

" L'EPERVIER "

Catégorie U7/U8

Phase n°1

Gestion de l'espace

Reconnaître l'espace du terrain,
les limites et les lignes du Foot à 5

Samedi 08 octobre 2011

Plateau n°1

MISE EN PLACE - ORGANISATION

Les joueurs doivent regagner la ligne (a) sans se faire toucher par le joueur épervier. Lorsqu'un joueur est touché, il devient lui aussi épervier et donne la main à son camarade pour constituer une chaîne d'épervier.

- 1) Effectuer le jeu sans ballon puis ballon à la main.
- 2) Immobiliser le ballon dans le camp (b).

Plus d'enfants partent en même temps, plus le jeu est facile. Changer souvent d'épervier.

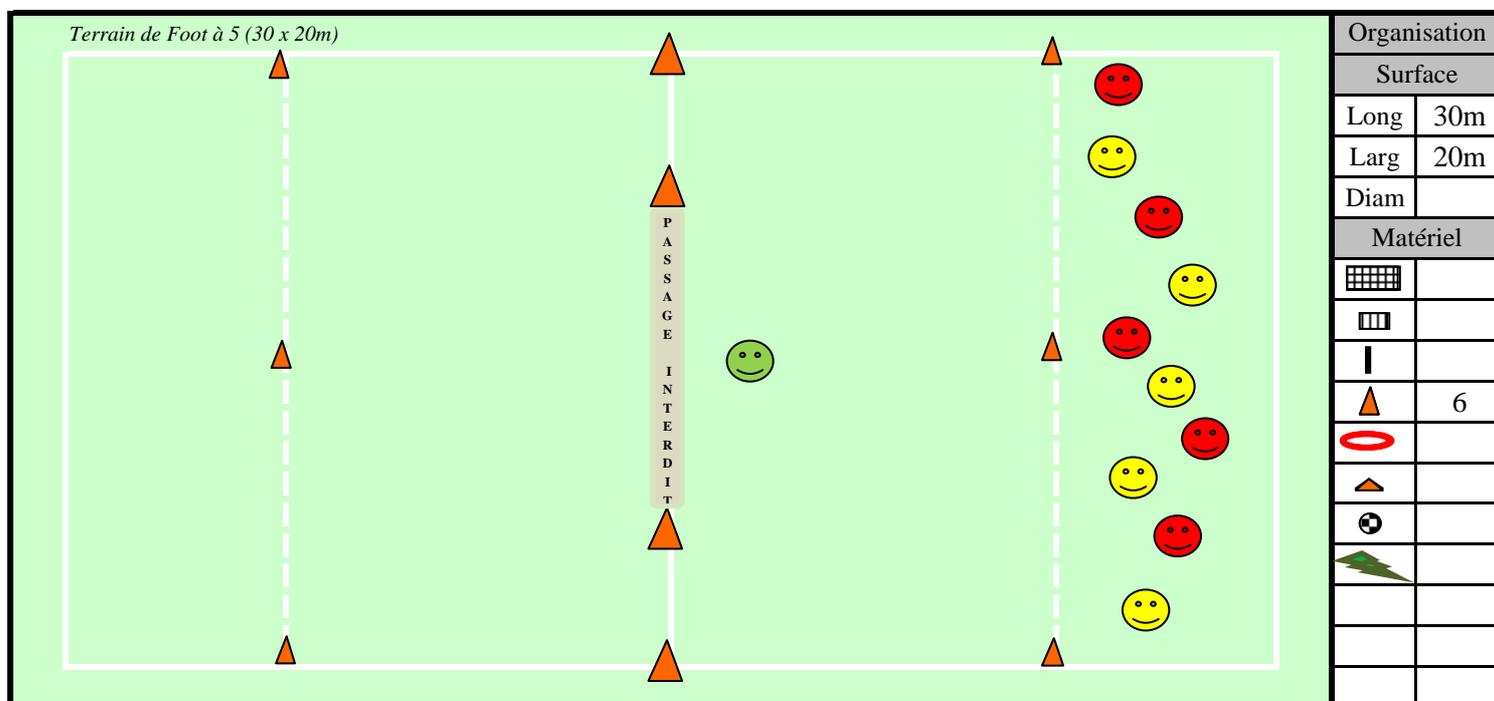
REGLES DU JEU

Les joueurs (attaquants) ne doivent pas se faire attraper par l'épervier lorsqu'ils se déplacent d'une zone à l'autre

Le joueur (l'épervier, le défenseur...) doit tenter de toucher avec la main les joueurs qui sont situés dans son espace de jeu.

* Jeu traditionnel

* Evolution possible : passage obligatoire par 1 des 2 portes latérales.



Organisation

Surface

Long 30m

Larg 20m

Diam

Matériel

6

Effectif

5

5

ANIMATION

Veiller à:

Bien délimiter la surface de jeu.

Donner le signal de départ ("éperviers en chasse")

Changer régulièrement les joueurs qui débutent en temps que chasseurs.

Veiller à:

COMPETENCES

Etre capable de :

se déplacer sans le ballon d'une zone à l'autre et sans se faire "attraper" par le défenseur ...

REMARQUES

Réservé à l'éducateur

" REMPLIR SA MAISON "

Catégorie U7/U8

Phase n°1

Samedi 15 octobre 2011

Plateau n°2

Gestion de l'espace

Reconnaître l'espace du terrain,
les limites et les lignes du Foot à 5

MISE EN PLACE - ORGANISATION

- * 2 équipes
- * 2 zones de 10m x 10m représentant les "maisons" de chaque équipe
- * 4 ou 5 ballons disposés dans chaque maison au départ du jeu

Utiliser la ligne médiane et la ligne des 5m pour orienter le jeu dans le sens du terrain de foot à 5

REGLES DU JEU

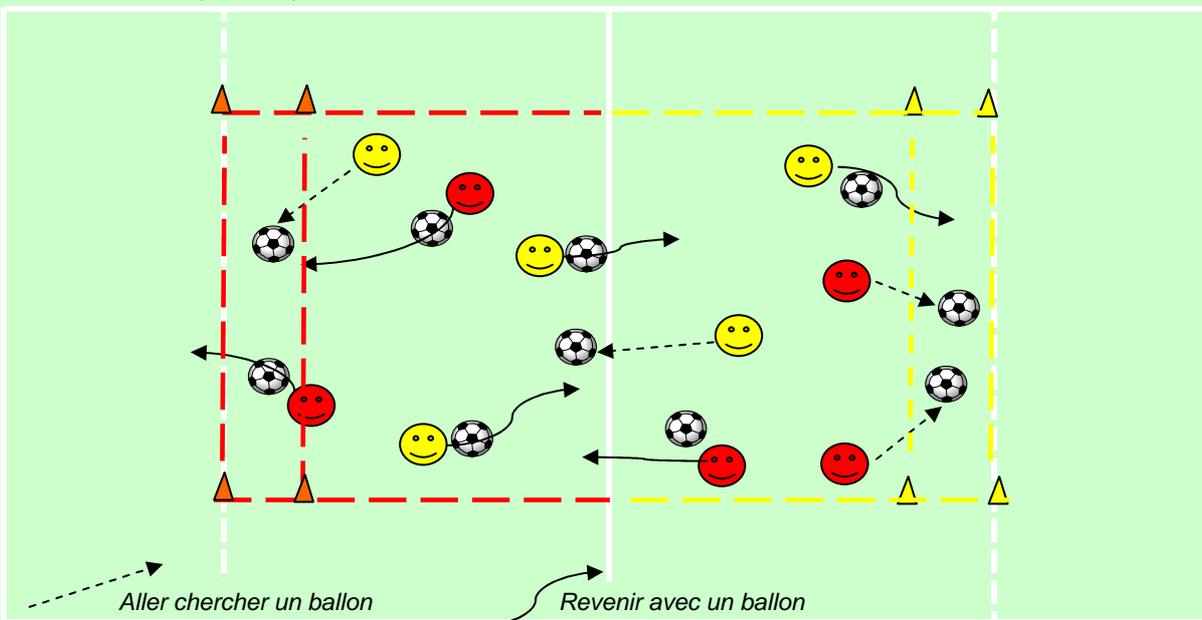
Au départ du jeu, les joueurs de chaque équipe sont positionnés dans leur maison (dans leur camp).
Au signal et pendant un temps donné, les joueurs doivent aller chercher les ballons situés dans la maison des adversaires pour les amener dans sa maison.

Le but du jeu est d'avoir à l'issue du temps, au signal de l'éducateur, le plus de ballon possible dans son camp. (temps de jeu de 45" à 1')

variantes : Ballon à la main

Ballon au pied

Terrain de Foot à 5 (30 x 20m)



Organisation

Surface

Long 20 m

Larg 10 m

Diam

Matériel

12

12

Effectif

7

7

ANIMATION

Veiller à:

Veiller à ce que les enfants immobilisent le ballon dans leur maison et que ces derniers ne sortent pas de la zone.

Veiller à:

COMPETENCES

Etre capable de:

de conduire le ballon dans une direction choisie et de s'arrêter.

Réservé à l'éducateur

REMARQUES

" LE BERET "

Catégorie U7/U8

Phase n°1

Gestion de l'espace

Acquérir la notion de camp et de direction dans le jeu...

Samedi 22 octobre 2011

Plateau n°3

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 5 joueurs,

Zone de jeu: 20m x 15m,

Mettre un ballon pour chaque joueur dans un cerceau de la couleur de son équipe (si possible)

Chaque moitié de terrain représente le camp d'une équipe.

REGLES DU JEU

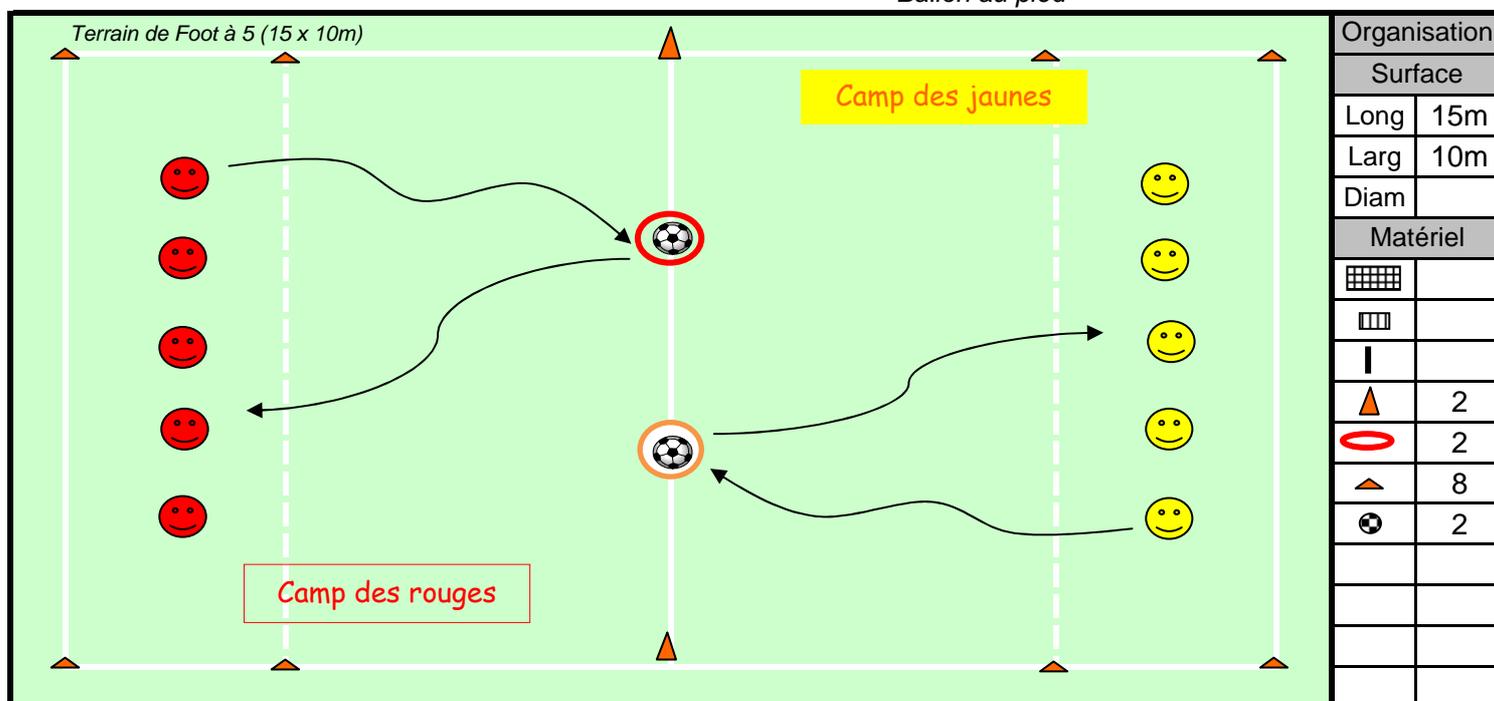
Dans chaque équipe les joueurs s'attribuent un numéro ou un nom de joueur connu ou une couleur, etc.

A l'appel de leur numéro, les joueurs concernés viennent chacun récupérer le ballon de sa couleur, le premier qui ramène le ballon dans son camp gagne. Variante le joueur emmène le ballon dans le camp adverse

Si un ballon sort de l'aire de jeu (zone de jeu), il ne compte plus

Variante : Ballon à la main

Ballon au pied



Organisation

Surface

Long 15m

Larg 10m

Diam

Matériel

1

1

1

2

2

8

2

Effectif

7

7

1

1

ANIMATION

Veiller à:

Veiller à ce que les enfants soient attentifs à leur numéro ou autre.

Insister sur le fait qu'il faut lever la tête avec et sans le ballon

Imager le jeu autour d'une histoire sur des matches lorsqu'ils ont des noms de joueurs

Veiller à:

COMPETENCES

Etre capable de:

de conduire le ballon

de repérer son camp et le camp adverse

Réservé à l'éducateur

REMARQUES

" LE TOURBILLON "

Catégorie U7/U8

Phase n°1

Samedi 12 novembre 2011

Plateau n°5

Aide au porteur

Reconnaître les partenaires et les adversaires situés dans l'espace de jeu...

MISE EN PLACE - ORGANISATION

Les joueurs de chaque équipe se positionnent 2 par 2 (joueurs de la même équipe) derrière chaque plot de façon à former un cercle.

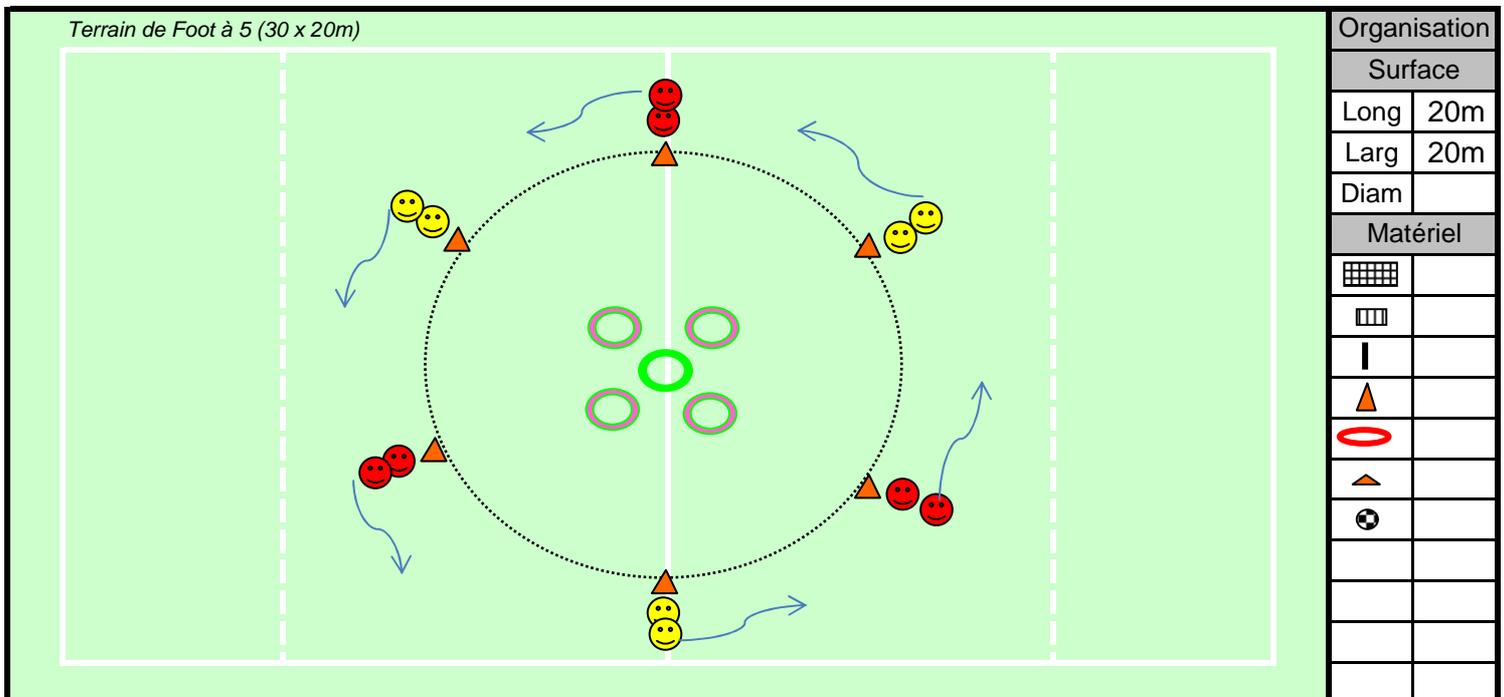
Au signal de l'éducateur, les joueurs placés derrière font un tour complet du cercle jusqu'à leur point de départ, puis passent entre les jambes de leur partenaire et vont se placer dans un cerceau (un seul joueur par cerceau).

REGLES DU JEU

2 pts pour le cerceau vert (cerceau magique), 1 pt pour les autres cerceaux, 0 pt pour le dernier arrivé.

Variantes :

- * Sans ballon ou avec ballon
- * Varier la position de départ (debout, assis ...)
- * Dans un sens puis dans l'autre



Organisation	
Surface	
Long	20m
Larg	20m
Diam	
Matériel	
Effectif	
	7
	7

ANIMATION

Veiller à:

Veiller à ce que les enfants fassent le tour du cercle en passant derrière les autres groupes et non pas devant.
Avec ballon, veiller à ce que le ballon soit immobilisé dans le cerceau.

Veiller à:

Attention, uniquement un joueur par cerceau.

COMPETENCES

Etre capable de:

Reconnaître les adversaires et les partenaires,
S'orienter dans l'espace du jeu
Conduire et maîtriser son ballon.

REMARQUES

Réservé à l'éducateur

" LA FUSEE "

Catégorie U7/U8

Phase n°1

Jeu vers l'avant

Samedi 19 novembre 2011

Demander le ballon en avant du porteur

Plateau n°6

MISE EN PLACE - ORGANISATION

Positionner le jeu dans le sens du terrain de Foot à 5,

Positionner les joueurs de chaque équipe sur la ligne des 5 m et face aux cerceaux. Cette ligne représente le départ du jeu et la ligne à franchir pour marquer le point de la manche,

Installer un ballon dans chacun des cerceaux positionnés à proximité du rond central.

Matérialiser 2 carrés de 6 m de côté entre les cerceaux et la ligne des joueurs.

REGLES DU JEU

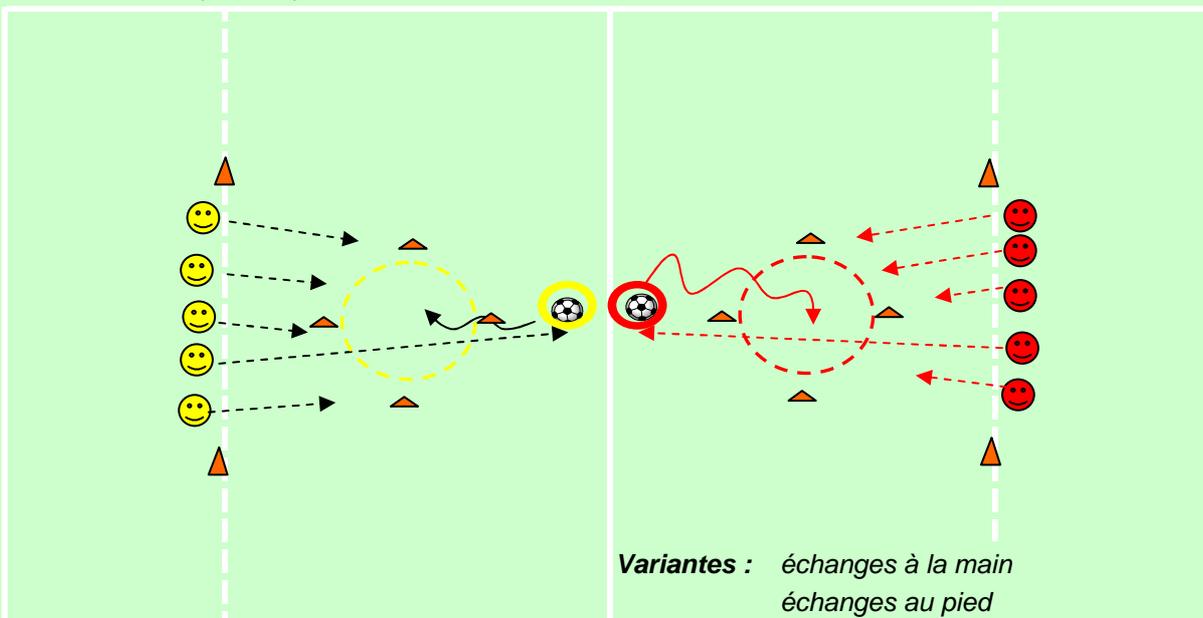
Comme pour le jeu du "béret", les joueurs sont numérotés de 1 à 5 ...

L'éducateur appelle un numéro, ce joueur part chercher le ballon et se placer au centre du cerceau. Dans le même temps les autres joueurs de son équipe viennent se placer pour former le cercle autour du joueur avec ballon.

Le joueur avec ballon effectue une passe (un échange) avec chaque joueur du cercle puis va remettre le ballon dans le cerceau. Tous les joueurs reviennent dans leur camp.

La première équipe arrivée marque 1 point.

Terrain de Foot à 5 (30 x 20m)



Variantes : échanges à la main
échanges au pied

Organisation

Surface

Long 13m

Larg 25m

Diam

Matériel



4



2



8



2

Effectif



7



7



ANIMATION

Veiller à:

Démontrer le jeu avec une seule équipe, en accompagnant de la main le joueur que vous appelez. Lorsque vous êtes avec lui au centre du cercle, faites venir les autres autour de vous et faites réaliser les échanges. Puis, inciter toute l'équipe à revenir sur la ligne de

Veiller à:

départ pendant que vous accompagnez toujours le même joueur pour ramener le ballon dans le cerceau et revenir franchir la ligne.
Recommencer la démonstration avec la deuxième équipe et débiter le jeu...

COMPETENCES

Etre capable de:

REMARQUES

Réservé à l'éducateur

" LES DEMENAGEURS "

Catégorie U7/U8

Phase n°1

Aide au partenaire

Samedi 26 novembre 2011

S'organiser pour progresser

Plateau n° 7

Jeu vers l'avant

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 5 joueurs (au 6).

2 zones (maisons) sont matérialisées pour chaque équipe, séparées par une rivière qui passe au centre du terrain (4 m de largeur).

Des ballons sont disposés dans la 1ère maison de chaque équipe (autant dans chaque camp).

Les joueurs de chaque équipe sont positionnés au point de départ, à l'exception de 3 joueurs placés de chaque côté de la rivière ainsi que dans la 2nde maison.

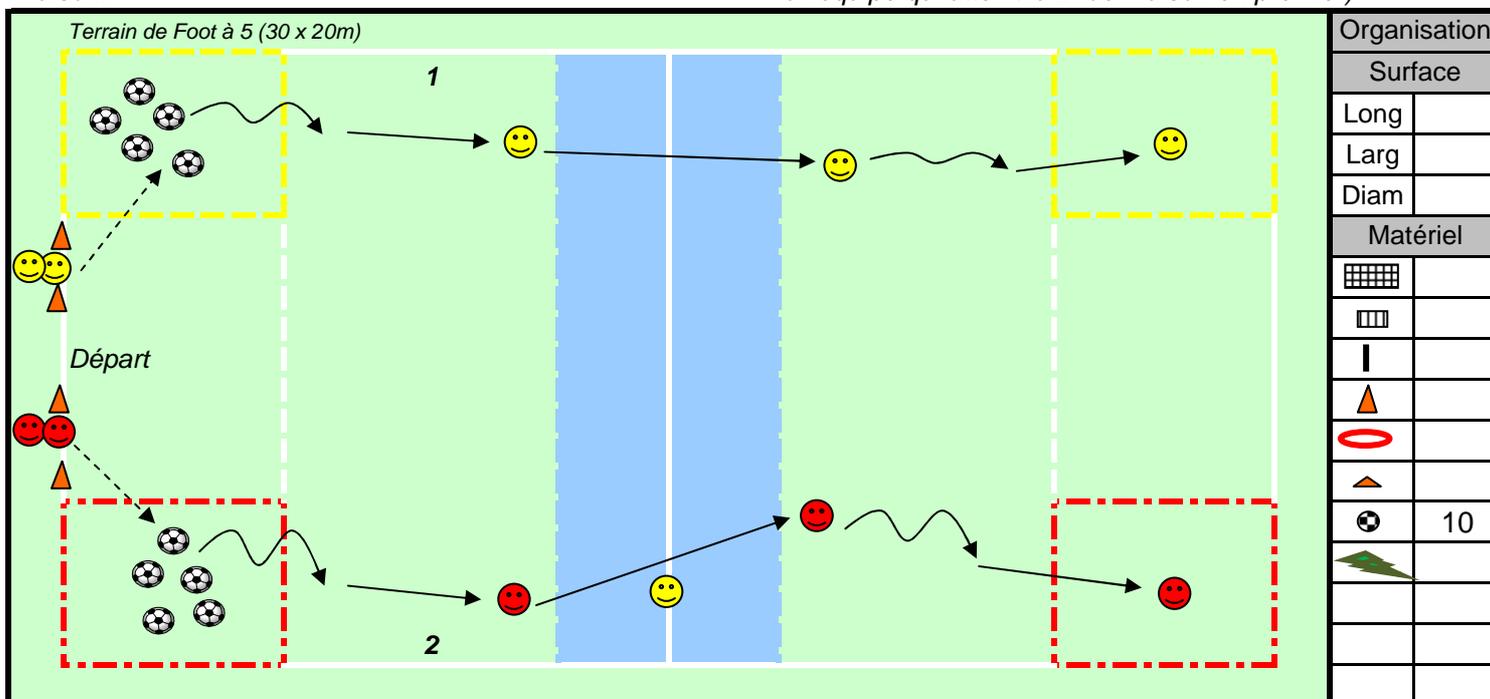
REGLES DU JEU

A tour de rôle (relais), les joueurs au départ doivent aller prendre un ballon dans la 1ère maison et l'acheminer jusqu'à la 2nde en utilisant les joueurs relais (obligation de traverser la rivière par une passe).

La 1ère équipe qui achemine tous les ballons a gagné.

Variantes :

- 1- A la main ... puis au pied
- 2- Avec un crocodile dans la rivière qui doit intercepter (faire partir les 2 équipes en même temps et accorder 1 pt à l'équipe qui atteint la 2nde maison en premier).



Organisation

Surface

Long

Larg

Diam

Matériel



10

Effectif

5

5

ANIMATION

Veiller à:

Veiller à ce que le nombre de ballons soit identique pour les deux équipes.
Veiller à ce que le ballon ne sorte pas de l'aire de jeu, notamment lors des passes traversant la rivière.

Veiller à:

Encourager les enfants à transmettre le ballon aux joueurs relais par une passe et non pas par une conduite de balle (objectif : gagner du temps).

COMPETENCES

Etre capable de:

REMARQUES

Réservé à l'éducateur

" L'HORLOGE - TIR "

Catégorie U7/U8

Phase n°1

Samedi 03 décembre 2011

Plateau n°8

Jeu vers l'avant

Reconnaître les partenaires situés
dans l'espace de jeu

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 5 joueurs (ou 6),
Une équipe face au but avec 1 ou 2 ballons ;
une équipe sur le côté pour faire le relais (1 ballon).

Installer le jeu sur une moitié de terrain.

REGLES DU JEU

Les joueurs de l'équipe 😞 partent l'un après l'autre en conduite de balle (voir schéma). Le 2ème joueur part lorsque le 1er est revenu et a immobilisé le ballon dans le cerceau (un passage par joueur).

Pendant ce temps, les joueurs de l'équipe 😊 essaient de marquer le plus de buts au gardien adverse (sortir le ballon du cerceau, avancer jusqu'au plot et tirer).

Le jeu s'arrête lorsque tous les 😞 sont passés.

Compter le nombre de buts inscrits et inverser

Terrain de Foot à 5 (30 x 20m)

A la main ou au pied.

Organisation	
Surface	
Long	
Larg	
Diam	
Matériel	
	3
	2
	2
	2
Effectif	
	7
	7

ANIMATION

Veiller à:

Veiller à ce que les enfants partent une fois que le ballon a été immobilisé dans le cerceau.

Veiller à:

COMPETENCES

Etre capable de:

de passer le ballon à un partenaire situé sur le côté,
de conduire le ballon dans une direction choisie,

Réservé à l'éducateur

REMARQUES