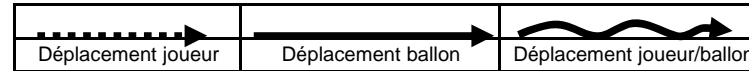
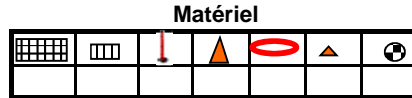


NOM :  
 PRENOM:  
 DATE:

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:

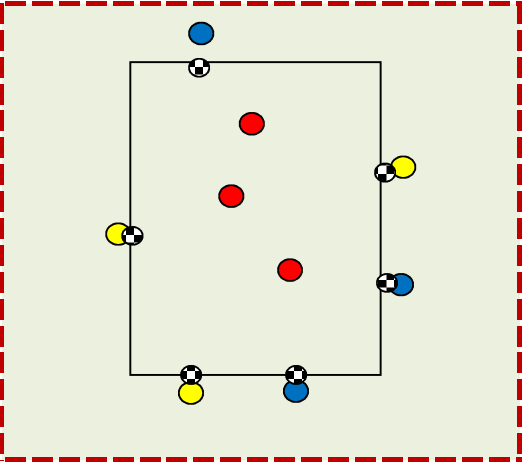
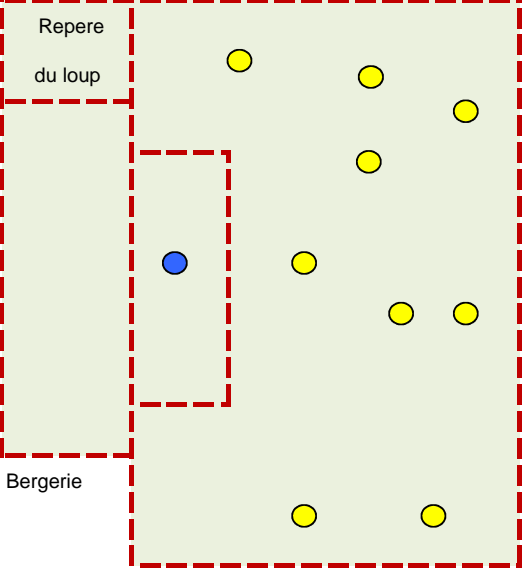


Parties	Taches	Descriptif		Elements pedagogiques	
<b>Jeu</b>	Apprentissage du jeu	Durée		<b>Variables</b>	
	<b>But :</b> Marquer plus de points que les autres équipes 1pt par joueur ayant traversé l'aire de jeu	15'		Au pied Ajouter des portes dans lesquelles passer (plus de portes que de défenseurs; 4 par exemple) Si le joueur stoppe son ballon, il devient inattaquable	
	<b>Consignes :</b> <b>A la main</b> Au signal des défenseurs, les 6 attaquants <b>doivent traverser l'aire de jeu sans être touché</b>	Nbre de joueurs		8	<b>Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...</b>
	Joueur touché = joueur glacé Chaque joueur est remis en jeu après une traversée	Espaces		15m x 20m	Faire identifier la position des défenseurs (où se trouve l'espace libre) Etre capable d'aller vite mais en maîtrisant son ballon dans l'embut opposé
<b>Jeu</b>	Apprentissage du jeu	Durée		<b>Variables</b>	
	<b>But :</b> Marquer plus de points que les autres équipes 1pt par ballon ramené dans l'embut	15'		Au pied : le ballon doit être maîtrisé dans l'embut. Les défenseurs doivent récupérer le ballon et le ramener au milieu Augmenter le nombre de défenseurs	
	<b>Consignes :</b> Au signal des défenseurs, les 6 attaquants doivent récupérer et ramener un ballon à la main sans être touché par l'un des 2 défenseurs	Nbre de joueurs		8	<b>Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...</b>
	Attaquant touché = attaquant glacé Effectuer 2 séquences avec les mêmes défenseurs avant de changer	Espaces		20m x 20m	Faire identifier la position des défenseurs (où ne faut 'il pas aller) Une fois dans le carré central, faire identifier, le côté par lequel sortir

Jeu	Apprentissage du jeu	Durée		<b>Variables</b>	
	<b>But :</b> Marquer = 1pt Marquer plus de points que l'équipe adverse	15'		Au pied (le défenseur doit récupérer le ballon et passer une porte pour marquer)	
	<b>Consignes :</b> Duel 1 contre 1, à la main Au signal du défenseur, l'attaquant doit franchir l'une des 2 portes sans être touché par le défenseur Lorsque la porte est franchie, l'attaquant peut frapper au but	Nbre de joueurs		Le starter se fait de façon différente (ballon envoyé entre les jambes par un autre joueur)	
		8		<b>Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...</b>	
		Espaces		Faire identifier le nombre de portes et le positionnement du défenseur	
		15m x 30m		Faire identifier la notion de feinte	
Jeu	Apprentissage du jeu	Durée		<b>Variables</b>	
	<b>Objectifs:</b> Prise d'information			- Ballon en main	
	<b>Buts:</b> - Pour les chevaliers : réussir à se rendre dans le bon château - Pour les gardiens : attraper le plus de chevaliers possible	Nbre de joueurs		- Conduite de balle (les gardiens devront faire sortir les balons de l'aire de jeu)	
	<b>Consignes :</b> - A l'annonce de la couleur, les chevaliers doivent se rendre dans la bonne tour du château sans se faire attraper par les gardiens - Interdiction de sortir de l'aire du jeu	Espaces		- Varier les formes de consignes (sons, coupelles...)	
				<b>Méthodes pédagogiques - Veiller à ...</b>	

<b>Jeu</b>	Apprentissage du jeu	Durée		Variables
	<b>Objectifs:</b> Agrandir l'espace de jeu effectif			- On ne peut pas aller dans la zone interdite tant que le ballon n'y est pas (attaquants et défenseurs)
	<b>Buts:</b> Passer avec le ballon virtuel dans une des 2 portes	Nbre de joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	<b>Consignes :</b> Le porteur du ballon lève la main pour indiquer qu'il est en possession du ballon. On se fait des passes en appelant un partenaire : «Lucie ».			
<b>Jeu</b>	Apprentissage du jeu	Durée		Variables
	<b>Objectifs :</b>			
	<b>Buts :</b> Arriver de l'autre côté du lac en premier	Nbre de joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	<b>Consignes :</b> Chaque joueur a un ballon en conduite de balle.  Chaque équipe a un ballon qu'elle joue avec les mains. Dans la traversée, tous les joueurs doivent toucher ce ballon une fois.	Espaces		

Jeu	Apprentissage du jeu	Durée		Variables	
	<b>Objectifs:</b>	Séquence de 1min (7min)		* Les buts sont de couleurs et majorés selon la couleur	
	.Les attaquants doivent marquer dans les 4 cages.	Nbre de joueurs			
	.Les défenseurs doivent empêcher les attaquants de marquer, et renvoyer le ballon dans la zone de départ pour marquer un point.	3*3		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...	
	<b>But :</b>	Espaces			
	. 1 but = 1 point	3*10m*10m		.Utiliser une histoire...	
Jeu	Apprentissage du jeu	Durée		Variables	
	<b>Objectifs:</b>	Seq 1m30 (10min)			
	Récupérer le ballon et l'apporter dans son camp initial.	Nbre de joueurs			
	<b>But :</b>	3*3		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...	
	. 1 ballon rapporté = 1 point	Espaces		. La troisième équipe compte les points à l'aide de coupelles, ici on est dans la découverte du comptage...	
	<b>Consignes :</b>	30*15m			
	. Possibilité de défendre				
	. Chaque joueur a un numéro attribué.				
	. Les joueurs sont en mouvement dans leur camp				

<p align="center"><b>Jeu</b></p>	Apprentissage du jeu	Durée		<p align="center"><b>Variables</b></p>
	<b>Objectifs:</b> . Conduire le ballon sur la ligne opposée . Toucher le porteur de balle.	10min		. Le jeu à la main permet juste d'identifier les règles plus simplement. Passer aux pieds rapidement.
	<b>But :</b> . 1 point pour la traversé sans être touché.	Nbre de joueurs		
	<b>Consignes :</b> . On joue à la main . Le touché se fait sur les épaules.	Espaces		<p align="center"><b>Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...</b></p> . Faire identifier le sens du jeu... LA OÙ JE MARQUE !
<p align="center"><b>Jeu</b></p>	<b>Objectifs:</b> Construction de l'opposition	Durée		<p align="center"><b>Variables</b></p>
	<b>But :</b> <i>Rejoindre la "Bergerie" à minuit (zone spécifique).</i>	Séq de 3'		1. Ballon joué au pied (conduite de balle). 2. Mettre 2 ou plusieurs "loups".
	<b>Consignes :</b> Un joueur "loup", et se déplace dans son repère (zone), les moutons trotinant dans l'aire de jeu central hors de la bergerie.	Espaces		
	Question des moutons au loup : "Quelle heure est-il ? ... à la réponse du loup "minuit", il peut sortir de son repère pour attraper tous les moutons qui n'auront pas rejoint la bergerie à temps.  Les moutons pris iront dans le repère du loup et ne seront délivrés que pendant la période des "minuit" (délivrance par une tape de la main d'un autre mouton).	Zone "loup" (5mx5m), Zone "mouton-libre" (10mx10m), zone "bergerie" (5mx5m).		<p align="center"><b>Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...</b></p>

<p><b>Jeu</b></p>	<p><b>Objectifs:</b></p> <p>Construction de l'opposition</p>	Durée		Variables	
	<p><b>But :</b></p> <p><i>Traverser la zone défendue par le ou les "loups", pour aller marquer avant la ligne de fond sans se faire dégager son ballon.</i></p>			Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...	
	<p><b>Consignes :</b></p> <p>Le joueur pris par le "loup", revient au départ.</p> <p>Les attaquants peuvent partir en même temps.</p> <p>Combien de buts en 2 minutes ? ...</p>	Nbre de joueurs			
	<p><b>Dispositifs :</b></p> <p>2 mini-terrain avec buts (constri-foot).</p> <p>1 zone matérialisée sur les terrains.</p> <p>2 défenseurs situés dans la zone proche attaquants</p>	Espaces		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...	
<p><b>Jeu</b></p>	<p><b>Objectifs:</b></p> <p>Construction de l'opposition</p>	Durée		Variables	
	<p><b>But :</b></p> <p>Rentrer dans le château pour voler le trésor sans se faire toucher et le ramener sans se le faire dégager</p>			Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...	
	<p><b>Consignes :</b></p> <p>Jeu 8 contre 4 (1/3 contre 2/3).</p> <p>Le "voleur" touché est fait "prisonnier" (derrière le château, couloir de fond de terrain).</p> <p>Avec plusieurs "prisonniers", former une chaîne, le 1er ayant un pied dans la zone "prison".</p>	Nbre de joueurs			
	<p>Délivrance possible en touchant la chaîne.</p> <p>Compter le nombre de ballons ramenés en un temps donné.</p>	Espaces		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...	
	20m*20m				

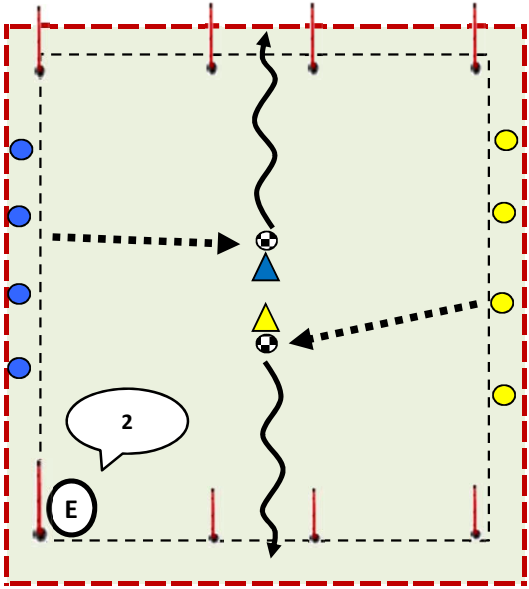
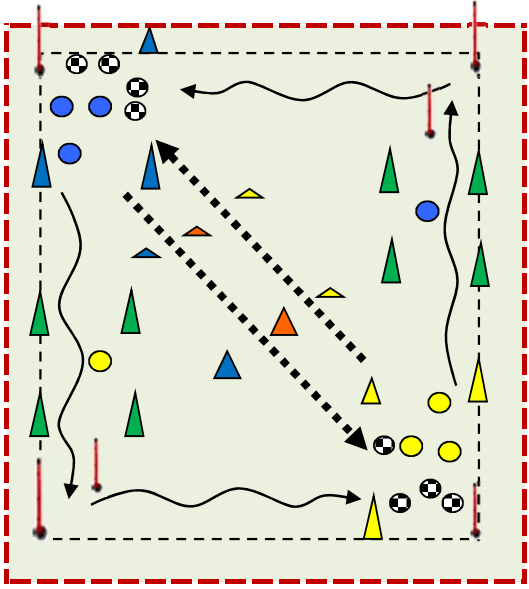
1. Jeu au pied en 2 c 3 : éliminer les joueurs défenseurs pour aller marquer.

1. Ballon joué à la main : ramener le ballon ;
2. Jeu au pied : retour en conduite de balle.

Dispositif :

Disposition d'un château (carré central) + un "refuge" (zone des voleurs) + un camp des "prisonniers" (couloir du fond).

Jeu	Objectifs: construction de l'adversaire	Durée		Variables	
				Modifier les points de départs	
	But : Arriver en zone sans se faire toucher ni sortir son ballon	Nbre de joueurs		Passer dans une porte sur le trajet	
	Consignes : 1 pt à l'attaquant (et/ou son équipe) s'il réussit				
	Départ à l'initiative de l'attaquant, mais sur la borne	Espaces			
				Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...	
Jeu	Objectifs: construction de l'adversaire	Durée		Variables	
				Mettre des refuges (cerceaux)	
	But : Emmener les coupelles dans le château	Nbre de joueurs		Jouer avec des ballons et à la main pour se faire des passes	
	Consignes : Séquence de 30" max			Jouer aux pieds éventuellement	
	Les gardiens ne peuvent pas rentrer dans le château	Espaces			
les joueurs touchés par les gardiens doivent ressortir de l'aire de jeu avant de pouvoir reattaquer				Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...	
				Respect des règles	

Jeu	Apprentissage du jeu	Durée		<b>Variables</b>		
	<b>Objectifs:</b> *Tactique: construction de l' OPPOSITION.	10'		1- Jeu à la main. 2- Jeu aux pieds.	<b>Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...</b>	
	<b>But :</b> *Récupérer le ballon à l'appel de son numéro.	Nbre de joueurs		3- Mise en place d'un GB dans chaque cage: * Le 1er joueur qui tire au but = 1 point. * But marqué = 1 point.		
	<b>Consignes :</b> *A l'appel de son numéro par l'éducateur, le joueur concerné de chaque équipe doit prendre le ballon de sa couleur au centre de l'espace de jeu, et le ramener dans le but.	8 à 10				
	*1 point à l'équipe, par ballon récupéré et immobilisé dans le but.	Espaces				
		20 x 20				
Jeu	Apprentissage du jeu	Durée		<b>Variables</b>		
	<b>Objectifs:</b> *Tactique: construction de l' OPPOSITION.	20" à 30" par séquence		1- Ballon à la main: ne pa se faire toucher par le loup. 2- Ballon aux pieds: éliminer le loup pour rejoindre sa maison.	<b>Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...</b>	
	<b>But :</b> *Posséder plus de ballons que l'équipe adverse.	Nbre de joueurs				
	<b>Consignes :</b> *Au signal de l'éducateur, chaque joueur va chercher un ballon dans la maison adverse pour venir le déposer dans la sienne en passant par la forêt gardée par la loup.	8 à 10				
	*Tous les joueurs partent ensemble. Au stop l'équipe qui a le + de ballons marque 1 point.	Espaces				
		15 x 15				



<p align="center"><b>Jeu</b></p>	Apprentissage du jeu	Durée		<b>Variables</b>	
	<b>Objectifs:</b> *Tactique: construction de l' OPPOSITION.	Séquences de 2'.		1- Jeu en 2 x 1 ou 3 x 2: éliminer le ou les défenseurs pour aller marquer.	
	<b>But :</b> *Marquer dans le but après avoir traversé la zone défendue par le ou les loups.	Nbre de joueurs		2- Contrainte temporelle de 15" pour aller marquer.	
	<b>Consignes :</b> *Jeu aux pieds. Un ballon par joueur. *Le joueur dont le ballon est sorti par le défenseur, revient au départ. *Les attaquants peuvent partir en même temps. *Le défenseur ne défend que dans sa zone, et si récupération du ballon = stop ball.	8 à 10		3- Critères de réussites: combien de buts en 2' ?	
		Espaces		<b>Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...</b>	
		30 x 20			
	Apprentissage du jeu		<b>Le meilleur dribbleur</b>	<b>Variables</b>	
<b>Objectif :</b> Tactique: construction de l' OPPOSITION.				* On calcule le meilleur temps pour garder ou sortir le ballon * Egalité ou supériorité numérique	
<b>But :</b> Garder le ballon				<b>Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...</b>	
<b>Consignes</b> *les attaquants doivent garder le ballon le + longtemps possible dans le terrain * les défenseurs doivent sortir le ballon hors du terrain				Veiller aux règles sur les contacts Veiller à la sécurité des enfants	