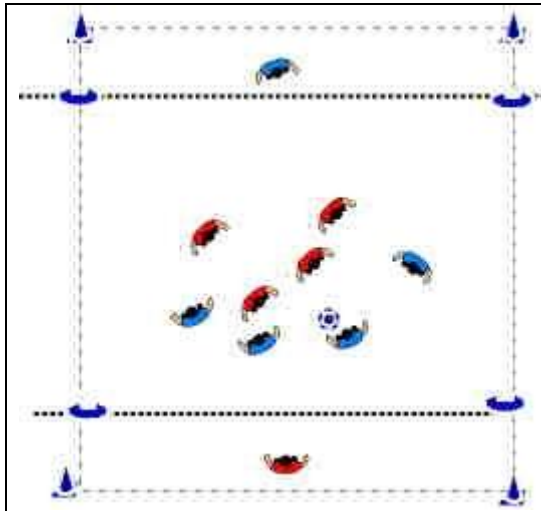


LE FOOTBALL A 5 des U7-U9



Titre : Balle au capitaine

OBJECTIFS : apprendre à passer le ballon

Matériel, organisation :

4 coupelles 3 ou 4 quilles 4 à 8 joueurs

2 équipes de 4

Durée 10 minutes

Déroulement du jeu :

Les joueurs doivent passer le ballon à leur capitaine placé derrière les adversaires. Les rouges doivent passer la balle à leur capitaine placé derrière les bleus dans une zone déterminée.

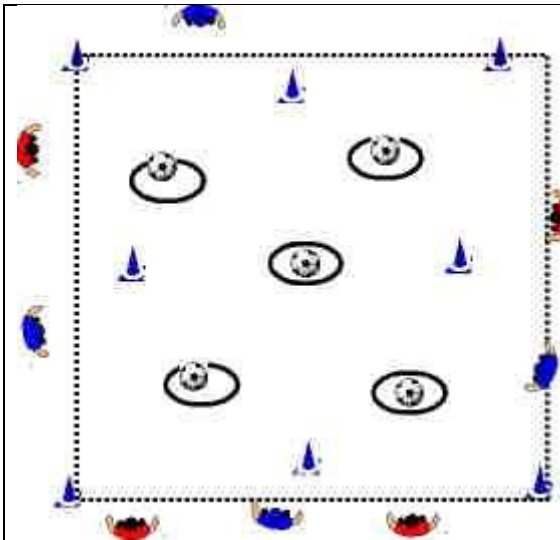
Les passes se font

- à la main

- au pied

Les joueurs ont des difficultés pour passer le ballon et forment une "grappe"

Commentaire : Le démarrage est difficile, la première fois qu'ils font cet exercice, mais dès que les enfants ont compris le jeu s'anime



Titre : La collecte

OBJECTIFS : Vitesse de réaction - Vivacité

Matériel, organisation :

5 à 8 joueurs

un cerceau de moins que de joueurs

Durée 10 minutes

Déroulement du jeu :

Les joueurs courent autour du terrain au signal de l'entraîneur ils vont chercher un ballon et le ramène sur le bord du terrain.

Ajouter des cônes, les joueurs doivent tourner autour d'un cône avant de ramener le ballon.

Variante

- retirer un cerceau et un ballon, le joueur qui n'a pas ramené de ballon est éliminé.

- mettre des cerceaux et des cônes de plusieurs couleurs. Les enfants doivent prendre le ballon dans un cerceau et tourner autour du cône de même couleur.

Changer de cerceaux de place

Titre : Chasse aux pépites

OBJECTIFS : habileté motrice "courir vite»,

Vitesse de réaction

Matériel, organisation

	<p>3 ou 4 cerceaux, 3 pépites d'or (coupelles) 3 ou 4 équipes de 1 puis de 2 joueurs Durée 10 minutes <u>Déroulement du jeu :</u> Désigner pour chaque joueur la caverne (un cerceau) à piller. Les joueurs s'emparent des pépites (coupelles) de la caverne désignée et les ramènent 1 par 1 dans leur "caverne", Celui qui a ramené toutes les pépites a gagné <u>Variante :</u> Remplacer les coupelles par des ballons Laisser jouer 2 minutes, arrêter le jeu et compter les pépites dans chaque caverne.</p>
--	--

	<p>Titre : Le jeu des dinosaures</p> <p><u>OBJECTIFS :</u> Perception de l'espace. Ce jeu se prête bien en introduction à une leçon de jeu avec balles</p> <p><u>Matériel, organisation :</u> 1 cerceau pour 2 joueurs 1 à 2 balles par élève (plusieurs tailles possibles) Durée 10 minutes <u>Déroulement du jeu :</u> Placer les "nids" (cerceaux) des dinosaures et y mettre les "œufs" (ballons). Veiller à ce que les nids ne soient pas trop rapprochés les uns des autres. Deux "dinosaures" (le papa et la maman) pour 1 nid. Le dinosaure A défend le nid pendant que le dinosaure B chasse. <u>Le but du jeu</u> consiste à essayer de prendre un œuf dans l'un des nids adverses sans se faire toucher. Si un dinosaure est touché, il doit aller remplacer le défenseur du nid. Le couple gagnant est celui qui a le plus d'œufs au terme de la partie.</p>
--	---

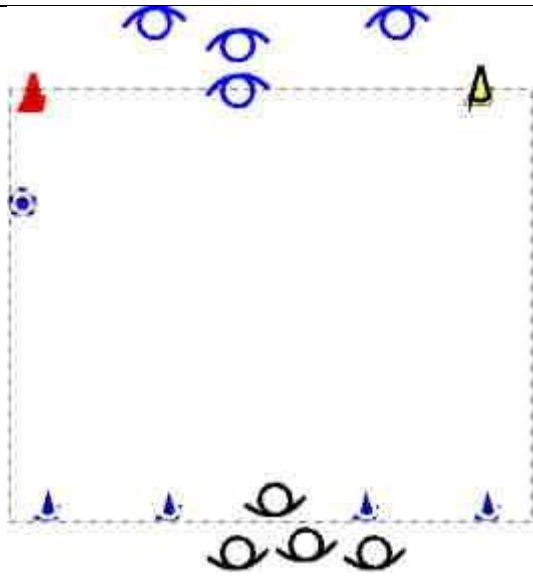
	<p>Titre : Rêves qui roulent</p> <p><u>OBJECTIFS :</u> Dissociation œil- jambes Anticipation, appréciation des trajectoires</p> <p><u>Matériel, organisation</u> 3 ou 4 cerceaux, 3 pépite d'or (coupelles) 4 équipes de 2 Durée 10 minutes <u>Déroulement du jeu :</u> Un joueur fait rouler le cerceau et l'autre essaie de faire passer le ballon dans le cerceau avec</p>
--	--

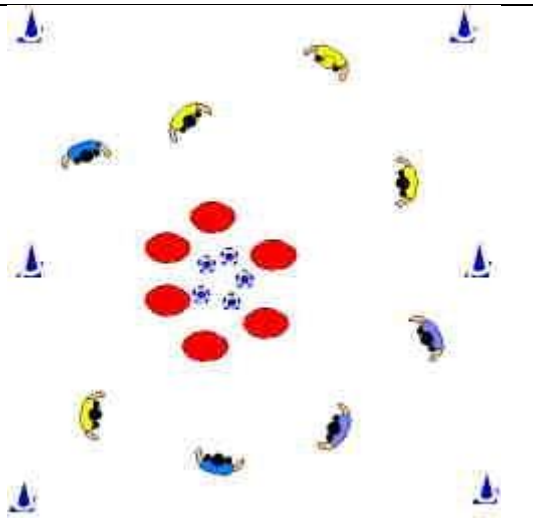
	<p>une frappe du pied Compter le nombre de ballons passé dans le cerceau.</p>
<p>Commentaires : Ce jeu est un jeu inspiré du jeu des Induites pour apprendre aux enfants à harponner. Ce jeu fait travailler la frappe et l'anticipation de la trajectoire du cerceau Exercice de coordination avec des cibles mobiles</p>	

	<p>Titre le jeu des dinosaures (autre version)</p> <p>OBJECTIFS : Perception de l'espace. Matériel, organisation :</p> <p>1 cerceau pour 2 joueurs 1 à 2 balles par joueur (plusieurs tailles possibles)</p> <p>Durée 10 minutes</p> <p>Déroulement du jeu : Placer les " nids " (cerceaux) des dinosaures dans toute la salle et y mettre les " œufs " (balles Deux " dinosaures " (le papa et la maman) pour 1 nid. Le dinosaure A défend le nid pendant que le dinosaure B chasse. Le but du jeu consiste à essayer de prendre un œuf dans l'un des nids adverses. L'entraîneur ne fixe pas de stratégie aux joueurs. c'est à eux de trouver comment défendre le nid et aller chercher des œufs. Le couple gagnant est celui qui a le plus d'œufs au terme de la partie.</p>
<p>Commentaires : Veiller à ce que les nids ne soient pas trop rapprochés les uns des autres. Observer les stratégies de chaque équipe.</p>	

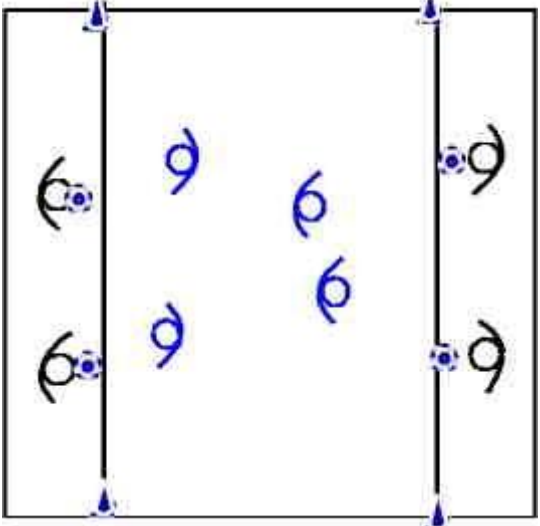
	<p>Titre : La pépite d'or</p> <p>OBJECTIFS : habileté motrice "courir vite", exercer la réaction</p> <p>Matériel, organisation : 2 jeux de ballons, 1 pépite d'or (ballon) à env. 3 m des bleus, 2 lignes.</p> <p>Durée 10 minutes</p> <p>Déroulement du jeu : Former 2 équipes Les noirs tentent de s'emparer de la pépite, placée à 3 m de la ligne des bleus, et de la ramener dans leur "camp ", les bleus interviennent dès qu'un joueur noir s'approche de trop près. Dès qu'un joueur noir a touché le ballon les bleus peuvent aller toucher le porteur du ballon.</p> <p>Conditions: Si un bleu touche un noir, ce dernier est éliminé. Si un bleu ne parvient pas à attraper</p>
--	--

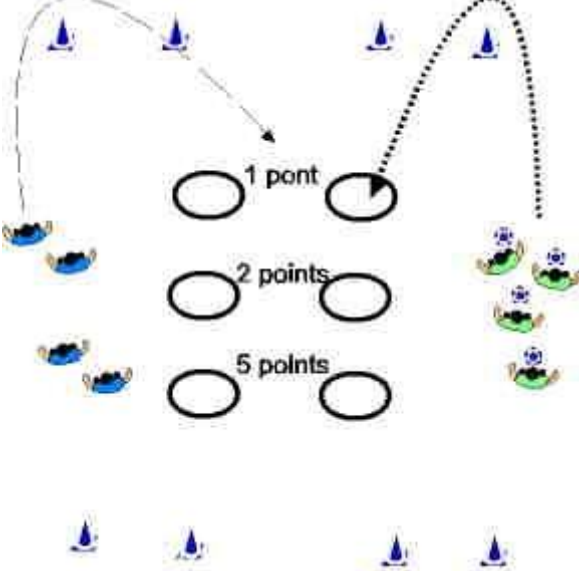
	<p>un noir (tous les noirs sont réfugiés), il est éliminé.</p> <p>Un point est marqué et il y a échangé des rôles si:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un joueur noir est parvenu à ramener la pépite dans la "caverne" (1 point pour les noirs). - Un bleu a réussi à toucher le joueur noir porteur de la pépite (1 point pour les bleus).
<p>Commentaires : jeu très animé et très intéressant pour le travail de vivacité. Les bleus anticipent toujours les départs et partent avant qu'un noir touche le ballon. dans ce cas celui qui part avant est pénalisé d'un mètre. Il se met un mètre derrière ses partenaires.</p>	

	<p>Titre : L'équilibriste</p> <p><u>OBJECTIFS :</u> habileté motrice " passer" sur cible mobile, vitesse de réaction</p> <p><u>Matériel, organisation</u></p> <p>4 grand plots, 2 petits plots jaune, 2 plots rouges , 1 coupelle rouge 1 coupelle jaune, 2 ballons</p> <p>Former 4 équipes de 2 joueurs</p> <p><u>Durée</u> 10 minutes</p> <p><u>Déroulement du jeu :</u></p> <p>L'attaquant (bleu) doit passer dans un des deux portes sans se faire toucher par un joueur noir (défenseur)</p> <ul style="list-style-type: none"> - d'abord sans ballon - puis avec ballon <p>Les deux joueurs partent en même temps.</p>
<p>Commentaires : Travail de l'équilibre par changement de direction brusque. Les corrections sur la position du défenseur et ses appuis commencent en poussins</p>	

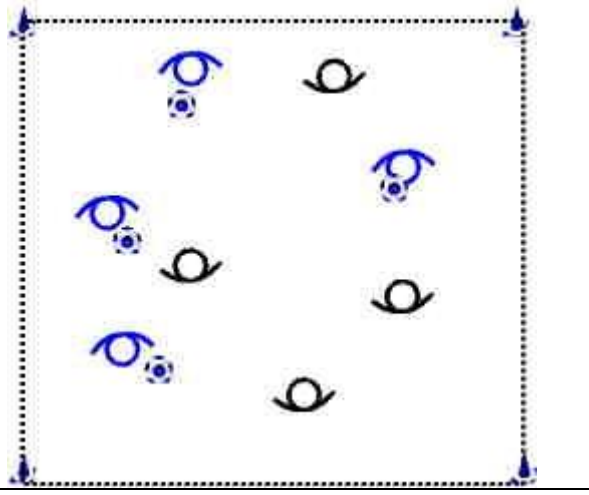
	<p>Titre : Le soleil</p> <p><u>OBJECTIFS :</u> S'organiser seul et/ou à plusieurs.</p> <p><u>Matériel, organisation :</u> 2 jeux de chasubles / 8 cerceaux / autant de ballons que de joueurs 2 équipes de 4 joueurs.</p> <p><u>Déroulement</u></p> <p>L'entraîneur envoie les ballons partout dans le terrain. Les joueurs ont 2 minutes pour les ramener à l'intérieur des cerceaux.</p> <p>Les ballons sont relancés jusqu'à expiration du temps).</p> <p><u>But :</u></p> <p>_Ramener les ballons dans les cerceaux</p> <p>Pour que le point soit comptabilisé, les joueurs doivent arrêter, contrôler le ballon dans un cerceau. Chaque équipe compte ses points, le</p>
---	--

	<p>total de l'équipe étant fait à la fin du temps réglementaire.</p> <p><u>Variante :</u> Conduire le ballon avec un pied précis, avec une surface de contact précise. Réduire ou augmenter l'espace.</p>
--	---

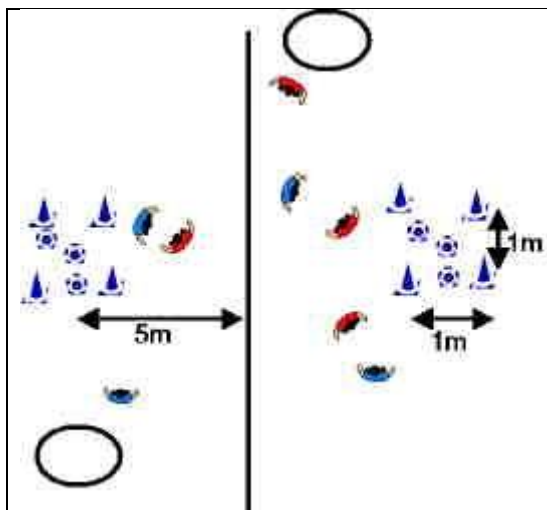
	<p>Titre : La bergerie</p> <p><u>OBJECTIFS :</u> Changement de direction, blocage avec ballon dans les mains</p> <p><u>Matériel, organisation :</u> Terrain de 20 m x 20 m 4 cônes 2 lignes placées à 3 m Former 2 équipes (les loups et les moutons).</p> <p><u>Durée</u> 15-20 minutes</p> <p><u>Déroulement du jeu :</u> Les moutons (joueurs noirs) essaient d'amener le ballon dans l'autre bergerie tandis que les loups (joueurs bleus) essaient de les attraper</p> <p>Conditions: Si un loup touche un mouton, le mouton est éliminé Si un loup ne parvient pas à attraper un mouton (tous les moutons sont réfugiés), il est éliminé.</p> <p><u>Variante :</u> Conduire le ballon avec le pied</p>
--	---

	<p>Titre : Le papillon</p> <p><u>OBJECTIFS :</u> Conduire, dribbler, contrôler</p> <p><u>Matériel, organisation :</u> Plots / Cerceaux / 3 jeux de chasubles / 1 ballon par attaquant 2 ou 3 équipes de 4 joueurs.</p> <p><u>Déroulement</u> Au signal de l'entraîneur toutes les équipes entrent sur le terrain en passant par leur porte respective.</p> <p><u>But :</u> atteindre la zone de points la plus élevée</p> <p><u>Pour l'(es) attaquant(s) :</u> Départ au signal de l'entraîneur ils entrent sur le terrain en passant par une porte (entre les plots). Ils placent leur ballon dans un cerceau Interdiction d'arrêter 2 ballons dans le même cerceau.</p> <p><u>Pour l'(es) défenseur(s) :</u> Départ au signal de l'entraîneur, ils entrent sur le terrain en passant par une porte (entre les plots). et vont essayer de ramener un ballon posé par les attaquants dans les cerceaux. ou il y</p>
---	--

	<p>a moins de points marqués. Interdiction d'être 2 défenseurs sur 1 attaquant. <u>Variante :</u> Retard plus ou moins important des défenseurs par rapport aux attaquants. Les équipes en attaque changent de porte pour rentrer (les joueurs se croisent : perception)</p>
<p>Commentaires : Observer les stratégies de chaque joueur.</p>	

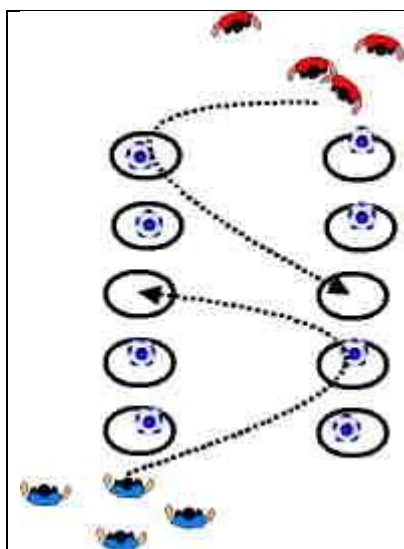
	<p>Titre : La chasse aux lapins</p> <p><u>OBJECTIFS :</u> lancer avec précision, vivacité <u>Matériel, organisation</u> 4 cônes <u>Durée</u> 10 minutes <u>Déroulement du jeu :</u> 1 chasseur avec un ballon essaie de toucher un lapin - les lapins ne quittent pas le terrain Le jeu commence à la main. Chaque lapin touché donne un point au chasseur <u>Variante</u> Jeu avec le pied</p>
<p>Commentaires : Prévoir pour le jeu aux pieds, des joueurs qui rendent le ballon aux chasseurs</p>	

	<p>Titre : La chasse au trésors</p> <p><u>OBJECTIFS :</u> Perception de l'espace -Coopération <u>Durée</u> 15 minutes <u>Matériel, organisation :</u> 8 cônes ou piquets, 2 cerceaux, 2 à 3 ballons par château, 1 corde de traction pour délimiter les 2 camps Installer 2 châteaux (4 cônes), 2 prisons (cerceau) et une frontière (corde ou ligne centrale). Former 2 équipes de 6 à 8 joueurs les numéroter. <u>Attribuer les rôles :</u> les numéros 1 et 2 sont gardés du château, le numéro 3 est garde de la prison. Les défenseurs ne peuvent pas pénétrer à l'intérieur de leur propre château, <u>Déroulement du jeu :</u> Les joueurs doivent aller chercher les trésors dans le château adverse sans se faire toucher par un adversaire dans le pays adverse Les joueurs touchés dans le " pays adverse " doivent se rendre en prison (le premier prisonnier met 1 pied dans le cerceau, les autres</p>
---	---



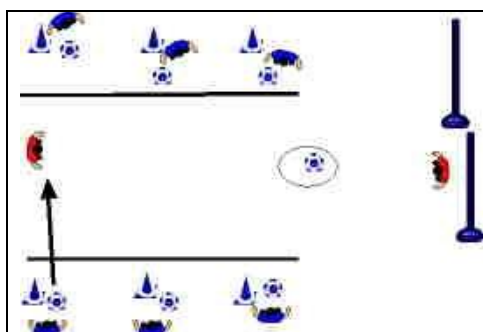
forment une chaîne en lui donnant la main)
 Tous les prisonniers sont libérés si une des deux extrémités de la chaîne est touchée (taper dans la main) par un partenaire
 Discuter les stratégies possibles à chaque point marqué. Laisser le temps aux joueurs d'élaborer leur propre stratégie (coopération).
Variante :
 Un point est marqué si un joueur réussit à entrer dans le château adverse sans se faire toucher à prendre le trésor (ballon) et à franchir la ligne médiane avec le trésor en main
 Il est permis de passer le ballon à un autre joueur.

Commentaires : Jeu intéressant, difficile à comprendre pour des premières années (6 ans), mais bien expliquer les enfants comprennent. Vous pouvez aussi simplifier les règles Par exemple pas de garde pour les prisons, Ne pas mettre trop de ballon au début Limiter la grandeur du château à 1 m sur 1 m



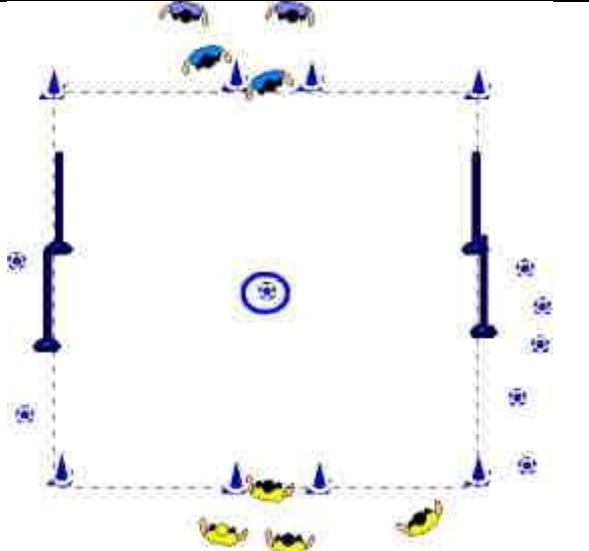
Titre : La chasse aux trésors (autre version)
OBJECTIFS : Perception de l'espace -Coopération
Durée 20 minutes
Matériel, organisation : 10 cerceaux et 8 ballons, 2 jeux de chasuble , 2 équipes de 5 à 8
Déroulement du jeu :
 4 ballons sont posés dans chaque ligne de cerceaux
 Un seul cerceau de chaque côté est vide.
 Le premier joueur de chaque équipe va chercher un ballon dans le camp adverse et le ramène dans son cerceau vide. Puis le second et ainsi de suite.
 chaque équipe doit ramener 5 ballons dans ses cerceaux. Lorsque les 5 cerceaux sont remplis l'équipe a gagné et marque 1 point.
 Les ballons sont ramenés avec les mains puis les pieds

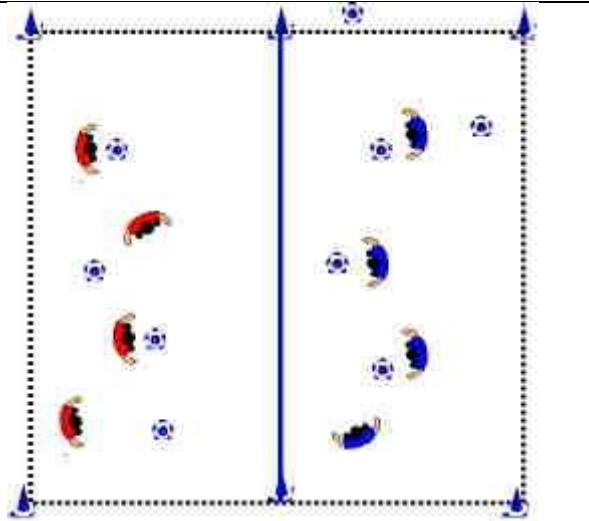
Commentaires : Jeu intéressant



Titre : la chasse au lapin (Autre version)
OBJECTIFS : Frappe sur cible mobile
Matériel, organisation : 6 cônes, 2 piquets, 1 cerceau
 2 lignes séparées de 10 m, un ballon placé dans un cerceau à 8 m du but , 8 joueurs dont 1 gardien
Durée 10 minutes

	<p><u>Déroulement du jeu :</u> De chaque côté, derrière les lignes, 3 joueurs qui vont essayer de toucher au jambe le joueur qui va tirer au but Compter les buts marqués et le nombre de ballons qui touchent l'attaquant.</p>
<p>Commentaires : jeu vivant</p>	

	<p>Titre : Chasse au but</p> <p><u>OBJECTIFS :</u> Vivacité. <u>Matériel, organisation :</u> Terrain de 10 m x 10 m 8 plots, 1 ballon, 4 country pour réaliser 2 buts de 4 m, des Chasubles 2 équipes de 4 ou 5 joueurs <u>Durée :</u> 10 minutes <u>Déroulement</u> Deux joueurs placés face à face entre 2 plots doivent se disputer un ballon placé dans un cerceau au centre de 2 buts. Au signal de l'éducateur chaque joueur doit courir récupérer le ballon et tirer au but Départ simultané.</p>
<p>Commentaires : Jeu amusant</p>	

	<p>Titre : La balle chaude</p> <p><u>OBJECTIFS :</u> Vivacité et Apprentissage de lancer fort et lancer faible <u>Matériel, organisation :</u> 7 plots, 10 ballons, Terrain de 20 m x 20 m 2 équipes de 4 ou 5 joueurs, 2 camps délimités par une ligne <u>Durée :</u> 10 minutes <u>Déroulement</u> Chaque équipe doit envoyer les ballons chez l'adversaire Le jeu s'arrête lorsqu'une équipe n'a plus de ballon dans son camp Placer des joueurs qui ramassent les ballons derrière chaque camp. Elle autant de points que l'équipe adverse a de ballon dans son camp Les ballons sortis ne comptent pas</p>
<p>Commentaires : Les enfants ont tendance à frapper fort dans le ballon et le faire sortir. L'éducateur doit leur faire comprendre qu'ils ne marquent pas de point si le ballon sort. Observer l'évolution des réactions dans ce jeu.</p>	