



" LE PUISSANCE 4 "

PLATEAU DU 23 MARS

U7

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 6 joueurs (au plus...),
Deux équipes s'affrontent

Installer le jeu sur une moitié de terrain.

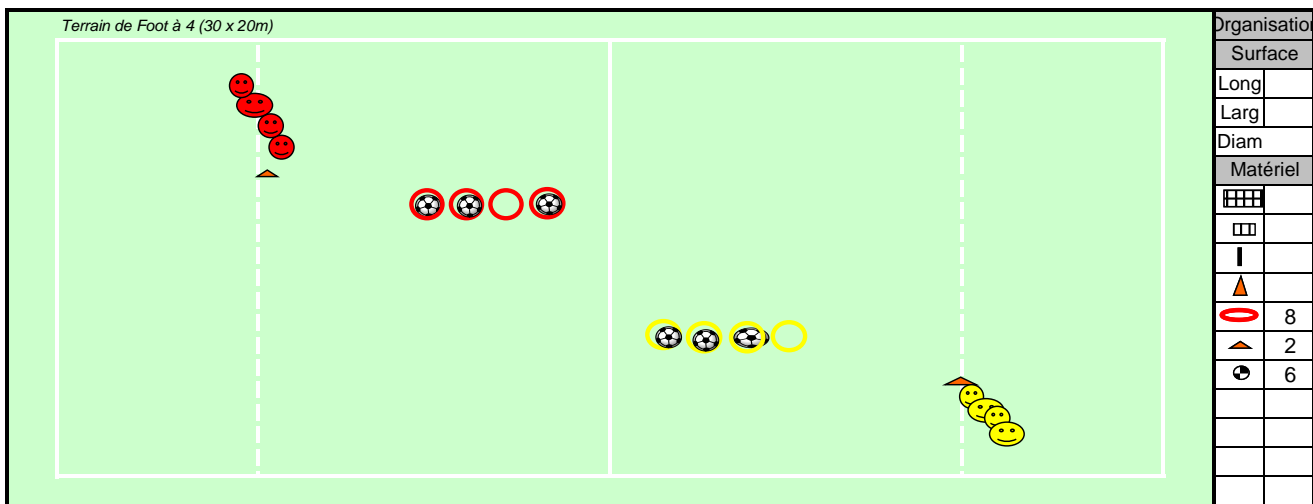
REGLES DU JEU

Les joueurs de l'équipe doivent aligner 4 ballons dans leurs 4 cerceaux. Idem pour l'équipe

Les jaunes vont chercher un ballon dans un cerceau de l'équipe rouge et le ramène dans un cerceau jaune.

La première équipe à aligner 4 ballons remporte la manche

Faire les premiers temps à la main et terminer sur des temps au pied



Organisation	
Surface	
Long	
Larg	
Diam	
Matériel	
	8
	2
	6
Effectif	
	6
	6

ANIMATION

Veiller à:
Veiller à ce que les enfants partent une fois que le copain à taper dans la main

Veiller à:

COMPETENCES

Etre capable de:

de conduire le ballon dans une direction choisie,

REMARQUES

Réservé à l'éducateur



" L'HORLOGE "

U7

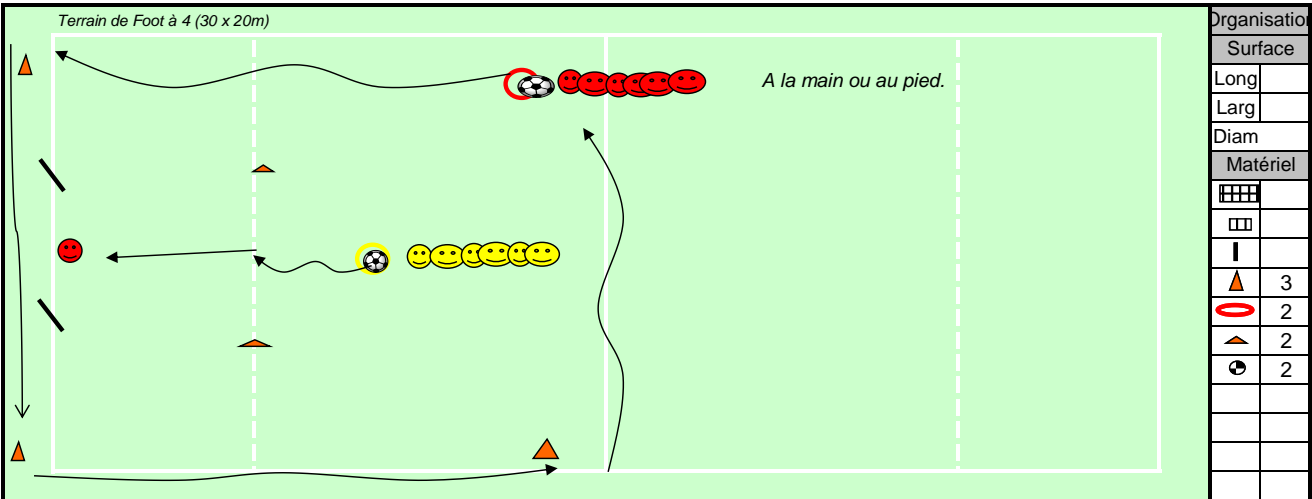
PLATEAU DU 30 Mars

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 6 joueurs (au plus...),
 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 (schéma) pour faire le tour de l'aire de jeu. Le 2ème joueur part lorsque le 1^{er} 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



Organisation	
Surface	
Long	
Larg	
Diam	
Matériel	
	3
	2
	2
	2
Effectif	
	6
	6

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

REMARQUES
 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,

RESERVÉ À L'ÉDUCATEUR



" DEFI CONDUITE + TIR "

PLATEAU DU 04 MAI

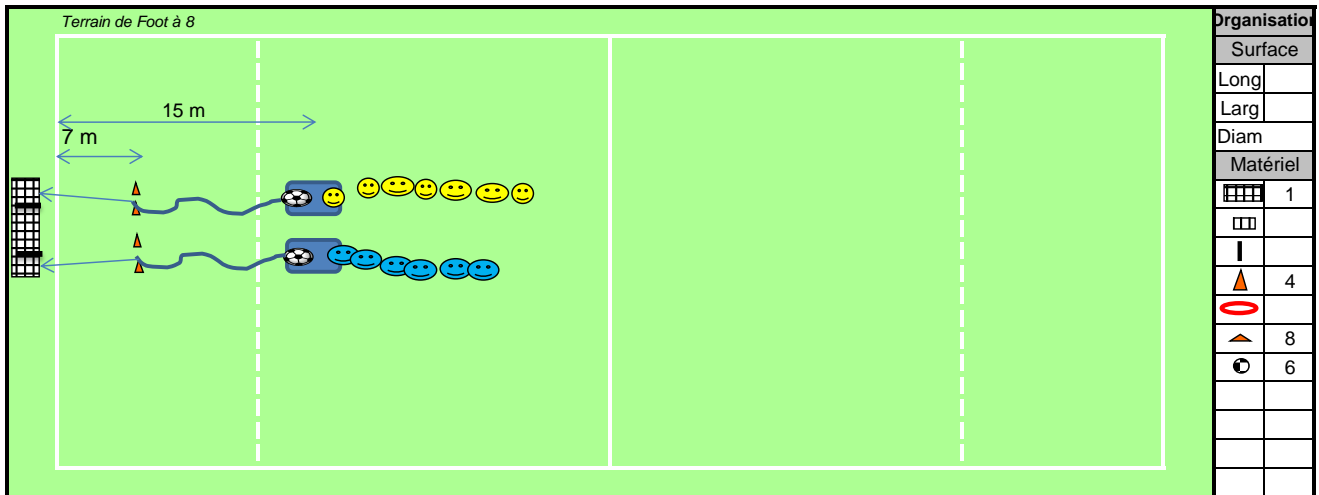
U7

MISE EN PLACE - ORGANISATION

- * Les 2 équipes sont sur le même terrain
- * Prévoir au moins 3 ballons par équipe pour éviter les temps d'attentes

REGLES DU JEU

- Les 2 joueurs partent de la porte en même temps, effectuent une conduite courte (8m) et tire dans la porte située face à eux.
- Tirer exclusivement dans la porte située face à son parcours
- 2 manches (3ème manche si égalité sur les 2 premières)
- 1 pt si but
- 2 pts si but plus rapide que le joueur de l'équipe adverse



Organisation	
Surface	
Long	
Larg	
Diam	
Matériel	
	1
	4
	8
	6
Effectif	

ANIMATION

Veiller à :

- * Donner le signal de départ
- * Encourager et valoriser les enfants
- * Compter les buts

Veiller à :

- s'assurer que le nombre de passages entre chaque équipe soit identique.

COMPETENCES

Etre capable de :

- * Conduire son ballon du pied droit ou du pied gauche, de l'intérieur ou de l'extérieur
- * Tirer au but en cadrant son tir

REMARQUES

Réservé à l'éducateur



" DEFI SLALOM + TIR "

PLATEAU DU 18 MAI

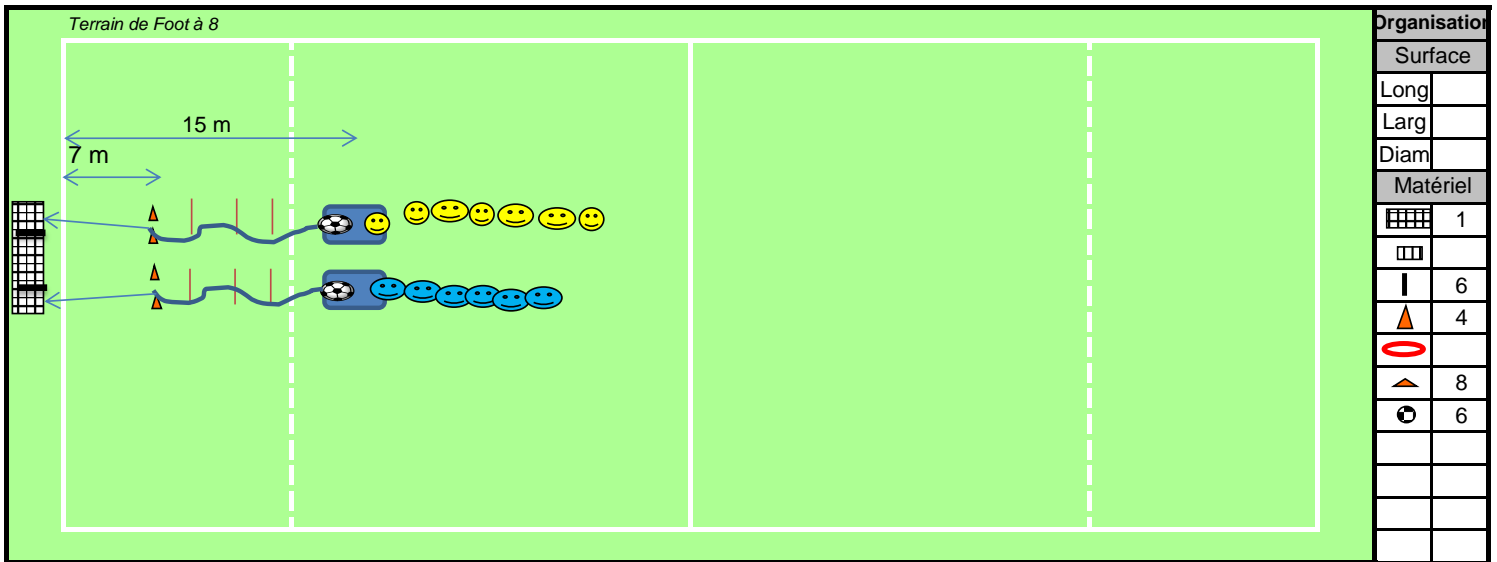
U7

MISE EN PLACE - ORGANISATION

REGLES DU JEU

- * Les 2 équipes sont sur le même terrain
- * Prévoir au moins 3 ballons par équipe pour éviter les temps d'attentes

- Les 2 joueurs partent de la porte en même temps, effectuent le slalom entre les plots et tire dans la porte située face à eux.
- Tirer exclusivement dans la porte située face à son parcours
- 2 manches (3ème manche si égalité sur les 2 premières)**
- 1 pt si but
- 2 pts si but plus rapide que le joueur de l'équipe adverse



ANIMATION

- Veiller à :**
- * Donner le signal de départ
 - * Encourager et valoriser les enfants
 - * Compter les buts

- Veiller à :**
- s'assurer que le nombre de passages entre chaque équipe soit identique.

COMPETENCES

Etre capable de :

- * Conduire son ballon du pied droit ou du pied gauche, de l'intérieur ou de l'extérieur
- * Tirer au but en cadrant son tir

REMARQUES

Réservé à l'éducateur



" DEFI PASSE + TIR "

PLATEAU DU 01 JUIN

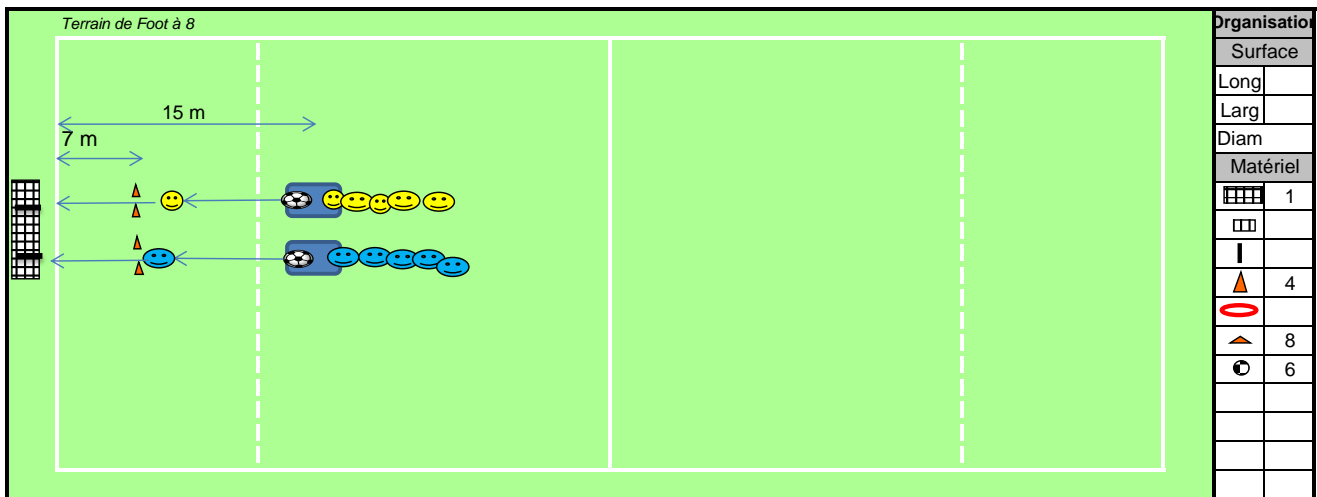
U7

MISE EN PLACE - ORGANISATION

- * Les 2 équipes sont sur le même terrain
- * Prévoir au moins 3 ballons par équipe pour éviter les temps d'attentes

REGLES DU JEU

- Les 2 joueurs font une passe à leur partenaire en même temps
- Le joueur qui reçoit le ballon contrôle, se retourne,
- Puis tire dans la porte située face à son parcours
- Tirer exclusivement dans la porte située face à son parcours
- 2 manches (3ème manche si égalité sur les 2 premières)**
- 1 pt si but
- 2 pts si but plus rapide que le joueur de l'équipe adverse



Organisation	
Surface	
Long	
Larg	
Diam	
Matériel	
	1
	4
	8
	6
Effectif	

ANIMATION

Veiller à :

- * Donner le signal de départ
- * Encourager et valoriser les enfants
- * Compter les buts

Veiller à :

- s'assurer que le nombre de passages entre chaque équipe soit identique.

COMPETENCES

Etre capable de :

- * Faire une passe correcte, intérieur du pied
- * Faire un contrôle et se retourner vite
- * Tirer au but en cadrant son tir

REMARQUES

Réservé à l'éducateur