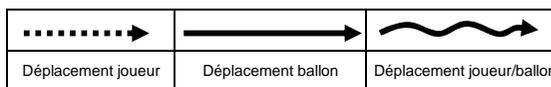
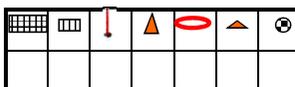


NOM :
 PRENOM:
 DATE:

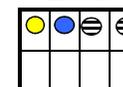
Thème de séance :			
On a le ballon	Conservet/Progresser	Déséquilibrer	Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	Reprendre le ballon	Protéger le but

Cat : U7
 SEMAINE:

Matériel

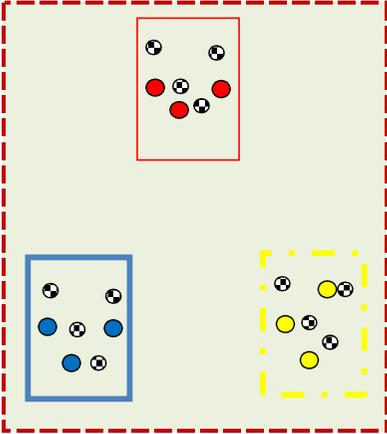
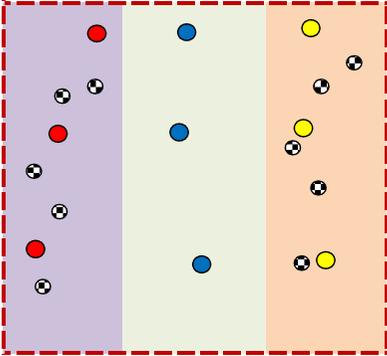
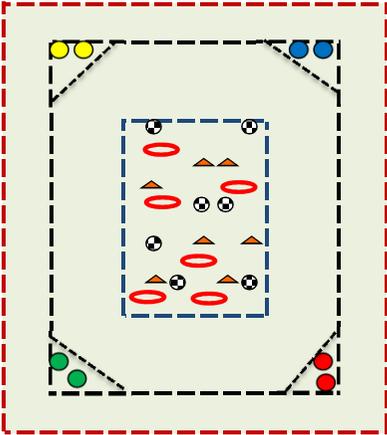


Effectif

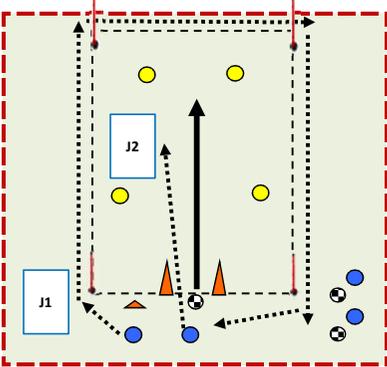
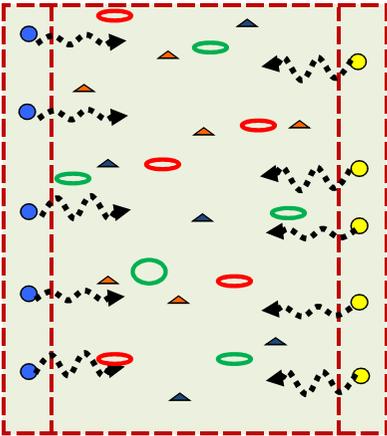


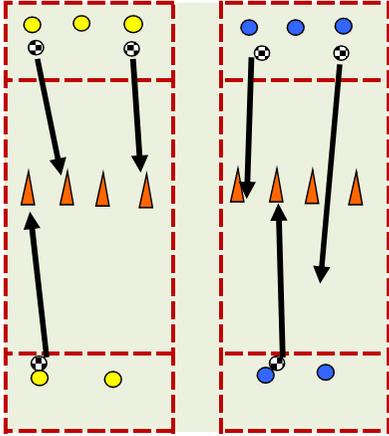
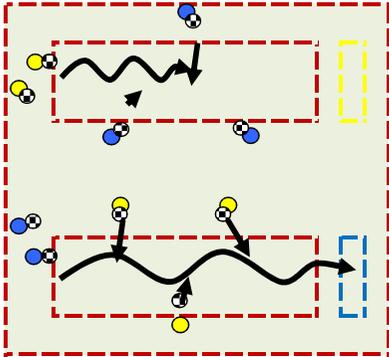
Parties	Taches	Descriptif	Elements pedagogiques
Jeu	Apprentissage du jeu		<p>Variables</p> <p>Ajouter une porte centrale de manière à avoir un changement de direction et une notion d'évitement</p> <p>Au pied : en conduite + ballon arrêté dans les maisons</p> <p>Si 2 joueurs ou leurs ballons se percutent, les joueurs sont glacés pendant 5s</p> <p>Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...</p> <p>Faire identifier, parmi les 3 autres maisons, celle qui a le plus de ballons</p>
	But : Marquer de points que les équipes adverses 1pt par manche remportée : le plus de ballons		
	Consignes : A la main Au signal de l'éducateur, un joueur de chaque équipe se dirige dans une maison adverse pour récupérer un ballon et le ramener dans sa maison Le partenaire ne peut partir que si le ballon est arrêté dans la maison		
	Durée		
	15'		
Jeu	Apprentissage du jeu		<p>Variables</p> <p>Ajouter un temps avant le lequel les joueurs doivent frapper</p> <p>Ajouter des coupelles sur les côtés du but : but sur les côtés = 3pts</p> <p>L'annonce du N° peut se faire de manière visuelle (doigts de la main)</p> <p>Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...</p> <p>Veiller à ce que les joueurs identifient bien la couleur du gardien sur lequel il vont frapper</p>
	But : Marquer plus de points que l'équipe adverse 1pt par but marqué		
	Consignes : Les joueurs sont numérotés de 1 à 4 (au départ, même n° pour les gardiens) A l'annonce du N°, les joueurs récupèrent le ballon et frappent dans le but adverse Après la frappe, le joueurs prend la place du gardien sur lequel il a frappé Frapper avant la ligne		
	Durée		
	15'		
Jeu	Apprentissage du jeu		<p>Variables</p> <p>Au pied</p> <p>Après avoir arrêté le ballon dans un carré, récupérer celui d'un partenaire et revenir dans l'embut de départ</p> <p>Si 2 joueurs ou ballons se heurtent, les joueurs sont glacés 5s</p> <p>Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...</p> <p>Faire identifier les carrés libres</p> <p>Faire identifier la surface à utiliser pour stopper le ballon</p>
	But : Marquer plus de points que l'équipe adverse		
	Consignes : A la main Au signal de l'éducateur, les joueurs doivent s'arrêter dans un carré de leur couleur et aplatiser le ballon		
	Durée		
	15'		

Jeu	Apprentissage du jeu	Durée		Variables
	Objectifs: Etre capable de prendre l'information pour s'orienter dans l'espace pour			- Conduite de balle au pied - Obligation de passer dans une porte - Contourner un cerceau
	But : Posséder plus de ballons que les équipes adverses à la fin du déménagement	Nbre de joueurs		
	Consignes : - Jeu à la main - Au signal de l'éducateur, aller le plus vite possible prendre un seul ballon dans une des autres maisons et le ramener dans sa maison	Espaces		
				Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
Jeu	Apprentissage du jeu	Durée		Variables
	Objectifs: La passe courte			- Augmenter / Diminuer la taille du terrain - Mettre des portes dans le camp adverse dans lesquelles, si le ballon passe, on marque un point
	But : Avoir moins de ballons dans son camp que l'équipe adverse à la fin du temps imparti	Nbre de joueurs		- Imposer une surface de contact (intérieur du pied) - Imposer le pied droit ou le pied gauche
	Consignes : - Jeu à la main - Lancer un seul ballon à la fois dans le camp adverse - Les ballons ne doivent pas être envoyés en dehors des limites (sinon rajout au total de ballons)	Espaces		
				Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
Jeu	Apprentissage du jeu	Durée		Variables
	Objectifs: Technique du tir			- Valoriser certaines zones du but - Imposer une surface de contact - Imposer un pied de frappe
	But : Marquer plus de buts que l'équipe adverse en un temps donné (1min30s).	Nbre de joueurs		
	Consignes : - Chaque équipe a 3 ballons et ne joue qu'avec ses ballons. - ne peut tirer qu'après la passe d'un partenaire. - On ne peut pas tirer après la ligne en pointillés. (Veiller à ce que tous les joueurs tirent).	Espaces		
				Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...

Jeu	Apprentissage du jeu	Durée		Variables
	Objectifs: . Les voleurs doivent prendre les meubles (ballons) dans les maisons des adversaires pour les ramener chez eux. . L'équipe qui a le plus de meuble (ballons) gagne.	Séquence de 1min (7min)		. Passer rapidement au jeu avec les pieds . Introduire des obstacle sur le parcours.
	But : . Rapporter le plus de meubles (ballons) dans sa maison.	Nbre de joueurs		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
	Consignes : . Jeu à la main . On peut ramener qu'1 seul meuble à la fois. . On s'arrête où l'on est à la fin du jeu.	3*3		. Faire identifier les règles avec le jeu à la main. <i>. L'histoire est très importante (jeu du voleur). On peut également intégrer la notion de l'environnement avec le respect de l'eau et son importance.</i>
		Espaces		
		3*10m*10m		
Jeu	Apprentissage du jeu	Durée		Variables
	Objectifs: . Envoyer le ballon dans la zone la plus proche de la sienne	Seq 1m30 (10min)		. Passer rapidement au jeu avec les pieds après avoir fait identifier les règles aux enfants. . Effectuer un jeu main/pied (utiliser des ballons de couleurs...)
	But : . L'équipe qui a le plus de ballon dans sa zone perd	Nbre de joueurs		. Penser aux rotations (changement de rôle)
	Consignes : . Jeu à la main . On joue avec 1 ballon à la fois . Si un ballon sort de l'aire de jeu, alors il ne compte plus pour la séquence.	3*3		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces		. L'important est de faire identifier aux joueurs la ou les cibles qu'ils doivent attaquer.
		30*15m		
Jeu	Apprentissage du jeu	Durée		Variables
	Objet construction de la cible			imposer des obstacles sur le trajet (psychomot - diversification des appuis + coordination des actions) laisser la possibilité de prendre et emmener des objets dans les nids averses
	But : aller chercher le plus d'objets possible et les ramener dans son nid	Nbre de joueurs		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
	Cons jeu à la main - objets de différentes valeurs manche de 15-20"	Espaces		

Jeu	Apprentissage du jeu	Durée		Variables
	Objectifs: Construction de la cible But : <i>Posséder plus de ballon que l'adversaire.</i> Consignes : Au signal de l'éducateur, chaque joueur part en course chercher un ballon dans la maison des adversaires pour venir le déposer dans sa propre maison. Tous les joueurs partent ensemble, au même moment. Les joueurs doivent suivre le cheminement suivant : - Déplacement sans ballon en biais ; - Déplacement avec ballon en contournement du constrifoot.	Nbre de joueurs		1. Ballon joué à la main. 2. Jeu au pied en conduite de balle. 3. Contournement d'obstacles.
	Au stop, l'équipe qui a le plus de ballon marque 1 point.	Espaces		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
		15m*15m		
Jeu	Apprentissage du jeu	Durée		Variables
	Objectifs: *Tactique: construction de la CIBLE. But : *Posséder plus de ballons que l'équipe adverse.	20" à 30" par séquence		1- Ballon à la main. 2- Ballon aux pieds. 3- Contournement d'obstacles sur le chemin du retour.
	Consignes : *Au signal de l'éducateur, chaque joueur va chercher un ballon dans la maison adverse pour venir le déposer dans la sienne. Tous les joueurs partent en même temps.	Nbre de joueurs		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
	*Au stop, l'équipe qui a le plus de ballons marque 1 point.	8 à 10		
		Espaces		15 x 15
Jeu	Apprentissage du jeu	Durée		Variables
	Objectifs: *Tactique: construction de la CIBLE. But : *Traverser l'espace sans se faire toucher par les éperviers.	Nombre de passages par éperviers.		1- Traverser en conduite de balle sans se faire sortir son ballon par les éperviers en dehors du terrain. 2- Passer (avec ou sans ballon) une porte avant de rejoindre la zone d'en-but. 3- Contourner (ou mettre un pied dans) un cerceau avant de rejoindre la zone d'en-but.
	Consignes : *Les éperviers touchent les lapins. *Les lapins qui entrent dans la zone d'en-but sont inattaquables. *Le "duo d'éperviers" gagnant est celui qui touche le plus de lapins en un nombre de passages prédéfinis.	Nbre de joueurs		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
		8 à 10		
		Espaces		30 x 20

Jeu	Apprentissage du jeu	Durée		Variables	
	Objectifs: *Tactique: construction de la CIBLE.	Temps de passage de J1.		1- Ballon à la main. 2- Jeu aux pieds. 3- J1 fait le tour du carré en conduite de balle.	
	But : *Pour le joueur "J2", ne pas se faire toucher et permettre à "J1" de faire le tour du carré.	Nbre de joueurs		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...	
	Consignes : *J2 est à l'extérieur du carré, envoie la balle à l'intérieur du terrain, et entre dans celui-ci. *J1 fait le tour du carré le + vite possible. *Interdiction de toucher J2 au dessus des genoux. *Interdiction de courir ballon en main.	8 à 10			
		Espaces			
		15 x 15			
Jeu	Apprentissage du jeu	Durée		Variables	
	Objectifs: Construction de la cible. Construction du sens du jeu.	10'		1. Jeu à la main. 2. Jeu aux pieds. 3. Mettre des obstacles (cerceaux, coupelles...) (Ex: avant de pouvoir changer de camp, il faut faire le tour d'un cerceau et toucher un cône).	
	But : Changer de camp avant l'équipe adverse.	Nbre de joueurs		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...	
	Consignes : Au signal, les 2 équipes doivent changer de camp. L'équipe qui arrive la première dans la zone opposée marque 1 pt.	10			
		Espaces			
		15m x 20m			

Jeu	Développer des compétences motrices	Durée		Variables	
	Objectifs: Construction de la cible.	10' Séquences de 2'		<ol style="list-style-type: none"> 1. Ballon joué à la main libre (trajectoire). 2. Jeu "pied-main". 3. Jeu au pied au sol. 	
	But : Faire tomber le plus grand nombre de quilles en un temps donné.	Nbre de joueurs			
	Consignes : Au signal de l'éducateur, chaque équipe en possession de ses ballons, tente d'abattre le plus de quilles possible. (ballon au sol) Marque 1 point l'équipe qui fait tomber toutes les quilles ou plus de quilles que l'adversaire à la fin du temps de jeu (signal de l'éducateur).	10			Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces			
	8m x 5m				
Jeu	Apprentissage du jeu	Durée		Variables	
	Objectifs: Construction de la cible.	10'		<ol style="list-style-type: none"> 1. Ballon des chasseurs joués au pied. 	
	But : <u>Pour les "lièvres"</u> : Traverser la zone en conduite de balle sans se faire toucher le ballon = 1 pt. <u>Pour les "chasseurs"</u> : toucher le ballon des "lièvres" au moyen d'un lancer du ballon (au sol) = 1 pt.	Nbre de joueurs			
	Consignes : Conduite libre des "lièvres". Le second "lièvre" part dès lors que le 1er est arrivé (ou est touché). Les joueurs "chasseurs" ont interdiction de lever le ballon. Les "chasseurs" ne suivent pas leur ballon.	10			Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces			
	8m x 15m				