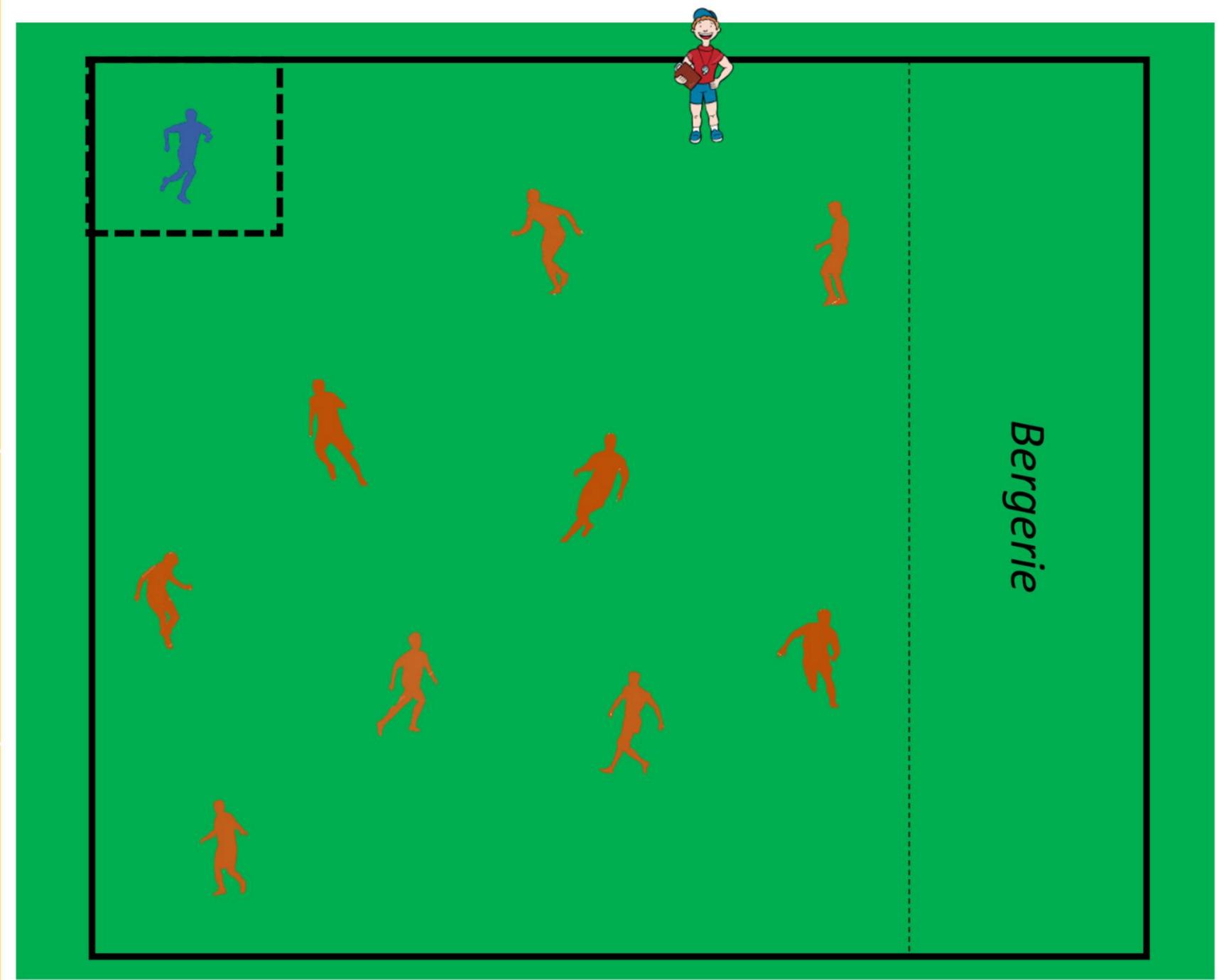
- Délimiter une aire de jeu qui comprend un refuge «la bergerie» et le repère
- Le loup est dans son repère et les moutons se promènent en trotinant dans l'aire de jeu hors de la bergerie.
- Ils demandent au loup «Loup, quelle heure est-il ?». Le loup répond l'heure qu'il veut, mais quand il dit «minuit», 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).

Variantes

- Mettre 2 ou plusieurs loups
- Imposer l'entrée dans la bergerie par 2 portes
- Les moutons se tiennent la main par deux
- Avec ballon** : Quand le loup dit minuit, il doit empêcher les moutons de regagner la bergerie en sortant leur ballon de l'aire de jeu).

Points de vigilance

- Compter les points
- Valoriser les réussites
- Veiller à ce que les moutons attrapés rejoignent le repère du loup
- Pour être libérés, les moutons prisonniers du loup doivent être touchés par un partenaire, dans la période où il est minuit



N° 17

La bergerie 2

Catégorie



U7



10 Mn



Effectif

10 à 12



Surface

20 m X 20 m

Jeu
Découvrir l'adversaire
Découvrir les partenaires



MATERIEL PAR ATELIER

Objectifs

- Découvrir l'adversaire
- Découvrir les partenaires

But

- Avoir le plus de moutons libres à la fin du temps de jeu

Consignes

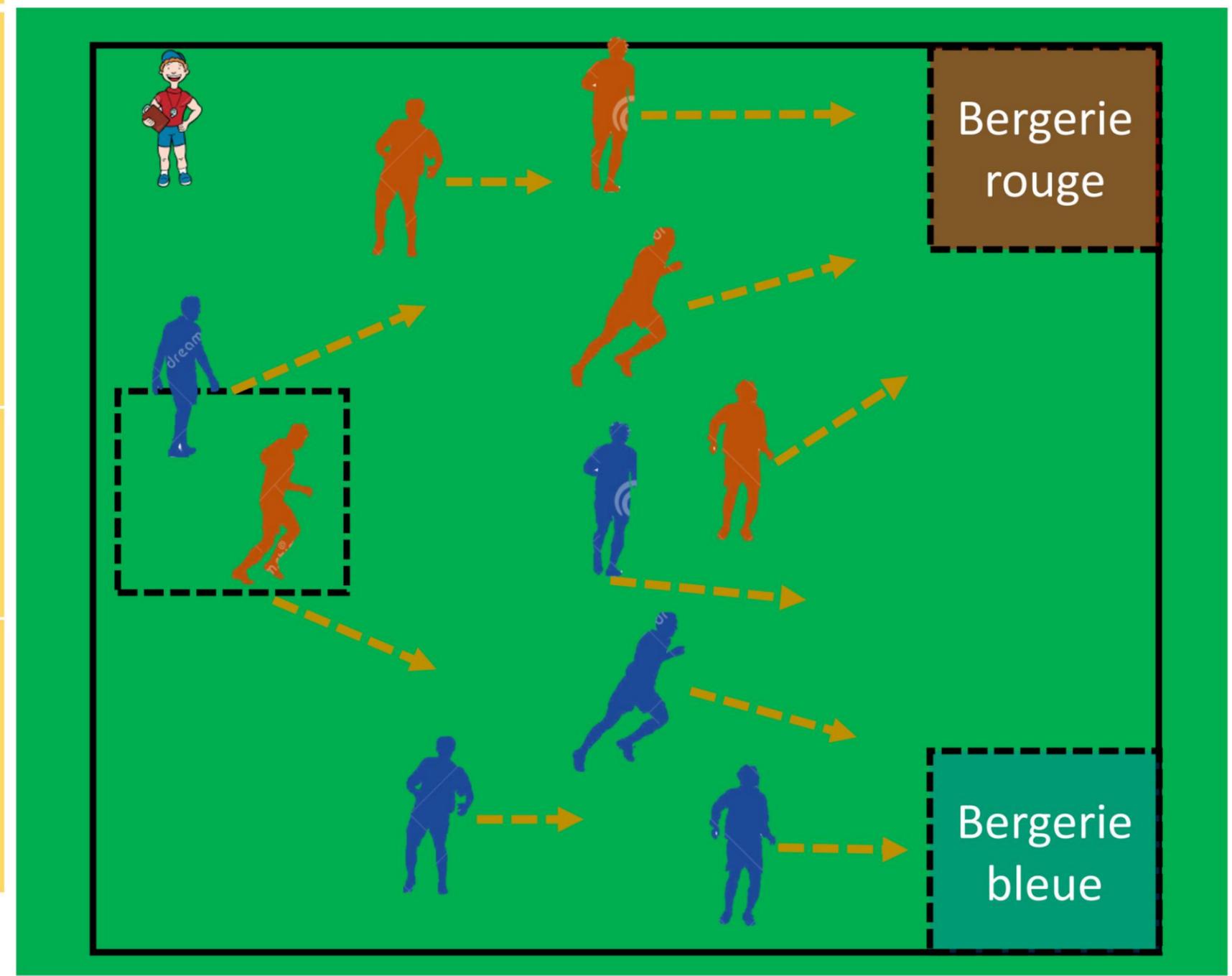
- Délimiter une aire de jeu qui comprend deux refuges (une «bergerie» par équipe) et le repère du loup.
- Les moutons forment deux équipes.
- Quand il est minuit, les moutons doivent se réfugier dans la bergerie qui correspond à leur couleur.
- Les moutons pris iront dans le repère du loup, ils ne pourront être délivrés que pendant la période où il est minuit (au toucher du coéquipier).

Variantes

Points de vigilance

- Laisser jouer - Observer - Questionner

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
	Jeu de chasubles					Plein	



Déplacement Ballon
 Déplacement joueur
 Déplacement Joueur + Ballon

N° 18

La queue du diable



Catégorie



10 Mn



Effectif

10 à 12



Surface

20 m X 20 m

Jeu

Découvrir l'adversaire
Découvrir les partenaires

U7

**MATERIEL PAR ATELIER**

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
	Jeu de chasubles					Plein	

Objectifs

- Mettre son corps en opposition
- Découvrir l'adversaire
- Découvrir les partenaires

But

- Attraper le plus de chasubles possibles sans se faire prendre le sien.

Consignes

- Chaque joueur accroche une chasuble dans son dos (la «queue du diable»), rentré dans son short.
- Le but du jeu est d'attraper le plus de chasubles possibles sans se faire prendre le sien.
- Quand on a perdu «sa queue», on sort du jeu («prison»).
- Le gagnant est celui qui a le plus de points :
 - Chaque chasuble pris vaut 1 point,
 - Si on a gardé sa queue : + 2 points.

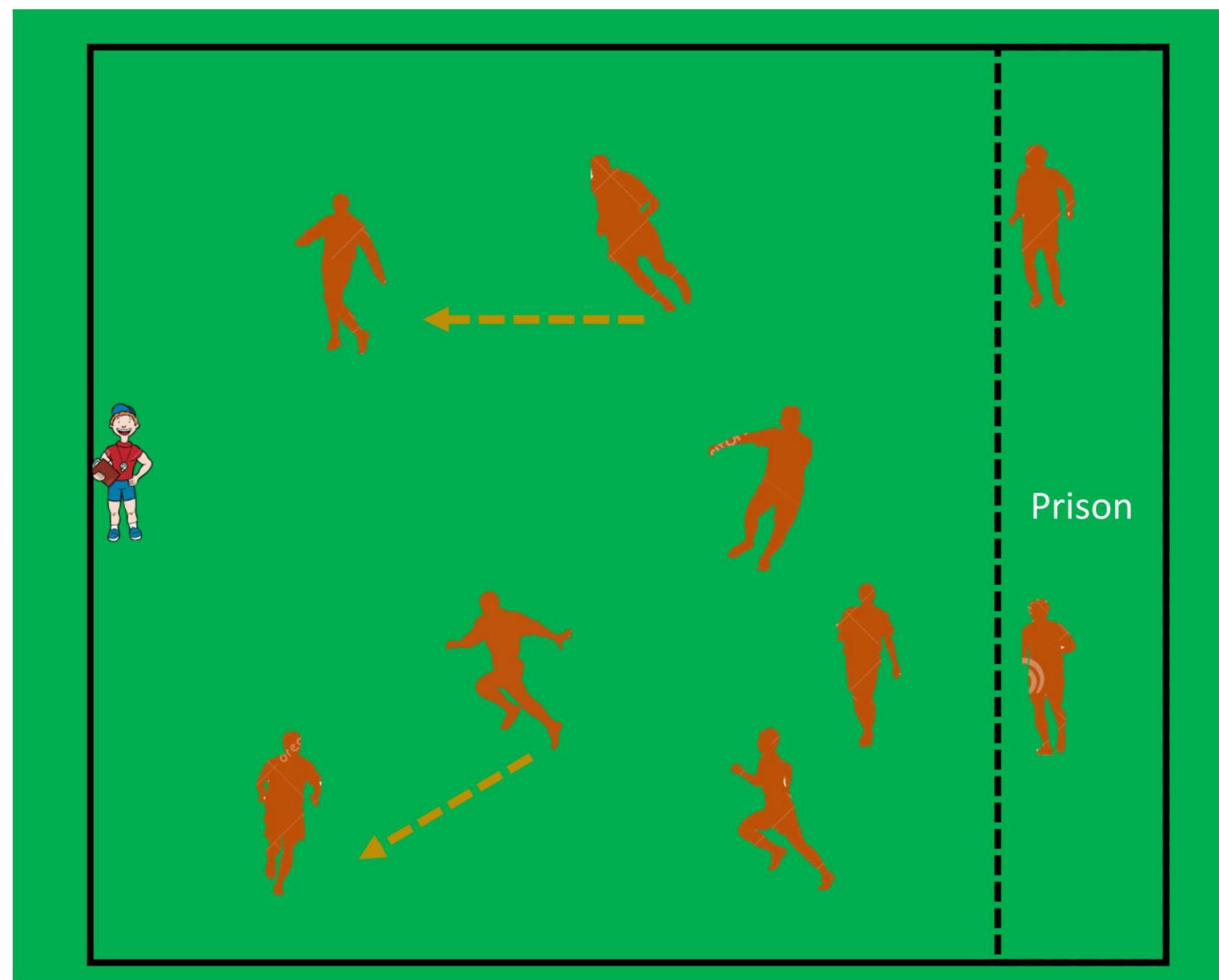
Variantes

Points de vigilance

- Le joueur doit :
- assurer 2 rôles : attaquer et se défendre.
 - regarder partout : devant, sur les côtés, derrière ... et changer rapidement d'appuis pour se retrouver face au danger.
 - occuper tout l'espace pour être plus en sécurité.
 - faire éventuellement des alliances !

Educateur

- Laisser jouer - Observer - Questionner
- Limiter le temps du jeu (séquences de 2 à 3 min. maxi) pour ne pas laisser trop longtemps les joueurs dans la «prison»



Déplacement Ballon

Déplacement joueur

Déplacement Joueur + Ballon



10 Mn



Effectif

10 à 12



Surface

20 m X 20 m

Objectifs

- Mettre son corps en opposition
- Découvrir l'adversaire
- Découvrir les partenaires

But

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

Consignes

- Faire 2 équipes de couleurs différentes, chaque équipe ayant une 2^{ème} chasuble accrochée dans le dos.
- Chaque joueur doit attraper «la queue» d'un adversaire et conserver la sienne
- Un joueur dont la queue est attrapée va en prison
- Celui qui a attrapé la queue va la déposer dans le coffre fort de son équipe avant de rejouer.
- 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

Variantes

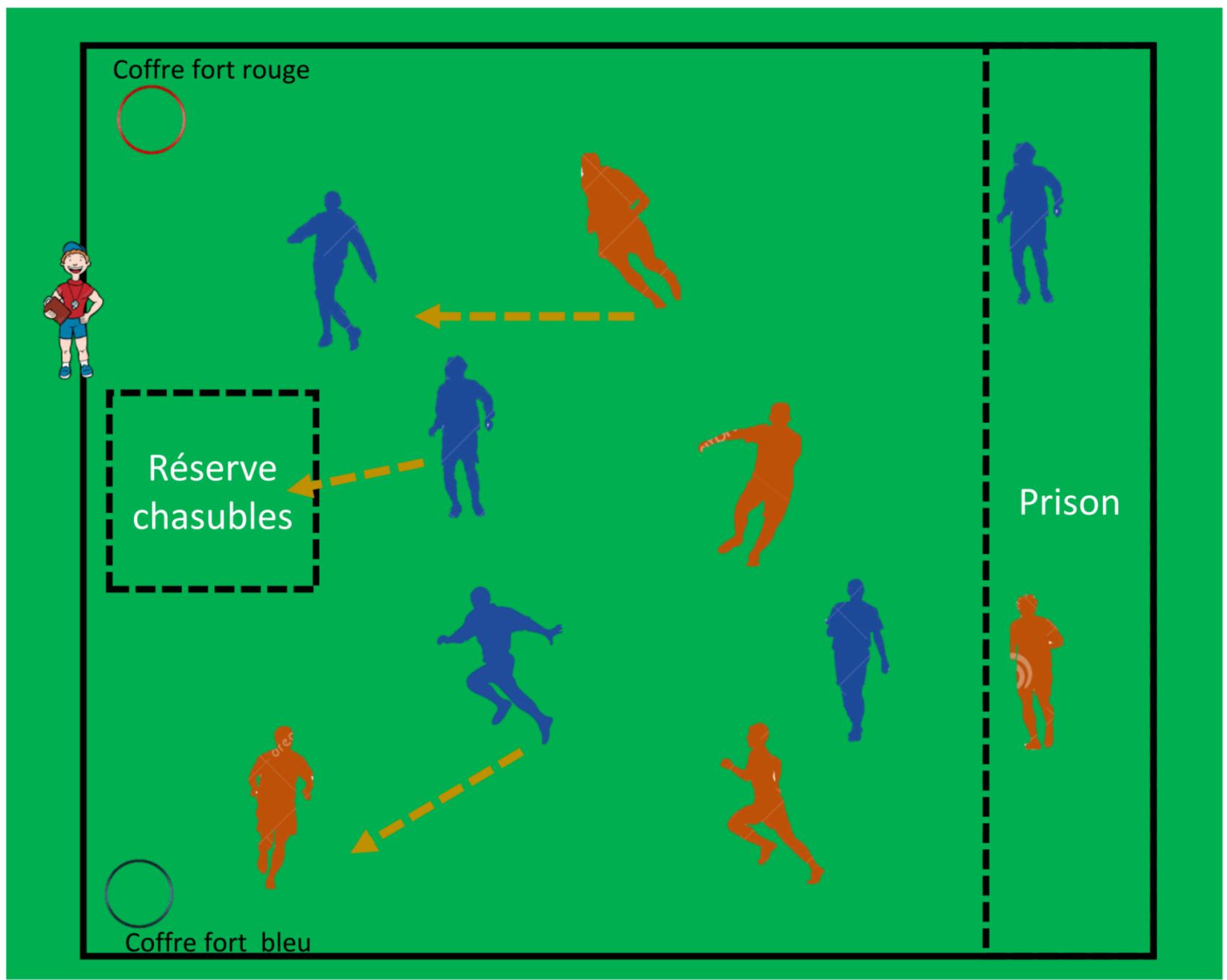
Points de vigilance

- Joueur :
- Quand on est un joueur en danger, se déplacer pour ne pas se faire toucher
 - Déplacements variés (changements d'appuis, accélérations, paschassés ...)
 - Faire face au danger quand c'est nécessaire (pour faire écran et protéger «sa queue»)
 - Délivrer un partenaire à bon escient !
 - Développer une stratégie collective pour «attaquer» et «garder» ses prisonniers
- Educateur
- Laisser jouer - Observer - Questionner
 - Limiter le temps du jeu (séquences de 2 à 3 min. maxi) pour ne pas laisser trop longtemps les joueurs dans la «prison»



MATERIEL PAR ATELIER

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
	Jeu de chasubles			2		Plein	





10 Mn



Effectif

10 à 12



Surface

20 m X 20 m



Objectifs Découvrir l'adversaire

But

- Pour le sorcier : attraper la «queue du diable» le plus rapidement possible.
- Pour le diable : se déplacer ensemble pour conserver «sa queue»

Consignes

- Chaque équipe forme une colonne, chaque joueur tient la taille de celui qui est devant lui. Le dernier de la file accroche la chasuble à son short "la queue du diable".
- Face à chaque équipe, un joueur adverse (le «sorcier») tente de récupérer «la queue du diable» avant celui de l'équipe adverse
- Le 1er qui y parvient marque un point.

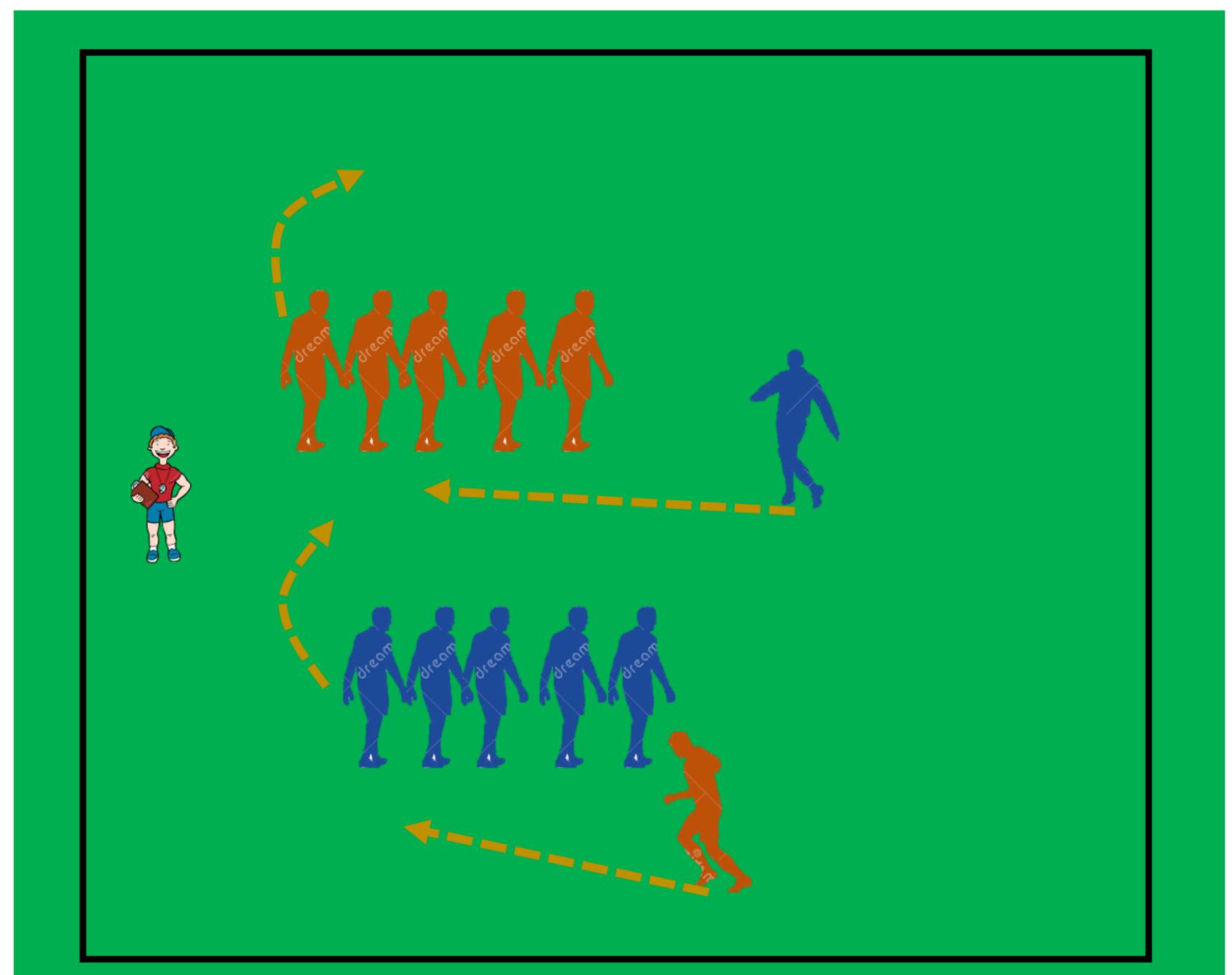
Variantes

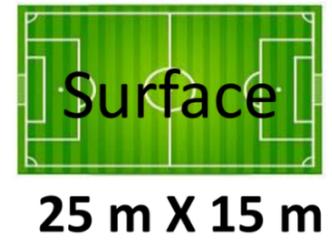
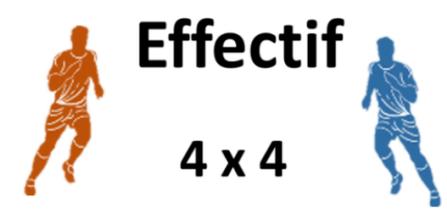
Points de vigilance

- Laisser jouer - Observer – Questionner
- On joue sur un temps donné (maxi. 45 secondes)
- Les joueurs formant la colonne doivent de déplacer ensemble pour empêcher le sorcier d'attraper la queue du diable
- Faire en sorte que la chasuble soit bien visible et pas trop rentrée dans le short
- Le 1er joueur de la file se met sans cesse en opposition au sorcier (sans l'accrocher ...), le reste de la file s'applique à ne pas se désunir et à s'éloigner du sorcier adverse.

MATERIEL PAR ATELIER

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
	Jeu de chasubles					Plein	





MATERIEL PAR ATELIER

Ballons	Chasubles	Piquets	Cônes	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
5	Jeu de chasubles	2	2			Plein	

Objectifs

- Découvrir les partenaires
- Agrandir l'espace de jeu
- Les tirs

But

Marquer des buts dans la cible centrale commune aux 2 équipes

Consignes

- 2 équipes s'affrontent avec un but au centre de l'espace de jeu.
- Possibilité de marquer des buts dans un sens et dans l'autre.
- On démarre le jeu aux cônes
- A la fin d'un temps de jeu ou d'un nombre de ballons défini par l'éducateur, l'équipe qui gagner est celle qui a le plus de points

Variantes

- Mettre 1 seul gardien.
- Jeu à la main.
- Couper le terrain en 2 zones avec but entre les 2 zones. 2 joueurs de chaque équipe par zone avec impossibilité de passer dans l'autre zone
- Même chose que ci-dessus mais avec 3c2 dans une zone et 1c2 dans l'autre

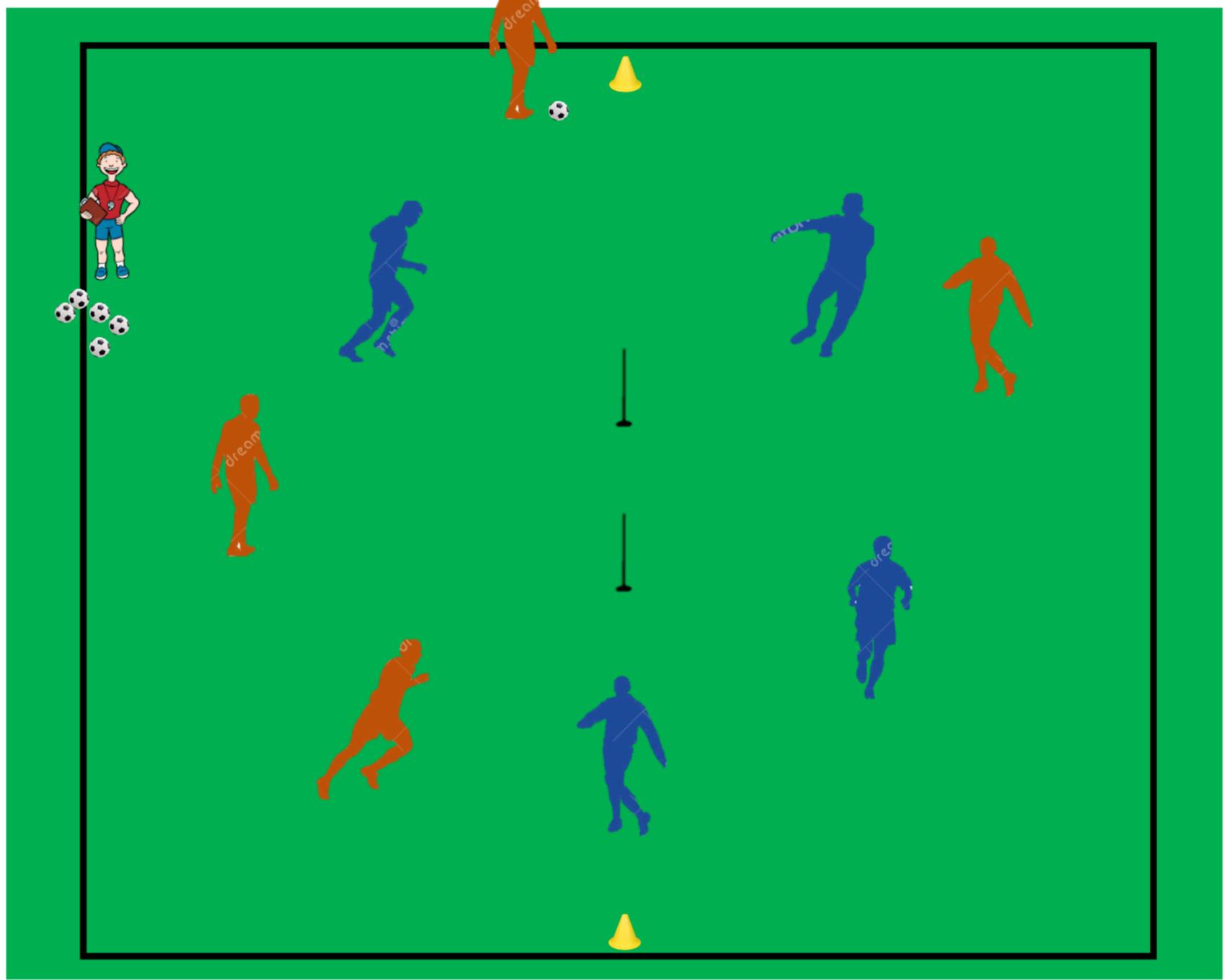
Points de vigilance

Educateur :

- Bien compter les points
- Encourager et dynamiser
- Questionner les enfants

Joueur :

- L'occupation de l'espace et largeur du but



N° 22

Le multi buts

Catégorie



Jeu

Découvrir les partenaires
Comprendre le sens du jeu

U7



2x5 Mn



Effectif

5x5



Surface

30 m X 20 m



MATERIEL PAR ATELIER

- Objectifs**
- Découvrir les partenaires
 - Comprendre le sens du jeu
 - Agrandir l'espace de jeu
 - Les tirs

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
3	Jeu de chasubles	4	2			Plein	

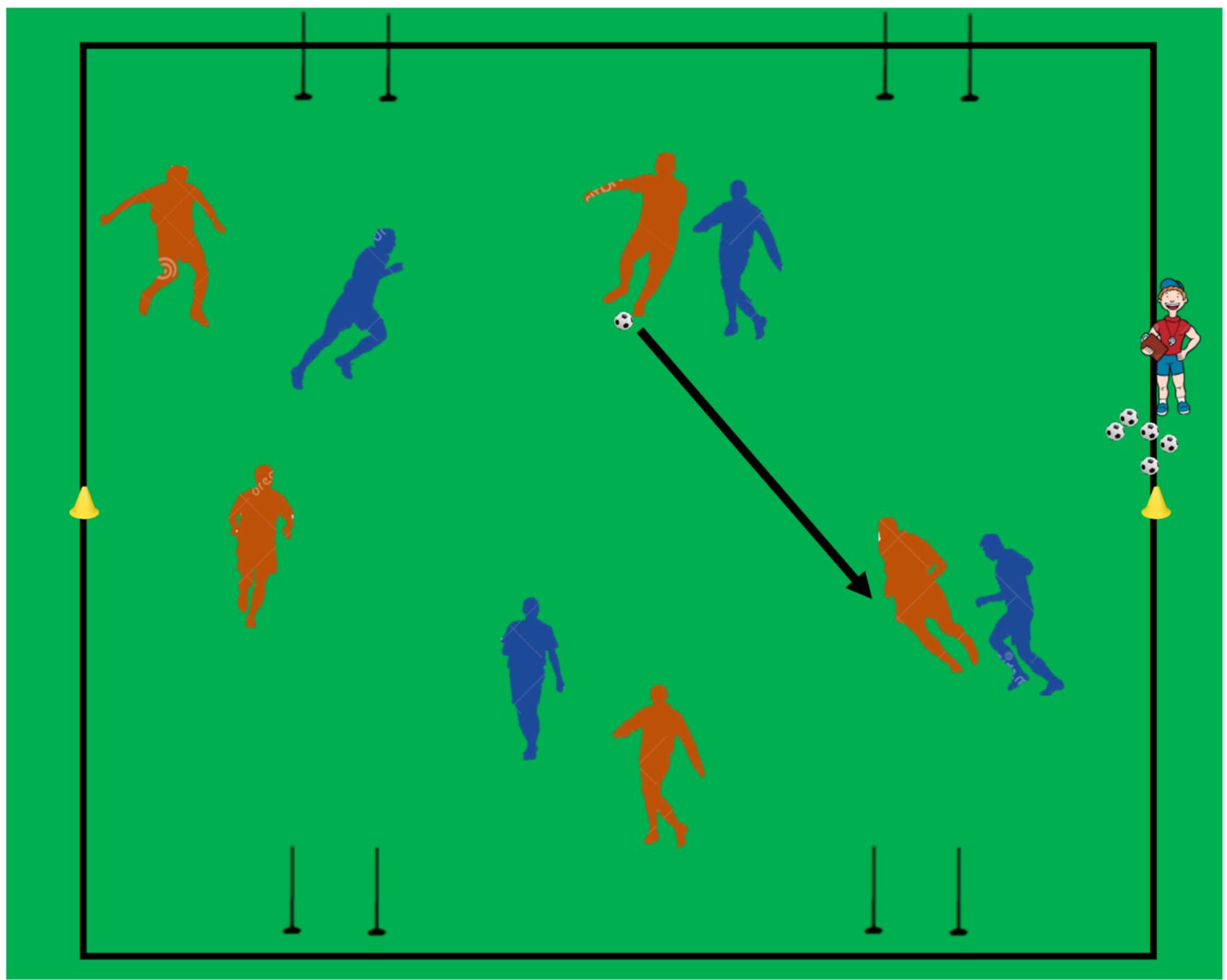
But

- Marquer le plus de buts

- Consignes**
- Chaque équipe attaque les 2 buts adverses et défend ses 2 buts.
 - Pas de gardiens de but.
 - 1 but = 1 point

- Variantes**
- Possibilité d'agrandir ou de rétrécir les buts
 - Rajouter un gardien dans chaque équipe qui défend ses 2 buts
 - Obligation de faire un nombre de passes (fixé par l'éducateur) avant de marquer
 - Rajouter un 3eme but

- Points de vigilance**
- Educateur :
- Laisser jouer - Observer – Questionner
 - L'occupation de l'espace
 - Faire des petits buts
 - Bien compter les points
 - Encourager et dynamiser
 - Questionner les enfants



Déplacement Ballon

Déplacement joueur

Déplacement Joueur + Ballon

N° 23

La balle au capitaine

Catégorie

Jeu

Découvrir les partenaires

U7



2x5 Mn



Effectif

5 x 5



Surface

25 m X 15 m



MATERIEL PAR ATELIER

- Objectifs**
- Découvrir les partenaires
 - Agrandir l'espace de jeu

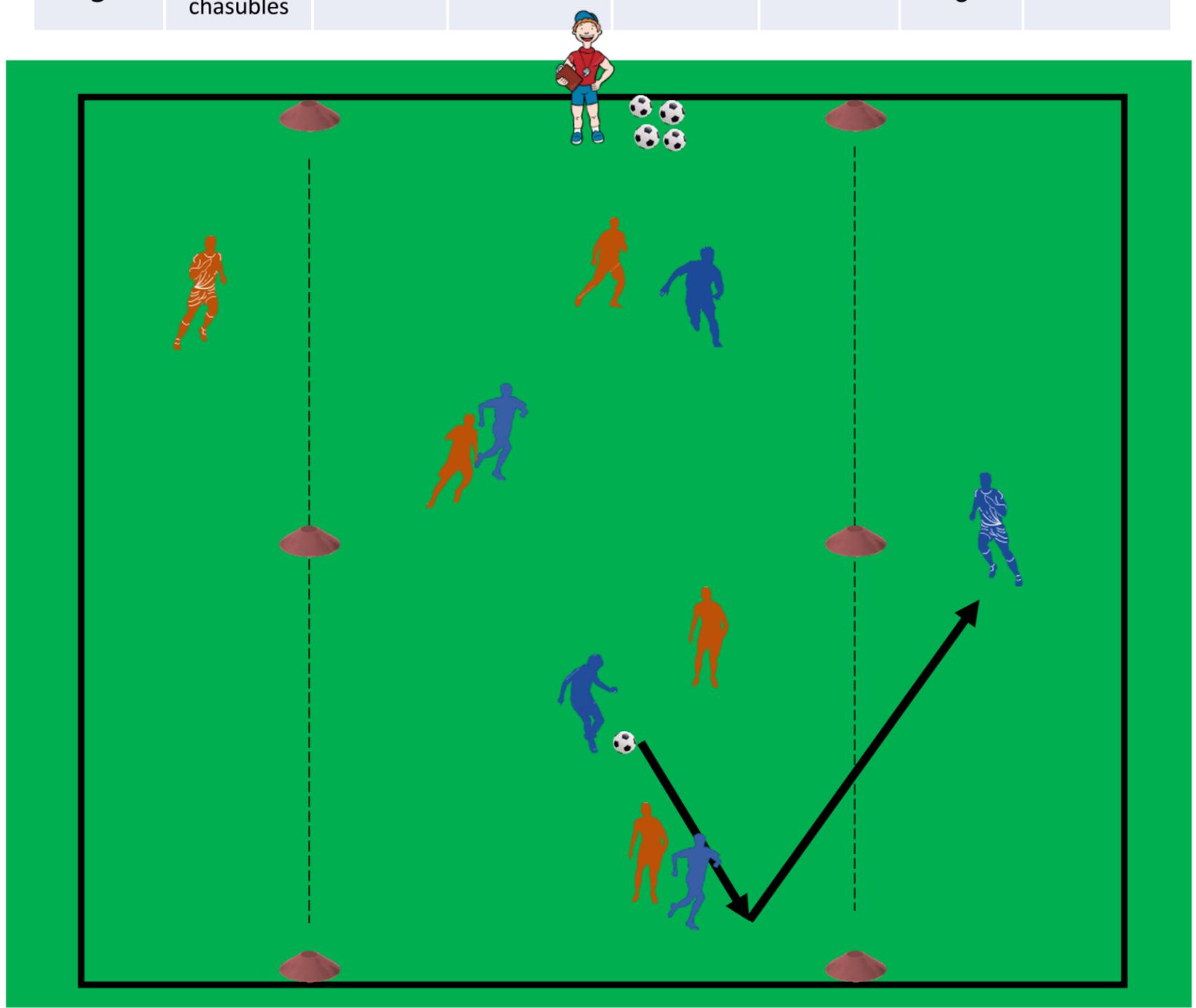
Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
5	Jeu de chasubles					6	

- But**
- Atteindre le joueur capitaine dans la zone
 - Coopérer pour atteindre le capitaine

- Consignes**
- Balle à la main
 - On ne peut pas courir avec la balle dans ses mains.
 - On ne peut pas toucher le porteur de balle.
 - Ballon mal maîtrisé = ballon perdu et rendu à l'adversaire.
 - 1 mètre sépare le défenseur du porteur du ballon.

- Variantes**
- Les ballons sont joués à hauteur d'épaule
 - Interdiction de joueur par dessus la tête
 - On peut courir avec le ballon. Si le porteur de balle est touché = perte de balle
 - Jouer avec les pieds

- Points de vigilance**
- Educateur :
- Penser à changer les capitaines toutes les 2' environ
 - Compter les points et valoriser les réussites
 - Questionner les enfants
- Joueur :
- L'occupation de l'espace



→ Déplacement Ballon

- - - → Déplacement joueur

- - - → Déplacement Joueur + Ballon

N° 24

3 contre 3

Catégorie



2x5 Mn



Effectif

3 x 3



Surface

15 m X 10 m

Jeu

Découvrir l'adversaire
Découvrir les partenaires

U7



MATERIEL PAR ATELIER

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
	Jeu de chasubles					Plein	

Objectifs

- Découvrir l'adversaire
- Découvrir les partenaires
- Agrandir l'espace de jeu
- Les tirs
- Protéger son but

But

- Marquer le plus de buts

Consignes

- But excentré = 1 pt
- But central = 3 pts
- Pas de gardien de but

Variantes

- Changer la majoration des buts
- Pour l'équipe qui prend l'avantage on ferme le but où elle a marqué
- A égalité tous les buts redeviennent ouverts
- Mettre un gardien volant
- Augmenter ou réduire le nombre de buts

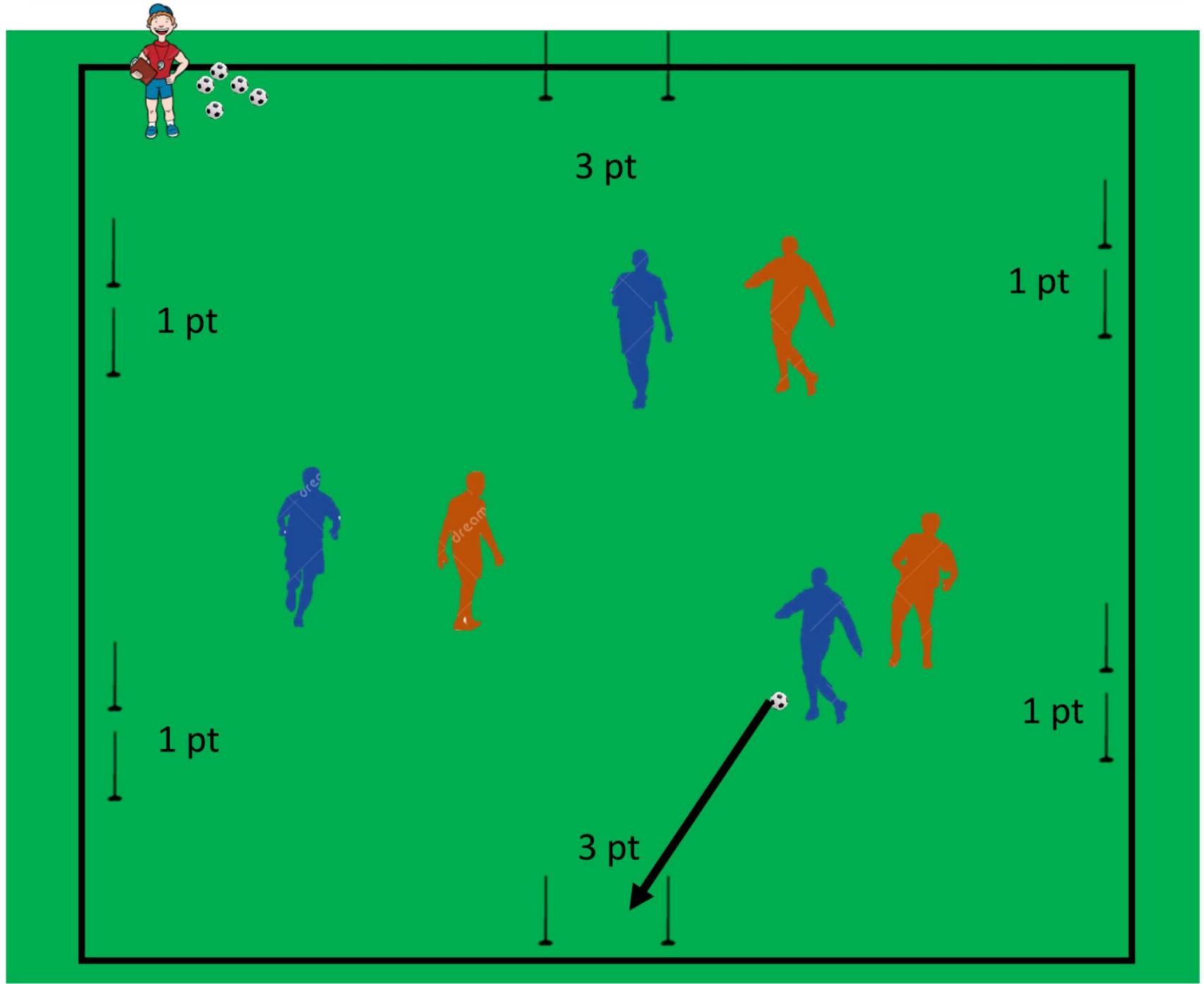
Points de vigilance

Educateur :

- Bien compter les points
- Encourager et dynamiser
- Questionner les enfants

Joueur :

- L'occupation de l'espace



→ Déplacement Ballon

- - - → Déplacement joueur

- - - → Déplacement Joueur + Ballon

N° 25

3 contre 3 V2

Catégorie



Jeu

Découvrir l'adversaire
Découvrir les partenaires

U7



2x5 Mn



Effectif

3 x 3



Surface

15 m X 10 m



MATERIEL PAR ATELIER

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
	Jeu de chasubles					Plein	

- Objectifs**
- Découvrir l'adversaire
 - Découvrir les partenaires
 - Agrandir l'espace de jeu
 - Les tirs
 - Reforme le bloc
 - Protéger son but

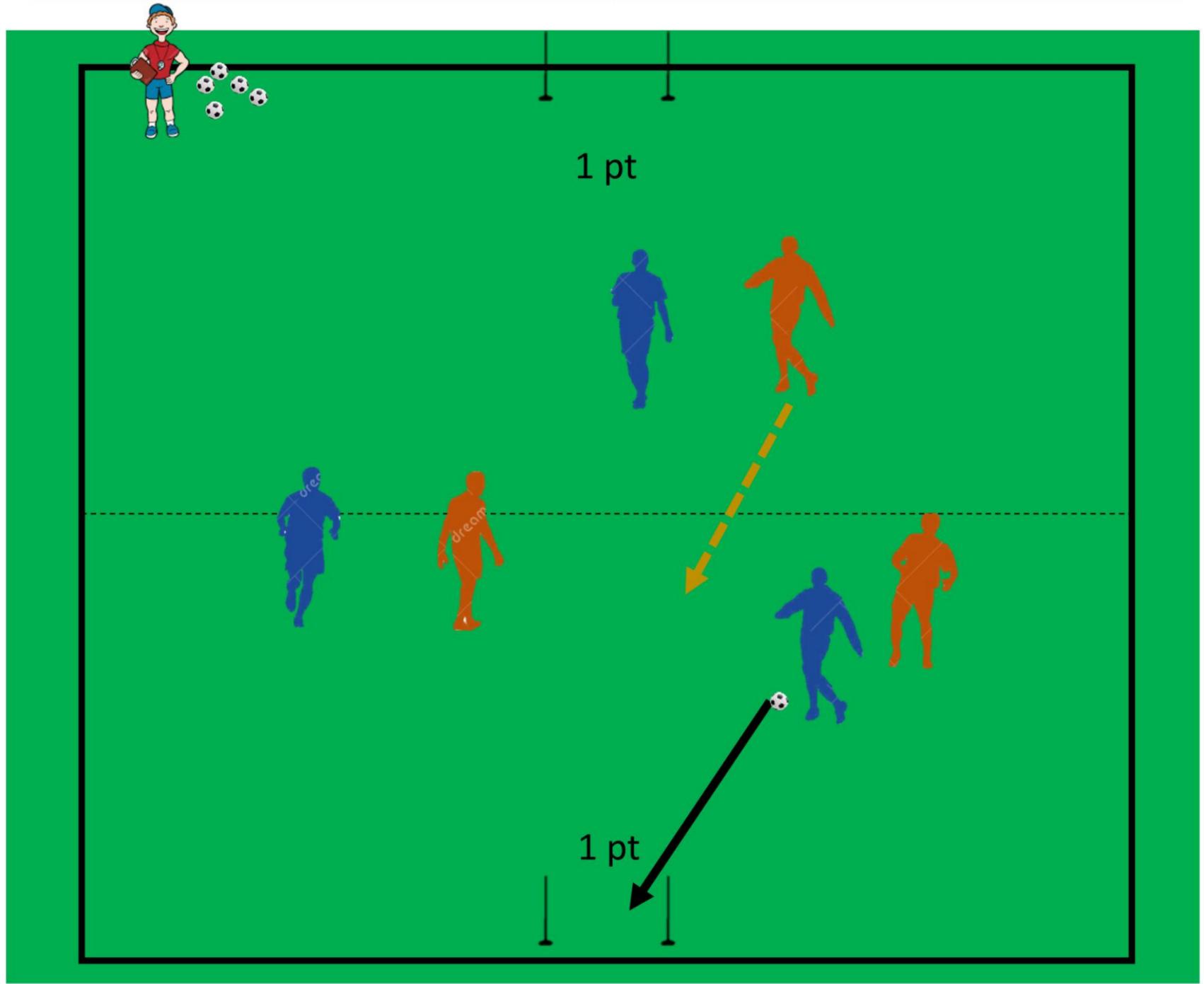
But

- Marquer le plus de buts

- Consignes**
- But = 1 pt
 - Pas de gardien de but
 - Quand le ballon est dans son camp, tous les joueurs de l'équipe qui défend doivent se trouver dans leur camp
 - Sinon, si but de l'équipe adverse alors 2 pts au lieu de 1 seul

Variantes

- Points de vigilance**
- Educateur :
- Bien compter les points
 - Encourager et dynamiser
 - Questionner les enfants
- Attaquant:
- L'occupation de l'espace
- Défenseur :
- Reforme le bloc défensif dans son camp



Déplacement Ballon

Déplacement joueur

Déplacement Joueur + Ballon

N° 26

3 contre 3 avec portes

Catégorie



Jeu

Découvrir l'adversaire
Découvrir les partenaires

U7



2x5 Mn



Effectif

3 x 3



Surface

15 m X 10 m



MATERIEL PAR ATELIER

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> Découvrir l'adversaire Découvrir les partenaires Agrandir l'espace de jeu Les tirs
-----------	---

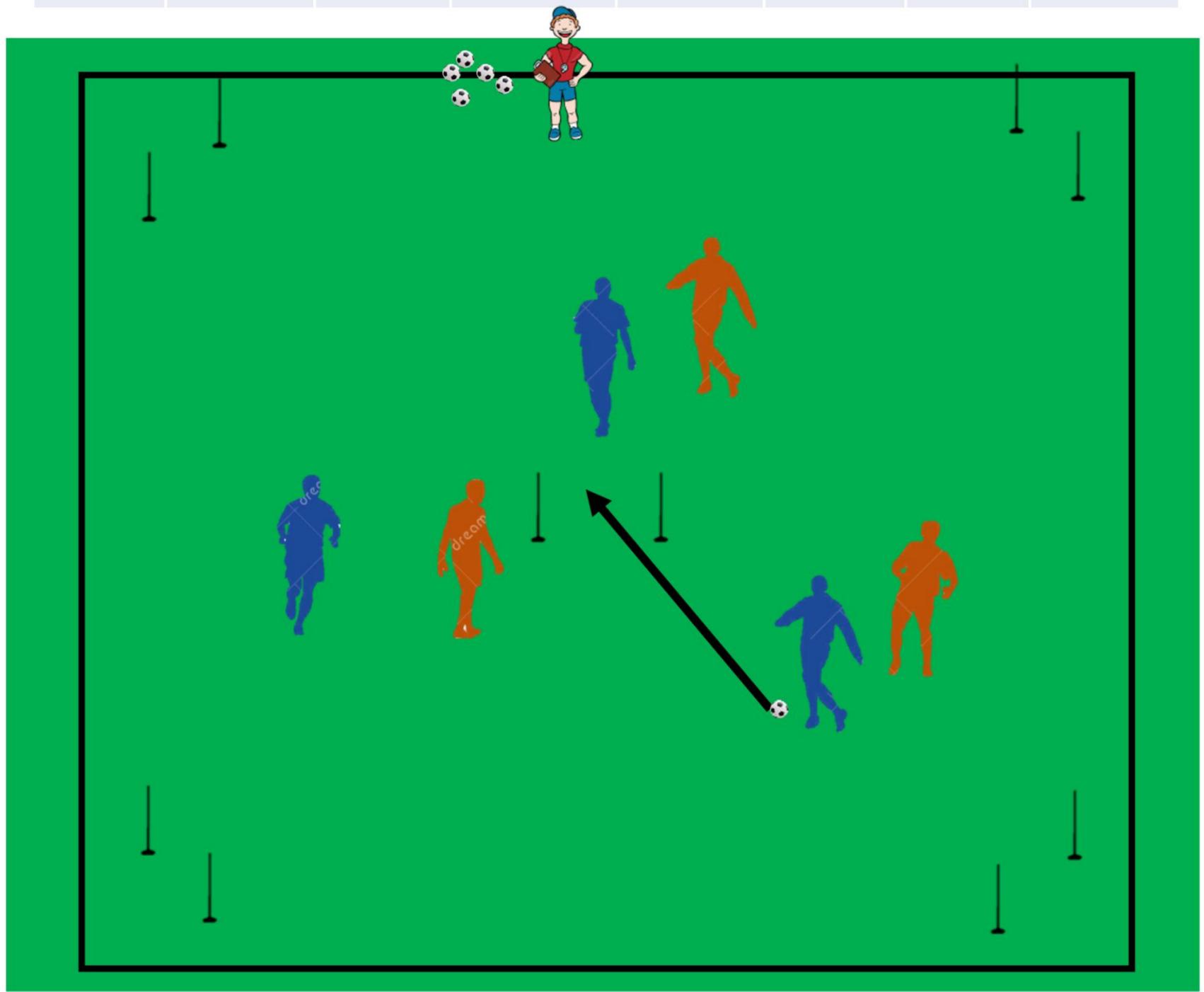
Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
5	Jeu de chasubles	10				Plein	

But	<ul style="list-style-type: none"> Marquer le plus de buts à travers les portes
-----	--

Consignes	<ul style="list-style-type: none"> 1 porte passée = 1 pt Pas de gardien de but
-----------	--

Variantes	<ul style="list-style-type: none"> On peut passer plusieurs portes d'affilée On ne peut pas marquer deux fois d'affilée dans la même porte Identifier des portes de couleurs avec des points différents
-----------	--

Points de vigilance	<p>Educateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Bien compter les points Encourager et dynamiser Questionner les enfants <p>Attaquant:</p> <ul style="list-style-type: none"> L'occupation de l'espace
---------------------	---



→ Déplacement Ballon

- - - → Déplacement joueur

- - - → Déplacement Joueur + Ballon

N° 27

Le puit



Catégorie



10 Mn



Effectif

5 x 5

Surface
20 m X 20 m

Situation

Conserver/Progresser

U7



Objectifs

- Conduite de balle
- Utiliser son corps pour protéger la balle
- Presser le porteur du ballon
- Se placer sur l'axe ballon/but

MATERIEL PAR ATELIER

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
5	Jeu de chasubles			10		Plein	



But

Porter le ballon dans un cerceau de la bonne couleur pour être sauvé

Consignes

Au départ, chaque joueur d'une des deux équipes (ici rouge) a un ballon

Au top, l'éducateur indique une couleur de cerceau permettant d'être sauvé.

Un joueur porteur du ballon doit alors essayer de rejoindre un cerceau de la bonne couleur et d'y arrêter le ballon. Dans ce cas, son équipe marque un point.

L'adversaire le presse pour tenter de l'en empêcher. Il peut même s'emparer du ballon et essayer de rejoindre un cerceau pour marquer un point.

La manche s'arrête lorsque tous les ballons ont rejoint un cerceau.

Faire plusieurs manches en inversant les rôles au départ.

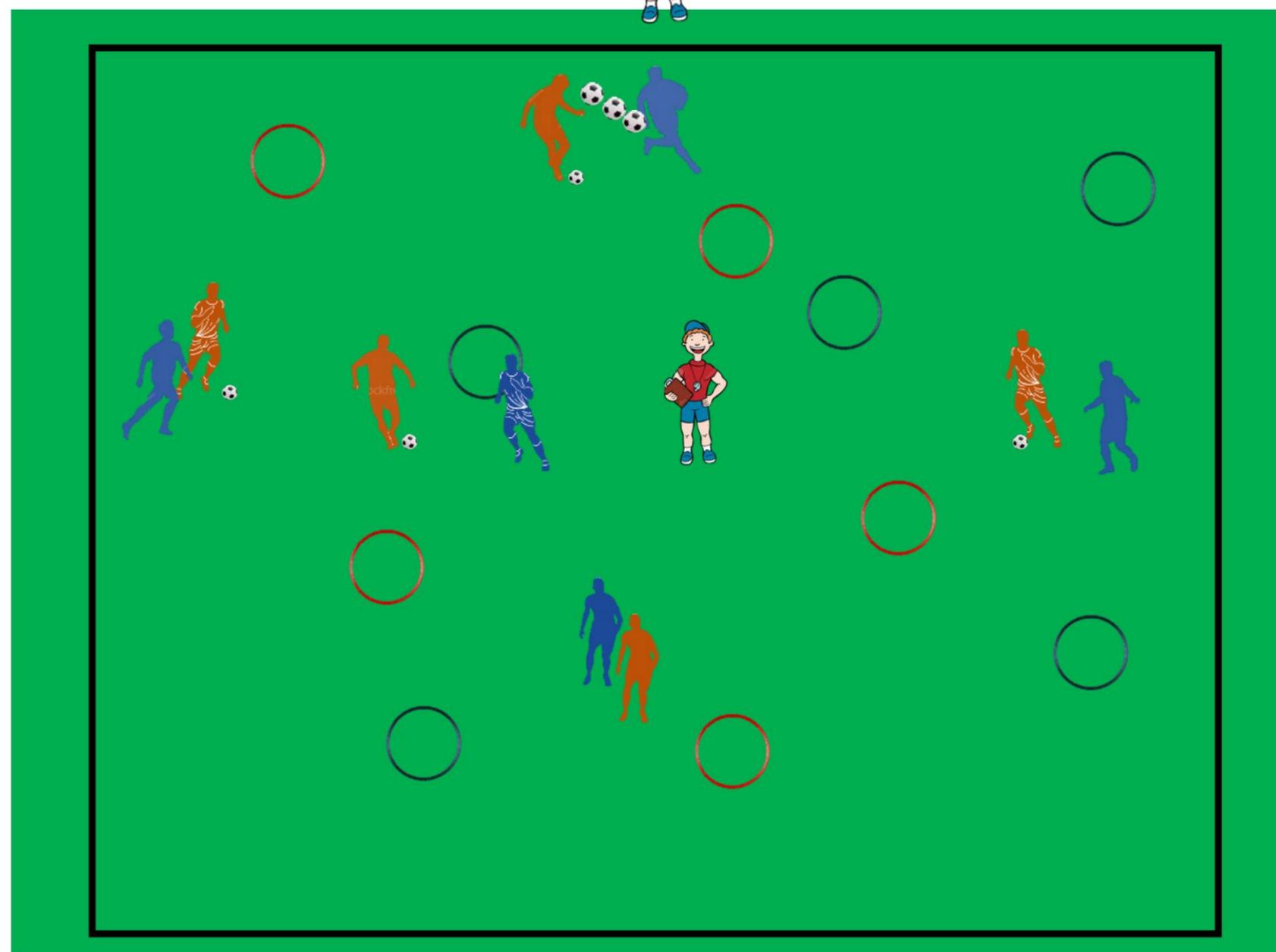
Variantes

Donner un temps maximum pour rejoindre un cerceau

Modifier taille du terrain pour varier la difficulté

Points de vigilance

- Protection du ballon avec son corps.
- Encourager la maîtrise du ballon sous la semelle
- Conduite de balle près du joueur pour pouvoir changer rapidement de direction si nécessaire.
- Le ballon doit être arrêté proprement dans le cerceau pour marquer le point



Déplacement Ballon

Déplacement joueur

Déplacement Joueur + Ballon