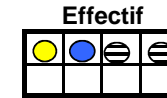
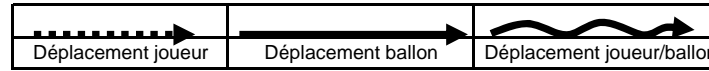
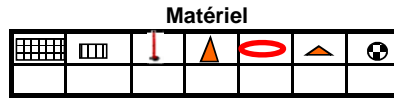


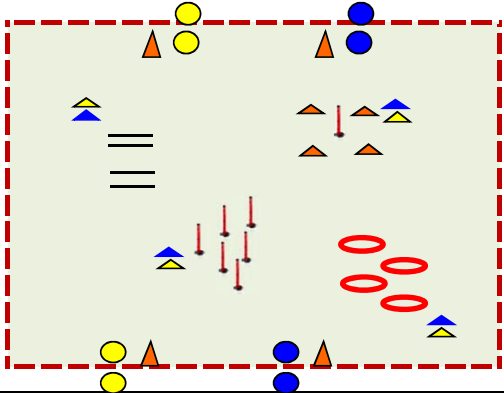
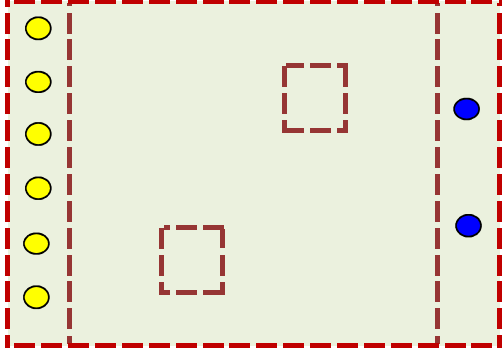
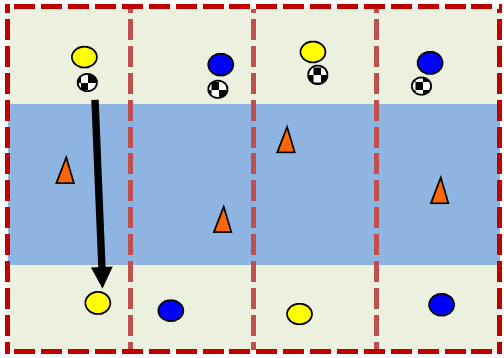
NOM :
 PRENOM:
 DATE:

Thème de séance :			
On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer	Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	Reprendre le ballon	Protéger le but

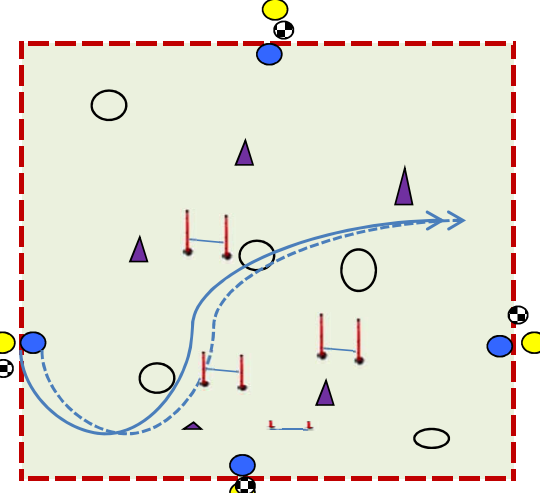
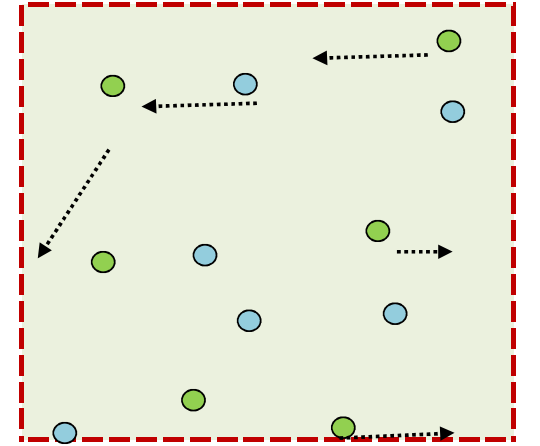
Cat : U7
 SEMAINE:



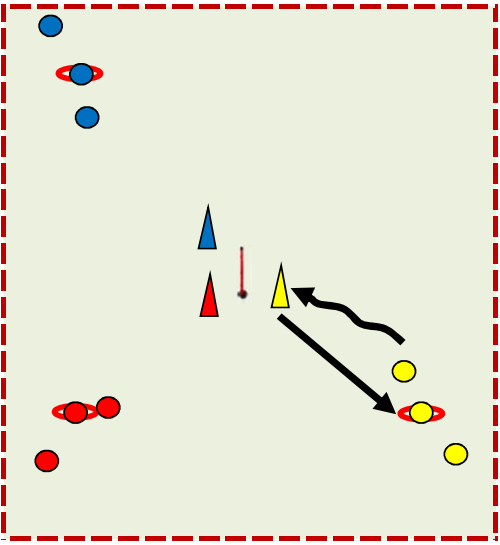
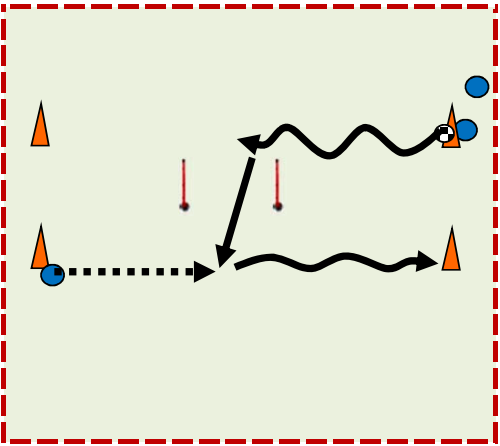
Parties	Taches	Durée	Descriptif	Elements pedagogiques
Dt moteur	Augmentation du volume de manipulation	Durée		<p>Variables</p> <p>Contourner le jalon de l'équipe voisine Effectuer le parcours sous forme de relais à 2 N'utiliser que les intérieurs de pied N'utiliser que le pied fort : chaussette levée Ajouter un slalom</p> <p>Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...</p> <p>Etre exigeant sur et progressif sur la complexité de la conduite Etre exigeant sur le fait de stopper le ballon et faire identifier</p> <p>la surface à utiliser</p>
	But : Conserver son capital point : 5pts	15'		
	Consignes : Au signal de l'éducateur, les 4 joueurs doivent conduire le ballon et l'arrêter dans le carré opposé	Nbre de joueurs		
	- 1pt : si le jalon est touché, si le ballon n'est pas arrêté	8		
	Une séquence = une vague de 4 joueurs	Espaces		
		20m x 20m		
Dt moteur	Déplacement + Coordination	Durée		<p>Variables</p> <p>Varié les difficultés Défi vitesse en 1 contre 1 : si le joueur touche un élément, il doit le faire à nouveau + si la passe ne passe pas dans la porte, le joueur ne peut pas marquer</p> <p>Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...</p> <p>Etre exigeant sur la gestuelle dans la mesure où le premier objectif est avant tout qualitatif (capital point)</p>
	But : Conserver son capital point : 5pts	15'		
	Consignes : Au signal de l'éducateur, un joueur de chaque équipe effectue le même parcours	Nbre de joueurs		
	Suite au parcours, il reçoit une passe qu'il contrôle puis redonne.	8		
	-1pt si : les éléments sont touchés, la passe est mal réceptionnée ou redonnée (ballon dans la porte)	Espaces		

Dt moteur	Coordination des actions	Durée		Variables
	But : Marquer plus de points que l'équipe adverse 1pt par manche remportée	15'		Si un élément est touché, le joueur doit le faire à nouveau Les coupelles doivent être d'abord enlevé puis remise pour remporter la manche
	Consignes :	Nbre de joueurs		
	Au signal de l'éducateur, un joueur de chaque équipe doit passer dans un élément et récupérer la coupelle correspondant à sa couleur	8		
	La coupelle est transmise au partenaire situé en face	Espaces		
L'équipe qui n'a plus de coupelle sur l'aire de jeu, remporte la manche				
Dt moteur	Extension du champ perceptif	Durée		Variables
	But : 1pt par joueur glacé en 2'	15'		Interdiction d'être 2 dans un refuge Si un joueur glacé est touché par un partenaire, il est à nouveau en jeu Idem ballon au pied
	Consignes :	Nbre de joueurs		
	Au signal de l'éducateur, les 6 attaquants doivent se déplacer dans l'aire de jeu sans être touché par les défenseurs	8		
	Joueur touché = joueur glacé = joueur assis	Espaces		
La séquence dure 30s	20m x 25m			
Les attaquants sont inattaquables dans les refuges				
Dt moteur	Calcul optico moteur	Durée		Variables
	But : Effectuer le plus d'échanges possibles. 1pt pour l'équipe qui a le plus grand nombre d'échanges sur 2'	15'		Ajouter un cone placé de manière différente sur chaque terrain : le cone ne doit pas être touché. Trajectoire aérienne : jeu main / pied : un rebond avant de se saisir du ballon
	Consignes :	Nbre de joueurs		
	2touches de balles minimum	8		
	Contrôle et passe de l'intérieur du pied	Espaces		
Jeu au sol.	5m x 10m par aire			
Lorsque le ballon s'arrête dans la rivière ou sort du terrain = -1pt				
Modifier les paires de joueurs à chaque séquence				
				Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
				Etre capable de doser sa passe en puissance et trajectoire Etre capable de maitriser le ballon proche de proche

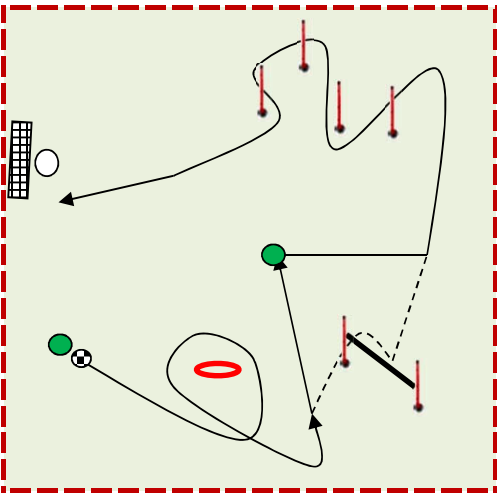
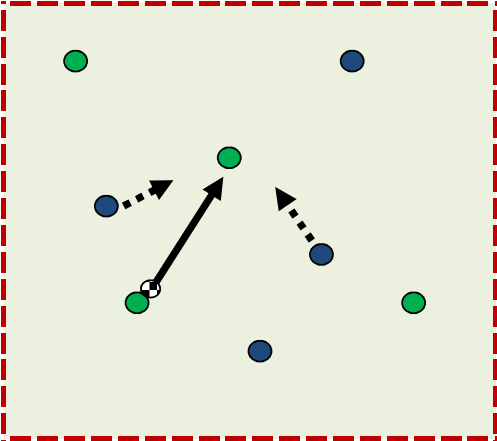
Dt moteur	Vivacité, Agilité	Durée		Variables
	But : Marquer plus de points que l'équipe adverse 1pt par manche remportée	15'		Signal auditif : "top", frapper dans les mains, ... Signal visuel : vert = départ, rouge = faux départ Annoncer la couleur du cerceau à prendre Effectuer le jeu sous forme de relais
	Consignes : Duel 1 contre 1, départ main sur le cone	Nbre de joueurs		
	Au signal de l'éducateur, le joueur de chaque équipe doit récupérer un cerceau et le placer sur une coupelle correspondant à sa couleur	8		
	Le premier des 2 joueurs qui retouche le cone de départ remporte la manche	Espaces		
		10m x 15m		
Dt moteur		Durée		Variables
	Objectifs: Coordination dynamique			- Modifier le parcours : nombre d'obstacles et actions à réaliser
	Buts: Réaliser le parcours plus rapidement que les autres.	Nbre de joueurs		- Changer la passe au partenaire : poser le ballon au sol, de la tête, à la main pendant l'obstacle précédent...
	Consignes : Les joueurs qui partent attendent dans un cerceau. Au signal, les joueurs font le parcours : 1) Départ en conduite de balle 2) Ballon sous la haie, sauter par-dessus 3) Ballon dans les mains, un pied dans chaque cerceau 4) Passer main pied à mon partenaire avant la latte	Espaces		

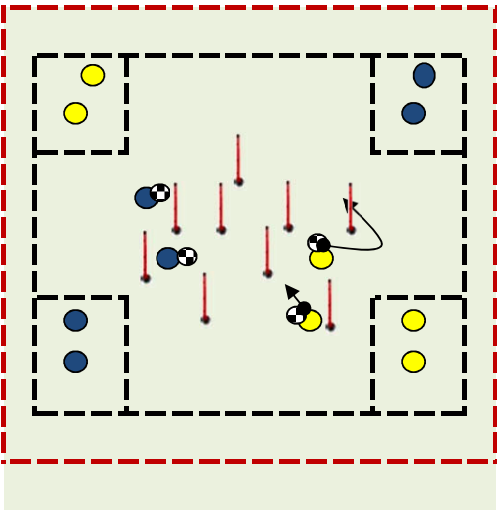
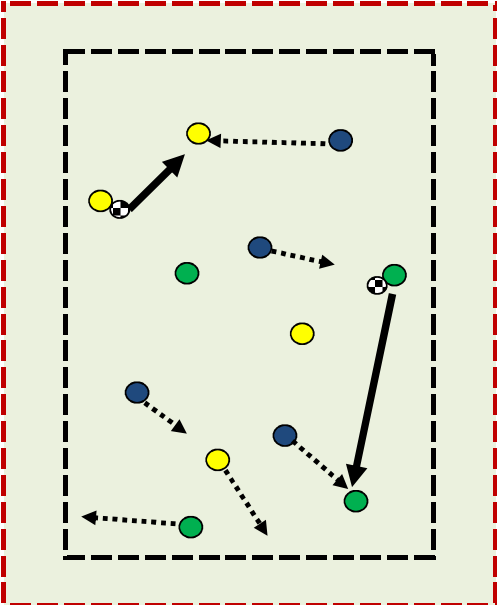
Dt moteur	Objectifs : Prise d'information	Durée		Variables
	Buts: Réaliser le même parcours que son adversaire	Nbre de joueurs		<p>Imposer des éléments de l'itinéraire :</p> <p>* pour simplifier : passer que deux obstacles, passer un cerceau et deux cônes, passer que dans les haies...</p> <p>* pour complexifier : contraindre le joueur en conduite à s'arrêter dans les cerceaux, faire le tour des obstacles, passer d'abord autour d'un cône...</p>
	Consignes : Les joueurs sont par 2 (un de chaque équipe). Le premier traverse le terrain par un itinéraire. Le second le suit en conduite de balle et doit effectuer Tous les joueurs peuvent partir en même temps. Le premier vérifie que le second réalise bien le même itinéraire puis on inverse les rôles.	Espaces		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Dt moteur	Objectifs : Equilibre dynamique	Durée		Variables
	Buts : Pour les loups : toucher tous les agneaux. Pour les agneaux : ne pas se faire toucher et délivrer les autres.	Nbre de joueurs		<p>- Imposer un type de déplacement : pas chassés, cloche pied, pieds joints, course arrière...</p> <p>- Jouer avec un ballon dans les mains puis dans le dos, sur la tête, tenu avec une main...</p> <p>- Mettre les joueurs par 2 en se donnant la main</p>
	Consignes : Tout agneau touché par un loup est glacé, il s'accroupit et lève la main. Un autre agneau peut le délivrer d'une tape dans la main. Tout agneau qui sort du terrain est glacé.	Espaces		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...

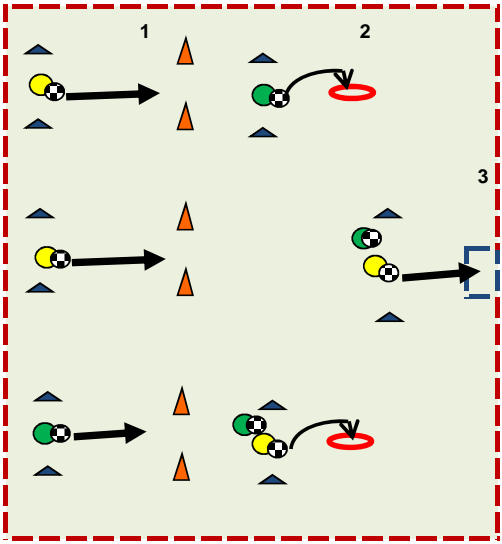
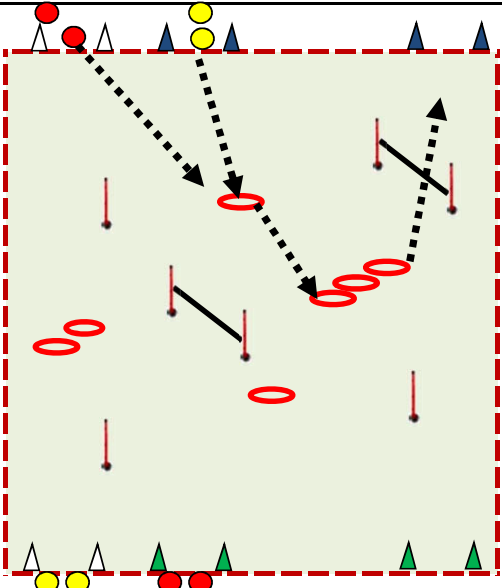
Dt moteur	Développer des compétences motrices	Durée		Variables		
	<p><u>But:</u> 1 point par atelier réussi. (conduite sans rentrer dans l'adversaire et sans perdre le ballon), appuis sans toucher le matériel.</p>	Nbre de joueurs		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...		
	<p><u>Règles:</u></p> <p>Conduire le ballon sur la diagonale du terrain, puis faire l'atelier des appuis.</p> <p>Rotation dans le sens des aiguilles d'une montre.</p> <p>. 1 échange = 1 point</p>	Espaces				
Dt moteur	Développer des compétences motrices	Durée		Variables		
	<p>Objectifs:</p> <p>Pour les joueurs autour du terrain :</p> <p>1 passe vers côté opposé = 3 points.</p> <p>Pour les joueurs à l'intérieur du terrain:</p> <p>1 échange du ballon avec rebond = 1 point.</p>	<p>Séquence de 1 min. (7min)</p>		Nbre de joueurs	Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...	
	<p>Consignes :</p> <p>Possibilité d'échanger le ballon sur deux côtés consécutifs (pour les joueurs autour du terrain), mais pas de points marqués.</p> <p>Les joueurs autour du terrain doivent changer de côté après chaque contact avec le ballon.</p> <p>Pas le droit de marquer 2 fois de suite dans 1 cerceau.</p>	3*3		Espaces		
				7m		

Dt moteur	Développer des compétences motrices	Durée		Variables
	Objectifs: . Conduire dans un sens, donner dans un autre, puis courir vers la passe.	Séquence de 1 min. (7min)		. Les 3 actions (conduire, donner et courir) peuvent être modifiées. (conduire, conduire, donner)...
	But : . 1 point parcours respecté.	Nbre de joueurs		<i>Remarques : Tous les axes peuvent être abordés sur cette situation sauf la diversification des déplacements et l'agm° volume manipulat°.</i>
	Consignes : . Jeu au pied directement. . Sous la forme d'un relais par le ballon. . Le cerceau est le point d'attente.	3*3		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces		. Il est important d'utiliser la notion de couleur pour les repères des plus jeunes.
		7m		. <i>Utiliser une histoire sur ce jeu est intéressant également, cela apporte à l'activité un sens pédagogique et une approche générale de l'éducation du jeune pratiquant.</i>
Dt moteur	Développer des compétences motrices	Durée		Variables
	Objectifs: . Faire le plus d'échange possible en ayant le respect de la règle.	10min		. Surface de contact ...
	But : . 1 échange = 1 point	Nbre de joueurs		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
	Consignes : . Conduire et donner sur l'autre rives. . Le ballon se transmet uniquement entre les jalons.	Espaces		

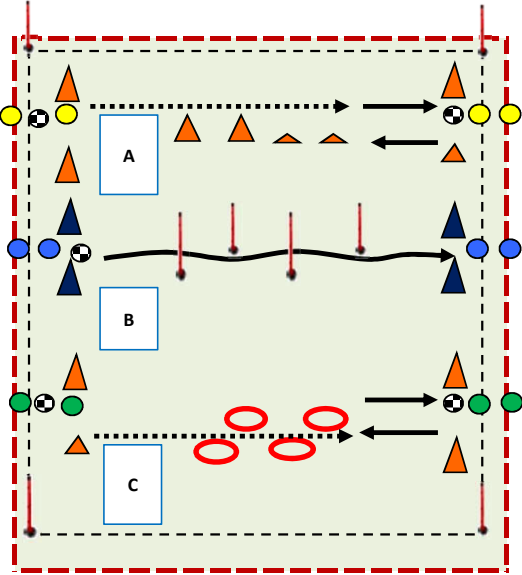
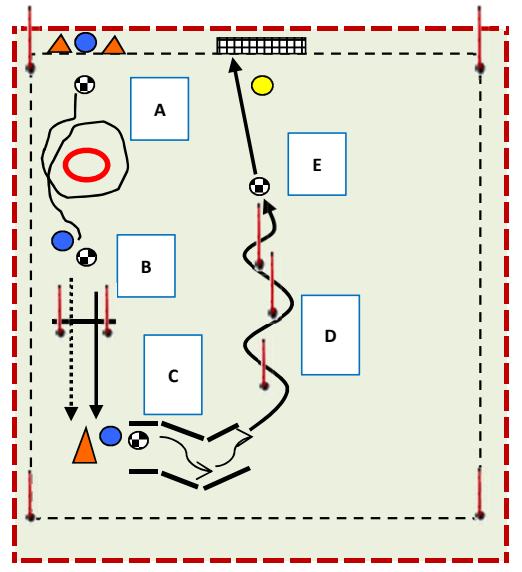
Dt moteur	Objectifs:	Durée		Variables		
	Augmentation du volume de manipulation					
	Buts:	Nbre de joueurs				
	Réussir 5 fois consécutives ; si on échoue, donner le ballon au camarade					
	Consignes :	Espaces			Méthodes pédagogiques - Veiller à ...	
Dt moteur	Objectifs :	Durée		Variables		
	Calculs optico-moteurs				Ballon joué à la main	
	Buts:	Nbre de joueurs			Ballon joué avec les pieds (sous forme de dégagement de gardien de but)	
	Faire rebondir 3 fois le ballon dans le camp adverse				Diminuer le nombre de rebonds	
	Consignes :	Espaces			Méthodes pédagogiques - Veiller à ...	
Les joueurs doivent relancer le ballon depuis leur camp, ils n'ont pas le droit de pénétrer dans la zone neutre						
L'équipe adverse doit tenter de récupérer le ballon avant qu'il effectue 3 rebonds.						

Dt moteur	Objectifs :	Durée		Variables
	Coordination des actions			Mettre 2 ateliers identiques et faire une compétition entre 2 équipes (<i>notion de temps</i>).
	Buts :	Nbre de joueurs		
	<i>Faire le parcours le plus justement possible</i>			
	Consignes :	Espaces		
	Enchaîner :			Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	o Contourner le cerceau			
	o Donner le ballon à un partenaire			
	o Passer par-dessus la haie			
	o Récupérer le ballon			
	o Slalomer entre les piquets			
	o Frapper au but			
Dt moteur	Objectifs :	Durée		Variables
	Dissociation segmentaire			1, genoux+coudes
	Buts :	Nbre de joueurs		2, pieds+coudes
	Stop balle derrière la ligne			3, pieds+mains
	Consignes :	Espaces		4, Déplacement en quadrupédie inversée
	Déplacement uniquement à quatre pattes			Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	On doit toujours avoir 3 appuis au sol au moment de toucher le ballon			
	Obligation de se tenir à 2 mètres du porteur de balle			

Dt moteur	Objectifs :	Durée		Variables		
	Extension du champ perceptif			Inverser la position des joueurs.		
	Buts :	Nbre de joueurs		Commencer ballon à la main puis aux pieds		
	<i>Faire un maximum d'allers-retours</i>					
	Consignes :	Espaces			Méthodes pédagogiques - Veiller à ...	
Deux joueurs partent en même temps de chaque côté.						
Le premier doit obligatoirement contourner 3 coupelles de son choix alors que le second suit le parcours à l'identique.						
Faire des périodes de 2' de travail						
Les allers-retours sont comptabilisés lorsque le second arrive.						
Dt moteur	Objectifs :	Durée		Variables		
	Diversification des déplacements			Jouer aux pieds		
	Buts :	Nbre de joueurs				
	<i>1 équipe chasse les 2 autres</i>					
	<i>Toucher les joueurs des équipes adverses (assis)</i>	Espaces			Méthodes pédagogiques - Veiller à ...	
Chaque équipe est en possession d'un ballon (sauf l'équipe qui chasse)						
Le joueur de chaque équipe en possession du ballon est inattaquable.						
Les joueurs touchés par les chasseurs doivent se mettre accroupis. Ils peuvent être libérés par un partenaire qui leur transmet le ballon (échange à la main).						
Temps de jeu pour l'équipe qui chasse 40", comptabiliser le nombre de joueurs accroupis à la fin de ce temps.						

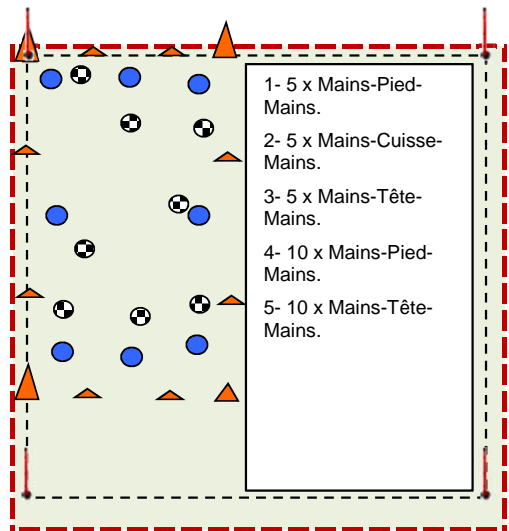
Dt moteur	Durée		Variables
	Nbre de joueurs		<p>Variables</p> <p>jouer sur les distances et les règles</p> <p>compétition individuelle ou par équipe</p> <p>jeu aux pieds</p>
	Espaces		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
Dt moteur	Durée		Variables
	Nbre de joueurs		<p>Variables</p> <p>Obligation de passer dans au moins 3 obstacles avant de sortir de l'aire de jeu.</p> <p>Les joueurs perdent 1 pt, s'ils touchent un obstacle.</p> <p>Le chat doit effectuer le même parcours et toucher la souris avant qu'elle sorte.</p>
	Espaces		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
	Objectifs: calcul optico-moteur		
	But : réussir tous les étages de la pyramide pour marquer 1pt marquer le plus de point possible		
	Consignes : jeu à la main		
	étage 1: faire passer le ballon dans la porte		
	étage 2: faire rebondir (1er rebond) le ballon dans le cerceau		
	étage 3: doser le ballon pour qu'il s'arrête dans le carré		
	Objectifs: diversification des appuis		
	But : 1pt à la souris si le chat ne la touche pas		
	Consignes :		
	Pour la souris : effectuer le chemin de son choix. Pour le chat : reproduire exactement le même chemin que la souris. Départ de la souris : debout (à l'intérieur). Départ du chat : assis (à l'extérieur). Sortir par la porte qui correspond à sa couleur.		

Dt moteur	<p>Objectifs: augmentation du volume de manipulation</p> <p>But : marquer un maximum de points</p> <p>Consignes :</p> <p>Terrain 1 : envoyer le ballon dans le cerceau avec la tête = 1pt Terrain 2 : main - cuisse - main = 1pt Terrain 3 : parcours conduite de balle correct = 1pt Terrain 4 : passe dans la porte = 1pt, dans les 2 = 2pts</p>	Durée		Variables
		Nbre de joueurs		jouer sur les règles et espace pour complexifier ou simplifier
		Espaces		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
Dt moteur	<p>Objectifs: extension du champ perceptif</p> <p>But : marquer un maximum de points</p> <p>Consignes :</p> <p>numéroter les joueurs de 1 à 4</p> <p>à l'appel de leur numéro, les 2 joueurs vont chercher un ballon</p> <p>pendant ce temps l'éducateur montre une couleur</p> <p>le 1er qui stoppe son ballon dans la bonne zone marque 1 pt</p>	Durée		Variables
		Nbre de joueurs		l'éducateur peut modifier la couleur pendant la conduite
		Espaces		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...

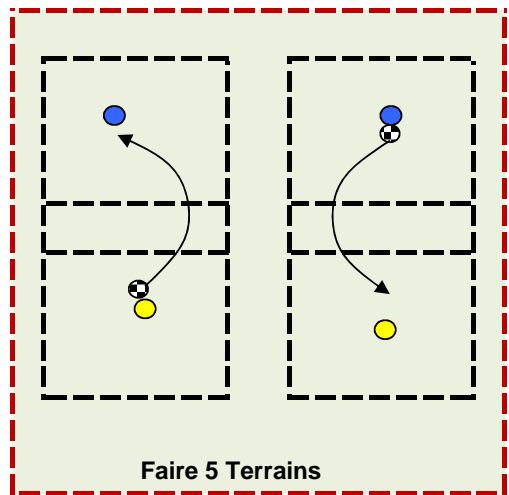
Dt moteur	Développer des compétences motrices	Durée		Variables
	Objectifs: *Diversification des déplacements.	2' par atelier		1- Atelier A: varier les distances entre les coupelles (rythmes progressifs et dégressifs).
	But : *Faire des allers-retours sur l'atelier.	Nbre de joueurs		2- Atelier B: varier le positionnement des obstacles.
	Consignes : *Chaque équipe reste 2' sur chaque atelier organisé en aller et retour.	8 à 10		3- Atelier C: varier le positionnement des cerceaux.
	*A: un appui entre chaque coupelle + passe. *B: conduite slalom. *C: un appui dans chaque cerceau + passe.	Espaces 20 m		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
Dt moteur	Développer des compétences motrices	Durée		Variables
	Objectifs: *Coordination des actions.	8' à 10'		1- Mettre deux ateliers identiques pour augmenter la répétition.
	But : *Faire le parcours le plus justement possible.	Nbre de joueurs		
	Consignes : *A: tour du cerceau en conduite de balle. *B: ballon sous la haie, le joueur passe par dessus. *C: conduite de balle entre les lattes. *D: slalom entre les jalons. *E: tir au but.	8		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces		

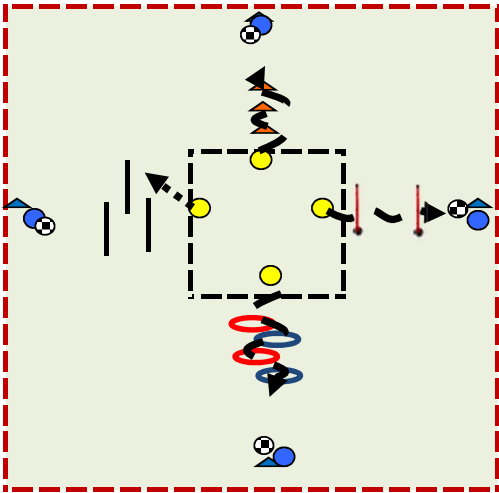
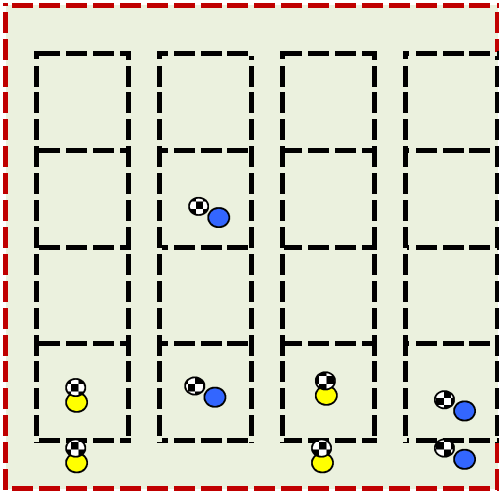
Dt moteur	Développer des compétences motrices	Durée		Variables	
	Objectifs: *Dissociation segmentaire.	8' à 10'			
	But : *Faire les ateliers le plus justement possible.	Nbre de joueurs			
	Consignes : *1- Conduite de balle semelle: *A: pied droit. *B: pied gauche.	8			
	*2- Un ballon par joueur: *Main-Pied-Main.	Espaces			
Dt moteur	Développer des compétences motrices	Durée		Variables	
	Objectifs: *Extension du champ perceptif.	8' à 10'		1- Modifier le parcours slalom (stimulation perceptive différente).	
	But : *Réaliser le slalom et annoncer à l'éducateur la couleur de la coupelle qu'il a montrée pendant le parcours.	Nbre de joueurs		2- Les joueurs doivent mettre le ballon dans le cerceau qui correspond à la couleur de la coupelle qui a été montrée par l'éducateur.	
	Consignes : *Le premier joueur de chaque équipe part en slalom, l'éducateur montre pendant le parcours une coupelle de couleur.	8			
		Espaces			
		20 m			
			Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...		

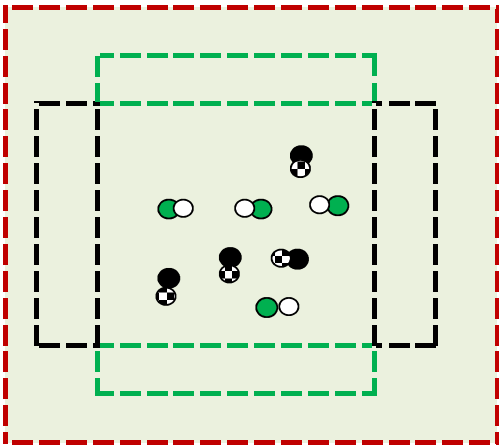
Dt moteur	Développer des compétences motrices	Durée
	Objectifs: *Augmentation du volume de manipulation.	
	But : *Contrat évolutif: *Atteindre le niveau 5.	Nbre de joueurs
	Consignes : *Valider une fois le niveau, pour pouvoir passer au suivant.	8
		Espaces
Dt moteur		Durée
	Objectifs: CALCUL OPTICO MOTEUR	
	Buts: Effectuer un maximum d'échanges en 1 min.	Nbre de joueurs
	Consignes : Les 2 joueurs doivent coopérer pour effectuer un maximum d'échanges. Les joueurs jouent main-pied. Le ballon doit rebondir une fois dans la zone de son partenaire avant d'être récupéré à la main.	Espaces



Variables
1- Pour les plus débrouillés: *Niveau 6: 5 x Mains-Pied-Pied-Mains.
Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
Variables
Pied fort ou pied faible uniquement. Séparer le terrain en 2 parties (gauche et droite) : le joueur doit passer le ballon dans la partie opposée. Augmenter la taille de la rivière.
Méthodes pédagogiques - Veiller à ...



Dt moteur		Durée		Variables
	Objectifs			1. Modifier les différents Ateliers (distances, organisation, consignes...)
	Diversification des déplacements.			
	Buts:	Nbre de joueurs		
	Réaliser les différents ateliers sans erreurs.			
Consignes :	Espaces		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...	
Une équipe avec un ballon par joueur réalise un « une-deux » à l'issue de l'atelier.				
Une équipe sans ballon réalise les 5 ateliers.				
Les joueurs repassent par la zone centrale après chaque atelier.				
Ils tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.				
Dt moteur		Durée		Variables
	Objectifs :			Faire évoluer les contraintes (nombre de contacts, surfaces de contacts...)
	Augmentation du Volume de Manipulation			
	Buts :	Nbre de joueurs		
	Réussir 4 fois le même geste pour marquer 1 pt			
Consignes :	Espaces		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...	
Les joueurs partent de la zone 1 où ils doivent réaliser une contrainte : ex : départ ballon en mains - 1 contact pied – retour ballon en mains.				
Cette contrainte doit être répétée dans chaque zone. Si le joueur fait tomber le ballon, il reste dans la même zone jusqu'à la réussite.				

Dt moteur	Objectifs :	Durée		Variables	
	Extension du Champ Perceptif			Il ne peut pas y avoir plus de 2 joueurs de la même équipe dans le même embut.	
	Buts : Revenir le plus rapidement possible dans l'un de ses embuts. L'équipe qui est revenue dans ses embuts la 1ère = 1 pt.	Nbre de joueurs			Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	Consignes : Lorsque l'éducateur lève la coupelle blanche, les joueurs doivent stopper leur ballon et en récupérer un de la même couleur avant de retourner dans leur embut. Lorsque l'éducateur lève la coupelle verte, les joueurs doivent stopper leur ballon et en récupérer un de l'autre couleur avant de retourner dans l'embut adverse.	Espaces			

