N° 01 Les déménageurs 1



Catégorie

10 Mn





40 m X 20 m

Jeu

Comprendre le sens du jeu

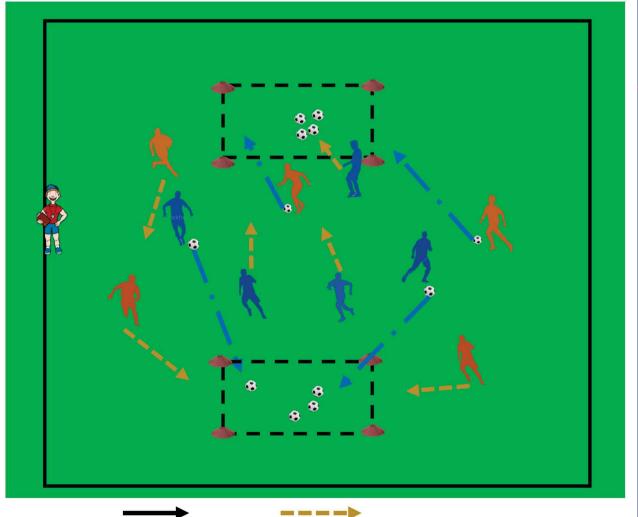


G.F.C	FRANCE	FOOTBIALL AU FÉMININ FFF
Pallons		Chacubles

Objectifs	Comprendre le sens du jeu

1	FFF	MAIERIEL PAR AIELIER					
Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
				$\bigcirc$			
15	Jeu de chasubles					Plein	

But	L'équipe qui aura le plus de ballons dans sa maison marque 1 pt.
Consignes	<ul> <li>Séquences de 30 sec</li> <li>Au signal, aller chercher un ballon dans l'autre maison et le ramener à la main dans sa maison.</li> </ul>
Variantes	Le joueur doit ramener le ballon en conduite de balle.
Points de vigilance	<ul> <li>Laisser jouer - Observer – Questionner</li> <li>Compter les points</li> <li>Valoriser les réussites</li> <li>Tous les joueurs doivent être actifs</li> </ul>



N° 02

Les déménageurs 3



Catégorie

10 Mn





40 m X 20 m

Jeu

Objectifs

Comprendre le sens du jeu

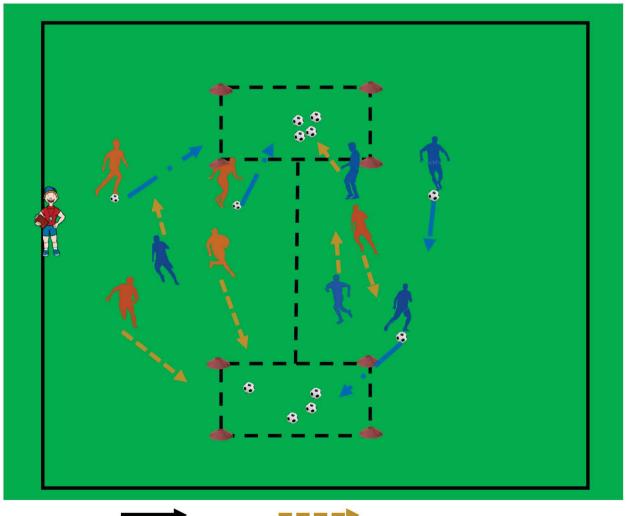




Comprendre le sens du ieu	

MAIERIEL PAR AIELIE						ELIEK	
Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
				$\bigcirc$			A.
15	Jeu de chasubles					Plein	

But	L'équipe qui aura le moins de ballons dans sa maison marque 1 pt.
Consignes	<ul> <li>Séquences de 30 sec</li> <li>Au signal, amener en conduite de balle le ballon dans la maison de l'équipe adverse en passant obligatoirement par la route de mon équipe.</li> </ul>
Variantes	<ul> <li>Un joueur sans ballon peut revenir par le chemin adverse pour essayer de ralentir l'équipe adverse ou prendre le ballon</li> <li>Possibilité de se faire des passes pour éviter l'adversaire qui essaye de prendre un ballon</li> </ul>
Points de vigilance	<ul> <li>Laisser jouer - Observer – Questionner</li> <li>Compter les points</li> <li>Valoriser les réussites</li> <li>Tous les joueurs doivent être actifs</li> </ul>





N° 03 Les déménageurs 4

Comprendre le sens du jeu



Catégorie

10 Mn





40 m X 20 m

Haies

Jeu

**Objectifs** 

Comprendre le sens du jeu





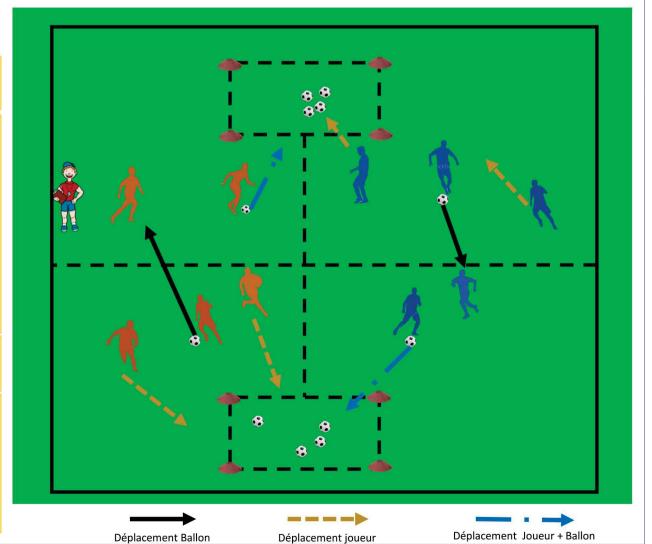






			0	—		
15	Jeu de chasubles				Plein	

But	L'équipe qui aura le moins de ballons dans sa maison marque 1 pt.
Consignes	<ul> <li>Séquences de 30 sec</li> <li>Séparation de l'aire de jeu en 2 couloirs et 4 zones.</li> <li>Une équipe dans chaque couloir avec 3 joueurs dans la zone près de son camp et 2 joueurs près du camp adverse</li> <li>Au signal, les 3 joueurs cherchent à vider leur camp en prenant un ballon et en l'amenant près de l'autre zone pour faire une passe à un partenaire</li> <li>Ce dernier va porter le ballon dans le camp adverse et revient chercher un ballon</li> </ul>
Variantes	
Points de vigilance	<ul> <li>Laisser jouer - Observer – Questionner</li> <li>Compter les points</li> <li>Valoriser les réussites</li> <li>Tous les joueurs doivent être actifs</li> </ul>



N° 04 1,2,3.... soleil

Jeu



Catégorie

U7

10 Mn





40 m X 20 m

Déplacement Joueur + Ballon

瘀	* *	
G.	F. C	

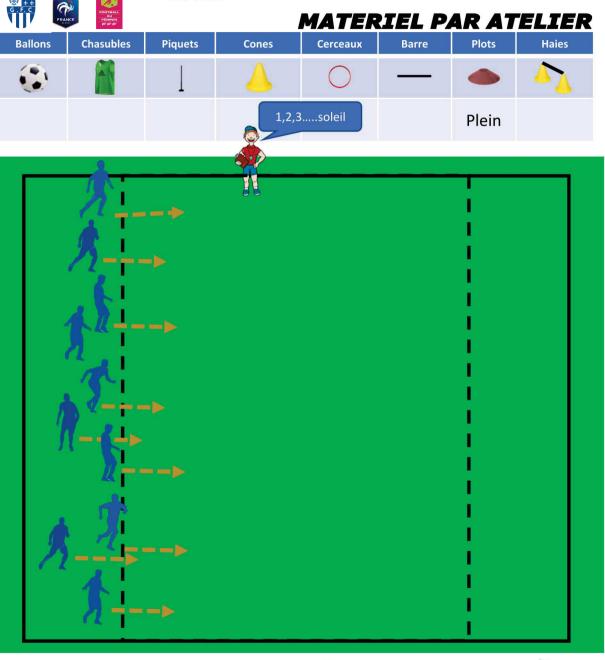
Comprendre le sens du jeu





Déplacement Ballon

Objectifs	Comprendre le sens du jeu
But	Le joueur qui atteint le 1er la zone but marque un point.
Consignes	<ul> <li>L'éducateur prononce «1-2-3 Soleil»,</li> <li>Les joueurs doivent se déplacer en allant vers la zone but.</li> <li>Dès que l'éducateur a terminé sa phrase, il se retourne, les joueurs doivent s'arrêter et faire la statue. Si un joueur est surpris en train de bouger, il retourne sur la ligne de départ.</li> </ul>
Variantes	<ul> <li>Les joueurs partent en conduite de balle.</li> <li>Varier le rythme d'énonciation de la phrase.</li> </ul>
Points de vigilance	<ul> <li>Laisser jouer - Observer - Questionner</li> <li>Compter les points</li> <li>Valoriser les réussites</li> </ul>



Déplacement joueur

N° 05 Les 4 coins

profondeur



Catégorie

U7







40 m X 20 m

# Jeu

Objectifs

# Comprendre le sens du jeu

Agrandir l'espace de jeu effectif (largeur et



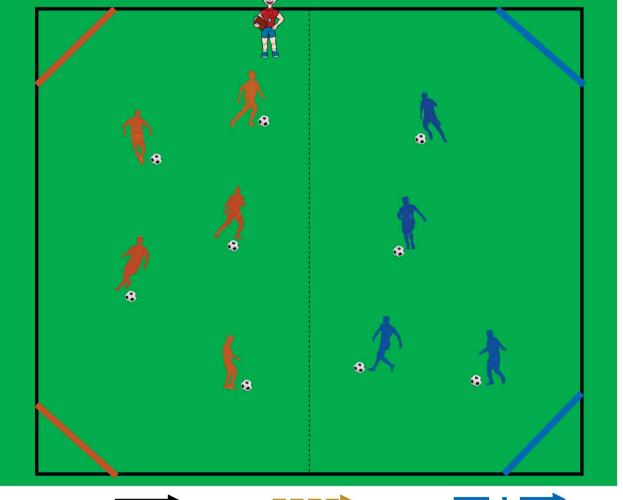






Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
				$\bigcirc$			
1 par joueur	Jeu de chasubles					Plein	

But	C'est l'équipe qui sera regroupée la première dans les coins correspondant à sa couleur qui marque un point.				
Consignes	<ul> <li>Chaque joueur conduit son ballon dans son camp.</li> <li>Au signal de l'éducateur, chaque joueur prends son ballon avec les mains et ira le déposer dans un des coins correspondant à sa couleur</li> </ul>				
Variantes	<ul> <li>Au signal de l'éducateur, le ballon est déposé dans un des coins correspondant à sa couleur en conduite de balle.</li> <li>Deux joueurs minimum doivent être dans chaque coin.</li> <li>Un joueur adverse (appelé le glouton) peut passer dans l'autre camp et essayer de sortir des ballons des limites du terrain.</li> </ul>				
Points de vigilance	<ul> <li>Laisser jouer - Observer - Questionner</li> <li>Compter les points</li> <li>Valoriser les réussites</li> <li>Tous les joueurs doivent être actifs</li> </ul>				



N° 06 Le chasseur

Jeu



Catégorie

U7

10 Mn





40 m X 20 m

Déplacement Joueur + Ballon

# Comprendre le sens du jeu





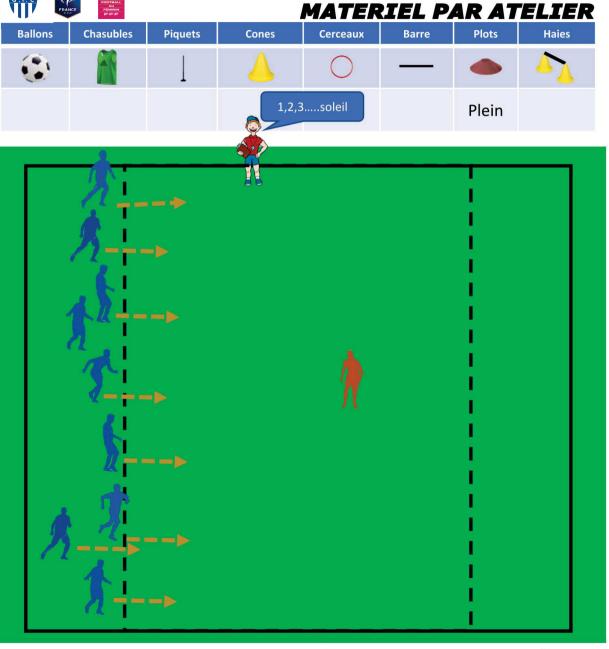


FRANCE FEBRUARY	ECOTRAL!
-----------------	----------

Déplacement Ballon

Objectifs	Comprendre le sens du jou
Objectifs	Comprendre le sens du jeu

But	Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.				
Consignes	<ul> <li>Les joueurs doivent aller dans la zone refuge sans se faire toucher ou attraper par le chasseur.</li> <li>Tous les joueurs attrapés deviennent des chasseurs et doivent se tenir la main.</li> </ul>				
Variantes	<ul> <li>Les joueurs partent en conduite de balle.</li> <li>Mettre des portes dans la surface central.         Chaque joueur doit passer par au moins une porte lorsqu'il traverse     </li> <li>Augmenter le nombre initial de chasseur</li> </ul>				
Points de vigilance	<ul> <li>Laisser jouer - Observer - Questionner</li> <li>Compter les points</li> <li>Valoriser les réussites</li> <li>Changer régulièrement de chasseur</li> <li>Occupation de toute la largeur par les joueurs</li> <li>Tous es joueurs doivent être actifs</li> </ul>				



Déplacement joueur

N° 07 Les 2 chasseurs

Jeu

Objectifs



Catégorie

U7







40 m X 20 m

# Comprendre le sens du jeu











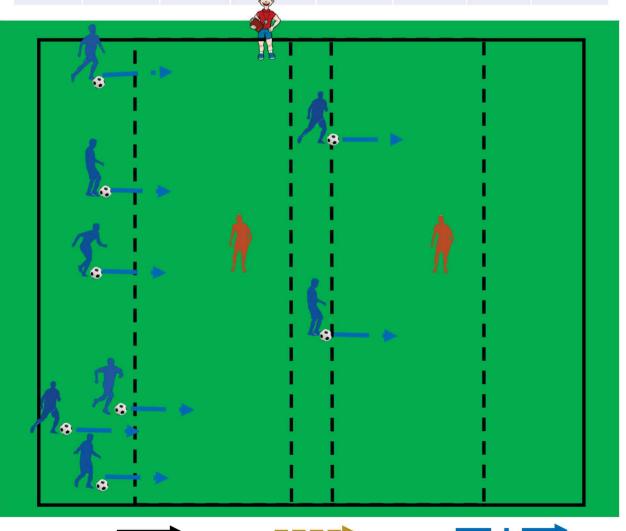
## FRANCE **MATERIEL PAR ATELIER**

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
				$\bigcirc$	_		
8	1 jeu					Plein	

But	Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.
Consignes	<ul> <li>Les joueurs doivent aller dans la zone refuge en conduite de balle en évitant les deux chasseurs qui chassent chacun dans leur zone.</li> <li>Il peuvent s'arrêter dans la zone refuge située entre les deux zones chasseurs.</li> <li>Le chasseur essaye de faire sortir le ballon de son espace de jeu.</li> </ul>
Variantes	<ul> <li>Les chasseurs peuvent évoluer librement dans les 2 zones mais pas dans el refuge qu'ils ne peuvent que traverser</li> </ul>
Points de vigilance	<ul> <li>Laisser jouer - Observer - Questionner</li> <li>Compter les points</li> <li>Valoriser les réussites</li> <li>Changer régulièrement de chasseur</li> <li>Occupation de toute la largeur par les joueurs</li> <li>Tous es joueurs doivent être actifs</li> </ul>

Comprendre le sens du jeu

• Découvrir l'adversaire



N° 08 Le jeu de quilles

Passe

Jeu

Objectifs



Comprendre le sens du jeu

Catégorie

U7







40 m X 20 m

12







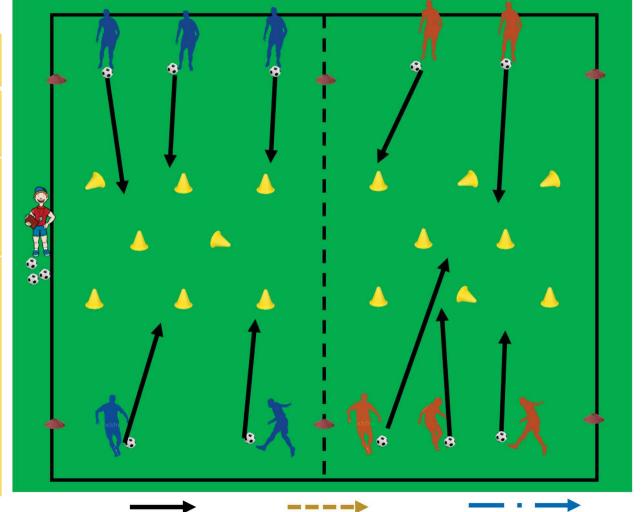


FRA				MATER	RIEL PA	AR AT	<b>FELIER</b>
allons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
			A				

16 Plein

But	L'équipe qui fait tomber toutes les quilles la première marque 1 point.
Consignes	Au signal, les joueurs doivent frapper dans le ballon pour faire tomber les quilles.
Variantes	<ul> <li>Possibilité de mettre une réserve de ballons au milieu.</li> <li>Dans ce cas les joueurs peuvent aller chercher un ballon dans la réserve et la ramener en conduite de balle avant de tirer</li> </ul>
Points de vigilance	<ul> <li>Corriger le geste</li> <li>Compter les points</li> <li>Valoriser les réussites</li> </ul> Joueur : <ul> <li>Frappe de l'intérieur du pied</li> <li>Pied d'appui près du ballon légèrement en retrait</li> <li>Cheville ferme</li> <li>Pointe du pied d'appui en direction de la cible</li> <li>Viser une quille et ne pas frapper n'importe où</li> </ul>

Comprendre le sens du jeu





N° 09 Le jeu des quilles 2



Catégorie

**U7** 

10 Mn





40 m X 20 m

# Comprendre le sens du jeu











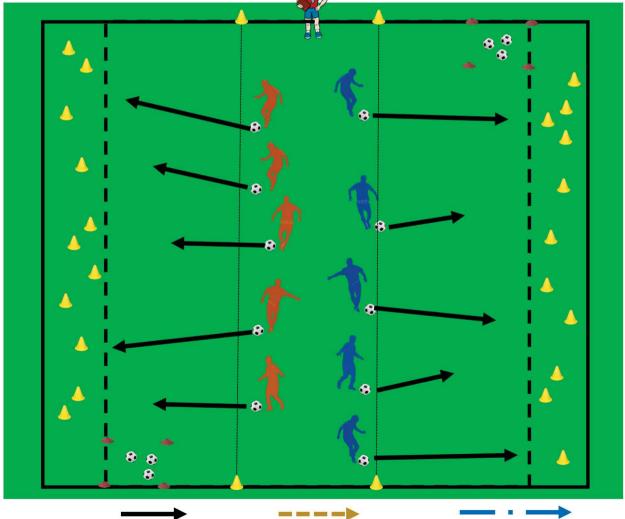
OL		ALE.
מט	lec	TITS
Description of	Name and	telefolio (march

Jeu

- Comprendre le sens du jeu
- **Passe**

But	Les équipes jouent le même nombre de ballons, l'équipe qui aura fait tomber le plus de quilles marque 1 point.
Consignes	Au signal, les joueurs doivent frapper dans le ballon pour faire tomber les quilles. Ils peuvent aller chercher d'autres ballons dans leur réserve.
Variantes	<ul> <li>Un joueur adverse sans ballon chasse les joueurs adverses pour les empêcher de viser</li> <li>Les joueurs peuvent se faire des passes pour éviter le chasseur</li> </ul>
Points de vigilance	<ul> <li>Corriger</li> <li>Compter les points</li> <li>Valoriser les réussites</li> </ul> Joueur : <ul> <li>Frappe de l'intérieur du pied</li> <li>Cheville ferme</li> <li>Pointe du pied d'appui en direction de la cible</li> </ul>

## **MATERIEL PAR ATELIER** Ballons Chasubles **Piquets** Cerceaux Plots Cones Plein 12 26



N° 10 Le bowling

Jeu

**Objectifs** 



Catégorie

U7

10 Mn





40 m X 20 m

# Comprendre le sens du jeu







# 券 ‡‡ G.F. C



# **MATERIEL PAR ATELIER**

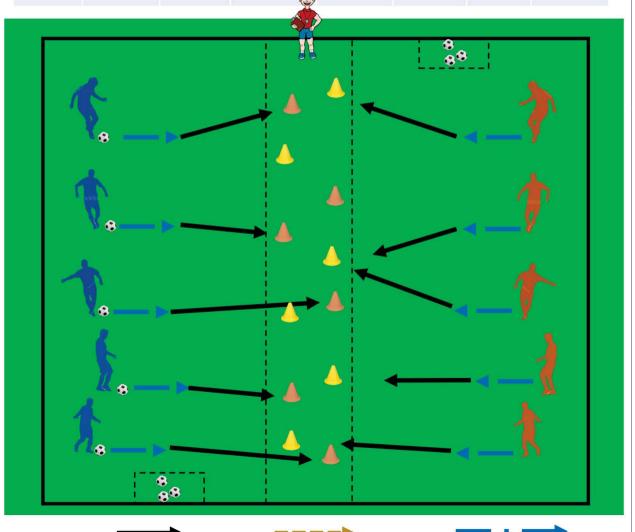
Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
				$\bigcirc$	_		
20			12			Plein	

But	Les équipes jouent le même nombre de ballons, l'équipe qui aura fait tomber le plus de quilles marque 1 point.			
Consignes	<ul> <li>Les joueurs conduisent leur ballon, au signal ils doivent faire tomber les quilles de l'équipe adverse.</li> <li>Une fois le tir effectué, ils peuvent aller chercher des ballons dans la réserve.</li> </ul>			
Variantes	<ul> <li>Un joueur adverse placé dans la zonz adverse essaye d' intercepter les tirs</li> <li>S'il récupère le ballon, il peut essayer de faire tomber des quilles</li> </ul>			
Points de vigilance	<ul> <li>Compter les points</li> <li>Valoriser les réussites</li> <li>Corriger les mauvais gestes</li> </ul>			

• Comprendre le sens du jeu

Conduite de balle

Passe





N° 11 Les 3 portes



Catégorie

**U7** 







15 m X 15 m

## Découvrir l'adversaire







1117



## **MATERIEL PAR ATELIER**

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
				$\bigcirc$	_		
	Jeu de chasubles	6				Plein	

	<b>I</b>	*	*	R	
	1		3		
					ï

**Objectifs** 

Jeu

- Découvrir l'adversaire
- Vitesse

But Passer dans une porte = 1 pt • Au signal de l'éducateur, le joueur rouge doit essayer de passer dans la porte 1 ou 2 sans se faire toucher par le joueur bleu. Consignes • S'il se fait toucher, le joueur bleu peut passer dans la porte 3 si il ne se fait pas toucher à son tour • Ballon à la main **Variantes** • Ballon au pied Compter les points Valoriser les réussites Points de vigilance Joueur rouge: • Faire des feintes en changeant de direction Garder sa vitesse

2

N° 12 Les 3 buts

Frappe

• Découvrir l'adversaire



Catégorie







15 m X 15 m

Jeu

**Objectifs** 

# Découvrir l'adversaire

**U7** 

亲 # # G . F. C

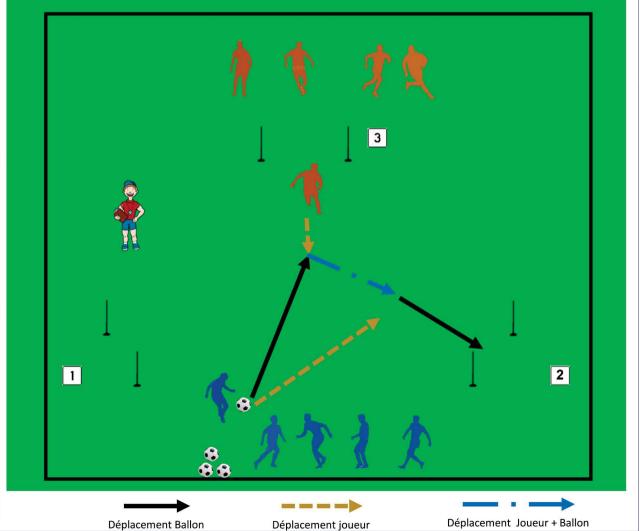




## FRANCE BEE **MATERIEL PAR ATELIER**

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
(3)				$\bigcirc$	_		
5	Jeu de chasubles	6				Plein	

But	Marquer dans un but = 1 pt
Consignes	<ul> <li>Au signal de l'éducateur, le joueur bleu doit faire une passe au joueur rouge</li> <li>Ce dernier doit contrôler le ballon et marquer dans la porte 1 ou 2</li> <li>Si le joueur bleu récupère le ballon, il peut marquer dans la porte 3</li> </ul>
Variantes	<ul> <li>Ajouter ou retirer une porte (but)</li> <li>Modifier la position des portes</li> <li>Un 2eme joueur rouge rentre pour faire un 2c1</li> <li>Un 2eme joueur bleu placé autour du terrain peut rentrer au moment de la passe pour aider à défendre</li> </ul>
Points de vigilance	<ul> <li>Compter les points</li> <li>Valoriser les réussites</li> <li>Corriger les mauvais gestes</li> </ul> Joueur rouge : <ul> <li>Frappe de l'intérieur du pied</li> <li>Cheville ferme</li> <li>Pied d'appui près du ballon légèrement en retrait</li> <li>Pointe du pied d'appui en direction du but visé</li> </ul>



N° 13 Le château

Découvrir l'adversaire

Jeu

**Objectifs** 



Catégorie

**U7** 

FRANCE







20 m X 20 m

# Découvrir l'adversaire



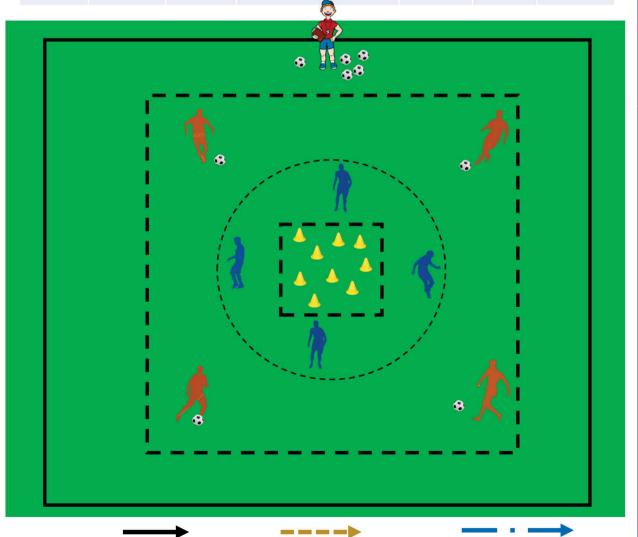






Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
(3)					_		
6	Jeu de chasubles	8	9			Plein	

i i	
But	Toucher les cônes
Consignes	<ul> <li>Cercle de 6 m de diamètre avec des cônes dans le château au milieu</li> <li>4 joueurs bleus protègent les cônes dans le château,</li> <li>4 joueurs possèdent un ballon à l'extérieur du château.</li> <li>Les joueurs bleus doivent empêcher les ballons de toucher les quilles,</li> <li>Les joueurs rouges doivent essayer de faire tomber les quilles</li> </ul>
Variantes	Ajouter ou enlever des ballons
Points de vigilance	<ul> <li>Compter les points</li> <li>Valoriser les réussites</li> <li>Inverser les rôles</li> </ul>



N° 14 Le château 2



Catégorie

10 Mn





20 m X 20 m

# Découvrir l'adversaire







Objectifs	Découv

Jeu

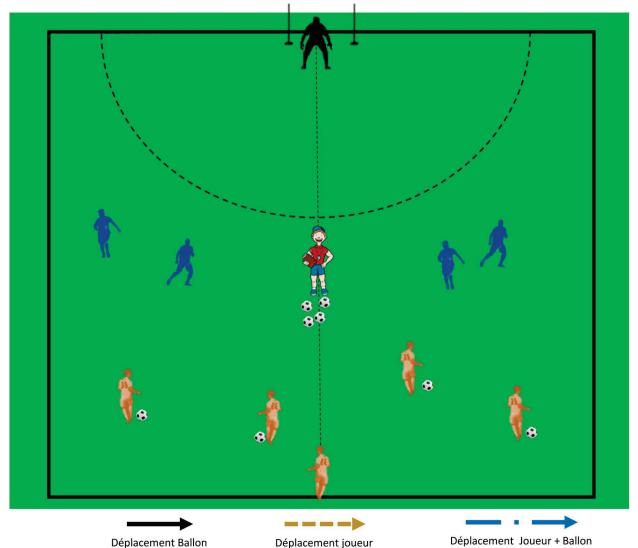
vrir l'adversaire

-,44.	TT	
G	F C	
V	1	



'  '	FFF			MAIER	LEL PA	<u>AK AI</u>	ELIER
Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
					_		
6	Jeu de chasubles	4				Plein	

But	Marquer un point en tirant au but
Consignes	<ul> <li>Un demi cercle de 6m de diamètre représente le château à défendre</li> <li>Dans le château, 1 but défendu par un gardien</li> <li>Terrain séparé en 2 zones</li> <li>2 joueurs bleus défendent en dehors du château dans chaque zone</li> <li>Dans chaque zone, 2 joueurs rouges munis d'un ballon, vont essayer de pénétrer dans le 1/2 cercle pour marquer un but.</li> <li>Un joueur rouge sans ballon se tient à l'arriere de ses coéquipiers.</li> <li>Au top de l'éducateur, il vient aider ses coéquipiers dans le 1/2 cercle, le joueur doit tirer.</li> </ul>
Variantes	<ul> <li>Faire partir un défenseur de derrière ou sur le coté après le départ du ballon</li> </ul>
Points de vigilance	<ul> <li>Compter les points</li> <li>Valoriser les réussites</li> <li>Inverser régulièrement es rôles</li> </ul>



N° 15 Le château 3

Découvrir l'adversaire



Catégorie







20 m X 20 m

Jeu

**Objectifs** 

# Découvrir l'adversaire







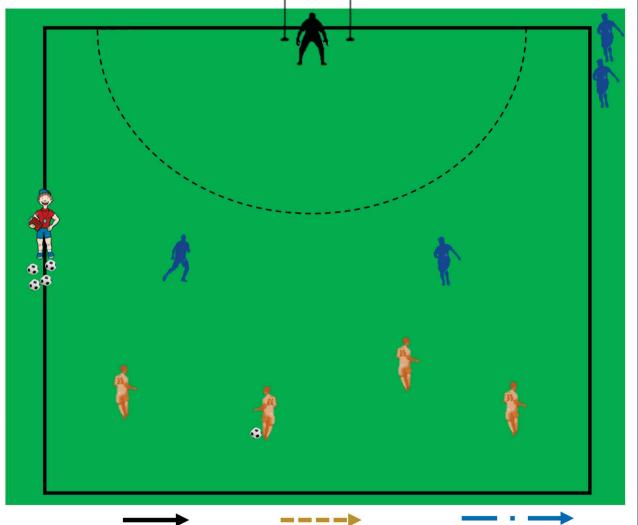






Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
					_		
4	Jeu de chasubles	2				Plein	

But	Marquer un but = 1 pt
Consignes	<ul> <li>Un demi cercle de 6m de diamètre représente le château à défendre</li> <li>Dans le château, 1 but défendu par un gardien</li> <li>2 joueurs bleus défendent en dehors du chateau</li> <li>4 joueurs rouges munis d'un ballon, vont essayer collectivement de pénétrer dans le 1/2 cercle pour marquer un but.</li> </ul>
Variantes	<ul> <li>Faire partir un défenseur de derrière ou sur le coté après le départ du ballon</li> <li>Faire un 5c3 au démarrage plus un défenseur qui rentre</li> </ul>
Points de vigilance	<ul> <li>Compter les points</li> <li>Valoriser les réussites</li> <li>Inverser régulièrement es rôles</li> </ul>



N° 16 La bergerie



Catégorie





MATERIEL PAR ATELIER

Déplacement Joueur + Ballon



20 m X 20 m

## Découvrir l'adversaire

U7

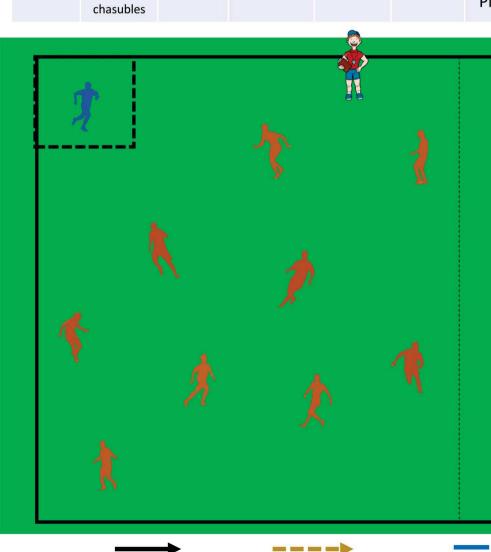






Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
			<u> </u>	$\bigcirc$	_		
	Jeu de					Plein	

	Jeu chasu
s jeu	
	<b>1</b>
9	A A
! ui	
	1
oit	. 8
	1.0
	1
	3.5
du e,	



Déplacement joueur

Déplacement Ballon

# **Objectifs**

Jeu

## Découvrir l'adversaire

# But

- Rejoindre la bergerie à minuit sans se faire attraper par le loup.
- Etre le dernier mouton dans la bergerie à la fin du temps de jeu.

Consignes

- Délimiter une aire de jeu qui comprend un refuge «la bergerie» et le repère
- Le loup est dans son repère et les moutons se promènent en trottinant dans l'aire de i hors de la bergerie.
- Ils demandent au loup «Loup, quelle heure est-il ?». Le loup répond l'heure qu'il veut, mais quand il dit «minuit», il peut sortir de son repère et attraper tous les moutons qu n'ont pas rejoint la bergerie.
- Les moutons pris iront dans le repère du loup, ils ne pourront être délivrés que pendant la période où il est minuit (au toucher du coéquipier).

# **Variantes**

- Mettre 2 ou plusieurs loups
- Imposer l'entrée dans la bergerie pâr 2 portes
- Les moutons se tiennent la main par deux
- Avec ballon: Quand le loup dit minuit, il do empêcher les moutons de regagner la bergerie en sortant leur ballon de l'aire de ieu).

# Points de vigilance

• Veiller à ce que les moutons attrapés

· Compter les points Valoriser les réussites

rejoignent le repère du loup • Pour être libérés, les moutons prisonniers loup doivent être touchés par un partenair dans la période où il est minuit

N° 17 La bergerie 2 Découvrir l'adversaire Jeu Découvrir les partenaires 亲 ‡‡ G . F. C Découvrir l'adversaire **Objectifs** Découvrir les partenaires Avoir le plus de moutons libres à la fin du But temps de jeu • Délimiter une aire de jeu qui comprend deux refuges (une «bergerie» par • équipe) et le repère du loup. Les moutons forment deux équipes. • Quand il est minuit, les moutons doivent se Consignes réfugier dans la bergerie qui correspond à leur couleur.

loup, ils ne pourront être délivrés que

Laisser jouer - Observer - Questionner

toucher du coéquipier).

**Variantes** 

Points de

vigilance



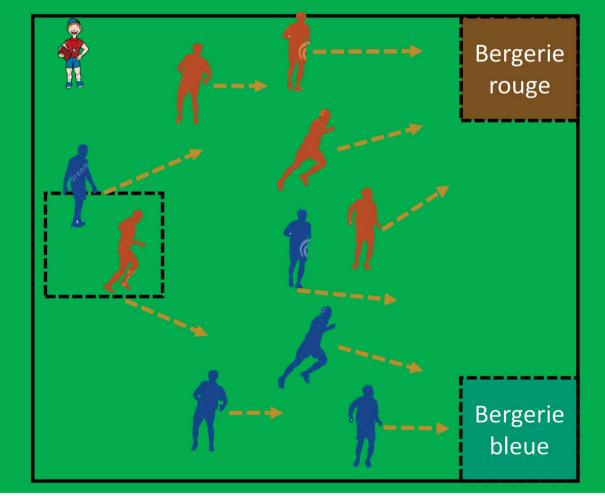
10 Mn

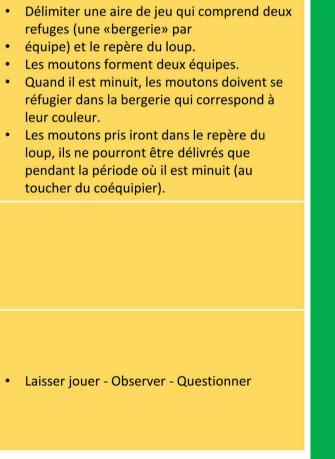




20 m X 20 m

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
	Jeu de chasubles					Plein	





N° 18	La queue du diable
Jeu	Découvrir l'adversaire Découvrir les partenaires
Objectifs	<ul> <li>Mettre son corps en opposition</li> <li>Découvrir l'adversaire</li> <li>Découvrir les partenaires</li> </ul>
But	Attraper le plus de chasubles possibles sans se faire prendre le sien.
Consignes	<ul> <li>Chaque joueur accroche une chasuble dans son dos (la «queue du diable»), rentré dans son short.</li> <li>Le but du jeu est d'attraper le plus de chasubles possibles sans se faire prendre le sien.</li> <li>Quand on a perdu «sa queue», on sort du jeu («prison»).</li> <li>Le gagnant est celui qui a le plus de points :         <ul> <li>Chaque chasuble pris vaut 1 point,</li> <li>Si on a gardé sa queue : + 2 points.</li> </ul> </li> </ul>
Variantes	
Points de vigilance	<ul> <li>Le joueur doit :         <ul> <li>assurer 2 rôles : attaquer et se défendre.</li> <li>regarder partout : devant, sur les côtés, derrière et changer rapidement d'appuis pour se retrouver face au danger.</li> <li>occuper tout l'espace pour être plus en sécurité.</li> <li>faire éventuellement des alliances !</li> </ul> </li> <li>Educateur         <ul> <li>Laisser jouer - Observer - Questionner</li> <li>Limiter le temps du jeu (séquences de 2 à 3 min. maxi) pour ne pas laisser trop</li> </ul> </li> </ul>

longtemps les joueurs dans la «prison»



10 Mn

Catégorie

**U7** 

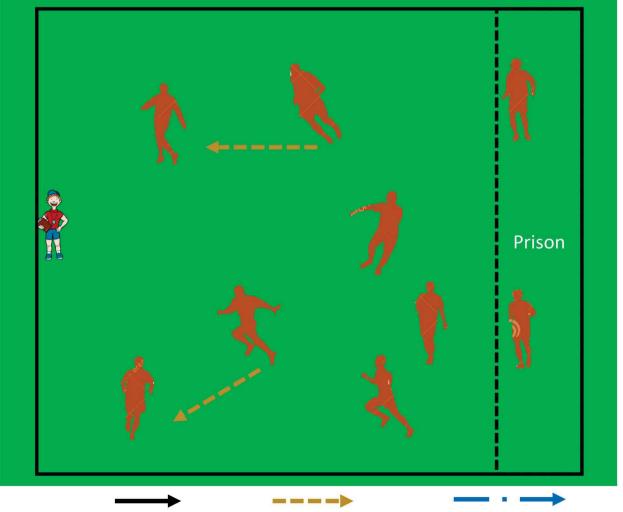
**鎌** ‡‡ G.F.C

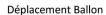




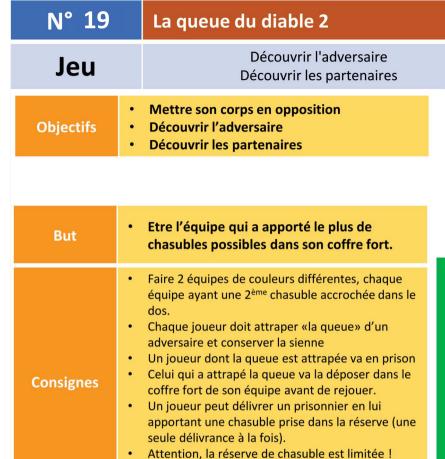
20 m X 20 m

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
	Jeu de chasubles					Plein	

















20 m X 20 m

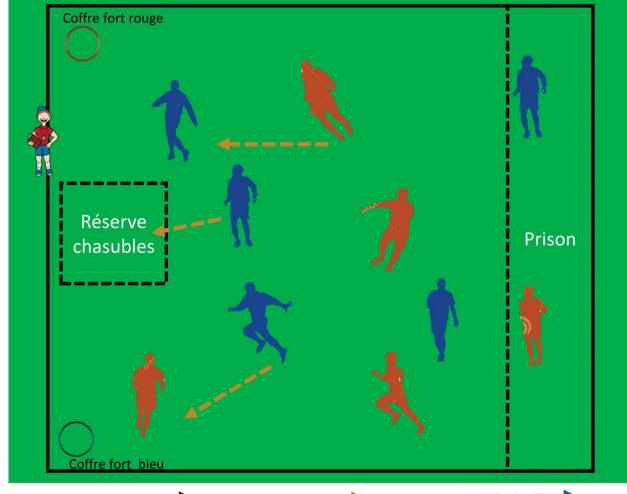
叅	<b>* *</b>
G.	F. C

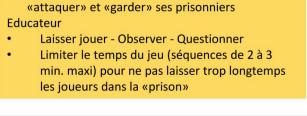




## MATERIEL PAR ATELIER

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
	Jeu de chasubles			2		Plein	





• Compter les chasubles apportées dans les coffres

• Quand on est un joueur en danger, se déplacer

• Déplacements variés (changements d'appuis,

• Faire face au danger quand c'est nécessaire (pour

forts après 3 min. de jeu

pour ne pas se faire toucher

accélérations, paschassés ...)

faire écran et protéger «sa queue»

• Délivrer un partenaire à bon escient!

Développer une stratégie collective pour

Joueur:

**Variantes** 

Points de

vigilance



Déplacement joueur

Déplacement Joueur + Ballon

N° 20 Le sorcier et le diable



Catégorie

10 Mn





20 m X 20 m

# Jeu

# Découvrir l'adversaire

**U7** 

亲 # # G . F. C



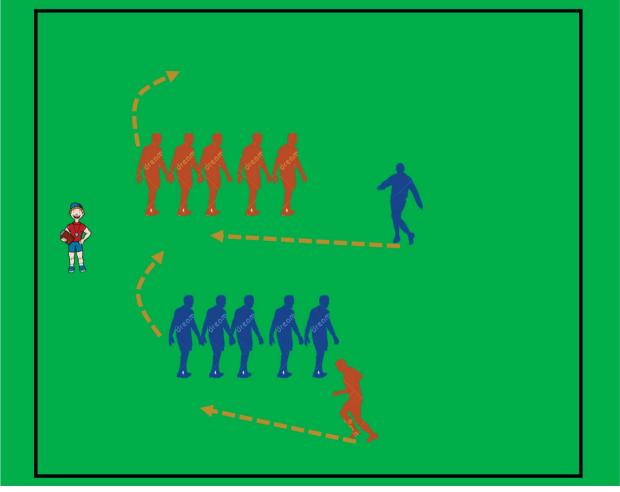


## Découvrir l'adversaire **Objectifs**

But	<ul> <li>Pour le sorcier : attraper la «queue du diable» le plus rapidement possible.</li> <li>Pour le diable : se déplacer ensemble pour conserver «sa queue»</li> </ul>
Consignes	<ul> <li>Chaque équipe forme une colonne, chaque joueur tient la taille de celui qui est devant lui. Le dernier de la file accroche la chasuble à son short "la queue du diable".</li> <li>Face à chaque équipe, un joueur adverse (le «sorcier») tente de récupérer «la queue du diable» avant celui de l'équipe adverse</li> <li>Le 1er qui y parvient marque un point.</li> </ul>
Variantes	
Points de vigilance	<ul> <li>Laisser jouer - Observer – Questionner</li> <li>On joue sur un temps donné (maxi. 45 secondes)</li> <li>Les joueurs formant la colonne doivent de déplacer ensemble pour empêcher le sorcier d'attraper la queue du diable</li> <li>Faire en sorte que la chasuble soit bien visible et pas trop rentrée dans le short</li> <li>Le 1er joueur de la file se met sans cesse en opposition au sorcier (sans l'accrocher), le reste de la file s'applique à ne pas se désunir et à s'éloigner du sorcier adverse.</li> </ul>

## FRANCE BEE **MATERIEL PAR ATELIER**

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
					_		
	Jeu de chasubles					Plein	



N° 21 Le Ballon But





2x5 Mn





25 m X 15 m

# Jeu

# Découvrir les partenaires

**U7** 





۳	÷	÷	<u>.                                    </u>
- T		ш	
		ш	١.

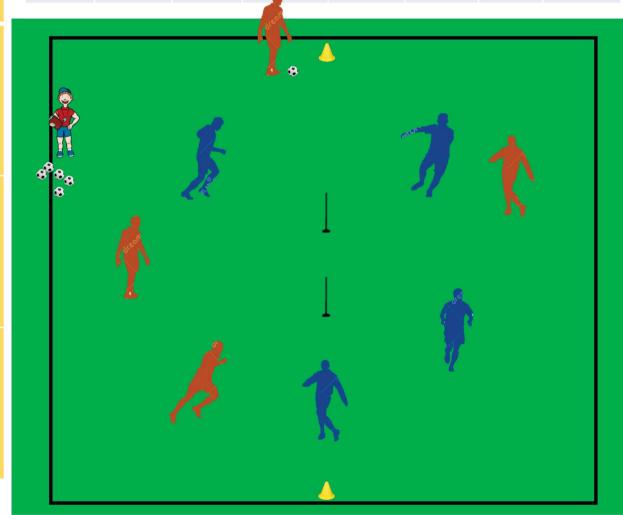


## Objectifs

- Découvrir les partenaires
- Agrandir l'espace de jeu
- Les tirs

But	Marquer des buts dans la cible centrale commune aux 2 équipes				
Consignes	<ul> <li>2 équipes s'affrontent avec un but au centre de l'espace de jeu.</li> <li>Possibilité de marquer des buts dans un sens et dans l'autre.</li> <li>On démarre le jeu aux cônes</li> <li>A la fin d'un temps de jeu ou d'un nombre de ballons défini par l'éducateur, l'équipe qui gagner est celle qui a le plus de points</li> </ul>				
Variantes	<ul> <li>Mettre 1 seul gardien.</li> <li>Jeu à la main.</li> <li>Couper le terrain en 2 zones avec but entre les 2 zones. 2 joueurs de chaque équipe par zone avec impossibilité de passer dans l'autre zone</li> <li>Même chose que ci-dessus mais avec 3c2 dans une zone et 1c2 dans l'autre</li> </ul>				
Points de vigilance	Educateur:  • Bien compter les points  • Encourager et dynamiser  • Questionner les enfants  Joueur:  • L'occupation de l'espace et largeur du but				

FRA	NCE FÉMININ			MAIER	KIEL PA	AK AI	ELIER
Ballons	Chasubles	Piquets	Cônes	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
				$\bigcirc$			
5	Jeu de chasubles	2	2			Plein	
			real				
			_(()\				
				No.			















30 m X 20 m

# Jeu

# Découvrir les partenaires Comprendre le sens du jeu

# Objectifs

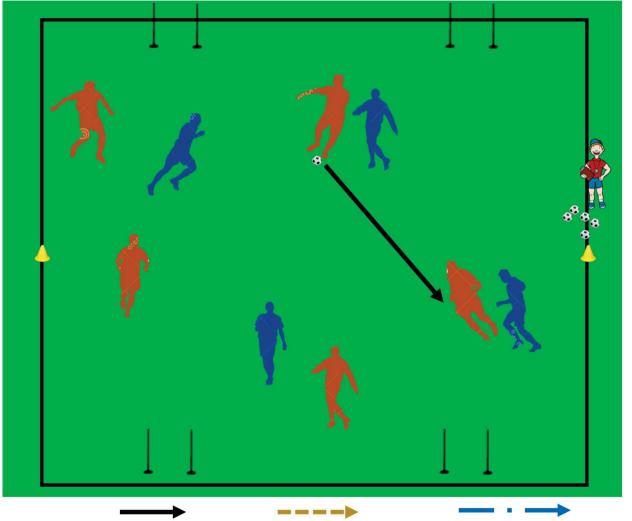
- Découvrir les partenaires
- Comprendre le sens du jeu
- Agrandir l'espace de jeu
- Les tirs

	* *	
F. C	FRANCE	FOOTBALL AU FÉMININ F.F.F.
		FFF



Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
				$\bigcirc$	_		
3	Jeu de chasubles	4	2			Plein	

But	Marquer le plus de buts
Consignes	<ul> <li>Chaque équipe attaque les 2 buts adverses et défend ses 2 buts.</li> <li>Pas de gardiens de but.</li> <li>1 but = 1 point</li> </ul>
Variantes	<ul> <li>Possibilité d'agrandir ou de rétrécir les buts</li> <li>Rajouter un gardien dans chaque équipe qui défend ses 2 buts</li> <li>Obligation de faire un nombre de passes (fixé par l'éducateur) avant de marquer</li> <li>Rajouter un 3eme but</li> </ul>
Points de vigilance	Educateur:  Laisser jouer - Observer – Questionner  L'occupation de l'espace  Faire des petits buts  Bien compter les points  Encourager et dynamiser  Questionner les enfants



N° 23 La balle au capitaine



Catégorie







25 m X 15 m

Jeu

# Découvrir les partenaires

**U7** 







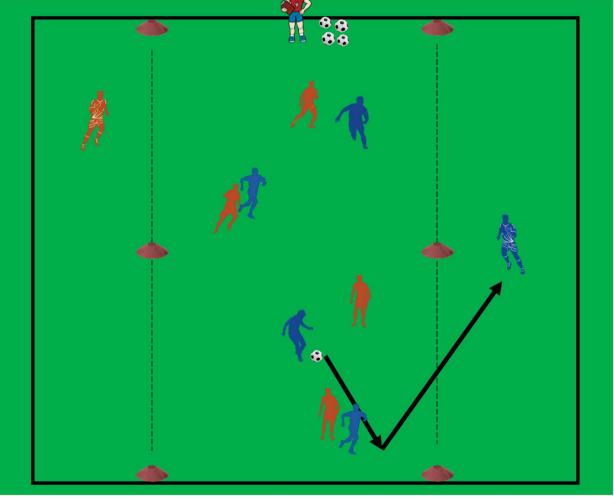
# 2x5 Mn

## **Objectifs**

- Découvrir les partenaires
- Agrandir l'espace de jeu

But	<ul> <li>Atteindre le joueur capitaine dans la zone</li> <li>Coopérer pour atteindre le capitaine</li> </ul>
Consignes	<ul> <li>Balle à la main</li> <li>On ne peut pas courir avec la balle dans ses mains.</li> <li>On ne peut pas toucher le porteur de balle.</li> <li>Ballon mal maitrisé = ballon perdu et rendu à l'adversaire.</li> <li>1 mètre sépare le défenseur du porteur du ballon.</li> </ul>
Variantes	<ul> <li>Les ballons sont joués à hauteur d'épaule</li> <li>Interdiction de joueur par dessus la tête</li> <li>On peut courir avec le ballon. Si le porteur de balle est touché = perte de balle</li> <li>Jouer avec les pieds</li> </ul>
Points de vigilance	<ul> <li>Educateur :</li> <li>Penser à changer les capitaines toutes les 2' environ</li> <li>Compter les points et valoriser les réussites</li> <li>Questionner les enfants</li> </ul> Joueur : <ul> <li>L'occupation de l'espace</li> </ul>

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
				$\bigcirc$	_		
5	Jeu de chasubles					6	





Découvrir l'adversaireDécouvrir les partenaires

Agrandir l'espace de jeu

Les tirs

Protéger son but

Objectifs







15 m X 10 m

-77.		r .
G.	. F.	C
V	П	П
- 8	Н	ľ



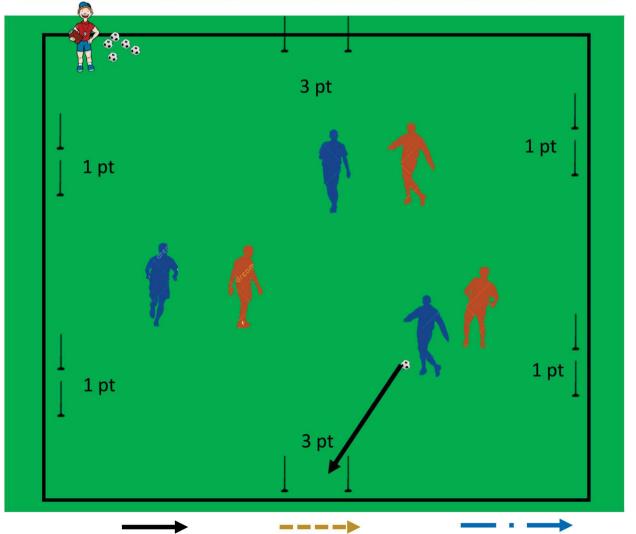
Catégorie





Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
			<u> </u>		_		
	Jeu de chasubles					Plein	

But	Marquer le plus de buts
Consignes	<ul> <li>But excentré = 1 pt</li> <li>But central = 3 pts</li> <li>Pas de gardien de but</li> </ul>
Variantes	<ul> <li>Changer la majoration des buts</li> <li>Pour l'équipe qui prend l'avantage on ferme le but où elle a marqué</li> <li>A égalité tous les buts redeviennent ouverts</li> <li>Mettre un gardien volant</li> <li>Augmenter ou réduite le nombre de buts</li> </ul>
Points de vigilance	Educateur:  • Bien compter les points  • Encourager et dynamiser  • Questionner les enfants  Joueur:  • L'occupation de l'espace







Catégorie

**U7** 







15 m X 10 m

# Jeu

Les tirs

• Reformer le bloc Protéger son but

Objectifs

## Découvrir l'adversaire Découvrir les partenaires









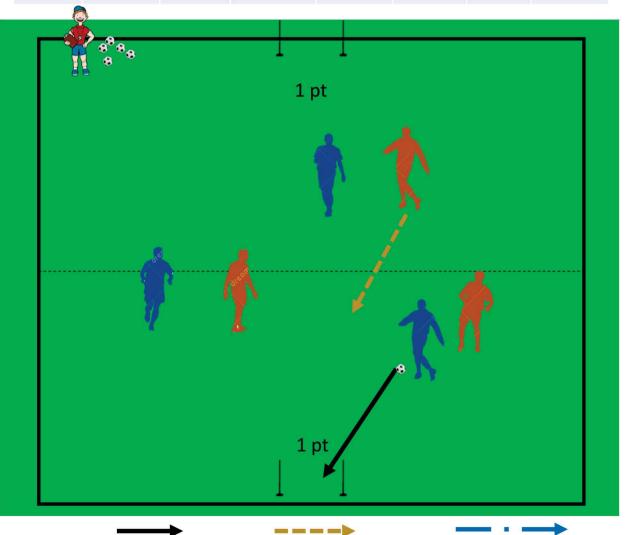


## **MATERIEL PAR ATELIER**

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
				$\bigcirc$			
	Jeu de chasubles					Plein	

But	Marquer le plus de buts
Consignes	<ul> <li>But = 1 pt</li> <li>Pas de gardien de but</li> <li>Quand le ballon est dans son camp, tous les joueurs de l'équipe qui défend doivent se trouver dans leur camp</li> <li>Sinon, si but de l'équipe adverse alors 2 pts au lieu de 1 seul</li> </ul>
Variantes	
Points de vigilance	Educateur:  Bien compter les points  Encourager et dynamiser  Questionner les enfants  Attaquant:  L'occupation de l'espace  Défenseur:  Reformer le bloc défensif dans son camp

Découvrir l'adversaire • Découvrir les partenaires Agrandir l'espace de jeu







Catégorie

**U7** 







15 m X 10 m

# Jeu

Objectifs

## Découvrir l'adversaire Découvrir les partenaires

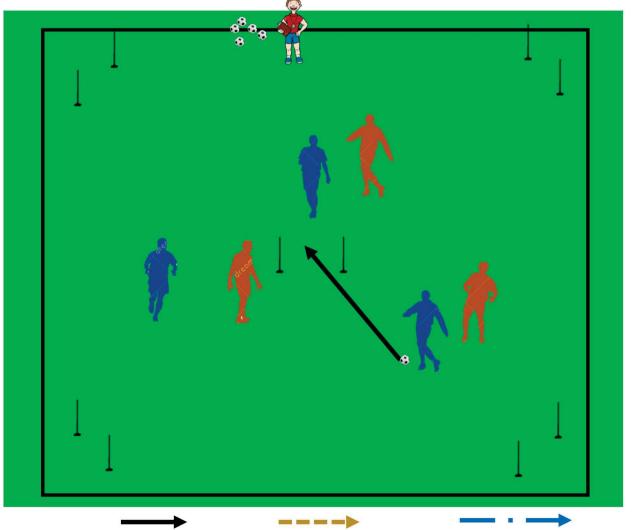
# Découvrir l'adversaire

# Découvrir les partenairesAgrandir l'espace de jeu

•	Agrandir	l'espac
•	Les tirs	

But	Marquer le plus de buts à travers les portes
Consignes	<ul><li>1 porte passée = 1 pt</li><li>Pas de gardien de but</li></ul>
Variantes	<ul> <li>On peut passer plusieurs portes d'affilée</li> <li>On ne peut pas marquer deux fois d'affilée dans la même porte</li> <li>Identifier des portes de couleurs avec des points différents</li> </ul>
Points de vigilance	Educateur:  • Bien compter les points  • Encourager et dynamiser  • Questionner les enfants  Attaquant:  • L'occupation de l'espace

## **※ ‡ ‡** G . F. C **MATERIEL PAR ATELIER** Ballons Chasubles Haies **Piquets** Cerceaux Barre Plots Cones 3 Jeu de 10 Plein 5 chasubles



N° 27 Le puit

Conduite de balle

• Presser le porteur du ballon • Se placer sur l'axe ballon/but



Catégorie

10 Mn





20 m X 20 m

# **Situation**

Objectifs

# Conserver/Progresser

Utiliser son corps pour protéger la balle









## **MATERIEL PAR ATELIER**

Ballons	Chasubles	Piquets	Cones	Cerceaux	Barre	Plots	Haies
					_		1
5	Jeu de chasubles			10		Plein	

But	Porter le ballon dans un cerceau de la bonne couleur pour être sauvé	
Consignes	Au départ, chaque joueur d'une des deux équipes (ici rouge) a un ballon Au top, l'éducateur indique une couleur de cerceau permettant d'être sauvé. Un joueur porteur du ballon doit alors essayer de rejoindre un cerceau de la bonne couleur et d'y arrêter le ballon. Dans ce cas, son équipe marque un point. L'adversaire le presse pour tenter de l'en empêcher. Il peut même s'emparer du ballon et essayer de rejoindre un cerceau pour marquer un point. La manche s'arrête lorsque tous les ballons ont rejoins un cerceau. Faire plusieurs manches en inversant les rôles au départ.	
Variantes	Donner un temps maximum pour rejoindre un cerceau Modifier taille du terrain pour varier la difficulté	
Points de vigilance	<ul> <li>Protection du ballon avec son corps.</li> <li>Encourager la maitrise du ballon sous la semelle</li> <li>Conduite de balle près du joueur pour pouvoir changer rapidement de direction si nécessaire.</li> <li>Le ballon doit être arrêté proprement dans le</li> </ul>	

cerceau pour marquer le point

