

Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Les  
déménageurs 1

Espace :  
**40x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
10'(séquences  
de 30")

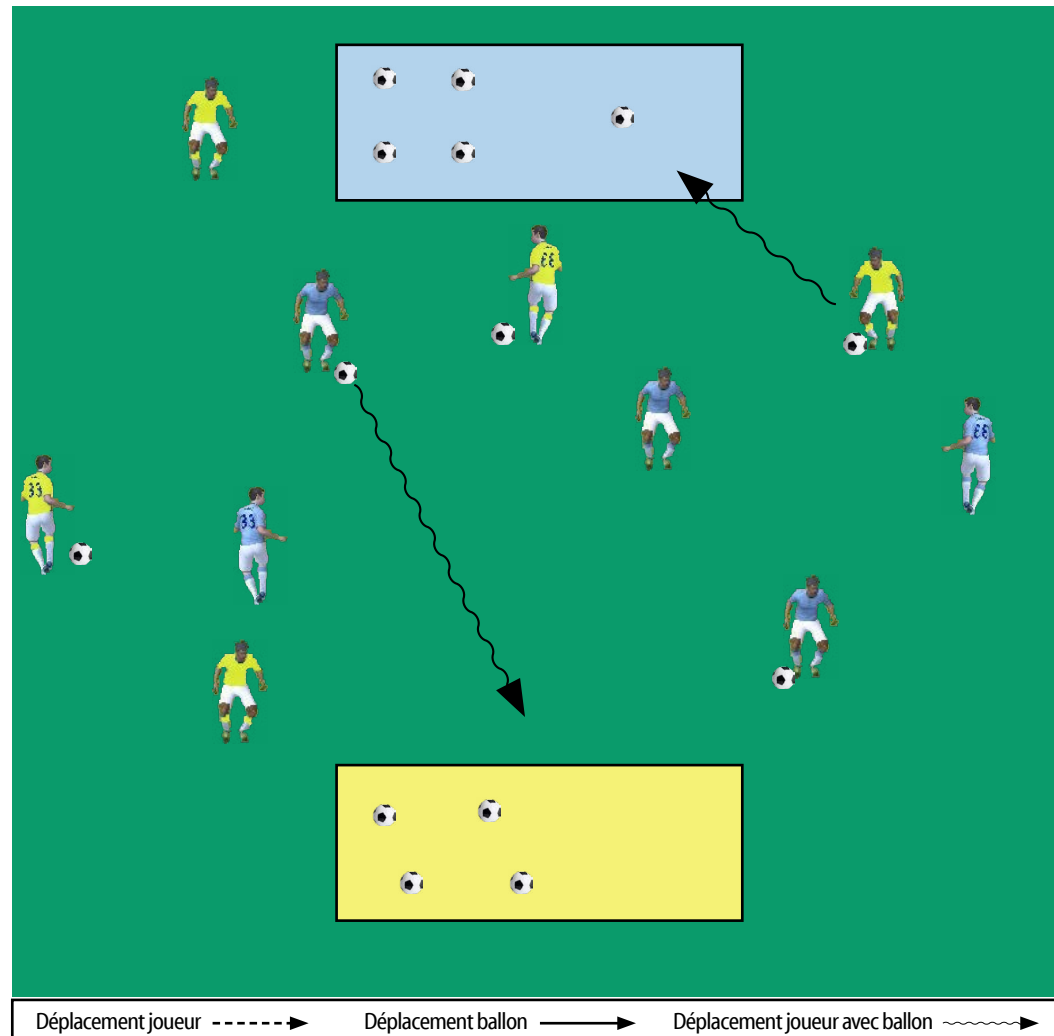
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaître la cible
	BUT
	L'équipe qui aura le plus de ballons dans sa maison marque 1 pt.
	CONSIGNES
	Au signal, aller chercher un ballon dans l'autre maison et le ramener à la main dans sa maison.
Éléments pédagogiques	VARIABLES
	Le joueur doit ramener le ballon en conduite de balle.
	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	L'activité des enfants Bien compter les points Encourager et valoriser



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Les  
déménageurs 2

Espace :  
**40x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
10'(séquences  
de 30")

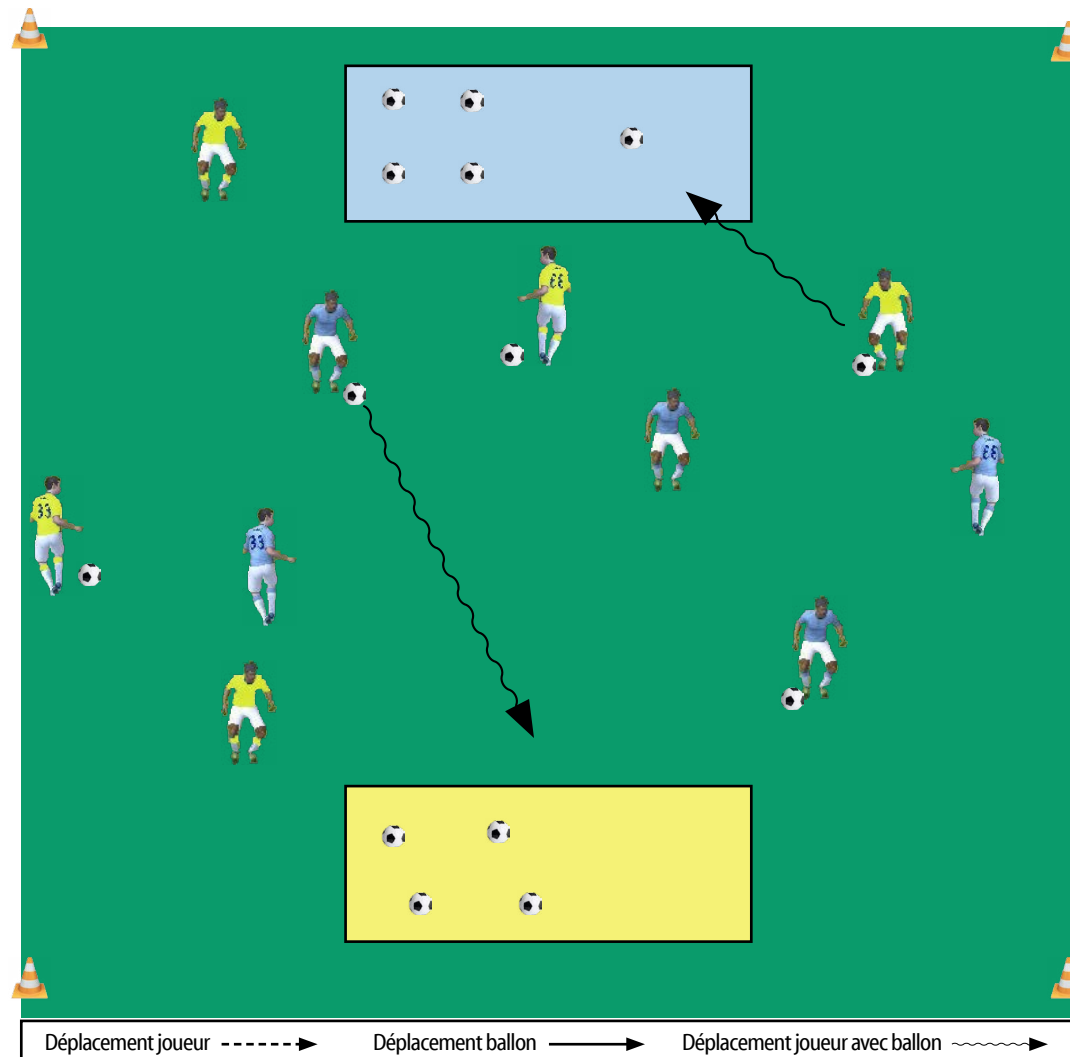
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaître la cible
	BUT
	L'équipe qui aura le moins de ballons dans sa maison marque 1 pt.
Éléments pédagogiques	CONSIGNES
	Au signal, je dois vider ma maison : amener en conduite de balle, un ballon de sa maison à la maison de l'équipe adverse.
	VARIABLES
	Les joueurs ramènent le ballon en conduite de balle en contournant obligatoirement un plot situé à l'angle de l'espace de jeu.
METHODE PEDAGOGIQUE	
<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner	
VEILLER A :	
L'activité des enfants Bien compter les points Encourager et valoriser	



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Les  
déménageurs 3

Espace :  
**40x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
10'(séquences  
de 30")

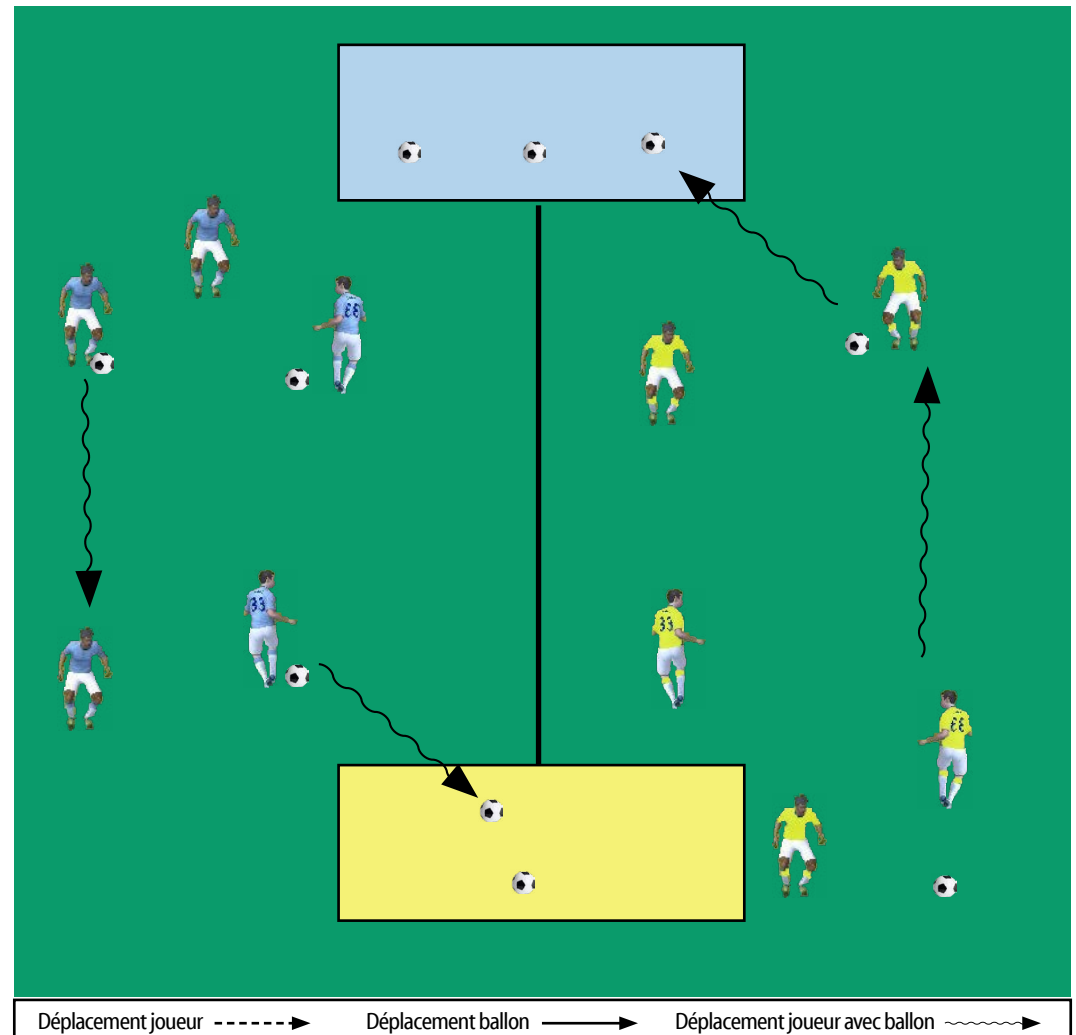
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaître la cible
	BUT
	L'équipe qui aura le moins de ballons dans sa maison marque 1 pt.
Éléments pédagogiques	CONSIGNES
	Au signal, je dois vider ma maison : amener en conduite de balle le ballon dans la maison de l'équipe adverse en passant obligatoirement par la route de mon équipe.
	VARIABLES
	METHODE PEDAGOGIQUE
ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner	
VEILLER A :	
L'activité des enfants Bien compter les points Encourager et valoriser	



Catégorie :  
**U7**

JEU  
Les  
déménageurs 4

Espace :  
**40x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
10'(séquences  
de 30")

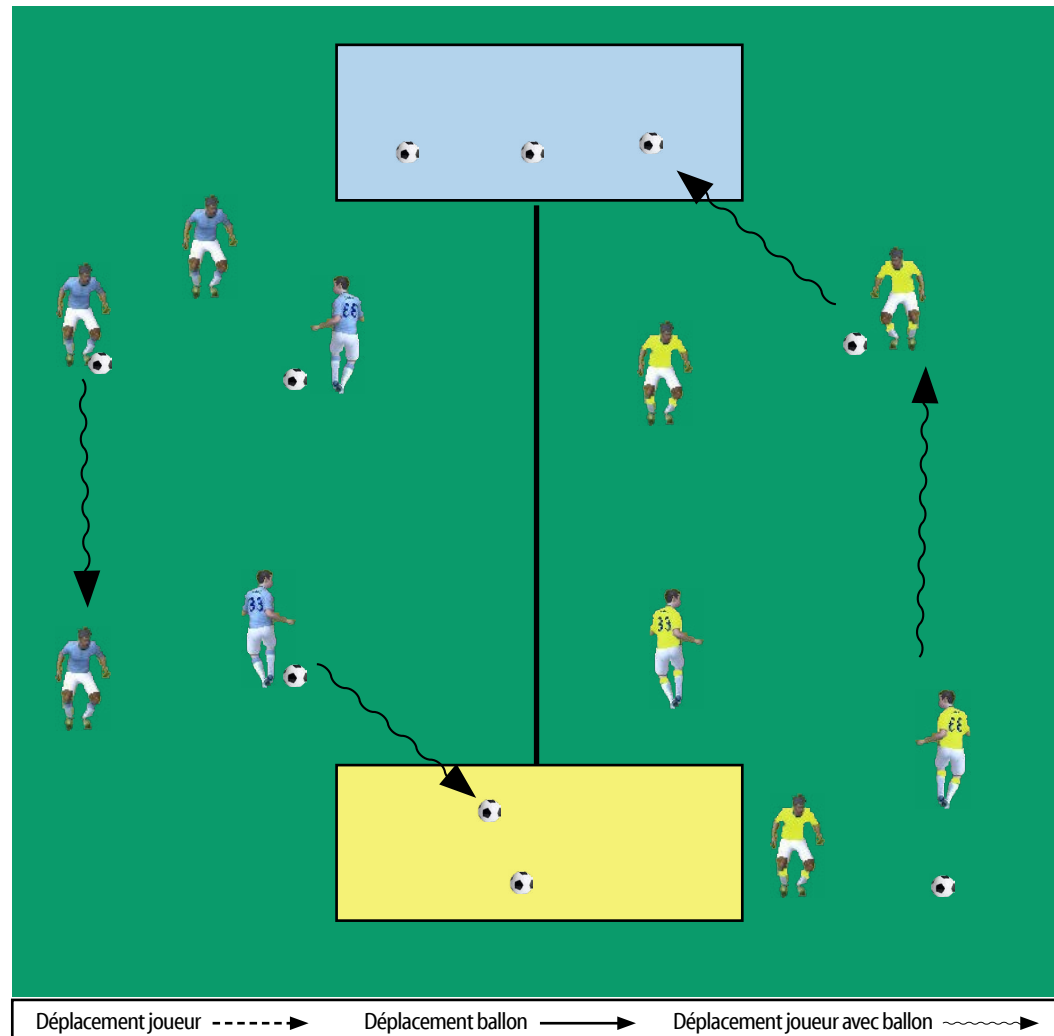
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaître la cible
	BUT
	L'équipe qui aura le moins de ballons dans sa maison marque 1 pt.
Éléments pédagogiques	CONSIGNES
	Au signal, je dois vider ma maison : amener en conduite de balle le ballon dans la maison de l'équipe adverse en passant obligatoirement par la route de mon équipe. Un adversaire peut se trouver sur ma route pour me ralentir ou prendre mon ballon (je peux faire une passe à un partenaire).
	VARIABLES
	METHODE PEDAGOGIQUE
ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner	
VEILLER A :	
L'activité des enfants Bien compter les points Encourager et valoriser	



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Les  
déménageurs 5

Espace :  
**40x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
10'(séquences  
de 30")

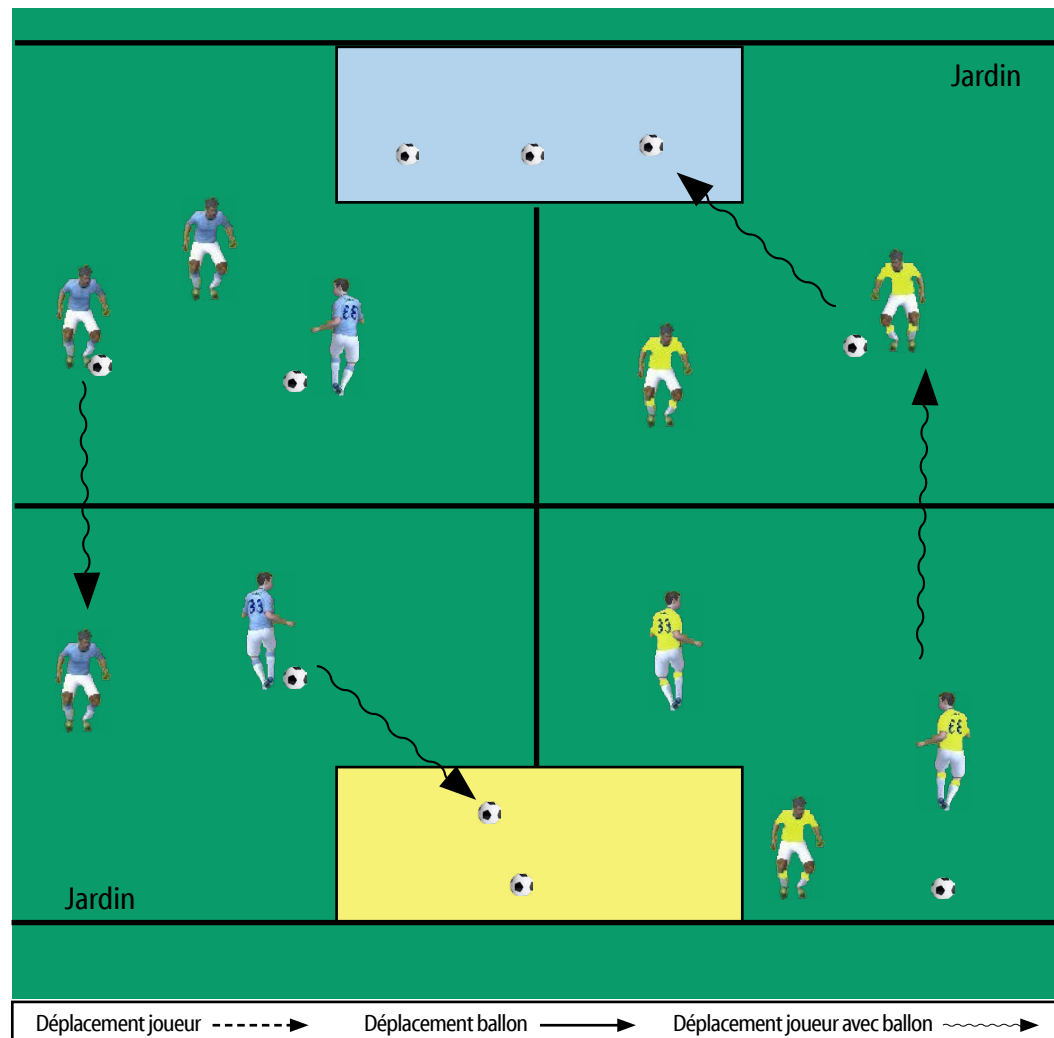
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

**Descriptif**

<b>Tâches</b>	OBJECTIF
	Reconnaître la cible
	BUT
	L'équipe qui aura le moins de ballons dans sa maison marque 1 pt.
<b>Éléments pédagogiques</b>	CONSIGNES
	Au signal, je dois vider ma maison : amener en conduite de balle le ballon dans le jardin de l'équipe adverse. Les partenaires vident le jardin pour remplir la maison adverse.
	VARIABLES
	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	L'activité des enfants Bien compter les points Encourager et valoriser



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Les  
déménageurs 6

Espace :  
**40x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
10'(séquences  
de 30")

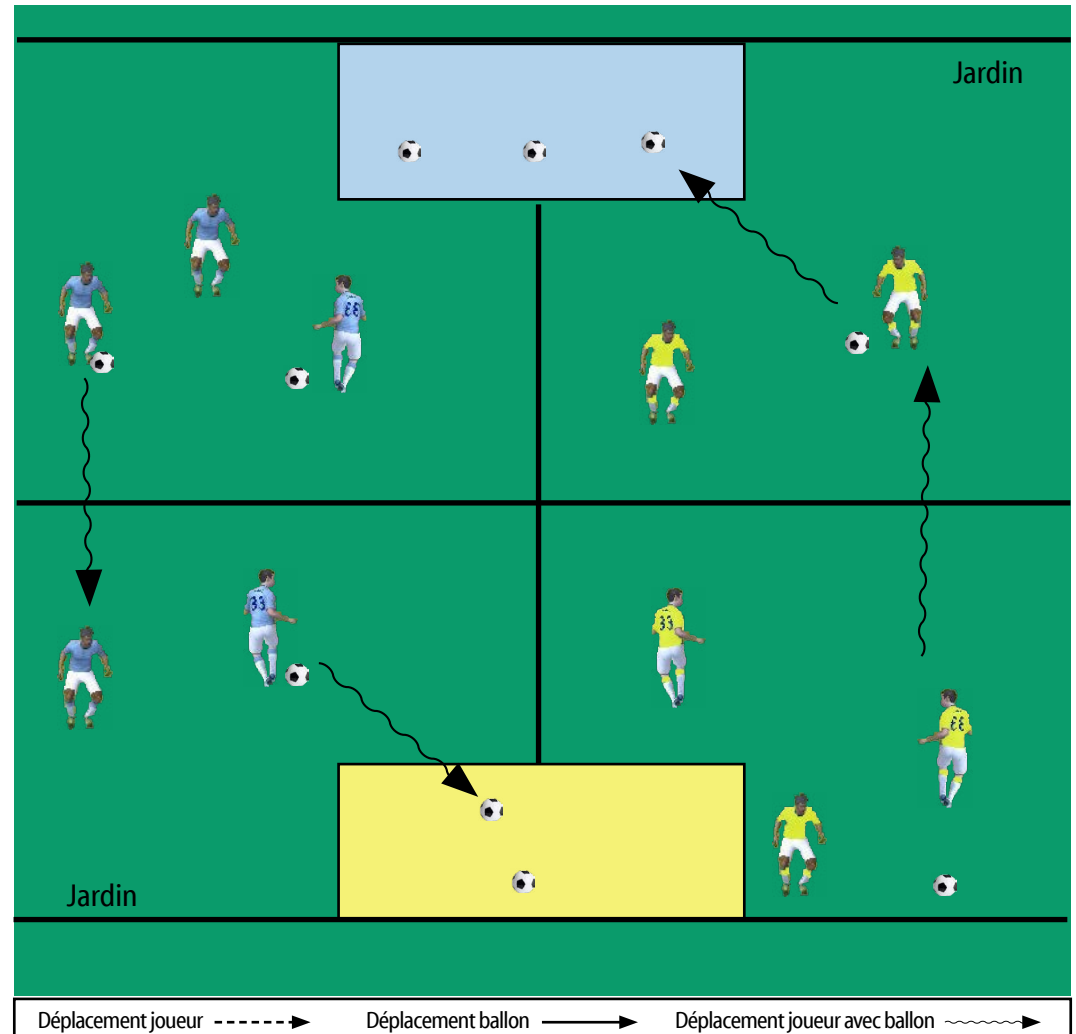
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaître la cible
	BUT
	L'équipe qui aura le moins de ballons dans sa maison marque 1 pt.
Éléments pédagogiques	CONSIGNES
	Au signal, je dois vider ma maison : amener en conduite de balle le ballon dans le jardin de l'équipe adverse. Les partenaires voient le jardin pour remplir la maison adverse. Un joueur est dans la maison et pour la vider il doit faire une passe à un partenaire.
	VARIABLES
	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	L'activité des enfants Bien compter les points Encourager et valoriser



Catégorie :  
**U7**

JEU  
1, 2, 3 Soleil  
1

Espace :  
**40x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
**10'**

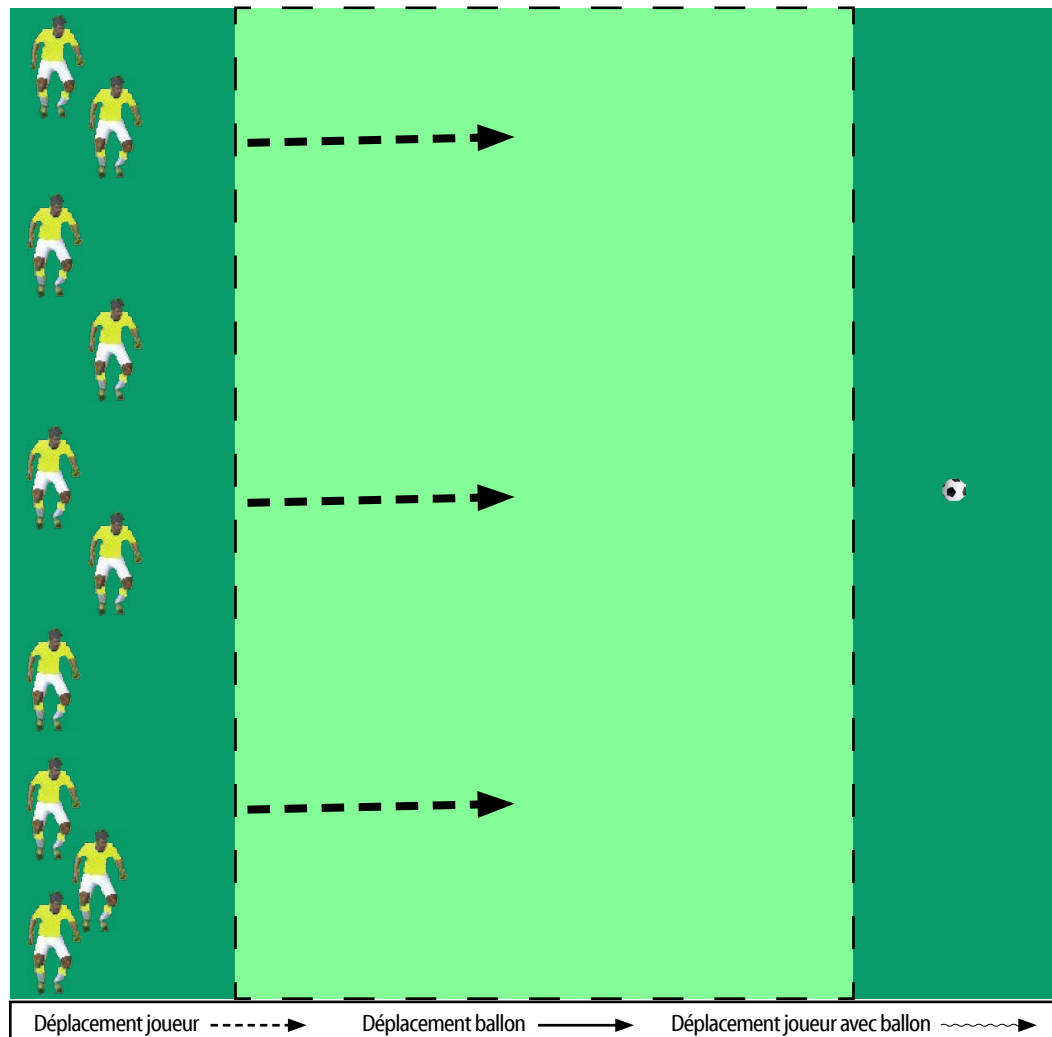
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaître la cible à attaquer
	BUT
	Le joueur qui atteint le 1er la zone but marque un point.
Eléments pédagogiques	CONSIGNES
	L'éducateur prononce «1-2-3 Soleil», les joueurs doivent se déplacer en allant vers la zone but. 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 va sur la ligne de départ.
Eléments pédagogiques	VARIABLES
	Les joueurs partent en conduite de balle. Varier le rythme d'énonciation de la phrase.
	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	L'activité des enfants Encourager et valoriser Rythme d'énonciation de la phrase



Catégorie :  
**U7**

JEU  
1, 2, 3 Soleil  
2

Espace :  
40x20m

Effectif :  
10

Durée :  
10'

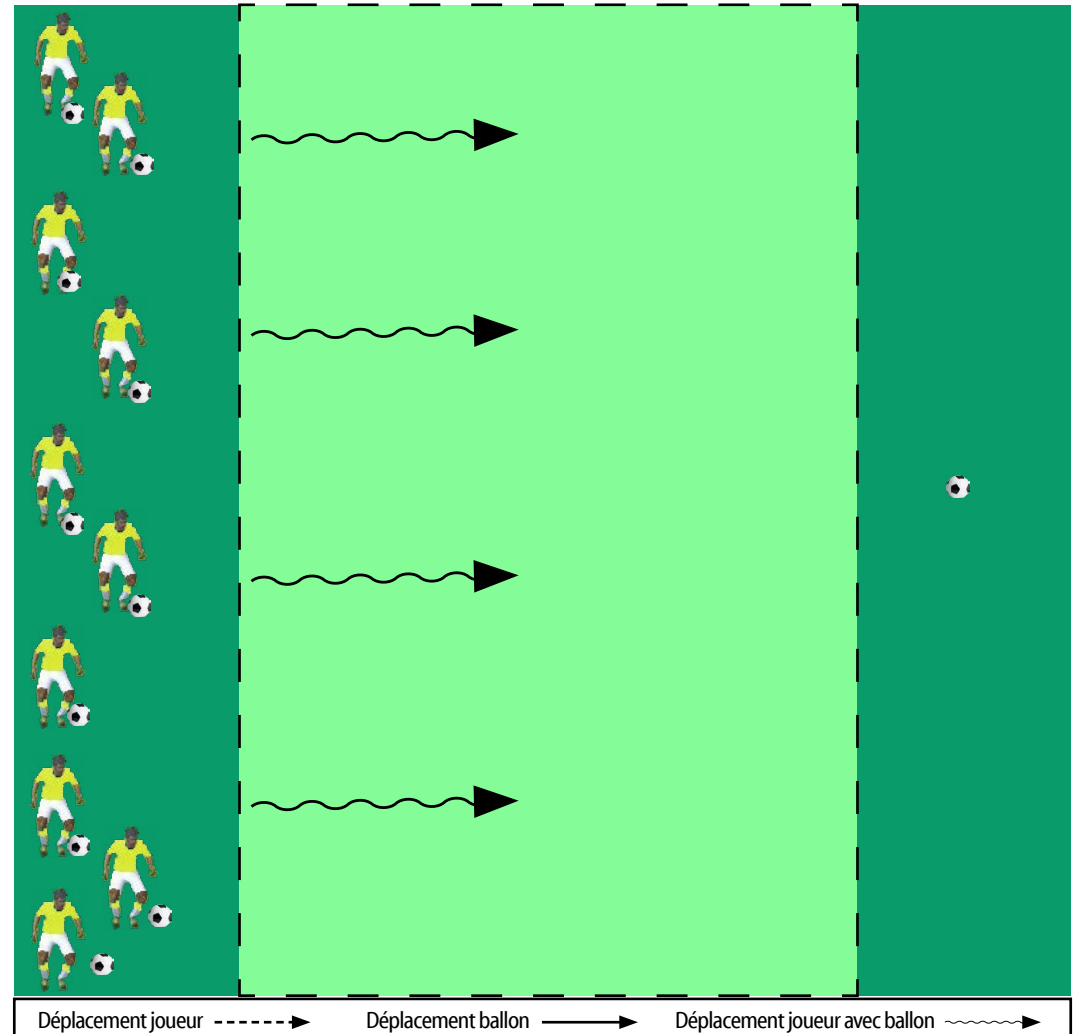
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

### Descriptif

Tâches	<b>OBJECTIF</b>
	Reconnaître la cible à attaquer
	<b>BUT</b>
	Le joueur qui atteint le 1er la zone but marque un point.
Éléments pédagogiques	<b>CONSIGNES</b>
	L'éducateur prononce «1-2-3 Soleil», les joueurs doivent se déplacer en conduite de balletout en tapant dans leurs mains vers la zone but. Dès que l'éducateur a terminé sa phrase, il se retourne, les joueurs doivent s'arrêter et faire la statue avec un pied sur le ballon. Si un joueur est surpris en train de bouger, il va sur la ligne de départ.
	<b>VARIABLES</b>
	Varié le rythme d'énonciation de la phrase.
	<b>METHODE PEDAGOGIQUE</b>
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	<b>VEILLER A :</b>
	L'activité des enfants Encourager et valoriser Rythme d'énonciation de la phrase





Catégorie :  
**U7**

JEU  
1, 2, 3 Soleil  
3

Espace :  
40x20m

Effectif :  
10

Durée :  
10'

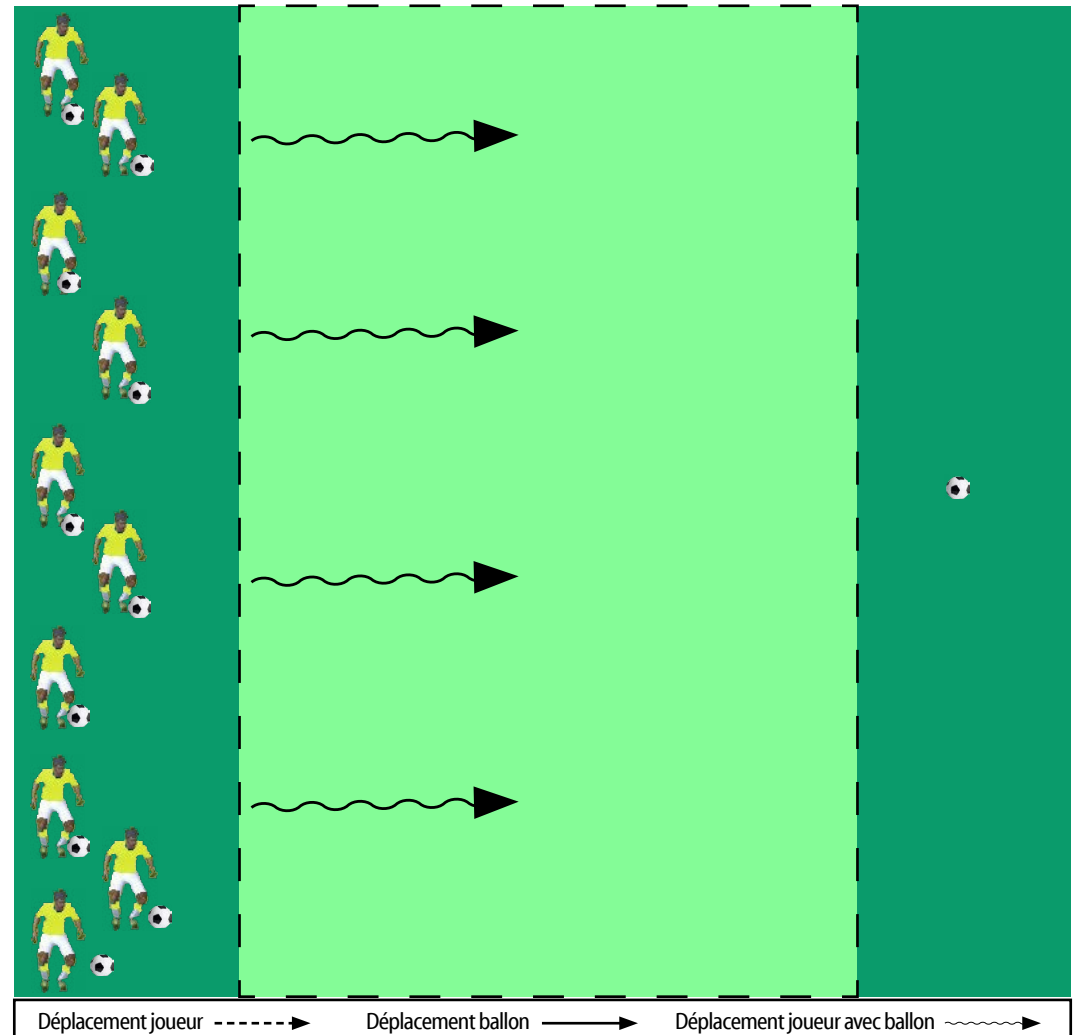
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

### Descriptif

Tâches	<b>OBJECTIF</b>
	Reconnaître la cible à attaquer
	<b>BUT</b>
	Le joueur qui atteint le 1er la zone but marque un point.
Éléments pédagogiques	<b>CONSIGNES</b>
	L'éducateur prononce «1-2-3 Soleil», les joueurs doivent se déplacer en conduite de balle vers la zone but. Dès que l'éducateur a terminé sa phrase, il se retourne, les joueurs doivent s'arrêter et faire la statue avec un pied sur le ballon. Si un joueur est surpris en train de bouger, il va sur la ligne de départ.
	<b>VARIABLES</b>
	Varié le rythme d'énonciation de la phrase.
	<b>METHODE PEDAGOGIQUE</b>
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	<b>VEILLER A :</b>
	L'activité des enfants Encourager et valoriser Rythme d'énonciation de la phrase



Catégorie :  
**U7**

JEU  
1, 2, 3 Soleil  
4

Espace :  
**40x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
**10'**

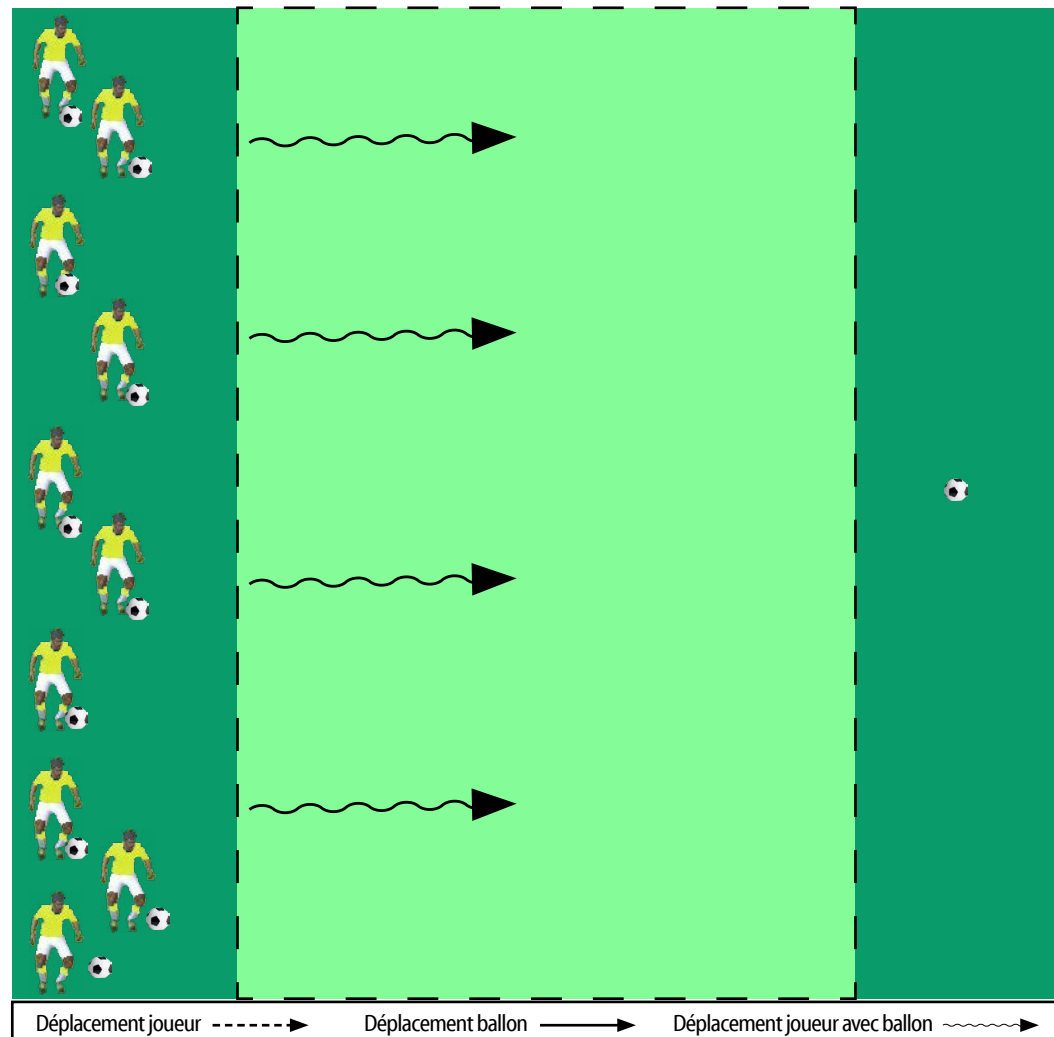
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaître la cible à attaquer
	BUT
Tâches	Le joueur qui atteint le 1er la zone but marque un point.
	CONSIGNES
Éléments pédagogiques	L'éducateur prononce «1-2-3 Soleil», les joueurs doivent se déplacer en conduite de balle vers la zone but. Dès que l'éducateur a terminé sa phrase, il se retourne, les joueurs doivent s'arrêter et faire la statue avec un pied sur le ballon et les mains sur la tête. Si un joueur est surpris en train de bouger, il va sur la ligne de départ.
	VARIABLES
	Varier le rythme d'énonciation de la phrase.
	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
VEILLER A :	
L'activité des enfants	
Encourager et valoriser	
Rythme d'énonciation de la phrase	



Catégorie :  
**U7**

JEU  
1, 2, 3 Soleil  
5

Espace :  
40x20m

Effectif :  
10

Durée :  
10'

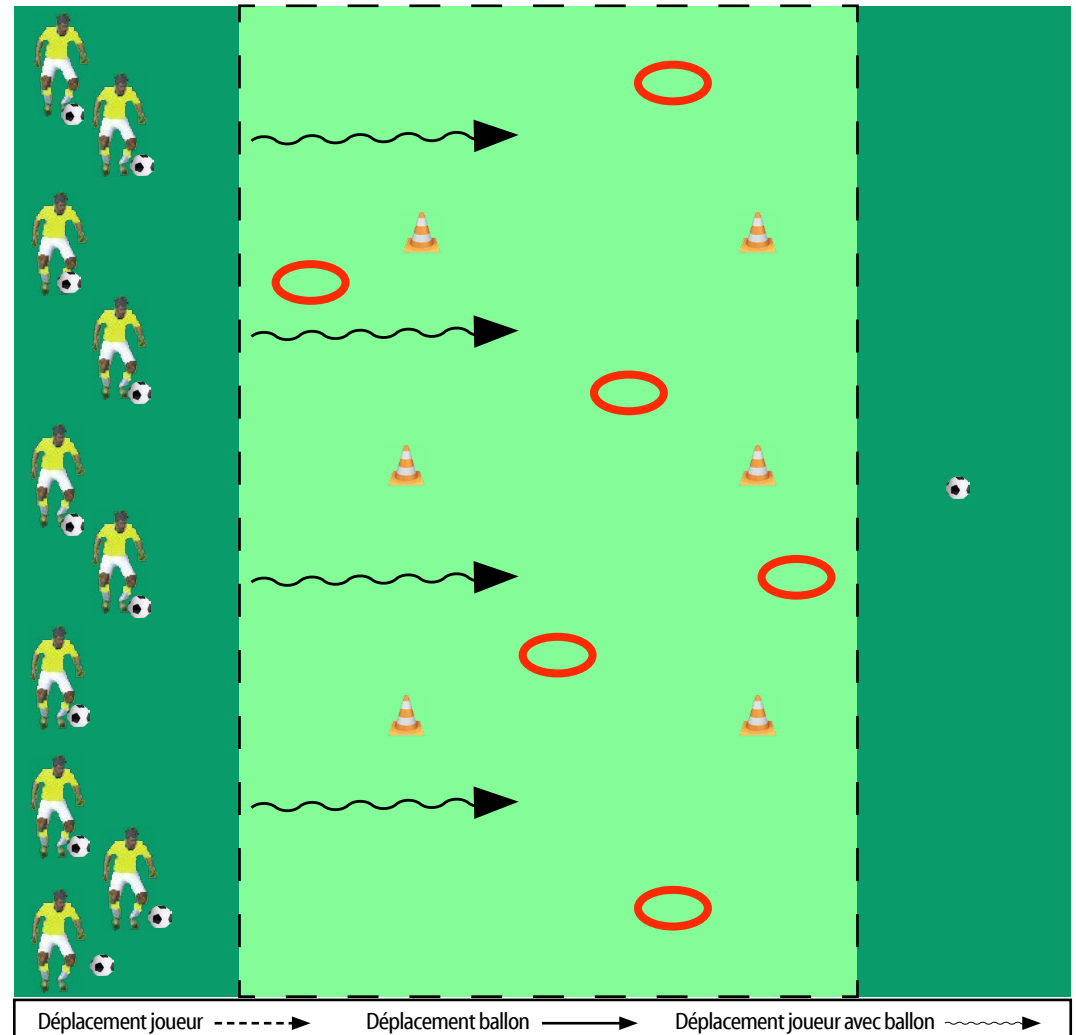
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaître la cible à attaquer
	BUT
Tâches	Le joueur qui atteint le 1er la zone but marque un point.
	CONSIGNES
Tâches	L'éducateur prononce «1-2-3 Soleil», les joueurs doivent se déplacer en conduite de balle vers la zone but avec obligation de contourner un obstacle. Dès que l'éducateur a terminé sa phrase, il se retourne, les joueurs doivent s'arrêter et faire la statue avec un pied sur le ballon et les mains sur la tête. Si un joueur est surpris en train de bouger, il va sur la ligne de départ.
	VARIABLES
Éléments pédagogiques	METHODE PEDAGOGIQUE
	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	L'activité des enfants Encourager et valoriser Rythme d'énonciation de la phrase



Catégorie :  
**U7**

JEU  
1, 2, 3 Soleil  
6

Espace :  
40x20m

Effectif :  
10

Durée :  
10'

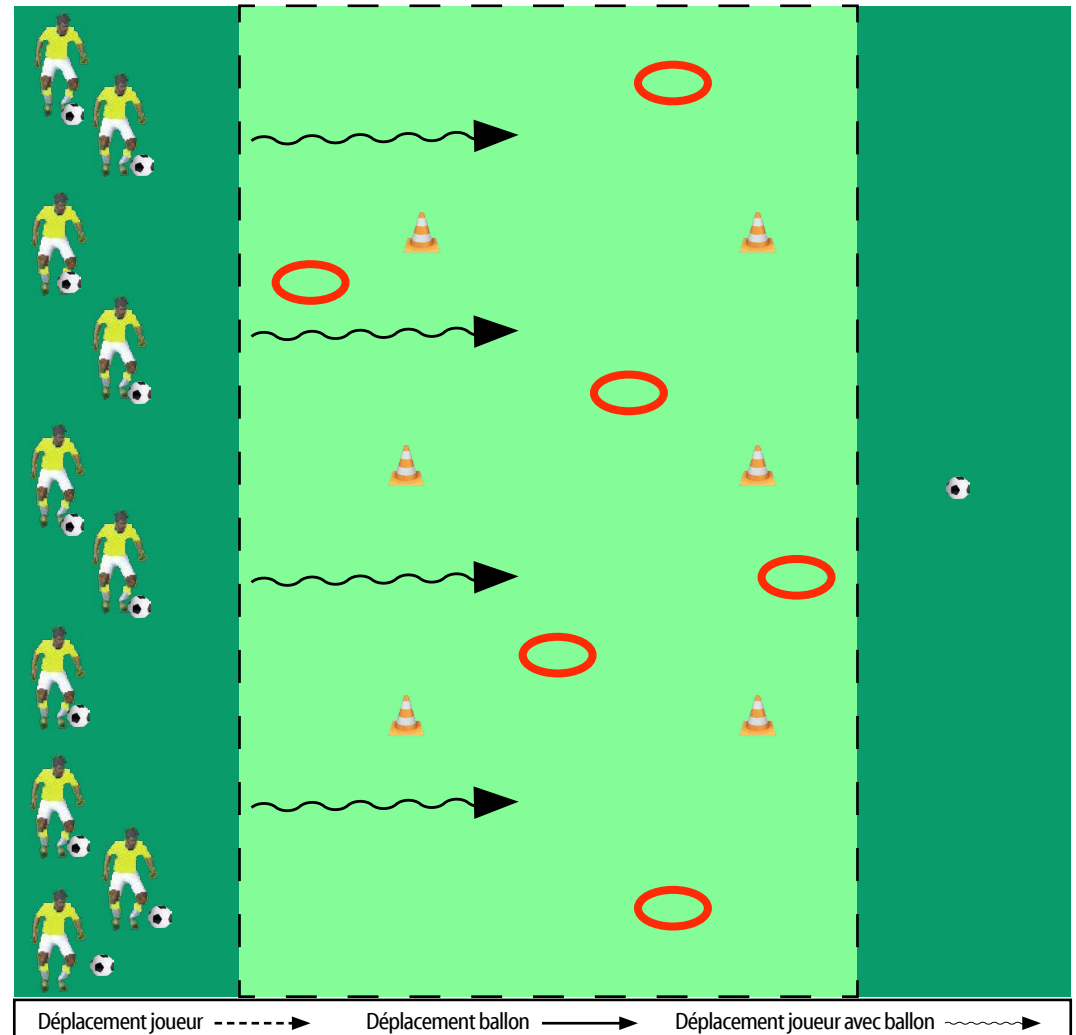
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaître la cible à attaquer
	BUT
	Le joueur qui atteint le 1er la zone but marque un point.
Tâches	CONSIGNES
	L'éducateur prononce «1-2-3 Soleil», les joueurs doivent se déplacer en conduite de balle vers la zone but en contournant d'abord un obstacle. Dès que l'éducateur a terminé sa phrase, il se retourne, les joueurs doivent s'arrêter et faire la statue assis sur le ballon. Si un joueur est surpris en train de bouger, il va sur la ligne de départ.
Éléments pédagogiques	VARIABLES
	METHODE PEDAGOGIQUE
	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	L'activité des enfants Encourager et valoriser Rythme d'énonciation de la phrase



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Les 4 coins  
1

Espace :  
**40x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
**10'**

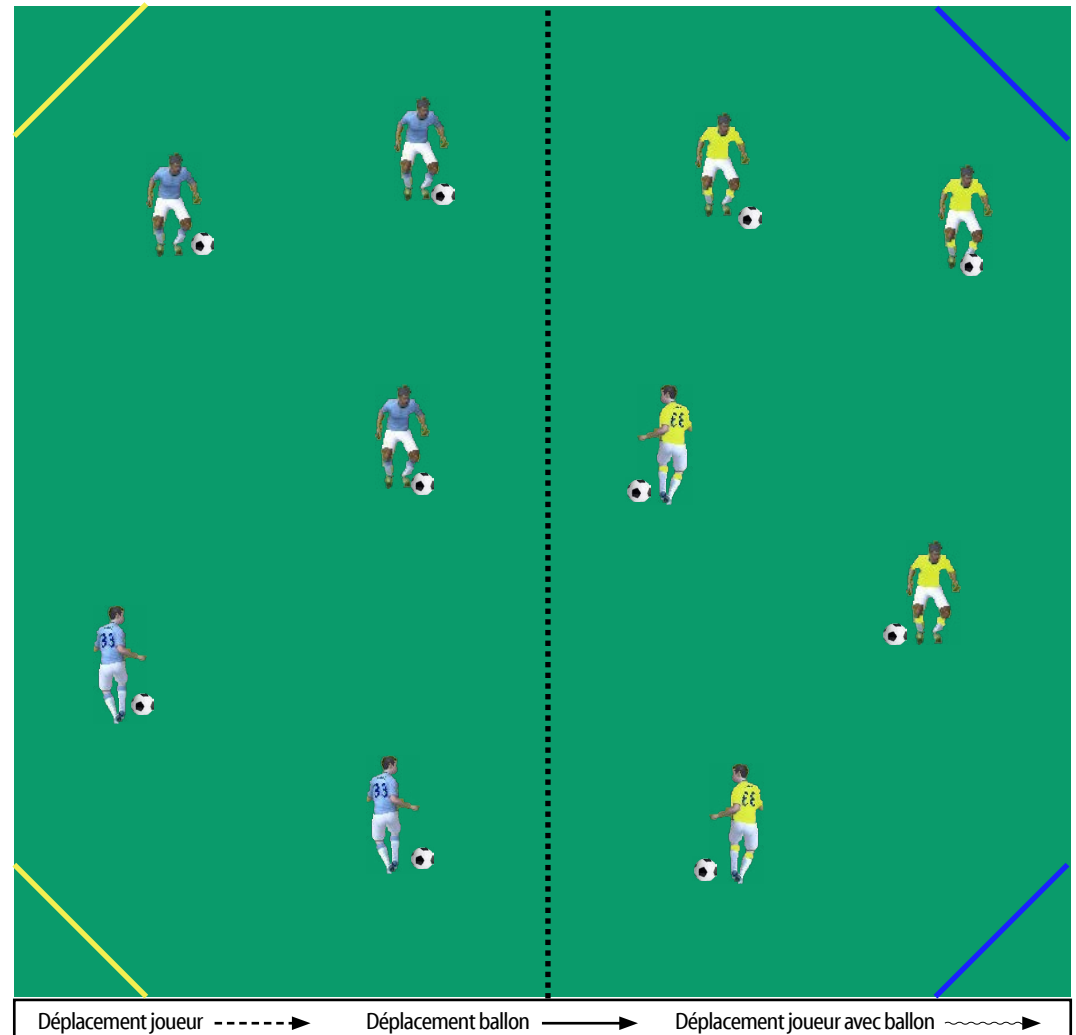
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaître la cible
	BUT
	C'est l'équipe qui sera regroupée la première dans les coins correspondant à sa couleur qui marque un point.
Éléments pédagogiques	CONSIGNES
	Chaque joueur conduit son ballon dans son camp. Au signal de l'éducateur, chaque joueur prendra son ballon avec les mains et ira le déposer dans un des coins correspondant à sa couleur.
	VARIABLES
	Au signal de l'éducateur, le ballon est déposé dans un des coins correspondant à sa couleur en conduite de balle.
Éléments pédagogiques	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Les 4 coins  
2

Espace :  
**40x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
**10'**

On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

### Descriptif

#### OBJECTIF

Reconnaître la cible

#### BUT

C'est l'équipe qui sera regroupée la première dans les coins correspondant à sa couleur qui marque un point.

#### CONSIGNES

Chaque joueur conduit son ballon dans son camp. Au signal de l'éducateur, chaque joueur ira déposer son ballon en conduite de balle dans un des coins correspondant à sa couleur. Deux joueurs minimum doivent être dans chaque coin.

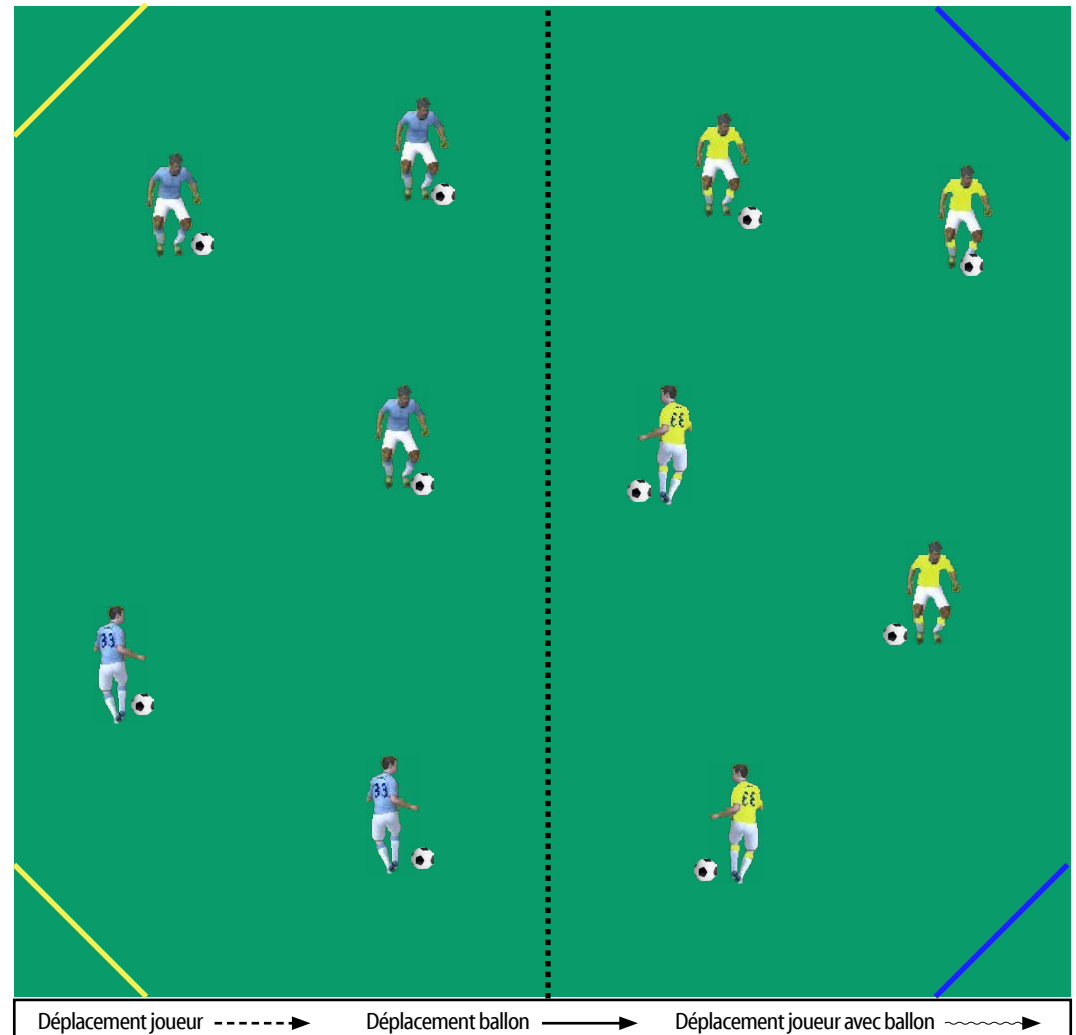
#### VARIABLES

#### METHODE PEDAGOGIQUE

**ACTIVE** - Laisser jouer - Observer - Questionner

#### VEILLER A :

L'occupation de l'espace  
L'activité des enfants  
Encourager et valoriser



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Les 4 coins  
3

Espace :  
**40x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
**10'**

On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

### Descriptif

#### OBJECTIF

Reconnaître la cible

#### BUT

C'est l'équipe qui sera regroupée la première dans les coins correspondant à leur couleur qui marque un point.

#### CONSIGNES

Chaque joueur conduit son ballon dans son camp. Au signal de l'éducateur, chaque joueur ira déposer son ballon en conduite de balle dans un des coins correspondant à sa couleur. Deux joueurs minimum doivent être dans chaque coin.

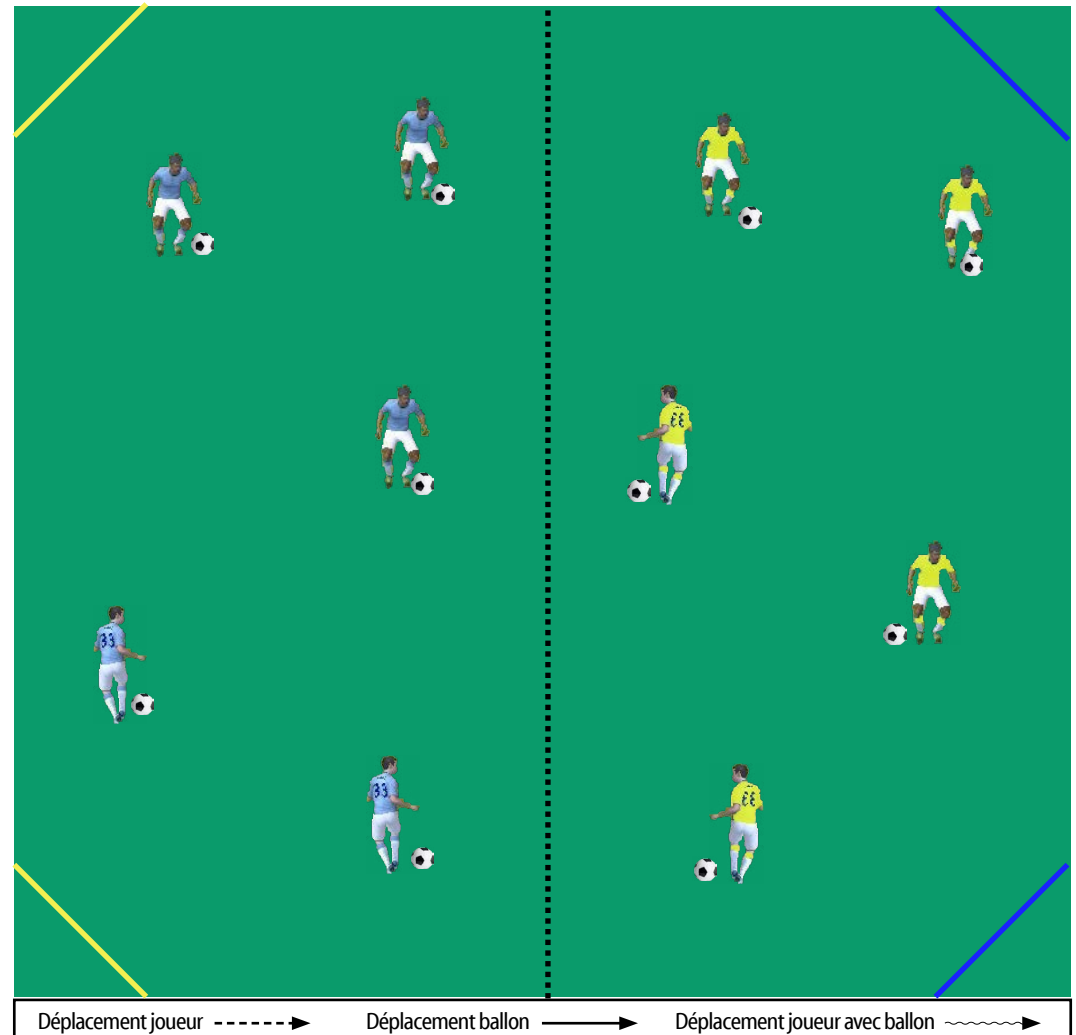
#### VARIABLES

#### METHODE PEDAGOGIQUE

**ACTIVE** - Laisser jouer - Observer - Questionner

#### VEILLER A :

L'occupation de l'espace  
L'activité des enfants  
Encourager et valoriser



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Les 4 coins  
4

Espace :  
**40x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
**10'**

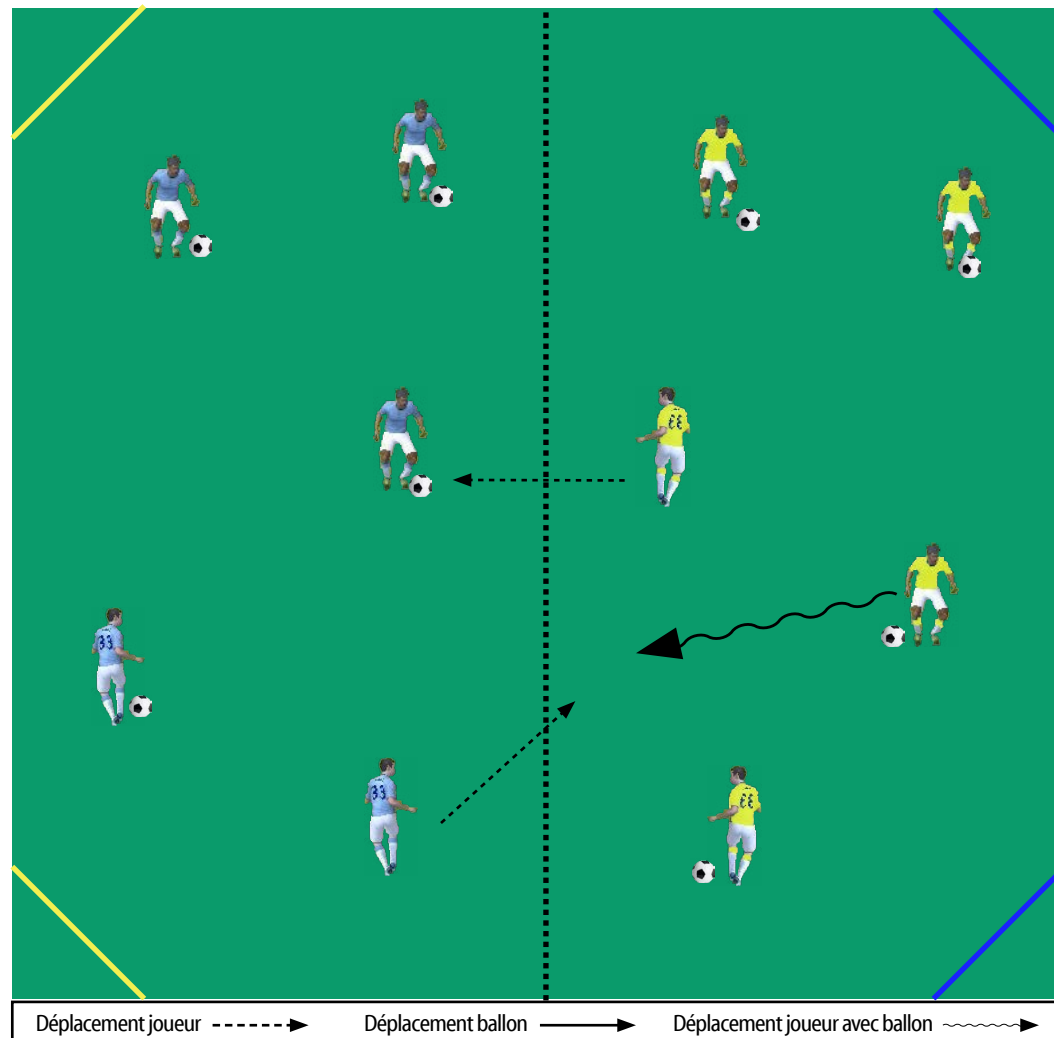
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaître la cible
	BUT
	C'est l'équipe qui sera regroupée la première dans les coins correspondant à sa couleur qui marque un point.
Éléments pédagogiques	CONSIGNES
	Chaque joueur conduit son ballon dans son camp. Au signal de l'éducateur, tous les joueurs doivent déposer leur ballon en conduite de balle dans le même coin correspondant à sa couleur. Un glouton de l'équipe adverse peut sortir le ballon des limites du terrain.
	VARIABLES
	METHODE PEDAGOGIQUE
<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner	
VEILLER A :	
L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser	





Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Les 4 coins  
5

Espace :  
**40x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
**10'**

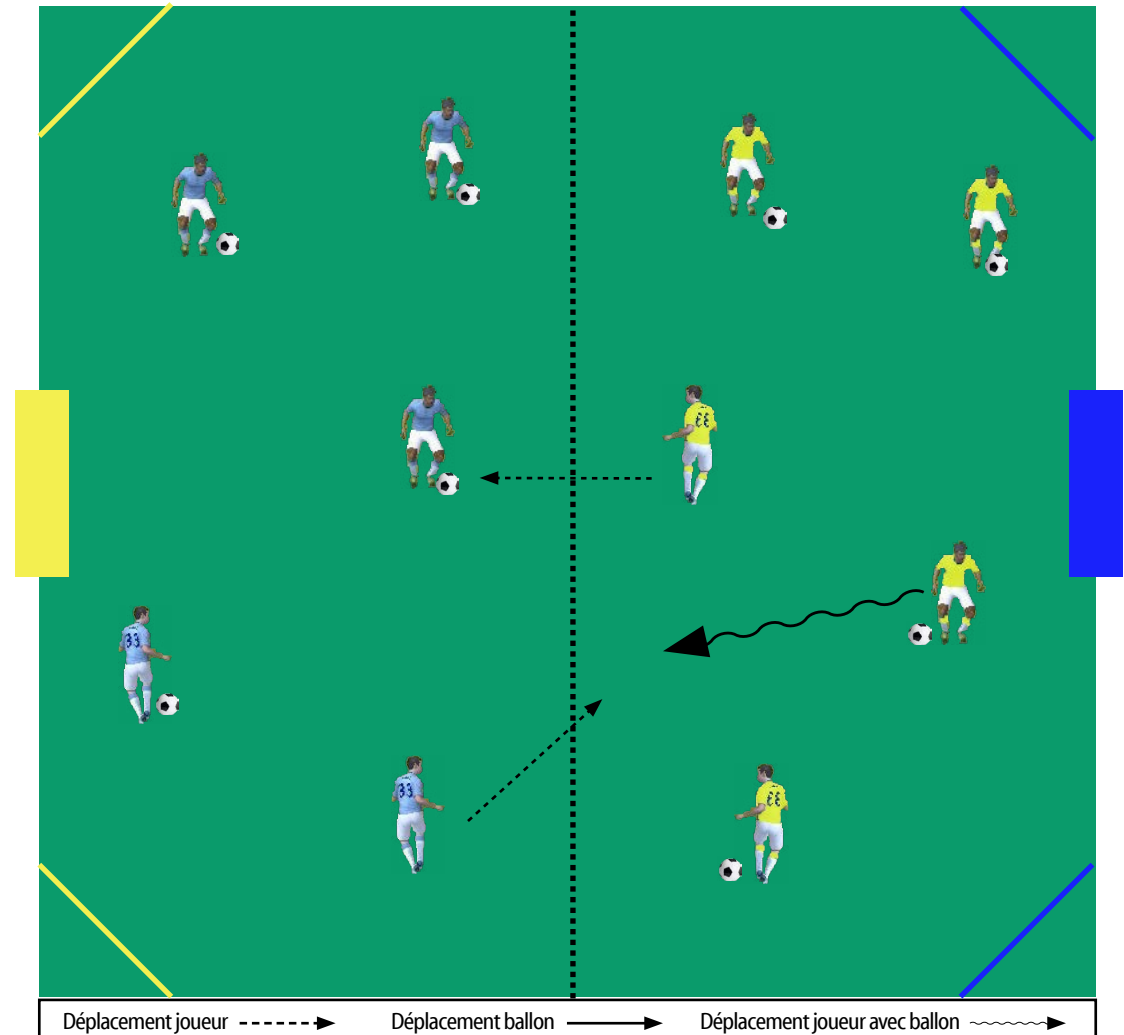
On a le ballon  
Conservé / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaître la cible
	BUT
	C'est l'équipe qui sera regroupée la première dans les coins correspondant à sa couleur qui marque un point.
Éléments pédagogiques	CONSIGNES
	Chaque joueur conduit son ballon dans son camp. Au signal de l'éducateur, tous les joueurs doivent déposer leur ballon en conduite de balle dans la zone axiale correspondant à sa couleur. Un glouton de l'équipe adverse peut sortir le ballon des limites du terrain.
	VARIABLES
Éléments pédagogiques	METHODE PEDAGOGIQUE
	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser



Catégorie :  
**U7**

JEU  
Les 4 coins  
6

Espace :  
**40x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
**10'**

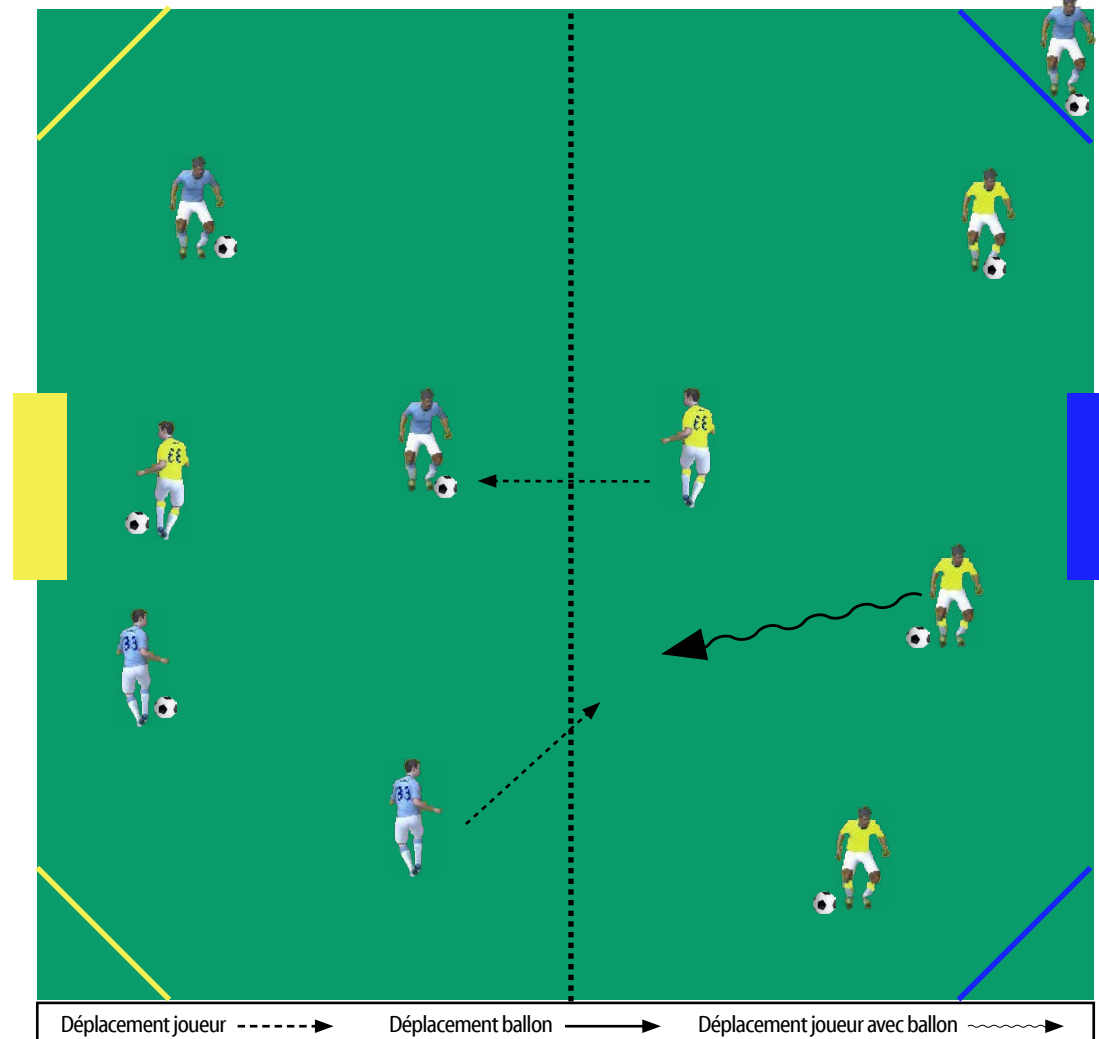
On a le ballon  
Conservé / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaître la cible
	BUT
	C'est l'équipe qui sera regroupée la première dans les coins correspondant à sa couleur qui marque un point.
CONSIGNES	Chaque joueur conduit son ballon dans son camp. Au signal de l'éducateur, deux joueurs doivent déposer le ballon dans la zone axiale et un joueur dans le coin gauche correspondant à sa couleur.
	VARIABLES
Éléments pédagogiques	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser



Catégorie :  
**U7**

JEU  
L'épervier  
1

Espace :  
**40x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
**10'**

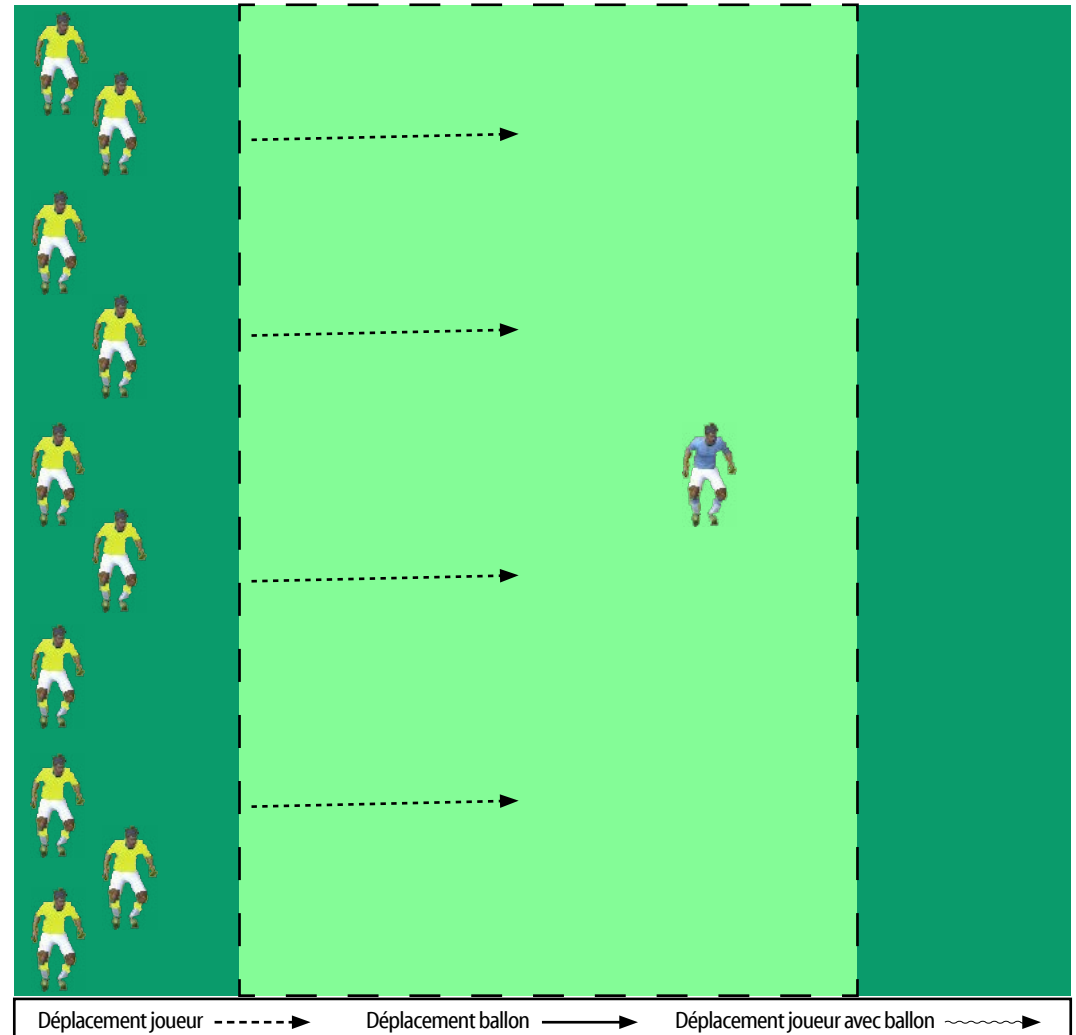
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaître la cible à attaquer et à défendre
	BUT
	Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.
	CONSIGNES
	Les joueurs doivent aller dans la zone refuge sans se faire toucher ou attraper par le chasseur. Tous les éperviers attrapés deviennent des chasseurs et doivent se tenir la main.
Éléments pédagogiques	VARIABLES
	Les joueurs partent en conduite de balle.
	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	Changer souvent de chasseur L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser



Catégorie :  
**U7**

JEU  
L'épervier  
2

Espace :  
**40x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
**10'**

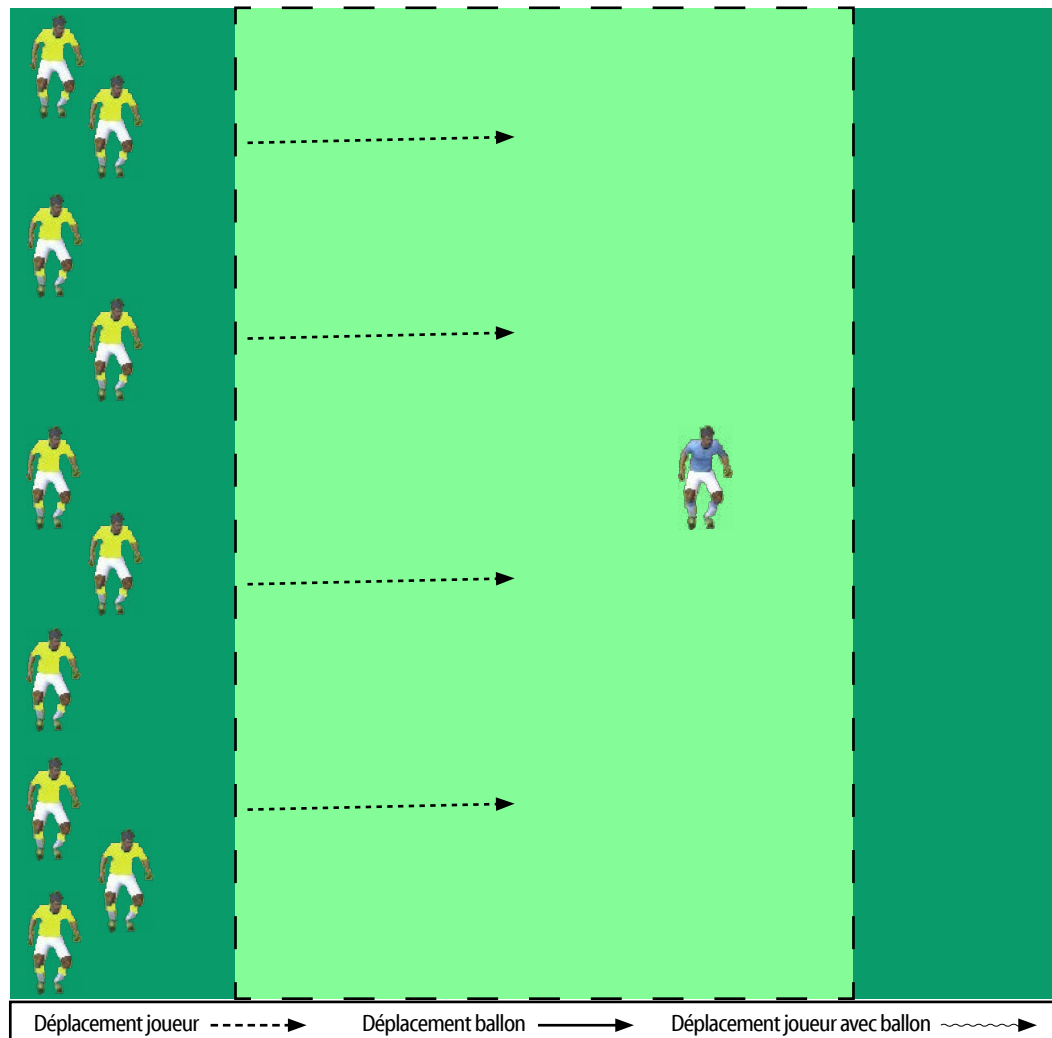
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaître la cible à attaquer et à défendre
	BUT
	Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.
Éléments pédagogiques	CONSIGNES
	Les joueurs doivent aller dans la zone refuge en conduite de balle sans se faire toucher ou attraper par le chasseur. Tous les éperviers attrapés deviennent des chasseurs et doivent se tenir la main.
	VARIABLES
	Les joueurs qui ont perdu leur ballon peuvent aider leur partenaire et recevoir un ballon.
Éléments pédagogiques	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	Changer souvent de chasseur L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser



Catégorie :

U7

JEU

L'épervier  
3

Espace :

40x20m

Effectif :

10

Durée :

10'

On a le ballon

Conserver / Progresser

Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon

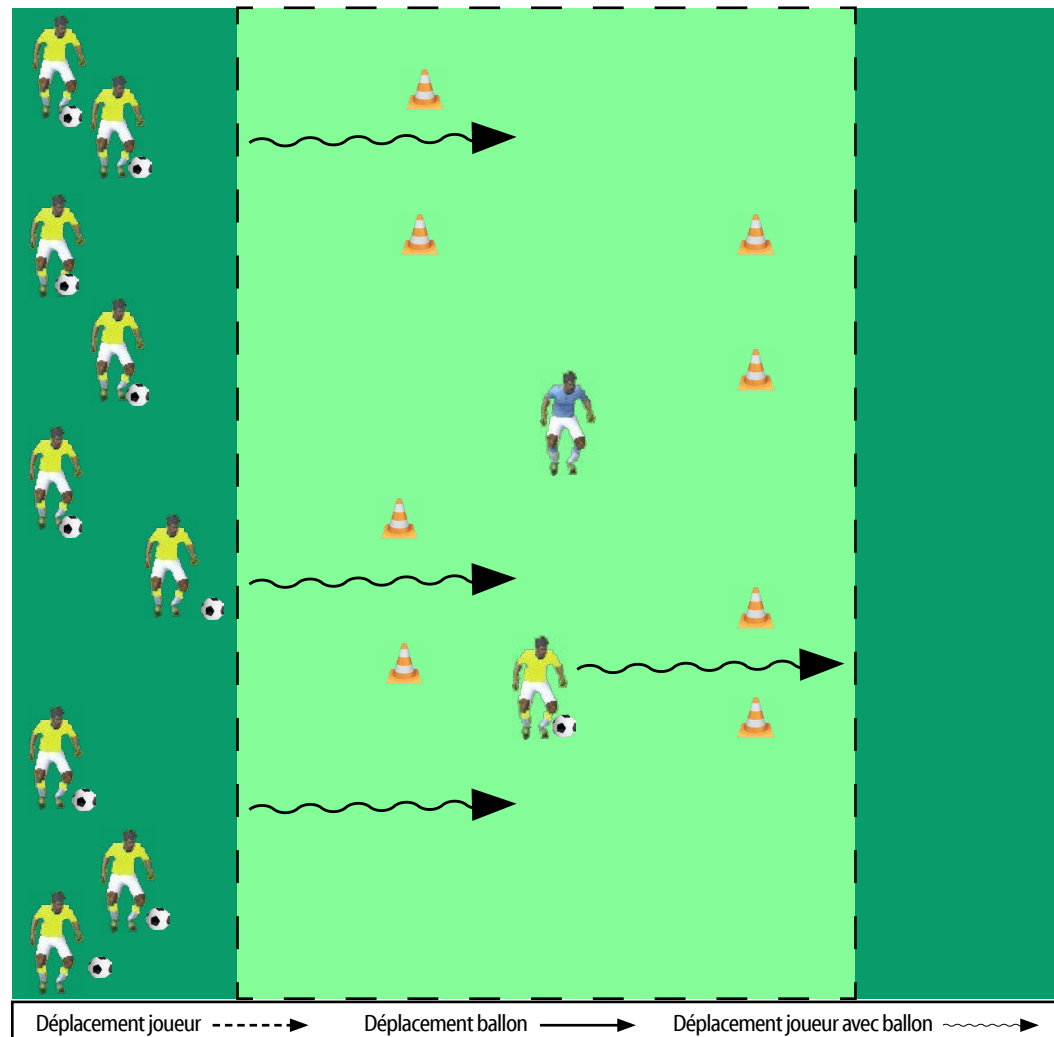
S'opposer à la progression

S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaître la cible à attaquer et à défendre
	BUT
	Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.
	CONSIGNES
	Les joueurs doivent aller dans la zone refuge en conduite de balle en passant impérativement par une porte. Le chasseur doit faire sortir le ballon de l'espace de jeu. Tous les éperviers attrapés deviennent des chasseurs et doivent se tenir la main.
Éléments pédagogiques	VARIABLES
	Les joueurs partent en conduite de balle et doivent éviter les deux chasseurs qui évoluent dans leur zone.
	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	Changer souvent de chasseur L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser



Catégorie :  
**U7**

JEU  
L'épervier  
4

Espace :  
40x20m

Effectif :  
10

Durée :  
10'

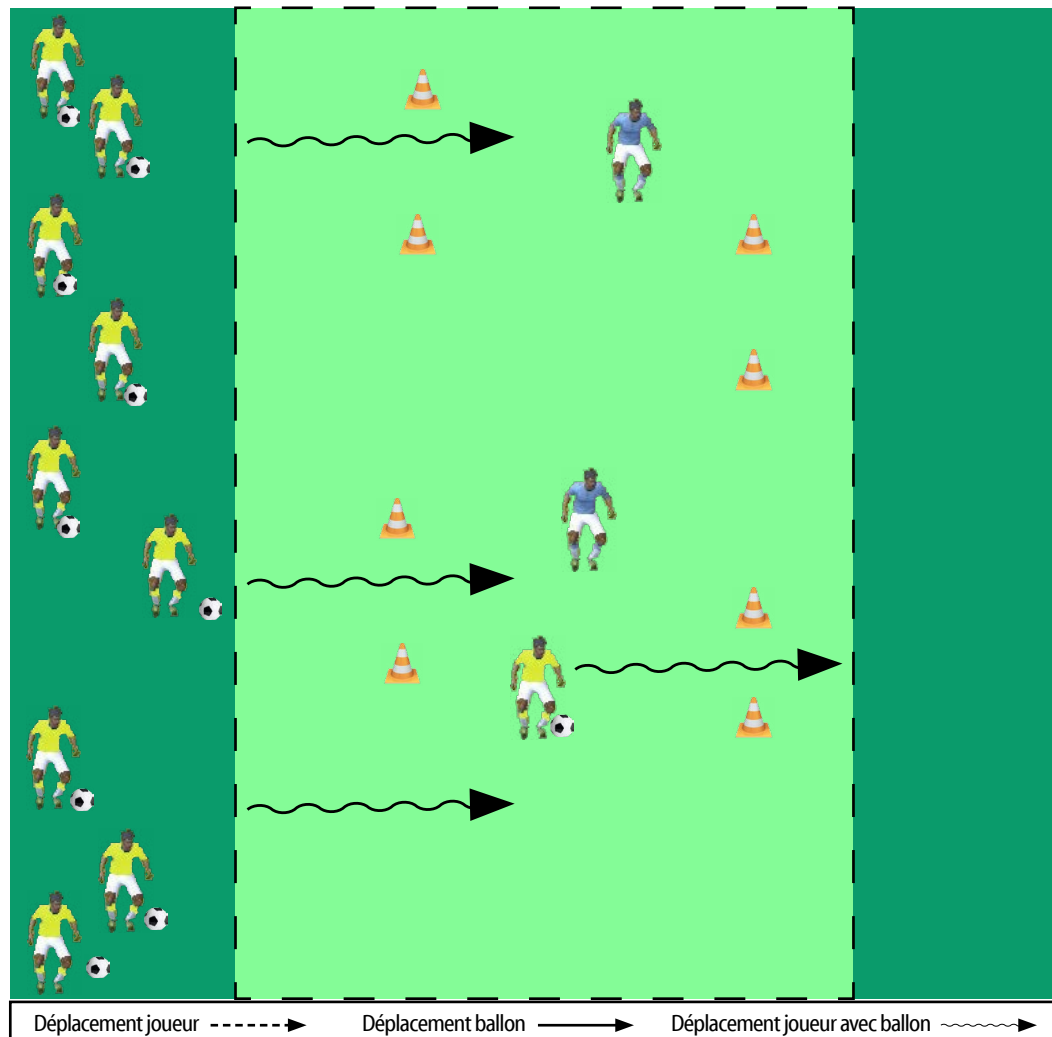
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaître la cible à attaquer et à défendre
	BUT
	Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.
Éléments pédagogiques	CONSIGNES
	Les joueurs doivent aller dans la zone refuge en conduite de balle en passant impérativement par une porte et doivent éviter les deux chasseurs qui évoluent librement dans leur zone. Les joueurs qui ont perdu le ballon peuvent aider leurs partenaires.
	VARIABLES
	METHODE PEDAGOGIQUE
	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	Changer souvent de chasseur L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
L'épervier  
5

Espace :  
**40x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
**10'**

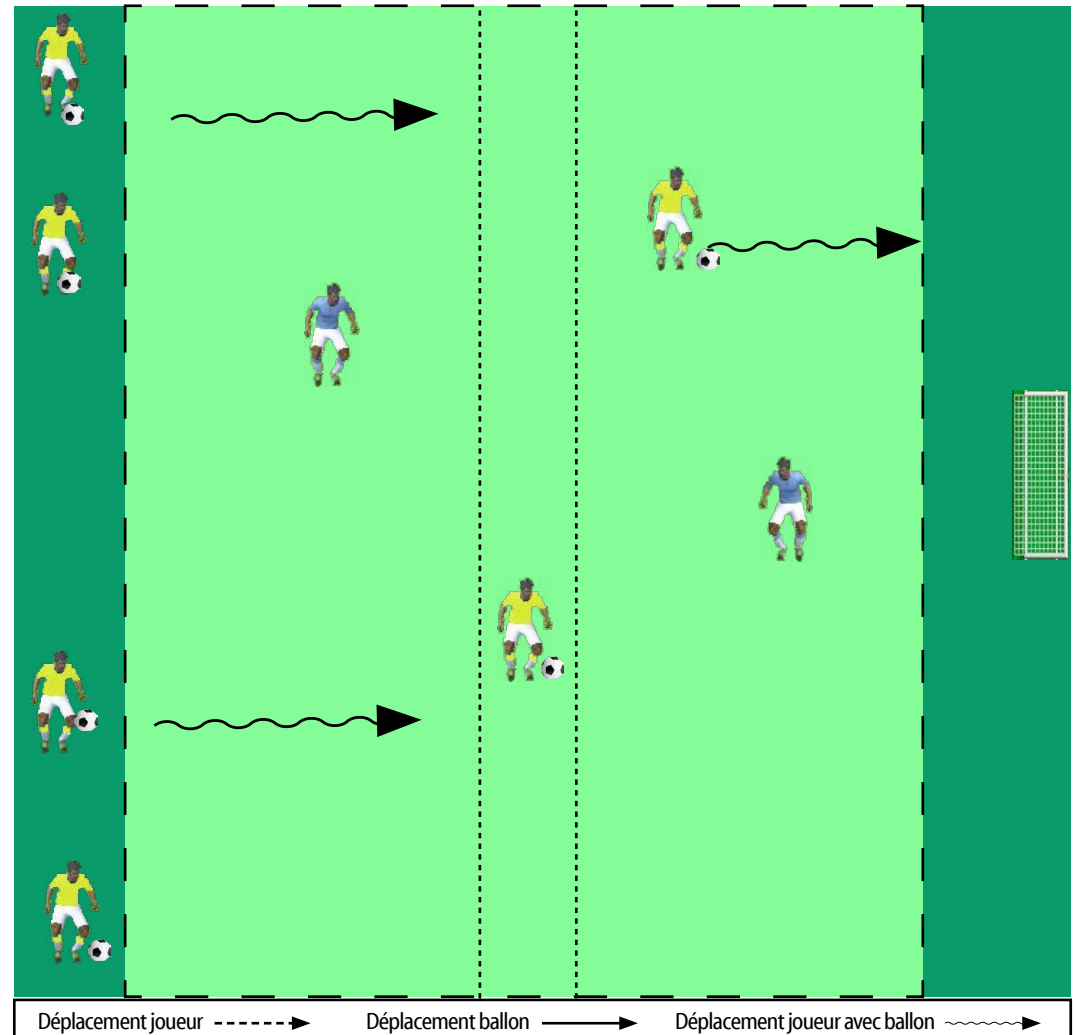
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

### Descriptif

Tâches	<b>OBJECTIF</b>
	Reconnaître la cible à attaquer et à défendre
	<b>BUT</b>
Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.	
<b>CONSIGNES</b>	
Les joueurs doivent aller dans la zone refuge en conduite de balle en évitant les deux chasseurs qui chassent dans leur zone. Il peuvent s'arrêter dans la zone refuge située entre les deux zones chasseurs. Le chasseur essaye de faire sortir le ballon de son espace de jeu.	
Éléments pédagogiques	<b>VARIABLES</b>
	<b>METHODE PEDAGOGIQUE</b>
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
<b>VEILLER A :</b>	
Changer souvent de chasseur L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser	



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
L'épervier  
6

Espace :  
**40x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
**10'**

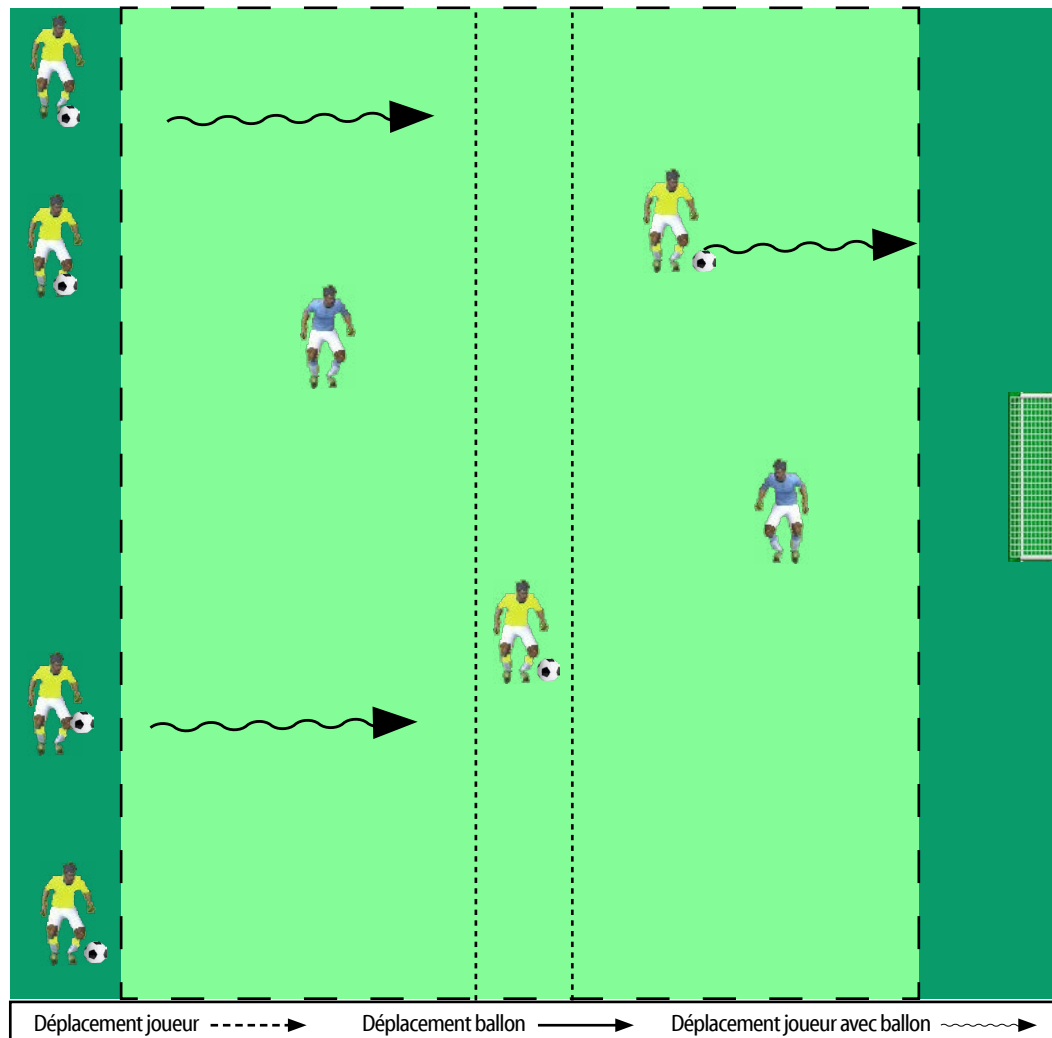
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

### Descriptif

Tâches	<b>OBJECTIF</b>
	Reconnaître la cible à attaquer et à défendre
	<b>BUT</b>
Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.	
<b>CONSIGNES</b>	
Les joueurs doivent aller dans la zone refuge en conduite de balle en évitant les deux chasseurs qui chassent dans leur zone. Ils peuvent s'arrêter dans la zone refuge située entre les deux zones chasseurs. Le chasseur essaye de faire sortir le ballon et peuvent évoluer librement dans les deux zones.	
Éléments pédagogiques	<b>VARIABLES</b>
	<b>METHODE PEDAGOGIQUE</b>
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
<b>VEILLER A :</b>	
Changer souvent de chasseur L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser	





Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Abattre  
les quilles 1

Espace :  
**40x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
**10'**

On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible		Descriptif
Tâches	OBJECTIF	
	Reconnaître la cible	
	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.		
VARIABLES		
METHODE PEDAGOGIQUE		
ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner		
VEILLER A :		
Eléments pédagogiques	L'activité des enfants Encourager et valoriser Compter les points	

Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Abattre  
les quilles 2

Espace :  
**40x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
**10'**

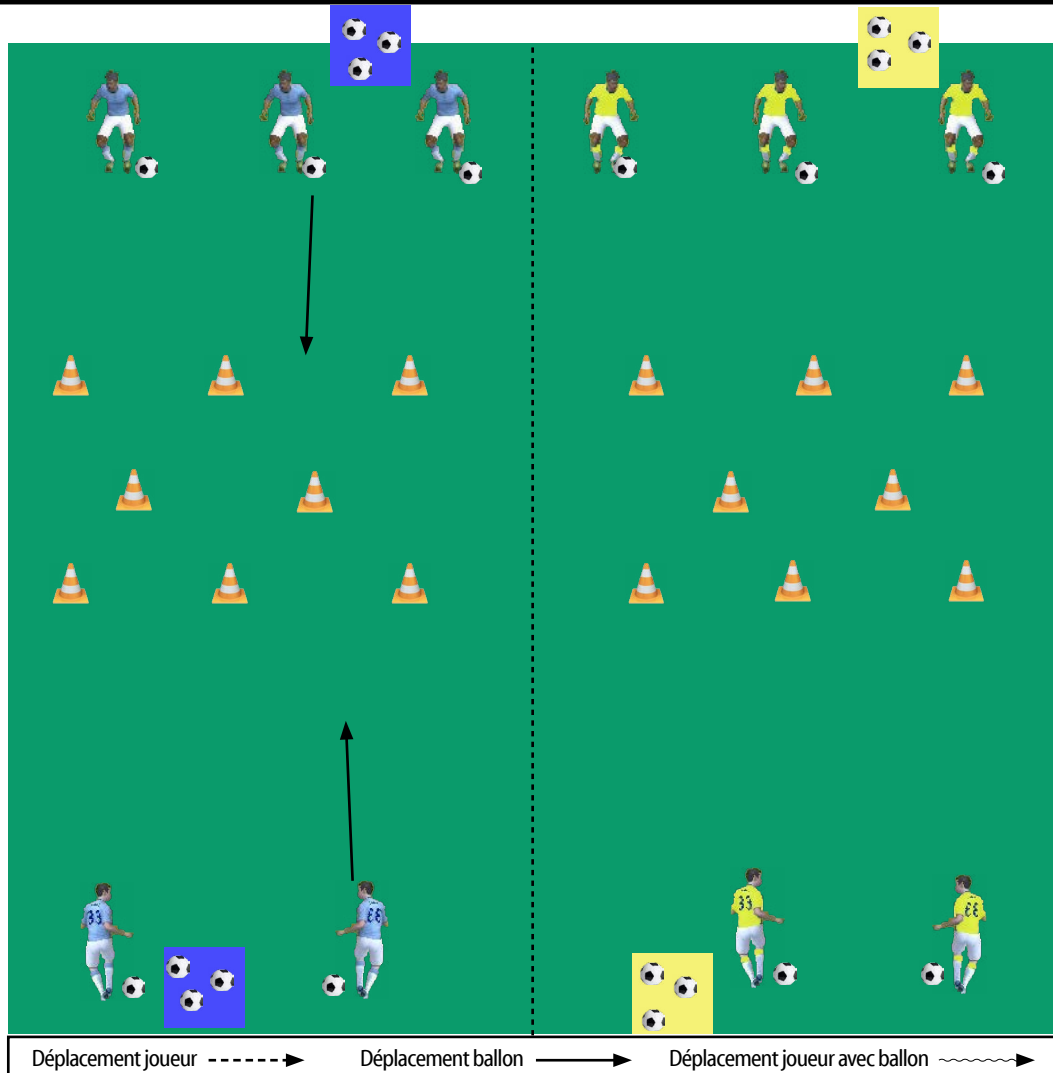
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

**Titre : Reconnaître la cible**

<b>Tâches</b>	OBJECTIF
	Reconnaitre la cible
	BUT
	L'équipe qui fait tomber toutes les quilles la première marque 1 point.
<b>Eléments pédagogiques</b>	CONSIGNES
	Au signal, les joueurs doivent aller chercher un ballon dans leur réserve, le ramener en conduite de balle avant de tirer pour faire tomber les quilles.
	VARIABLES
<b>Eléments pédagogiques</b>	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	L'activité des enfants Encourager et valoriser Compter les points

**Descriptif**



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Abattre  
les quilles 3

Espace :  
**40x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
**10'**

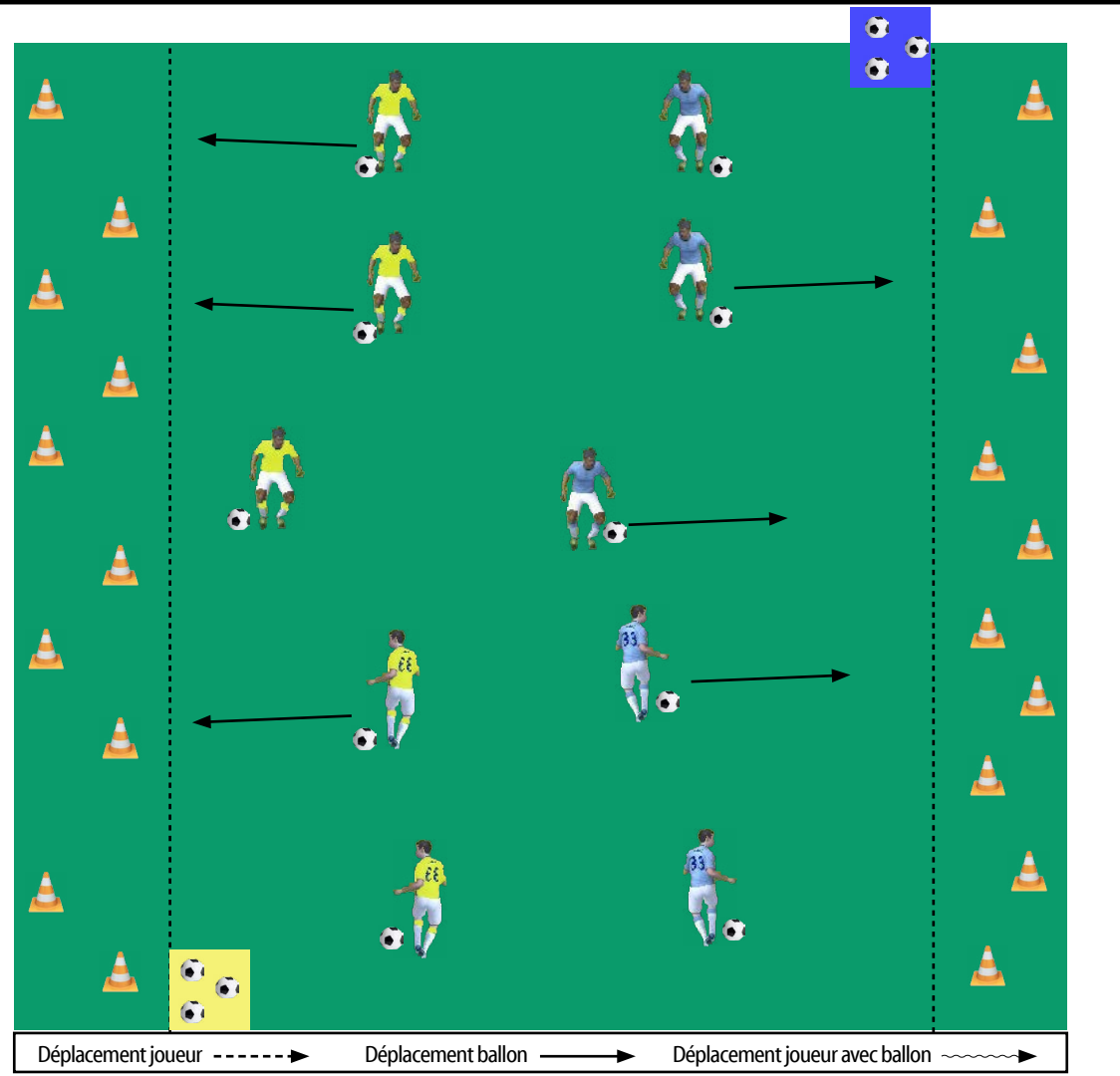
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaitre la cible
	BUT
	Les équipes jouent le même nombre de ballons, l'équipe qui aura fait tomber le plus de quilles marque 1 point.
Éléments pédagogiques	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.
Éléments pédagogiques	VARIABLES
	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	L'activité des enfants Encourager et valoriser Compter les points



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Abattre  
les quilles 4

Espace :  
**40x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
**10'**

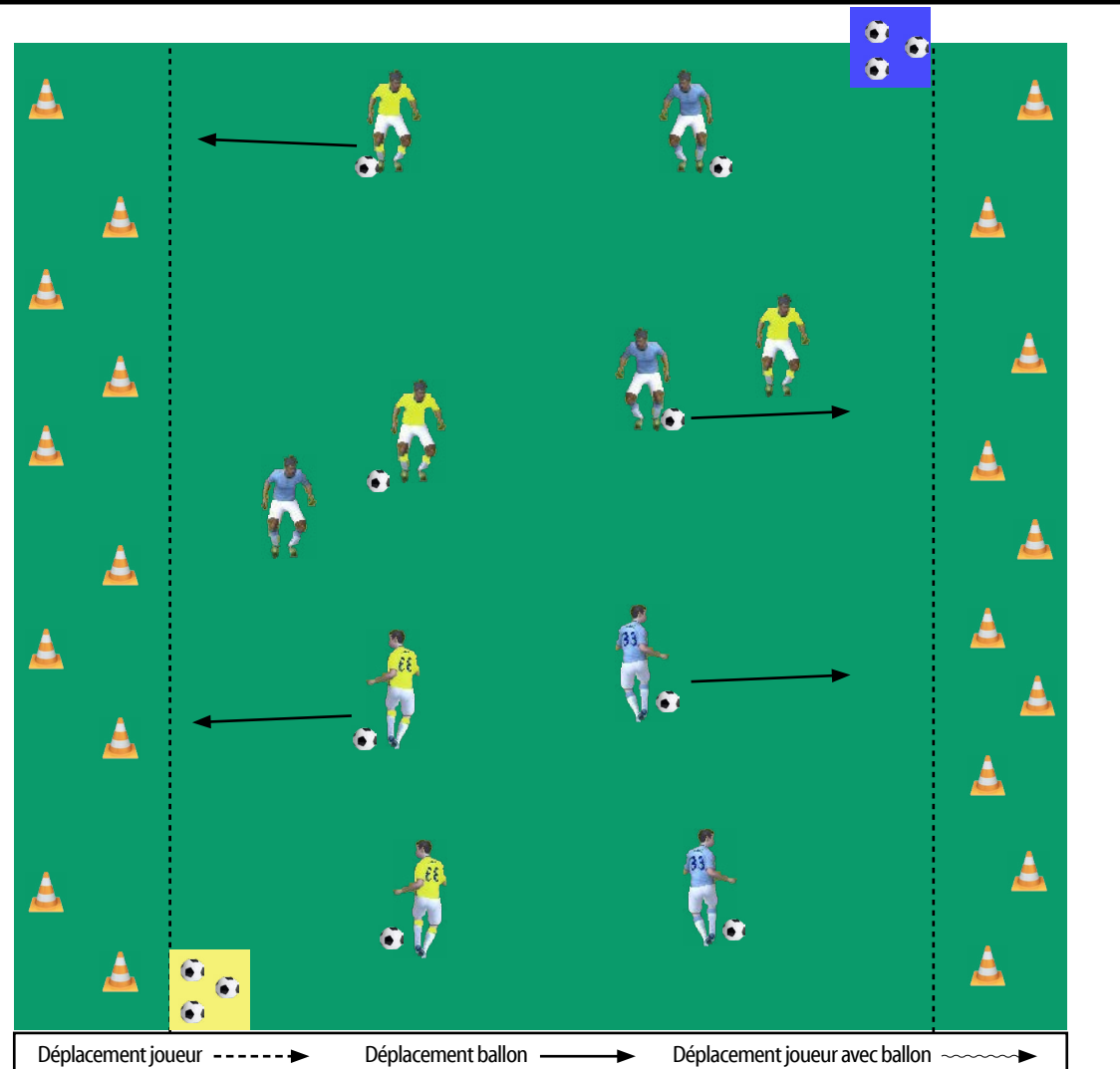
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaître la cible
	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 être gênés par un joueur adverse. Les joueurs peuvent se faire des passes pour éviter le chasseur.	
Éléments pédagogiques	VARIABLES
	METHODE PEDAGOGIQUE
	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
L'activité des enfants Encourager et valoriser Compter les points	



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Abattre  
les quilles 5

Espace :  
**40x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
**10'**

On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

**Titre : Reconnaître la cible**

		Descriptif
Tâches	OBJECTIF	
	BUT	
	CONSIGNES	
Éléments pédagogiques	OBJECTIF	<p>Reconnaitre la cible à attaquer</p>
	BUT	
	CONSIGNES	
	VARIABLES	
	METHODE PEDAGOGIQUE	
VEILLER A :		<p> <span style="border-bottom: 1px dashed black; display: inline-block; width: 50px;"></span> Déplacement joueur              <span style="border-bottom: 1px solid black; display: inline-block; width: 50px;"></span> Déplacement ballon              <span style="border-bottom: 1px wavy black; display: inline-block; width: 50px;"></span> Déplacement joueur avec ballon         </p>
METHODE PEDAGOGIQUE		
VEILLER A :		
VEILLER A :		<p>L'activité des enfants Encourager et valoriser Compter les points</p>

Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Abattre  
les quilles 6

Espace :  
**40x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
**10'**

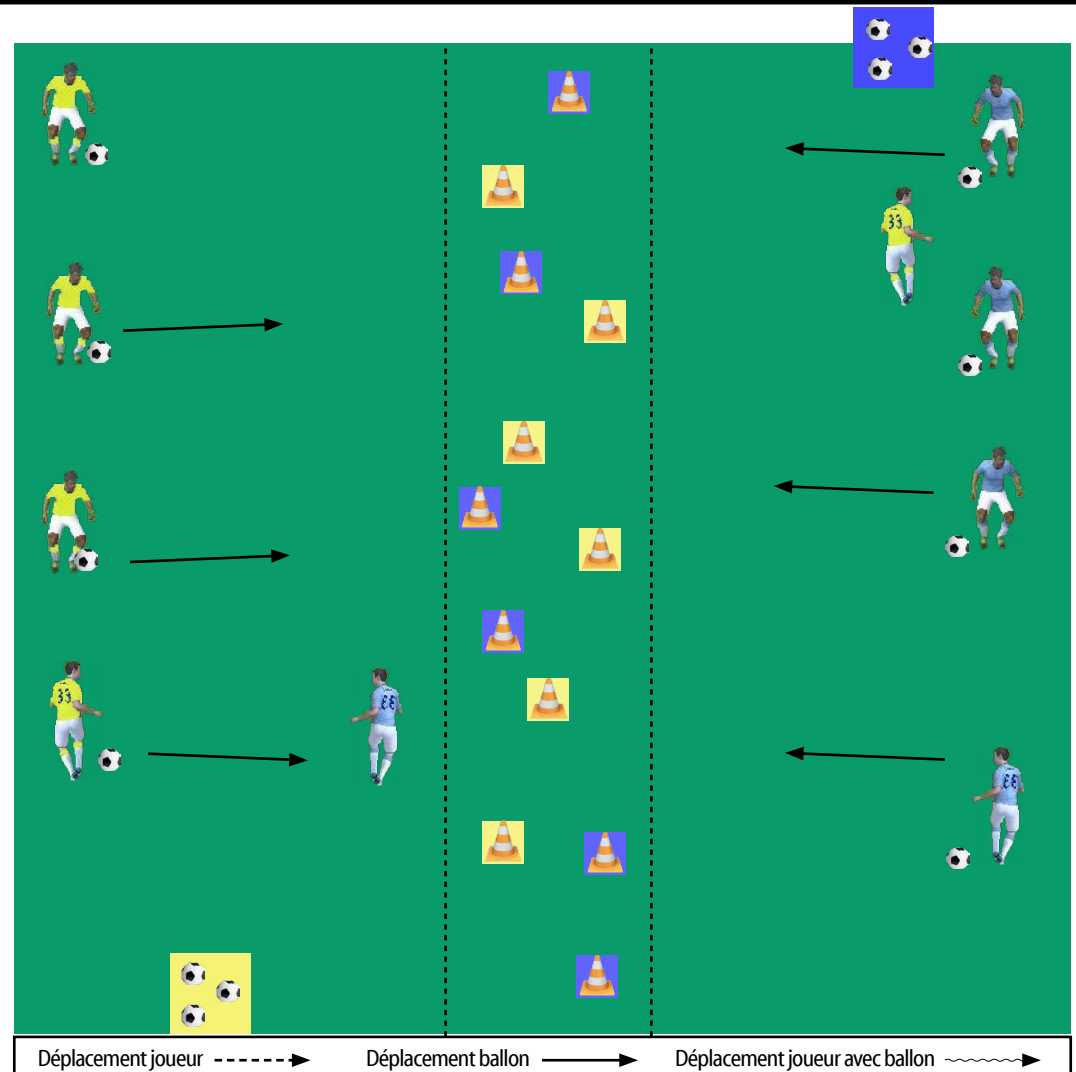
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaitre la cible à attaquer
	BUT
	Les équipes jouent le même nombre de ballons, l'équipe qui aura fait tomber le plus de quilles marque 1 point.
CONSIGNES	Les équipes jouent le même nombre de ballons, l'équipe qui aura fait tomber le plus de quilles marque 1 point.
	Les joueurs conduisent leur ballon, au signal ils doivent faire tomber les quilles de l'équipe adverse. Une fois le tir effectué, ils peuvent aller chercher des ballons dans la réserve. Un joueur adverse empêche le tir (s'il récupère le ballon, il peut essayer de faire tomber des quilles).
Éléments pédagogiques	VARIABLES
	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	L'activité des enfants Encourager et valoriser Compter les points



Catégorie :  
**U7**

JEU  
Bateau  
pirate 1

Espace :  
**15x15m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
**10'**

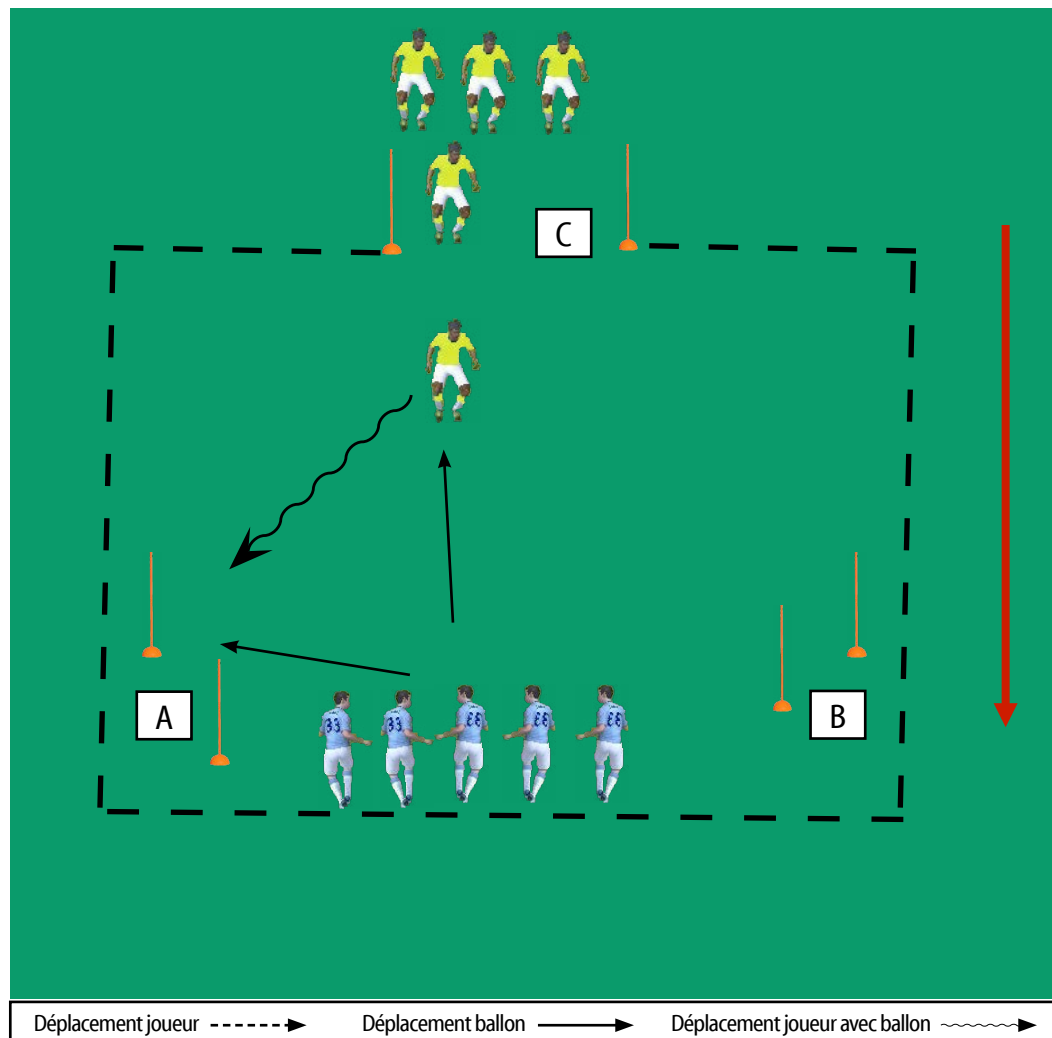
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

### Descriptif

<b>Tâches</b>	OBJECTIF
	Reconnaitre le joueur adverse
	BUT
	Passer dans une porte
<b>Eléments pédagogiques</b>	CONSIGNES
	Au signal de l'éducateur, le joueur jaune doit essayer de passer dans la porte A ou B sans se faire toucher par le joueur bleu. S'il se fait toucher, le joueur bleu peut passer dans la porte C
	VARIABLES
Sans ballon Ballon à la main Ballon au pied	
METHODE PEDAGOGIQUE	
ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner	
VEILLER A :	
Compter les points	
Inverser les rôles	



Catégorie :

U7

JEU

Bateau  
pirate 2

Espace :

15x15m

Effectif :

10

Durée :

10'

On a le ballon

Conserver / Progresser

Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon

S'opposer à la progression

S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

Descriptif

OBJECTIF

Reconnaitre le joueur adverse

BUT

Marquer dans une porte

CONSIGNES

Au signal de l'éducateur, le joueur bleu doit faire une passe au joueur jaune, ce dernier doit contrôler le ballon et marquer dans la porte A ou B. Si le joueur bleu récupère le ballon, il peut marquer dans la porte C

VARIABLES

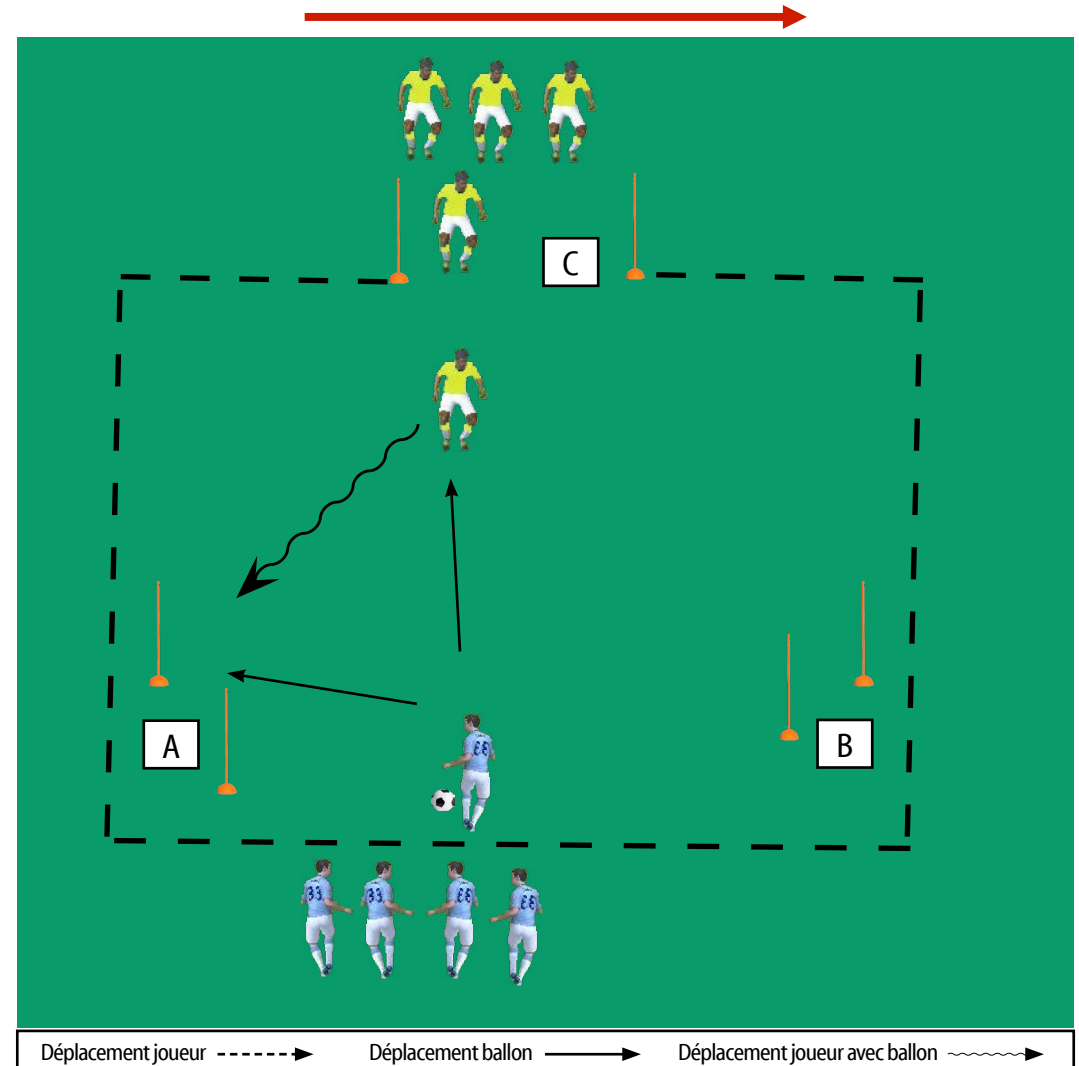
Ajouter ou retirer une porte (but)  
Modifier la position des portes

METHODE PEDAGOGIQUE

ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner

VEILLER A :

Compter les points  
Inverser les rôles





Catégorie :  
**U7**

JEU  
Bateau  
pirate 3

Espace :  
**15x15m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
**10'**

On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

Descriptif

Tâches

OBJECTIF

Reconnaitre le joueur adverse

BUT

Marquer dans une porte en 2 contre 1

CONSIGNES

Au signal de l'éducateur, le joueur bleu doit faire une passe au joueur jaune, ce dernier doit contrôler le ballon et marquer dans la porte A ou B. un 2ème joueur jaune participe. Si le joueur bleu récupère le ballon, il peut marquer dans la porte C

Eléments pédagogiques

VARIABLES

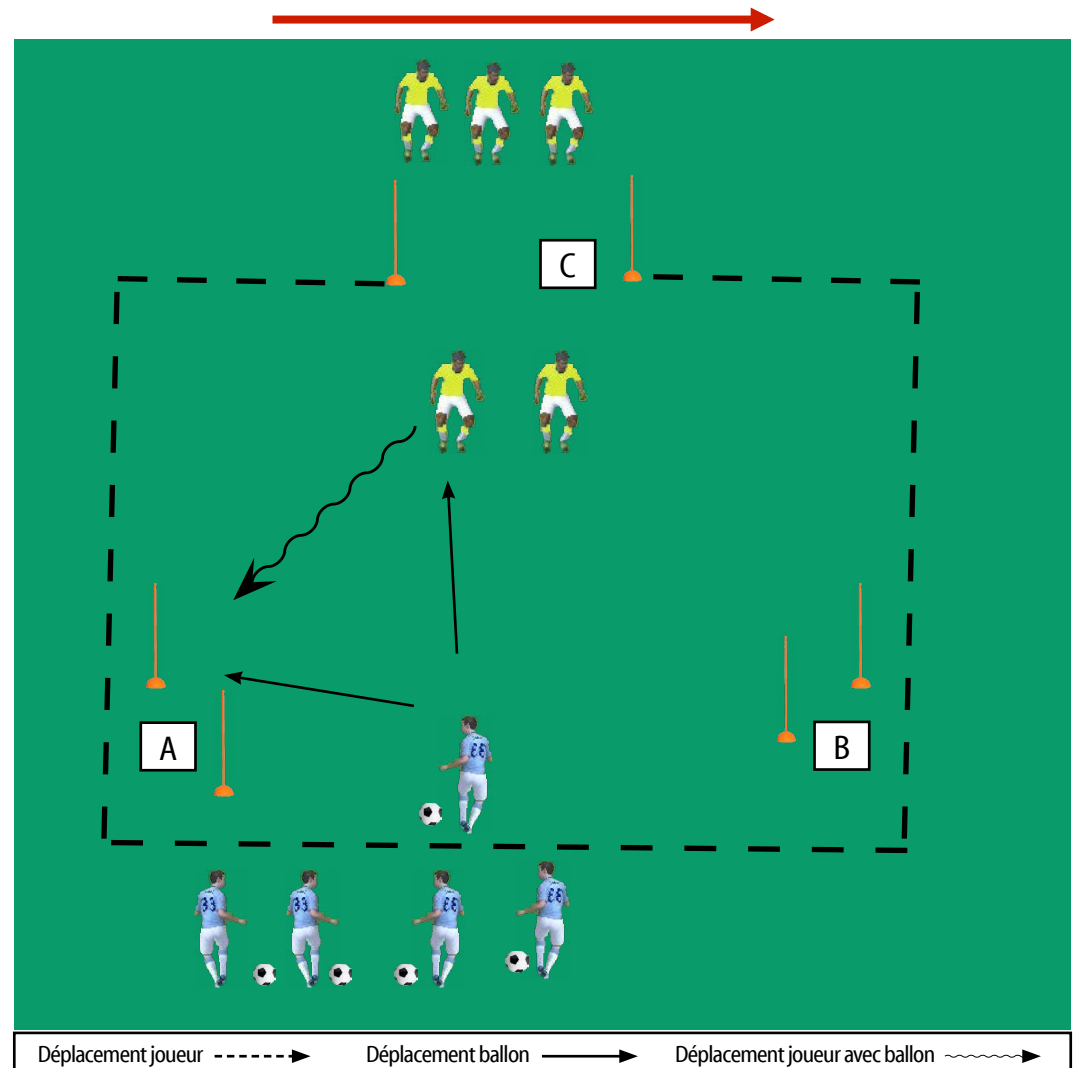
Ajouter ou retirer une porte (but)  
Modifier la position des portes  
Ajouter un joueur pour marquer (3 contre 1) ou pour défendre

METHODE PEDAGOGIQUE

**ACTIVE** - Laisser jouer - Observer - Questionner

VEILLER A :

Compter les points  
Inverser les rôles



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Bateau  
pirate 4

Espace :  
**15x15m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
**10'**

On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

### Descriptif

Tâches

#### OBJECTIF

Reconnaitre le joueur adverse

#### BUT

Marquer dans un but en 2 contre 2

#### CONSIGNES

Au signal de l'éducateur, le joueur bleu doit faire une passe au joueur jaune. Ce dernier doit contrôler le ballon et marquer dans la porte A ou B avec l'aide d'un 2ème joueur, un 2ème joueur bleu vient aider son coéquipier pour récupérer le ballon. S'ils le récupèrent, ils peuvent marquer la porte C.

#### VARIABLES

Ajouter ou retirer une porte (but)  
Modifier la position des portes  
Ajouter un joueur pour marquer (3 contre 2) ou pour défendre

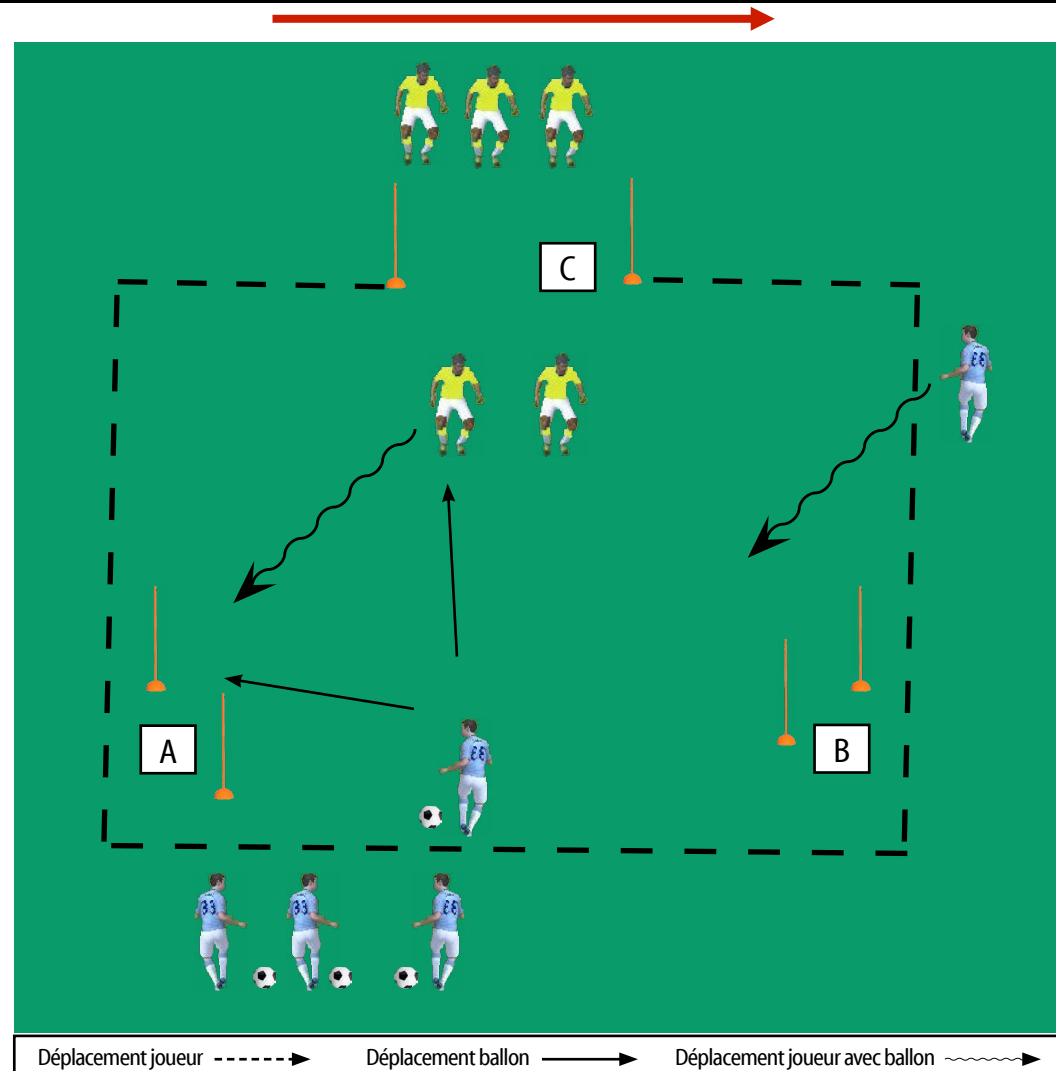
#### METHODE PEDAGOGIQUE

**ACTIVE** - Laisser jouer - Observer - Questionner

#### VEILLER A :

Compter les points  
Inverser les rôles

Eléments pédagogiques



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Bateau  
pirate 5

Espace :  
**15x15m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
**10'**

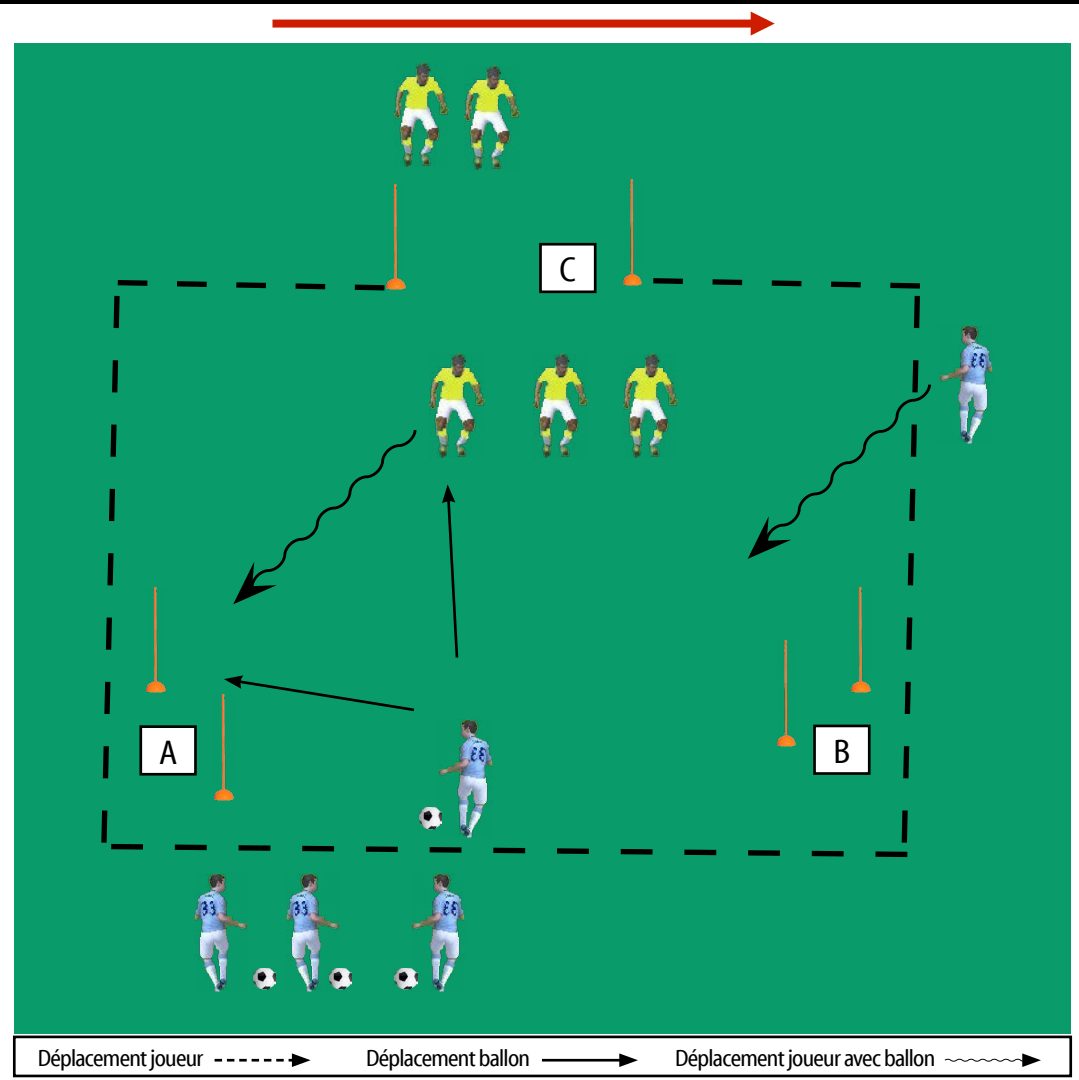
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

### Descriptif

Tâches	<b>OBJECTIF</b>
	Reconnaitre le joueur adverse
	<b>BUT</b>
Marquer dans un but en 3 contre 2	
<b>CONSIGNES</b>	
Au signal de l'éducateur, le joueur bleu doit faire une passe au joueur jaune . Ce dernier doit contrôler le ballon et marquer dans la porte A ou B avec l'aide de 2 joueurs, un 2ème joueur bleu vient aider son coéquipier pour récupérer le ballon. S'ils le récupèrent, ils peuvent marquer la porte C.	
Éléments pédagogiques	<b>VARIABLES</b>
	Ajouter ou retirer une porte (but) Modifier la position des portes
	<b>METHODE PEDAGOGIQUE</b>
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
<b>VEILLER A :</b>	
Compter les points Inverser les rôles	



Catégorie :  
**U7**

JEU  
Bateau  
pirate 6

Espace :  
**15x15m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
**10'**

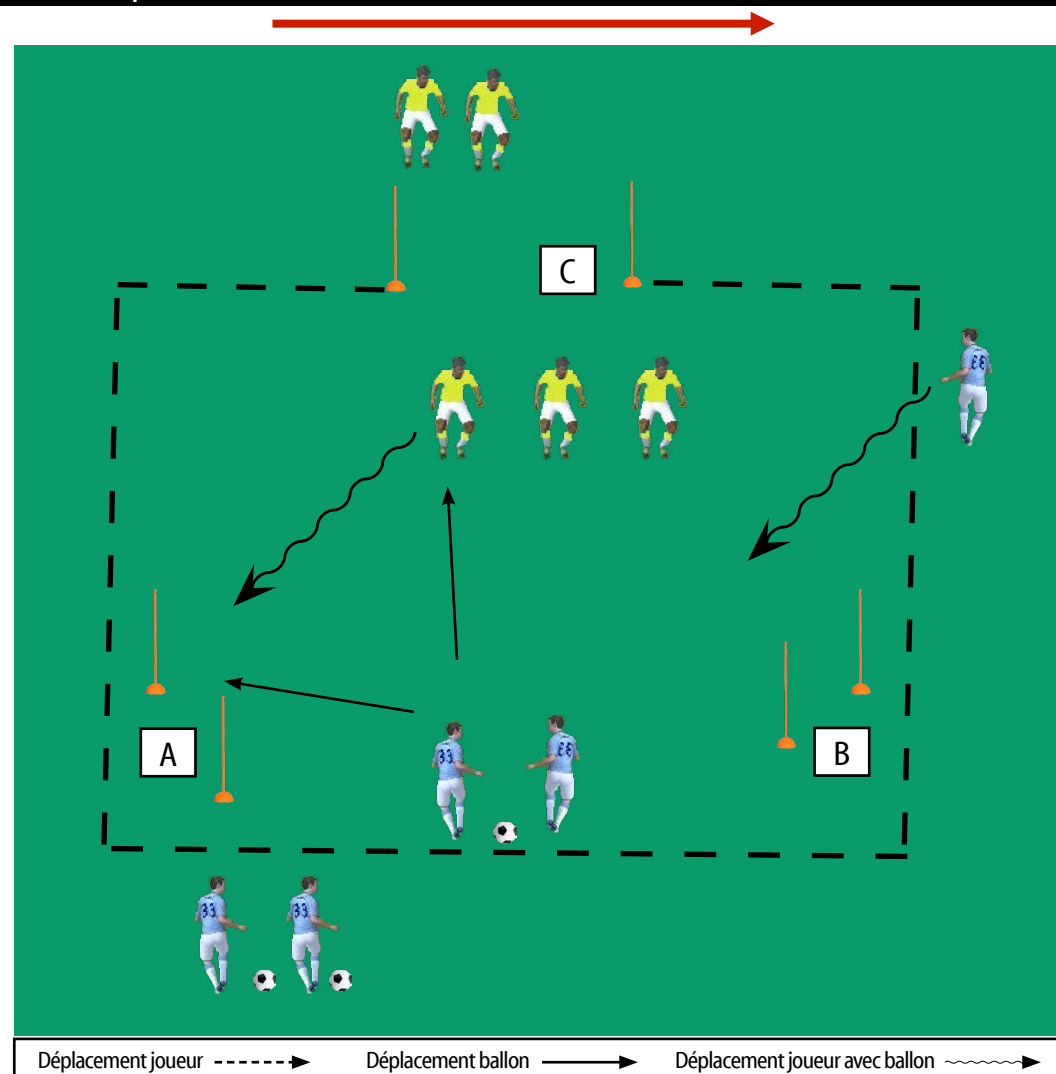
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaitre le joueur adverse
	BUT
Marquer dans un but en 3 contre 3	
CONSIGNES	
Au signal de l'éducateur, le joueur bleu doit faire une passe au joueur jaune . Ce dernier doit contrôler le ballon et marquer dans la porte A ou B avec l'aide de 2 joueurs, un 3ème joueur bleu vient aider ses coéquipiers pour récupérer le ballon. S'ils le récupèrent, ils peuvent marquer la porte C.	
Éléments pédagogiques	VARIABLES
	Ajouter ou retirer une porte (but) Modifier la position des portes
	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
VEILLER A :	
Compter les points Inverser les rôles	



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Défendre  
son château 1

Espace :  
**20x20m**

Effectif :  
**8 à 10**

Durée :  
**10'**

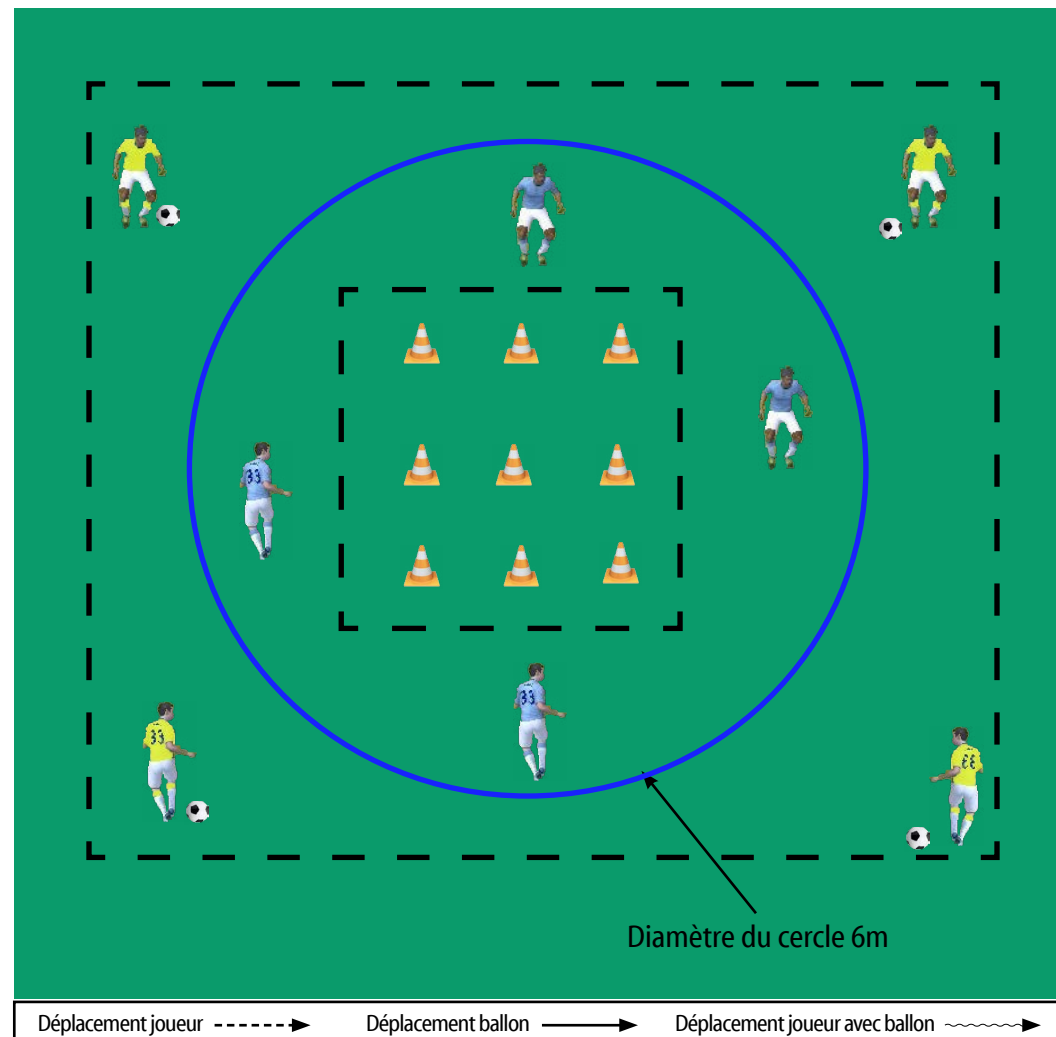
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaitre l'adversaire
	BUT
	Toucher les quilles
Éléments pédagogiques	CONSIGNES
	4 joueurs protègent les cônes dans le château, 4 joueurs possèdent un ballon à l'extérieur du château. Dans un 1/2 cercle, les joueurs bleus doivent empêcher les ballons de toucher les quilles, les joueurs jaunes doivent essayer de faire tomber les quilles
	VARIABLES
	Ajouter ou enlever des ballons
	METHODE PEDAGOGIQUE
<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner	
VEILLER A :	
Compter les points Inverser les rôles	



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Défendre  
son château 2

Espace :  
**20x20m**

Effectif :  
**8 à 10**

Durée :  
**10'**

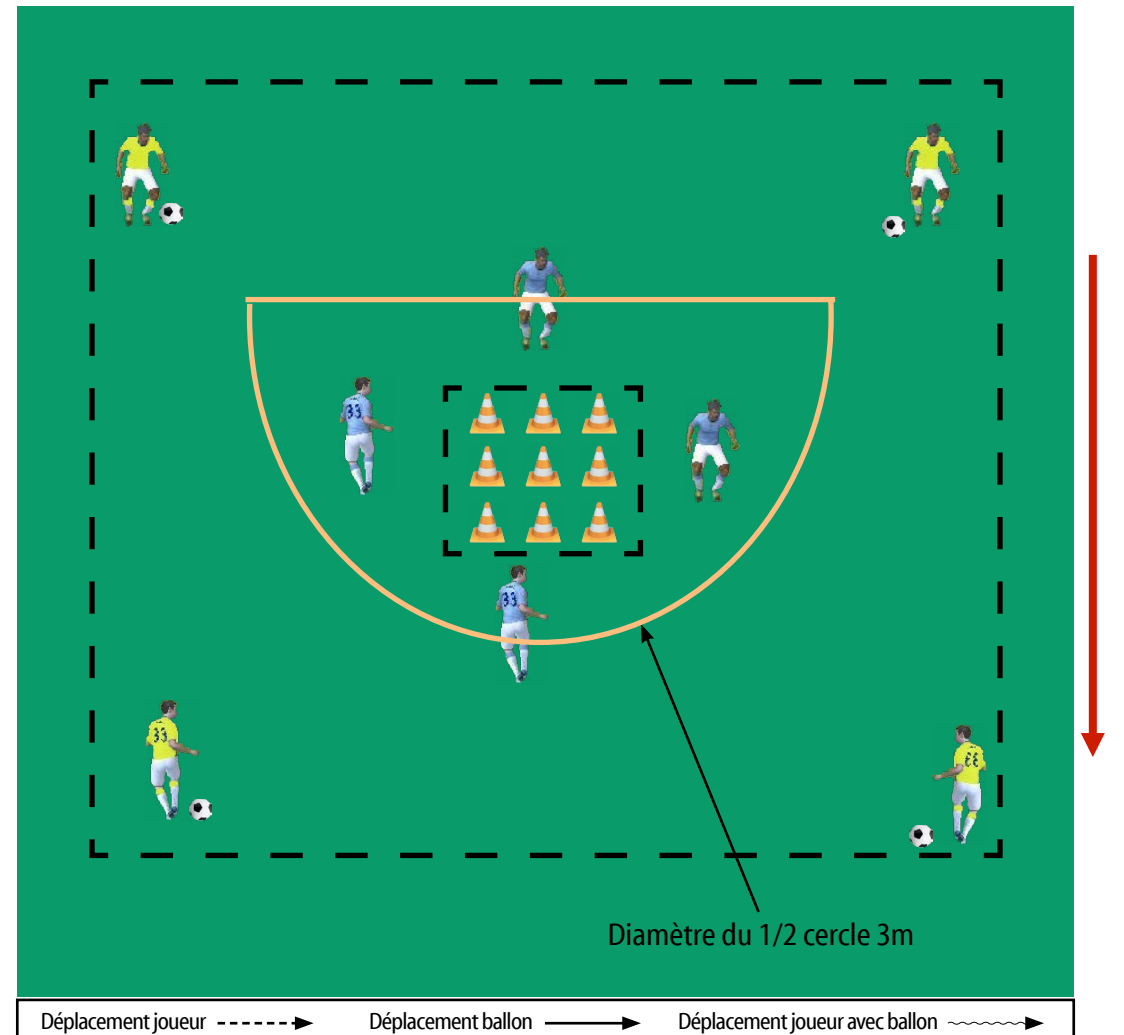
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaitre l'adversaire
	BUT
	Toucher les quilles
Éléments pédagogiques	CONSIGNES
	4 joueurs protègent les cônes dans le château, 4 joueurs possèdent un ballon à l'extérieur du château. Dans un 1/2 cercle, les joueurs bleus doivent empêcher les ballons de toucher les quilles, les joueurs jaunes doivent essayer de faire tomber les quilles
	VARIABLES
	Ajouter ou enlever des ballons
	METHODE PEDAGOGIQUE
<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner	
VEILLER A :	
Compter les points Inverser les rôles	



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Défendre  
son château 3

Espace :  
**20x20m**

Effectif :  
**8 à 10**

Durée :  
**10'**

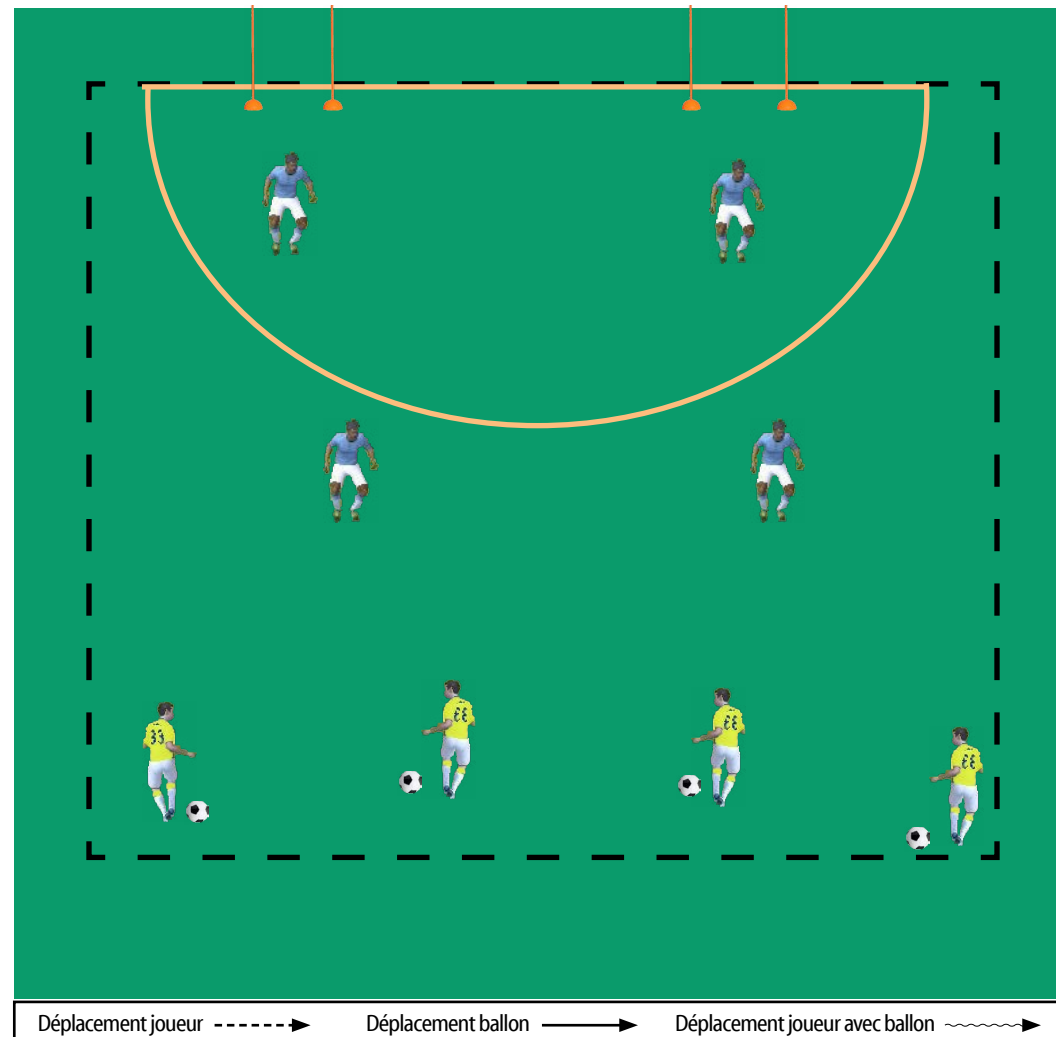
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaitre l'adversaire
	BUT
	Marquer un point en tirant au but
Éléments pédagogiques	CONSIGNES
	Le terrain est divisé en deux. 2 joueurs bleus défendent le château dont un gardien dans un but. 2 joueurs jaunes munis d'un ballon, vont essayer de pénétrer dans le 1/2 cercle pour marquer un but. Une fois dans le 1/2 cercle, le joueur doit tirer.
	VARIABLES
	Ajouter ou enlever des ballons
	METHODE PEDAGOGIQUE
<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner	
VEILLER A :	
Compter les points Inverser les rôles	



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Défendre  
son château 4

Espace :  
**20x20m**

Effectif :  
**8 à 10**

Durée :  
**10'**

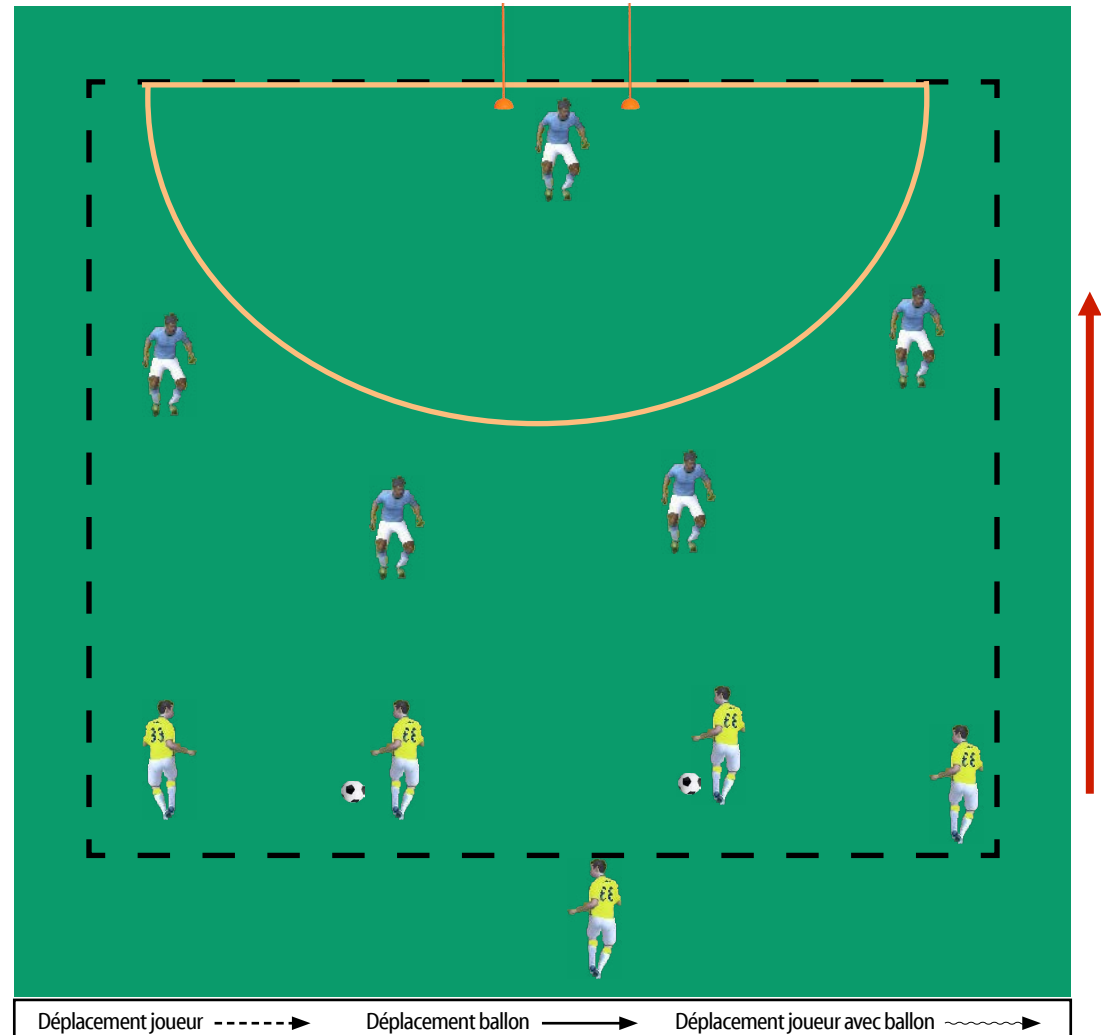
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaitre l'adversaire
	BUT
	Marquer dans un but
Éléments pédagogiques	CONSIGNES
	Le terrain est divisé en deux. 2 joueurs bleus défendent le château avec un gardien dans un but. 2 joueurs jaunes vont essayer de pénétrer dans le 1/2 cercle pour marquer un but. Une fois dans le 1/2 cercle, le joueur doit tirer. 1 ballon pour les 2 joueurs qui attaquent.
	VARIABLES
	Faire partir un défenseur de derrière ou sur le coté après le départ du ballon
	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
VEILLER A :	
Compter les points Inverser les rôles	





Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Défendre  
son château 5

Espace :  
**20x20m**

Effectif :  
**8 à 10**

Durée :  
**10'**

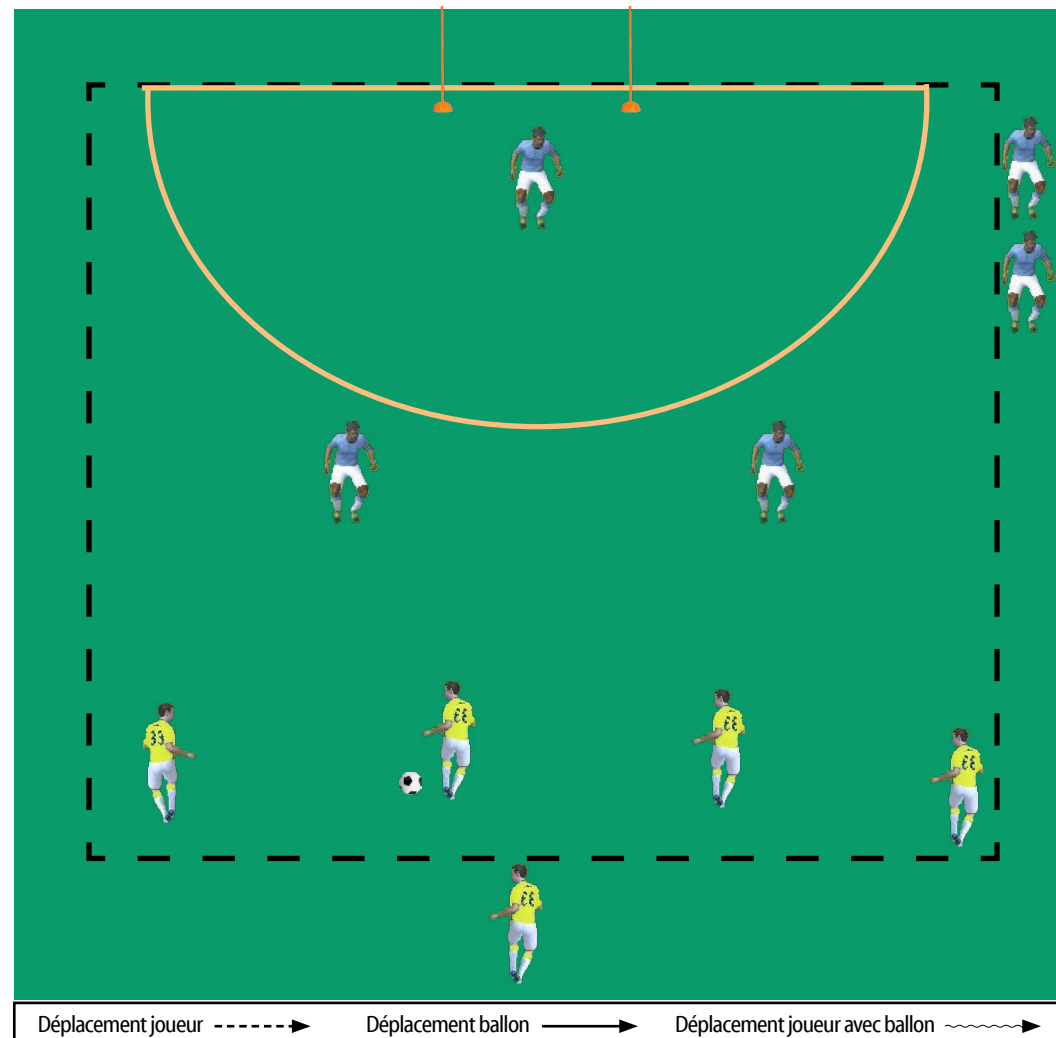
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaître l'adversaire
	BUT
	Marquer dans un but
Eléments pédagogiques	CONSIGNES
	4 contre 2 L'équipe qui défend doit empêcher les joueurs de pénétrer dans la zone avec ballon interdit de défendre dans la zone l'équipe qui attaque doit tirer à l'intérieur de la zone
	VARIABLES
	Faire partir un défenseur de derrière ou sur le coté après le départ de l'action
METHODE PEDAGOGIQUE	
<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner	
VEILLER A :	
Compter les points Inverser les rôles	



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Défendre  
son château 6

Espace :  
**20x20m**

Effectif :  
**8 à 10**

Durée :  
**10'**

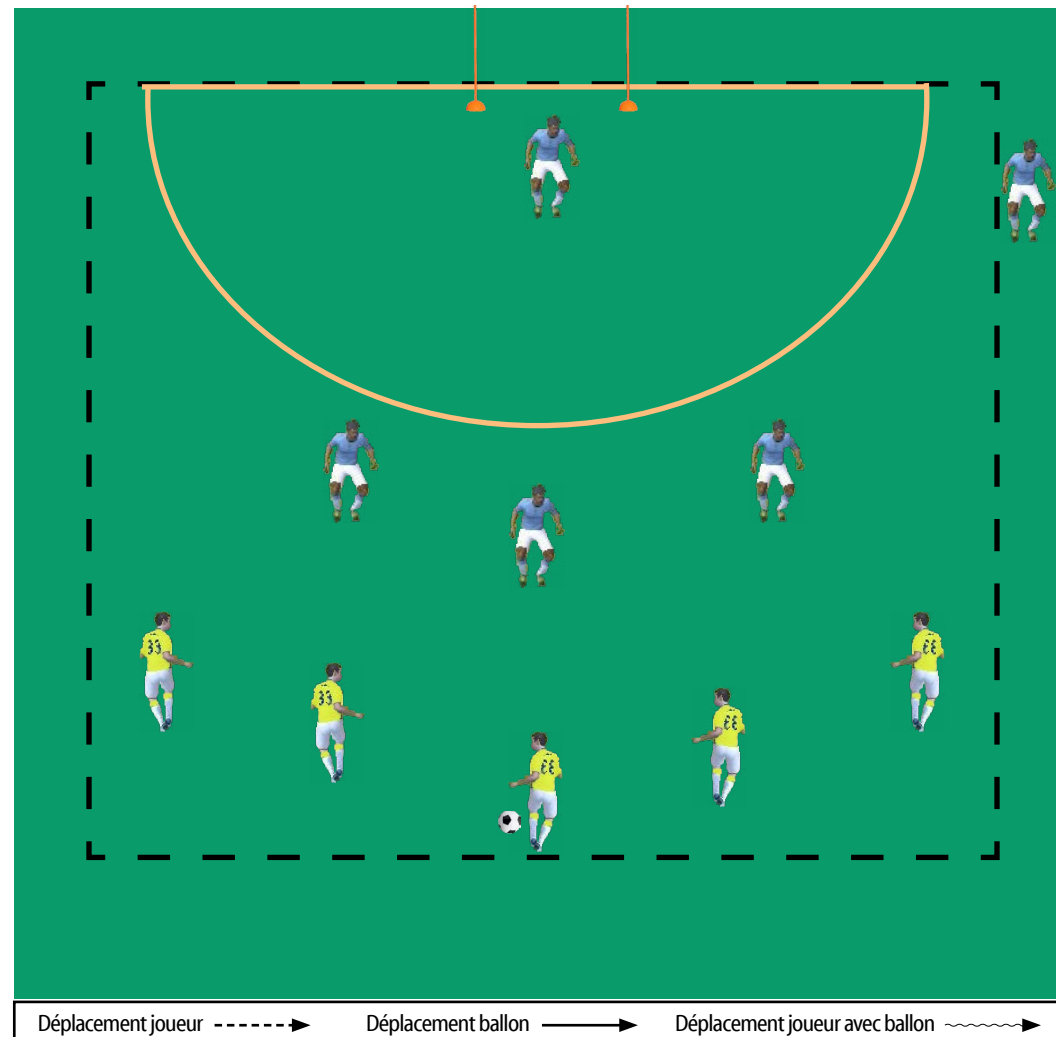
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaître l'adversaire
	BUT
	Marquer dans un but
Éléments pédagogiques	CONSIGNES
	5 contre 3 L'équipe qui défend doit empêcher les joueurs de pénétrer dans la zone avec ballon interdit de défendre dans la zone l'équipe qui attaque doit tirer à l'intérieur de la zone
	VARIABLES
	Faire partir un défenseur de derrière ou sur le coté après le départ de l'action
	METHODE PEDAGOGIQUE
<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner	
VEILLER A :	
Compter les points Inverser les rôles	



Catégorie :

U7

JEU

Minuit dans  
la bergerie 1

Espace :

20x20m  
zone loup : 5x5 m

Effectif :

10 à 12

Durée :

10'

On a le ballon

Conserver / Progresser

Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon

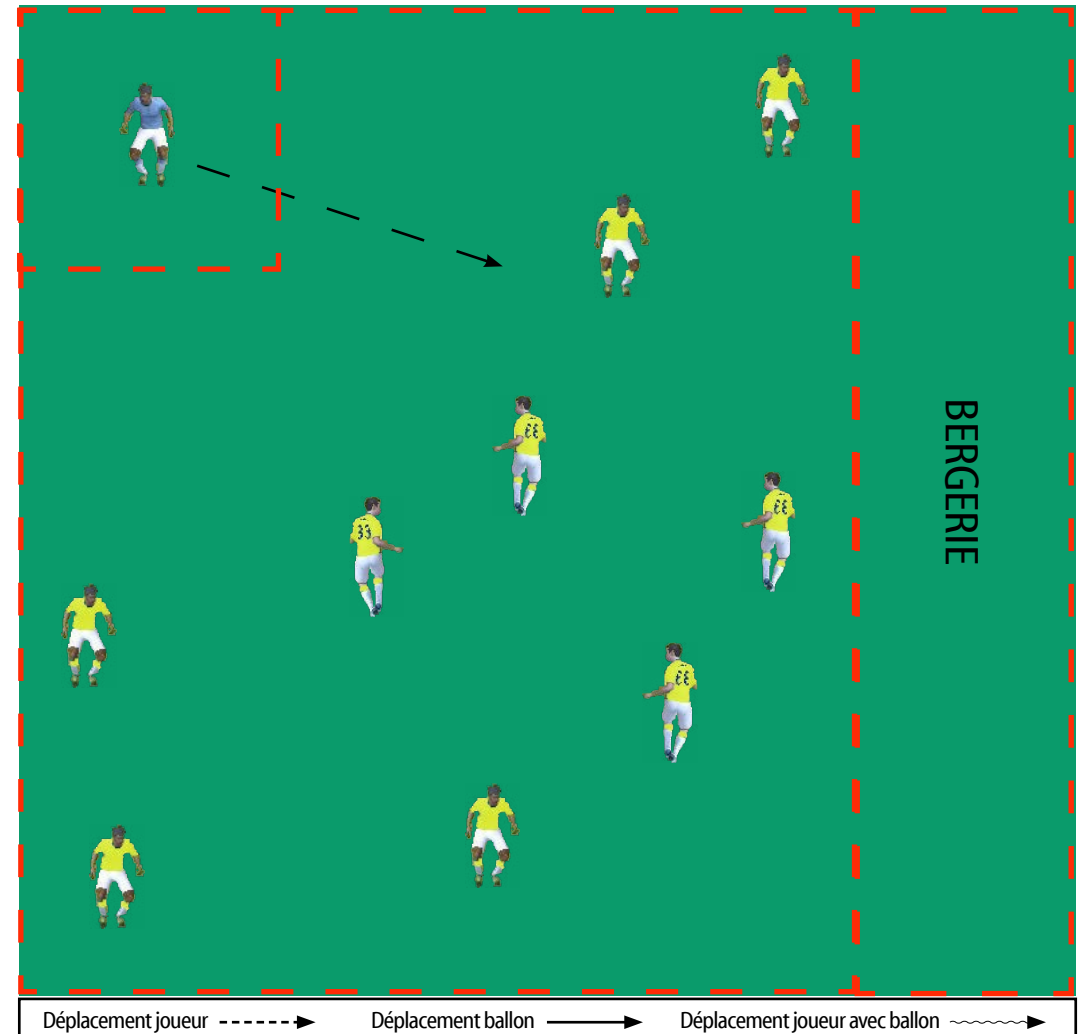
S'opposer à la progression

S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

### Descriptif

Tâches	<b>OBJECTIF</b>
	Reconnaître un joueur adverse.
	<b>BUT</b>
	Rejoindre la bergerie à minuit sans se faire attraper par le loup. Être le dernier mouton dans la bergerie à la fin du temps de jeu.
Éléments pédagogiques	<b>CONSIGNES</b>
	Délimiter une aire de jeu qui comprend un refuge «la bergerie» et le repère du loup. Ces 2 zones jouxtent l'aire de jeu (20x20 m). Le loup est dans son repère et les moutons se promènent en trottinant dans l'aire de jeu 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 qui 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).
Éléments pédagogiques	<b>VARIABLES</b>
	Sans ballon Mettre 2 ou plusieurs loups Les moutons se tiennent la main par deux Avec ballon (quand le loup dit minuit, il doit empêcher les moutons de regagner la bergerie en sortant leur ballon de l'aire de jeu).
	<b>METHODE PEDAGOGIQUE</b>
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	<b>VEILLER A :</b>
Délimiter l'aire de jeu Veiller à ce que les moutons attrapés rejoignent le repère du loup Pour être libérés, les moutons prisonniers du loup doivent être touchés par un partenaire, dans la période où il est minuit	



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Minuit dans  
la bergerie 2

Espace :  
20x20m  
zone loup : 5x5 m

Effectif :  
**10 à 12**

Durée :  
**10'**

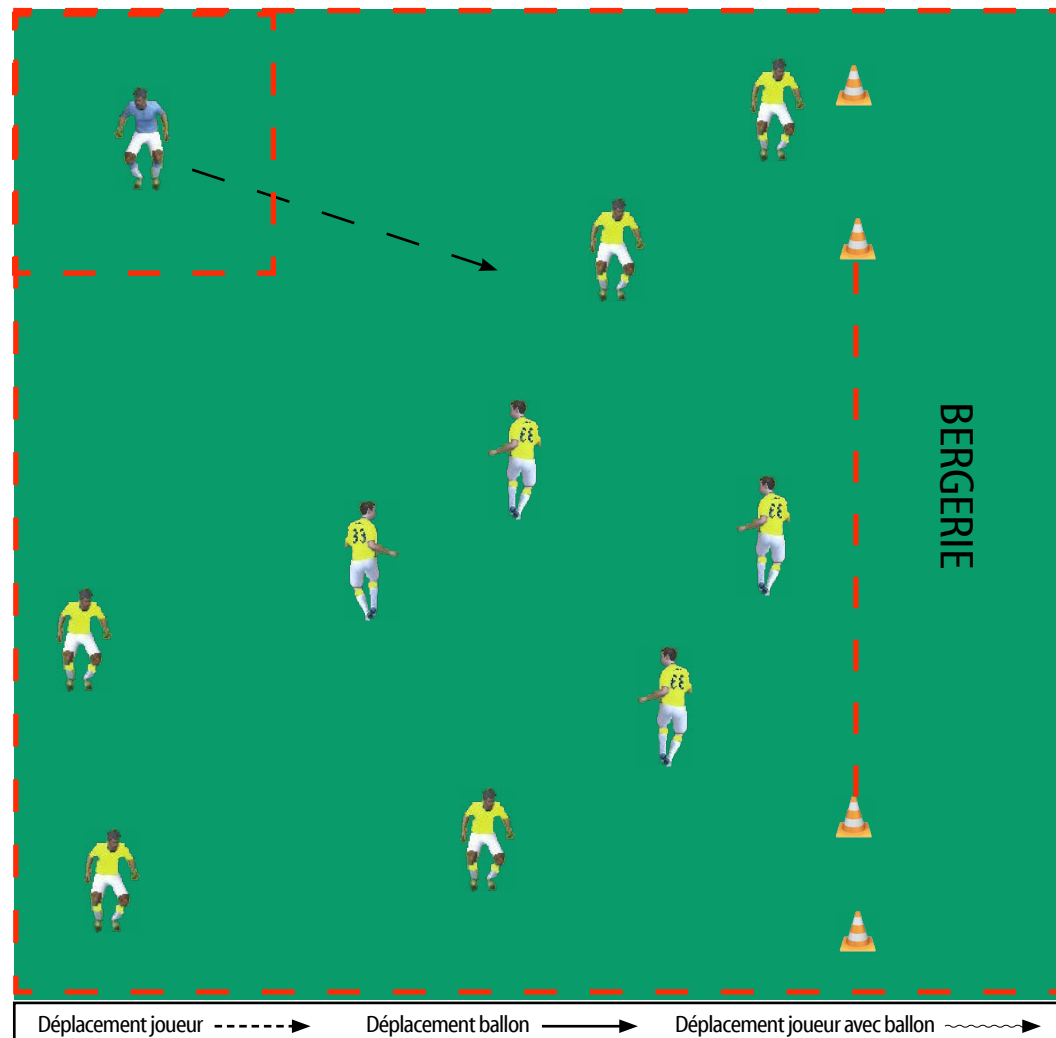
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

### Descriptif

<b>Tâches</b>	<b>OBJECTIF</b>
	Reconnaître un joueur adverse.
	<b>BUT</b>
	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.
<b>Eléments pédagogiques</b>	<b>CONSIGNES</b>
	Idem jeu de départ mais avec 2 portes d'entrée dans la bergerie : Délimiter une aire de jeu qui comprend un refuge «la bergerie» et le repère du loup. Ces 2 zones jouxtent l'aire de jeu (20x20 m). Le loup est dans son repère et les moutons se promènent en trottinant dans l'aire de jeu 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 qui 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).
<b>Eléments pédagogiques</b>	<b>VARIABLES</b>
	Ne mettre qu'une seule entrée dans la bergerie. Varier la taille de la bergerie. Changer son emplacement.
	<b>METHODE PEDAGOGIQUE</b>
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	<b>VEILLER A :</b>
Délimiter l'aire de jeu. Pour être libérés, les moutons prisonniers du loup doivent être touchés par un partenaire, dans la période où il est minuit.	



Catégorie :

U7

JEU

Minuit dans  
la bergerie 3

Espace :

20x20m  
zone loup : 5x5 m

Effectif :

10 à 12

Durée :

10'

On a le ballon

Conserver / Progresser

Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon

S'opposer à la progression

S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

## Descriptif

## OBJECTIF

Coopérer pour marquer

## BUT

Marquer le plus de but

## CONSIGNES

Idem jeu de départ mais avec 2 portes d'entrée dans la bergerie :  
Délimiter une aire de jeu qui comprend deux refuges (une «bergerie» par équipe) et le repère du loup. Ces 2 zones jouxtent l'aire de jeu (20x20 m).  
Les moutons forment deux équipes. Quand il est minuit, les moutons doivent se réfugier dans la bergerie qui correspond à leur couleur.  
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).

## VARIABLES

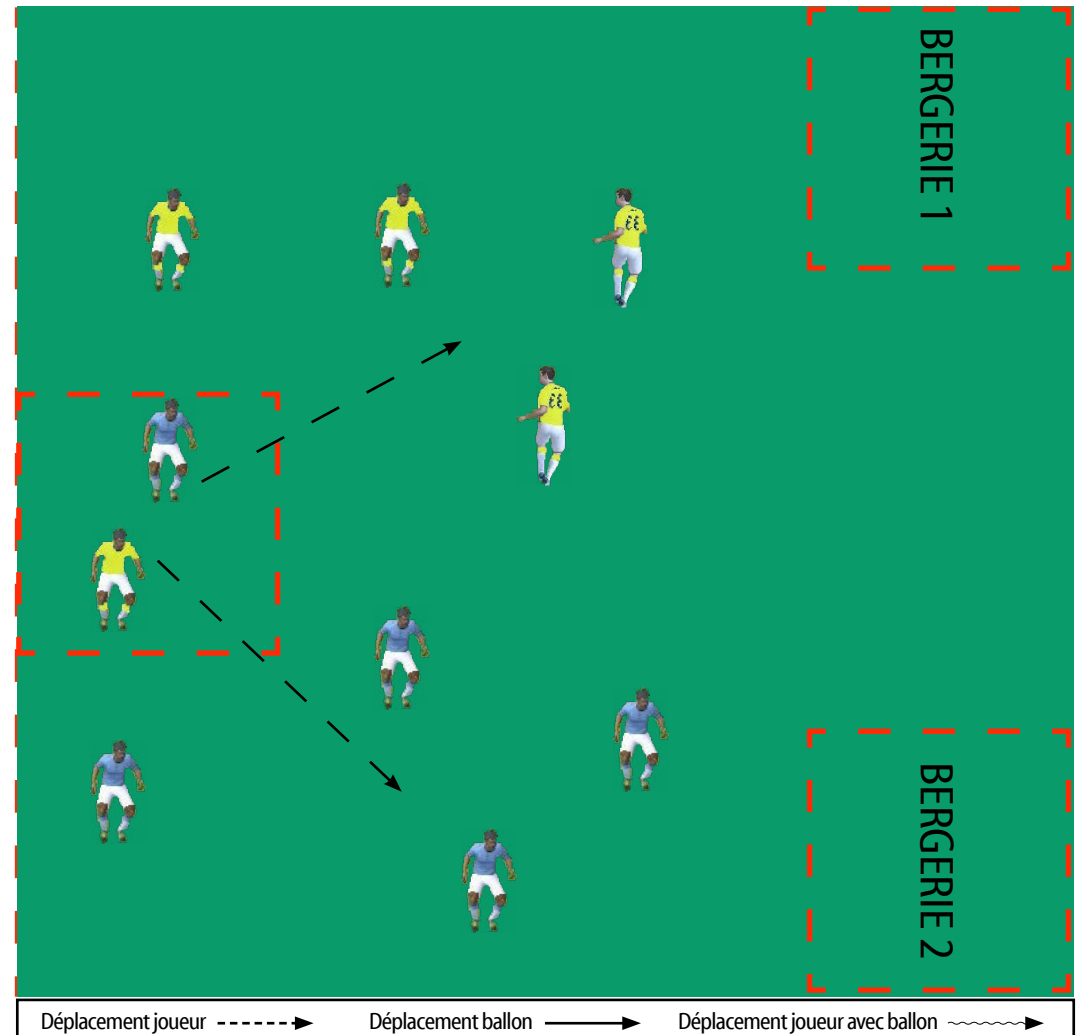
Avec un seul loup (neutre)  
Avec 2 loups (un par équipe), chargés d'attraper les moutons de l'équipe adverse

## METHODE PEDAGOGIQUE

ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner

## VEILLER A :

Délimiter l'aire de jeu  
Attribuer une bergerie à chaque équipe (utiliser un code couleur)



Catégorie :

U7

JEU

Minuit dans  
la bergerie 4

Espace :

20x20m  
zone loup : 5x5 m

Effectif :

10 à 12

Durée :

10'

On a le ballon

Conserver / Progresser

Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon

S'opposer à la progression

S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

## Descriptif

## OBJECTIF

Reconnaître un joueur adverse.

## BUT

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

## CONSIGNES

Idem jeu de départ mais avec 2 portes d'entrée dans la bergerie :  
Délimiter une aire de jeu qui comprend deux refuges (une «bergerie» par équipe) et le repère du loup. Ces 2 zones jouxtent l'aire de jeu (20x20 m).  
Les moutons forment deux équipes. Quand il est minuit, les moutons doivent se réfugier dans la bergerie qui correspond à leur couleur.  
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).

## VARIABLES

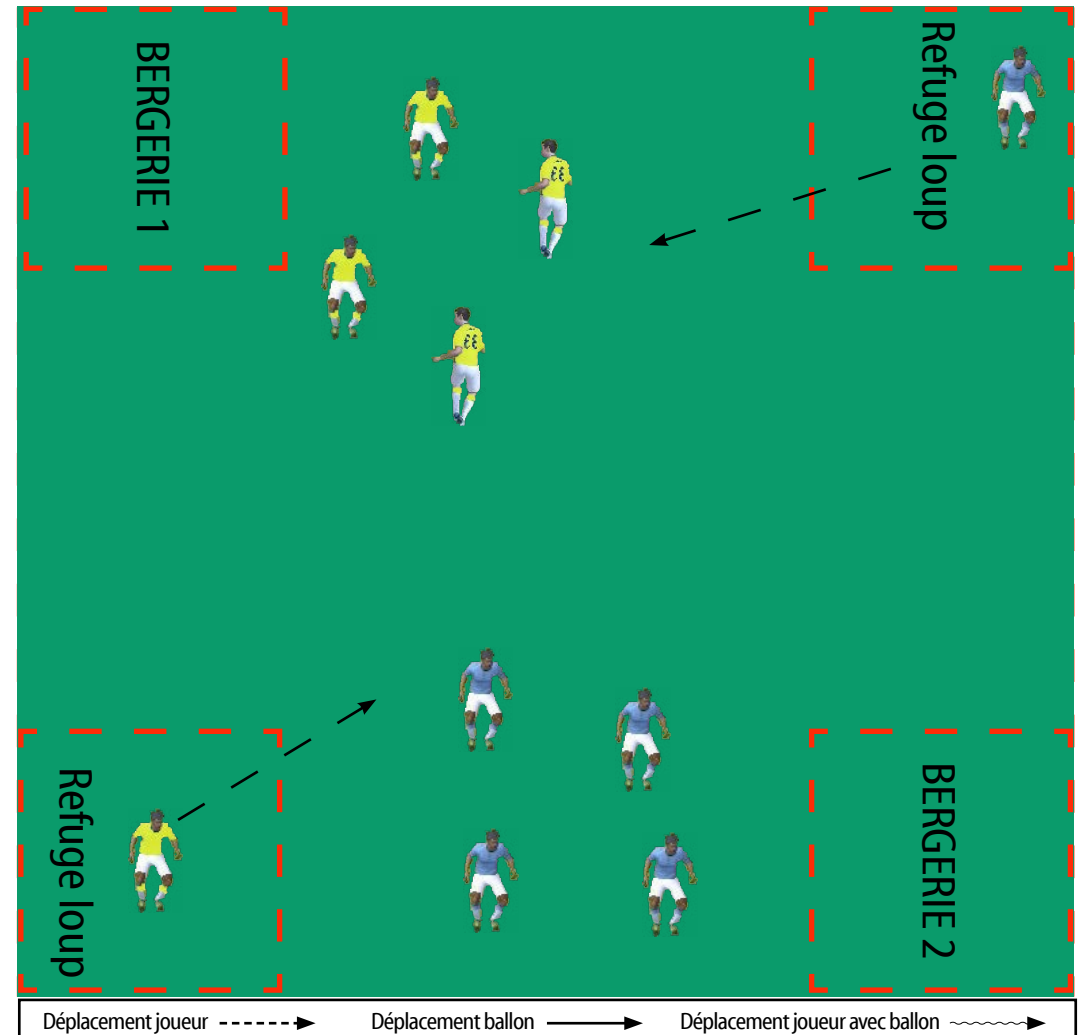
Avec 2 loups par équipe, chargés d'attraper les moutons de l'équipe adverse.

## METHODE PEDAGOGIQUE

ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner

## VEILLER A :

Délimiter l'aire de jeu  
Attribuer une bergerie à chaque équipe (utiliser un code couleur)



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Minuit dans  
la bergerie 5

Espace :  
20x20m  
zone loup : 5x5 m

Effectif :  
**10 à 12**

Durée :  
**10'**

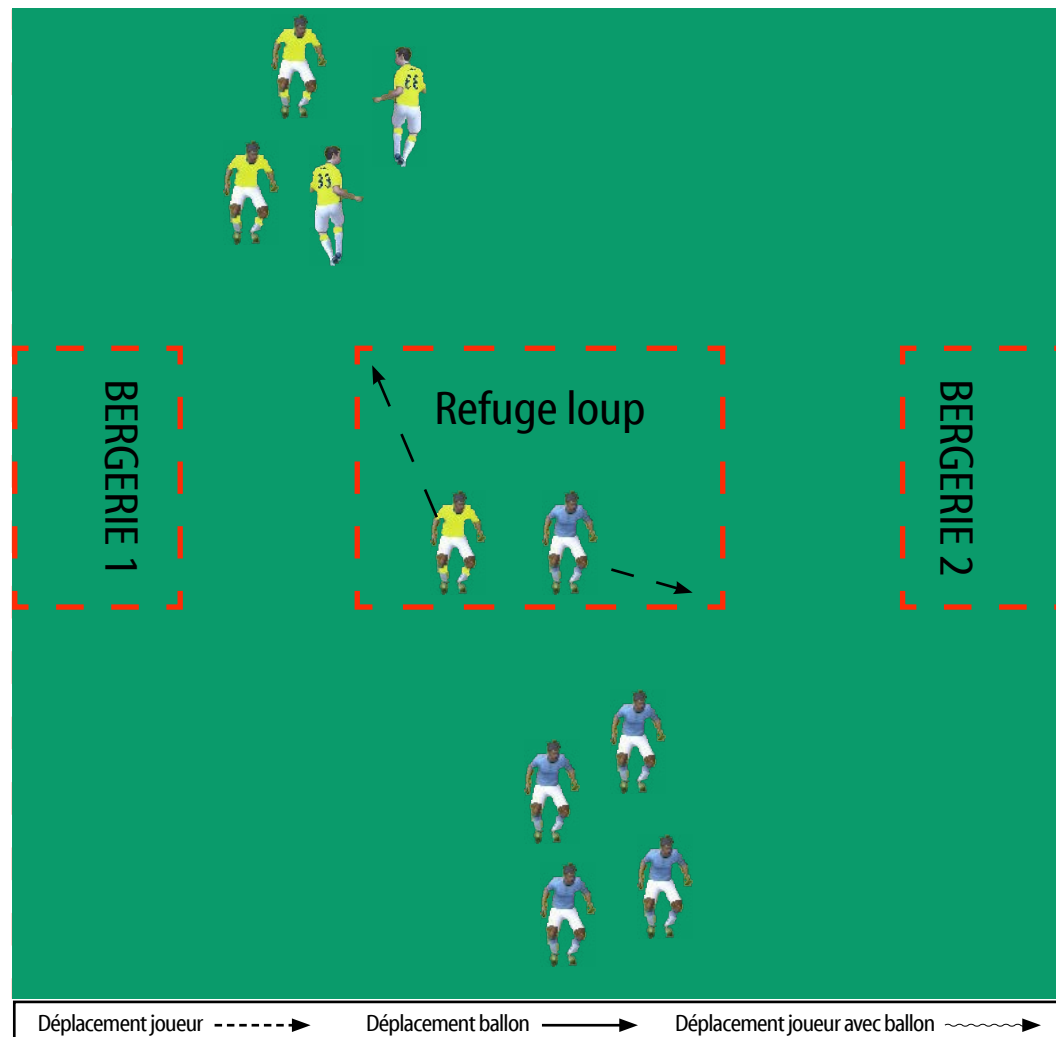
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaître un joueur adverse.
	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
Tâches	CONSIGNES
	Idem jeu de départ mais avec 2 portes d'entrée dans la bergerie : Délimiter une aire de jeu qui comprend deux refuges (une «bergerie» par équipe) et le repère du loup. Ces 2 zones jouxtent l'aire de jeu (20x20 m). Les moutons forment deux équipes. Quand il est minuit, les moutons doivent se réfugier dans la bergerie qui correspond à leur couleur. 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).
Eléments pédagogiques	VARIABLES
	Avec 2 loups par équipe, chargés d'attraper les moutons de l'équipe adverse
	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
Eléments pédagogiques	VEILLER A :
	Délimiter l'aire de jeu Attribuer une bergerie à chaque équipe (utiliser un code couleur)



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Minuit dans  
la bergerie 6

Espace :  
20x20m  
zone loup : 5x5 m

Effectif :  
**10 à 12**

Durée :  
**10'**

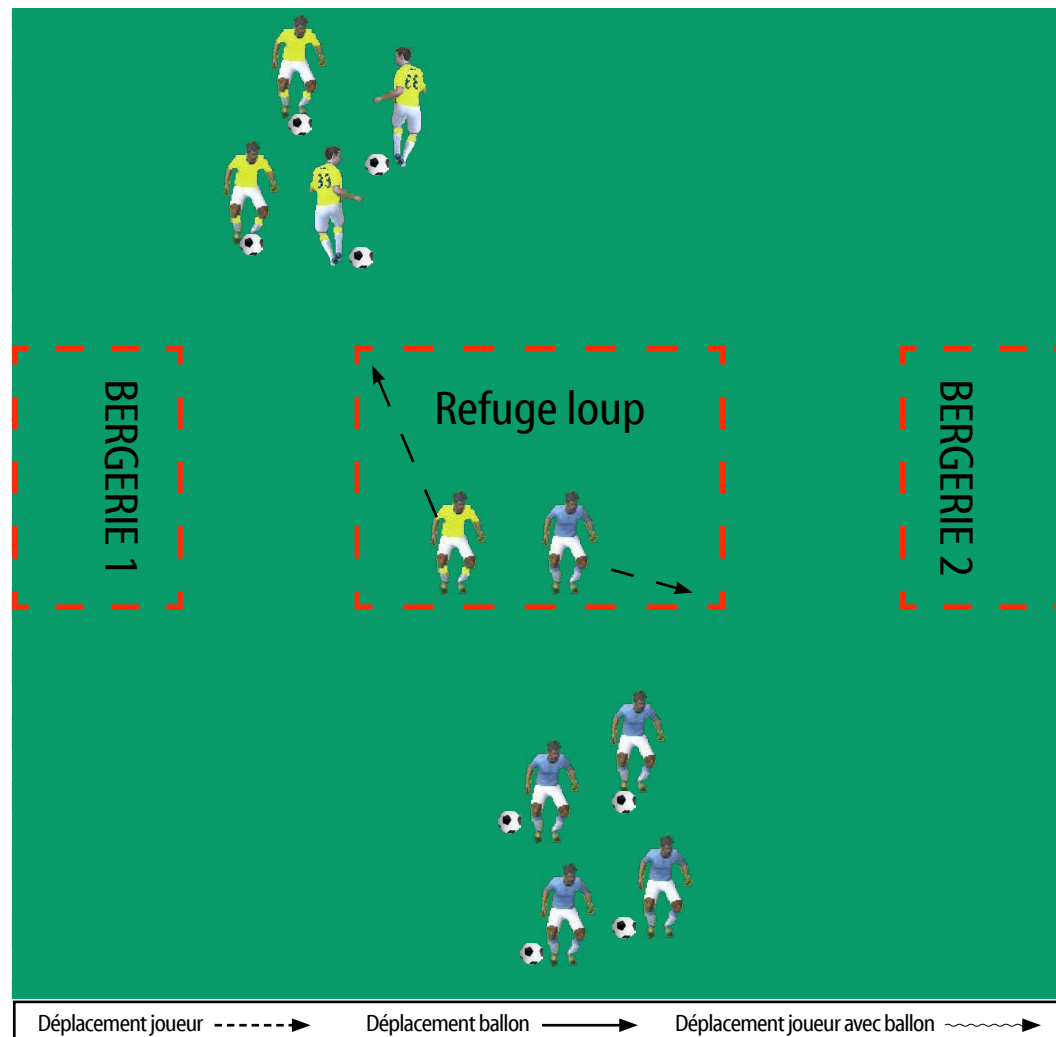
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaître un joueur adverse.
	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
Eléments pédagogiques	CONSIGNES
	Idem jeu de départ mais avec 2 portes d'entrée dans la bergerie : Délimiter une aire de jeu qui comprend deux refuges (une «bergerie» par équipe) et le repère du loup. Ces 2 zones jouxtent l'aire de jeu (20x20 m). Les moutons forment deux équipes. Quand il est minuit, les moutons doivent se réfugier dans la bergerie qui correspond à leur couleur, avec leur ballon. 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).
	VARIABLES
Eléments pédagogiques	Avec 2 loups par équipe, chargés d'attraper les moutons de l'équipe adverse.
	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
Délimiter l'aire de jeu Attribuer une bergerie à chaque équipe (utiliser un code couleur)	





Catégorie :

U7

JEU

La queue  
du diable 1

Espace :

20x20m

Effectif :

10 à 12

Durée :

10'

On a le ballon

Conserver / Progresser

Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon

S'opposer à la progression

S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

## Descriptif

## OBJECTIF

Se protéger face aux autres joueurs en mettant son corps en opposition.

## BUT

Attraper le plus de chasubles possibles sans se faire prendre le sien.

## CONSIGNES

Chaque joueur accroche une chasuble dans son dos (la «queue du diable»), rentré dans son short. Le but du jeu est d'attraper le plus de chasubles possibles sans se faire prendre le sien.  
Quand on a perdu «sa queue», on sort du jeu («prison»). Le gagnant est celui qui a le plus de chasubles en fin de partie (chaque chasuble pris vaut un point, si on a gardé sa queue : + 2 points).

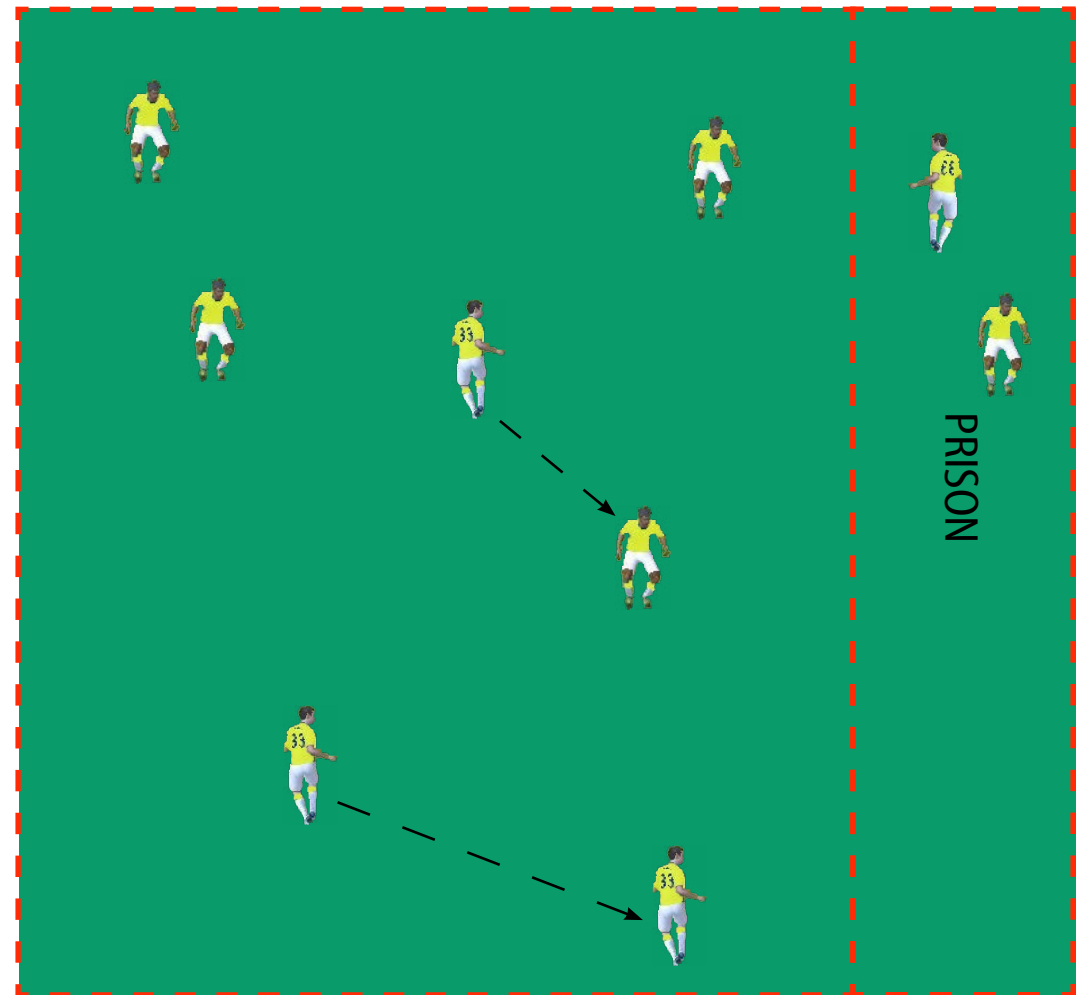
## VARIABLES

## METHODE PEDAGOGIQUE

**ACTIVE** - Laisser jouer - Observer - Questionner

## VEILLER A :

Je dois assurer 2 rôles : attaquer et me défendre.  
Je dois regarder partout : devant, sur les côtés, derrière ... et changer rapidement d'appuis pour me retrouver face au danger.  
Occuper tout l'espace pour être plus en sécurité.  
On peut faire alliance !  
Limiter le temps du jeu (séquences de 2 à 3 min. maxi) pour ne pas laisser trop longtemps les joueurs dans la «prison»



Déplacement joueur - - - - -&gt;

Déplacement ballon ———&gt;

Déplacement joueur avec ballon ~~~~~&gt;

Catégorie :

U7

JEU

La queue du diable 2

Espace :

20x20m

Effectif :

10 à 12

Durée :

10'

On a le ballon

Conserver / Progresser

Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon

S'opposer à la progression

S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

### Descriptif

#### OBJECTIF

Se protéger face aux autres joueurs en mettant son corps en opposition.

#### BUT

Etre l'équipe qui a apporté le plus de chasubles possibles dans son coffre fort.

#### CONSIGNES

- Faire 2 équipes de couleurs différentes, chaque équipe ayant une 2ème chasuble accrochée dans le dos.
- Chaque joueur doit attraper «la queue» d'un adversaire et conserver la sienne
  - Un joueur dont la queue est attrapée va en prison
  - Le sorcier qui a attrapé la queue va la déposer dans le coffre fort de son équipe avant de rejouer.
  - Un joueur peut délivrer un prisonnier en lui apportant une chasuble prise dans la réserve (une seule délivrance à la fois).
  - Attention, la réserve de chasuble est limitée !
  - Compter les chasubles apportées dans les coffres forts après 3 min. de jeu

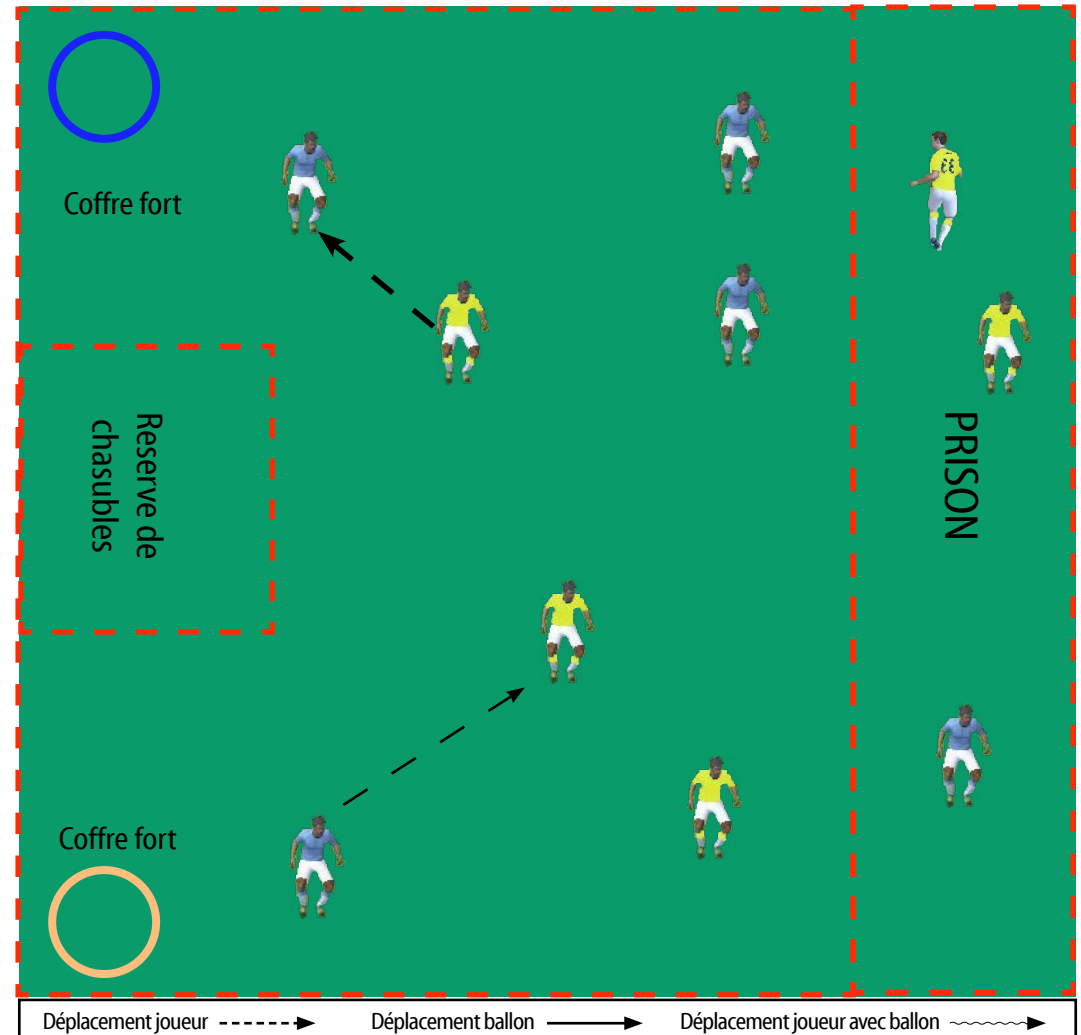
#### VARIABLES

#### METHODE PEDAGOGIQUE

**ACTIVE** - Laisser jouer - Observer - Questionner

#### VEILLER A :

- Quand on est un joueur en danger :
- Se déplacer pour ne pas se faire toucher
  - Déplacements variés (changements d'appuis, accélérations, pas chassés ...)
  - Faire face au danger quand c'est nécessaire (pour faire écran et protéger «sa queue»
  - Délivrer à bon escient !
- Quand on est «sorcier» :
- Développer une stratégie collective pour «attaquer» et «garder» ses prisonniers



Catégorie :

U7

JEU

La queue du diable 3

Espace :

20x20m

Effectif :

10 à 12

Durée :

10'

On a le ballon

Conserver / Progresser

Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon

S'opposer à la progression

S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

### Descriptif

#### OBJECTIF

S'organiser collectivement pour défendre.

#### BUT

Pour le sorcier : attraper la «queue du diable» le plus rapidement possible.  
Pour le diable : se déplacer ensemble pour conserver «sa queue»

#### CONSIGNES

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".  
Face à chaque équipe, un joueur adverse (le «sorcier») tente de récupérer «la queue du diable» avant celui de l'équipe adverse  
Le 1er qui y parvient marque un point.

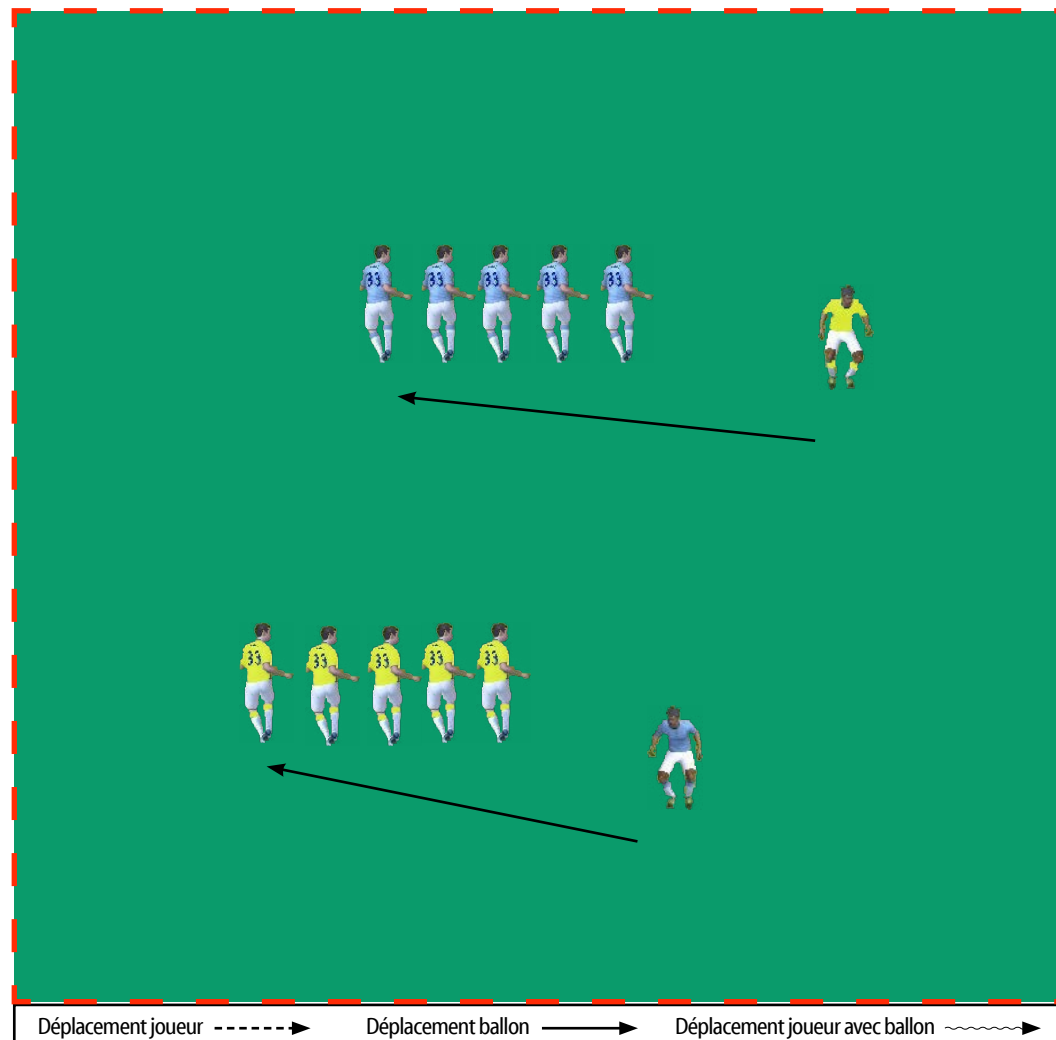
#### VARIABLES

#### METHODE PEDAGOGIQUE

**ACTIVE** - Laisser jouer - Observer - Questionner

#### VEILLER A :

On joue sur un temps donné (maxi. 45 secondes)  
- Les joueurs formant la colonne doivent de déplacer ensemble pour empêcher le sorcier d'attraper la queue du diable  
- Faire en sorte que la chasuble soit bien visible et pas trop rentrée dans le short  
- 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.



Déplacement joueur -----> Déplacement ballon ———> Déplacement joueur avec ballon ~~~~~>

Tâches

Eléments pédagogiques

Catégorie :

U7

JEU

La queue du diable 4

Espace :

20x20m

Effectif :

10 à 12

Durée :

10'

On a le ballon

Conserver / Progresser

Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon

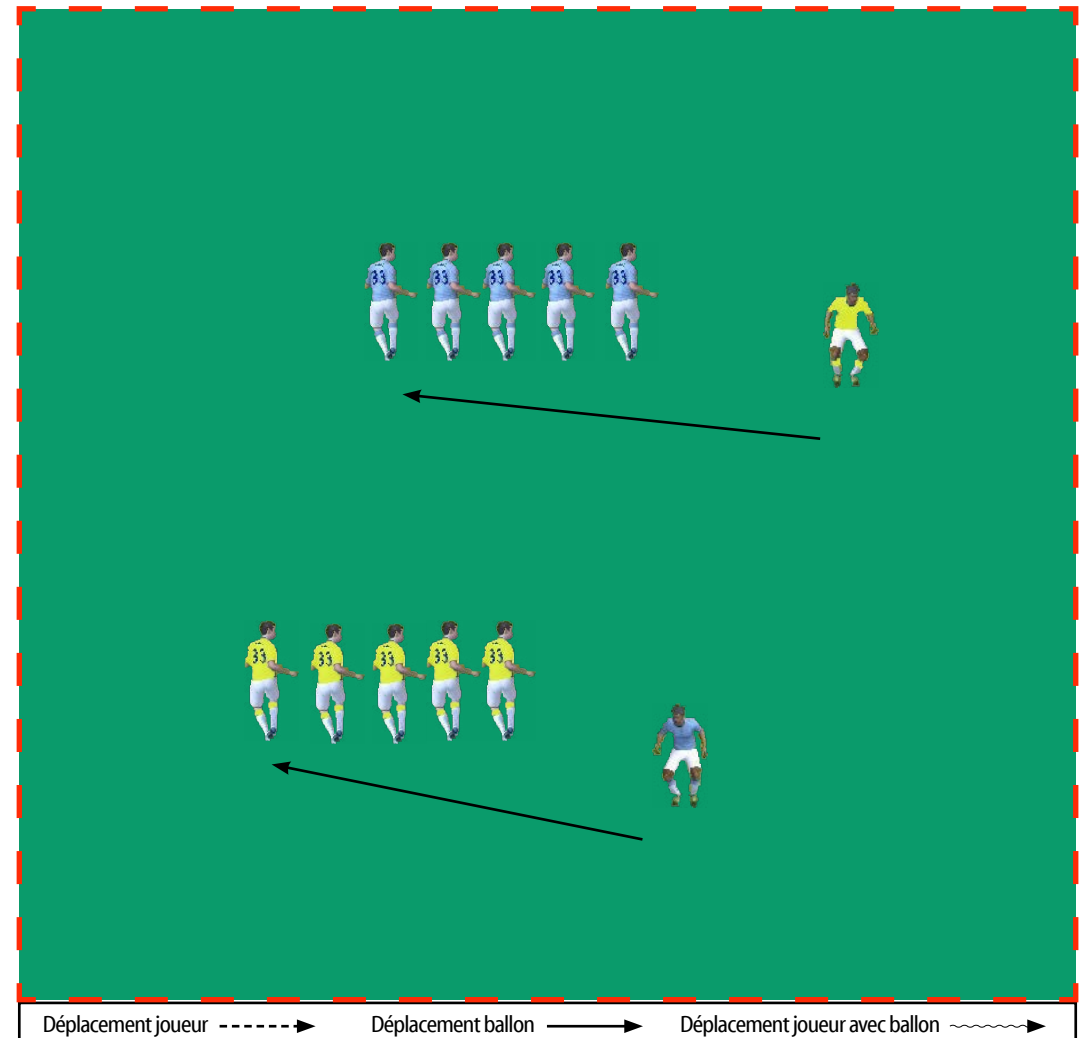
S'opposer à la progression

S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	S'organiser collectivement pour défendre.
	BUT
	<p>Pour le sorcier : attraper la «queue du diable» le plus rapidement possible.</p> <p>Pour le diable : se déplacer ensemble pour conserver «sa queue»</p>
Éléments pédagogiques	CONSIGNES
	<p>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".</p> <p>Face à chaque équipe, un joueur adverse (le «sorcier») tente de récupérer «la queue du diable» avant celui de l'équipe adverse</p> <p>Le 1er qui y parvient marque un point.</p>
	VARIABLES
	METHODE PEDAGOGIQUE
	<p><b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner</p>
	VEILLER A :
	<p>On joue sur un temps donné (maxi. 45 secondes)</p> <ul style="list-style-type: none"> <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.</li> </ul>



Catégorie :

U7

JEU

La queue  
du diable 5

Espace :

20x20m

Effectif :

10 à 12

Durée :

10'

On a le ballon

Conserver / Progresser

Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon

S'opposer à la progression

S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

## Descriptif

## OBJECTIF

S'organiser collectivement pour défendre.

## BUT

Pour le sorcier : attraper la «queue du diable» le plus rapidement possible.  
Pour le diable : se déplacer ensemble pour conserver «sa queue»

## CONSIGNES

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»).

Face à chaque équipe, un joueur adverse (le «sorcier») tente de récupérer «la queue du diable» avant celui de l'équipe adverse

Le 1er qui y parvient marque un point.

## VARIABLES

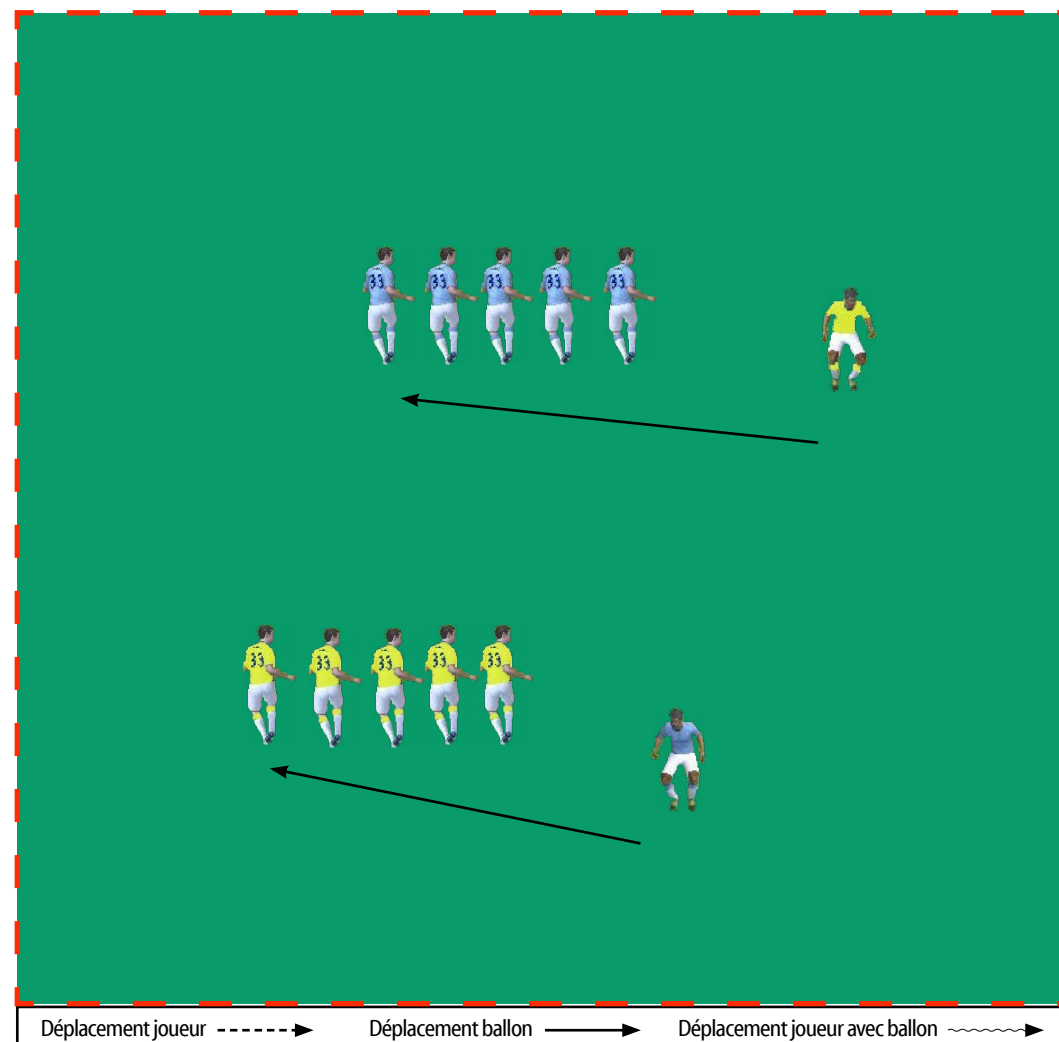
## METHODE PEDAGOGIQUE

ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner

## VEILLER A :

On joue sur un temps donné (maxi. 45 secondes)

- Les joueurs formant la colonne doivent se déplacer ensemble pour empêcher le sorcier d'attraper la queue du diable
- Faire en sorte que la chasuble soit bien visible et pas trop rentrée dans le short
- 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.



Déplacement joueur - - - - -&gt;

Déplacement ballon ———&gt;

Déplacement joueur avec ballon ~~~~~&gt;

Catégorie :

U7

JEU

La queue du diable 6

Espace :

20x20m

Effectif :

10 à 12

Durée :

10'

On a le ballon

Conserver / Progresser

Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon

S'opposer à la progression

S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

### Descriptif

#### OBJECTIF

S'organiser collectivement pour défendre.

#### BUT

Pour le sorcier : attraper la «queue du diable» le plus rapidement possible.  
Pour le diable : se déplacer ensemble pour conserver «sa queue»

#### CONSIGNES

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»).  
Face à chaque équipe, un joueur adverse (le «sorcier») tente de récupérer «la queue du diable» avant celui de l'équipe adverse  
Le 1er qui y parvient marque un point.

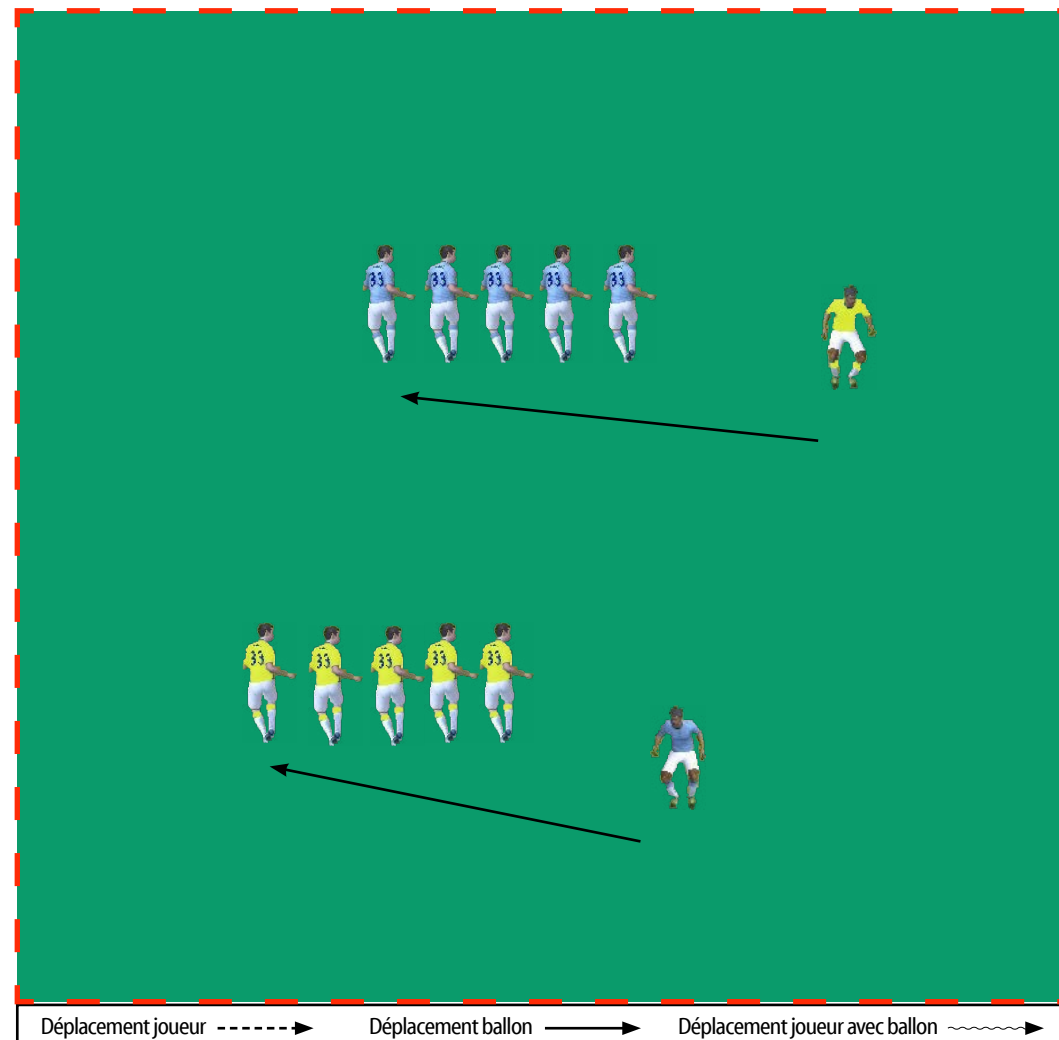
#### VARIABLES

#### METHODE PEDAGOGIQUE

**ACTIVE** - Laisser jouer - Observer - Questionner

#### VEILLER A :

On joue sur un temps donné (maxi. 45 secondes)  
- Les joueurs formant la colonne doivent de déplacer ensemble pour empêcher le sorcier d'attraper la queue du diable  
- Faire en sorte que la chasuble soit bien visible et pas trop rentrée dans le short  
- 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.



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Les sorciers 1

Espace :  
**15x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
**10'**

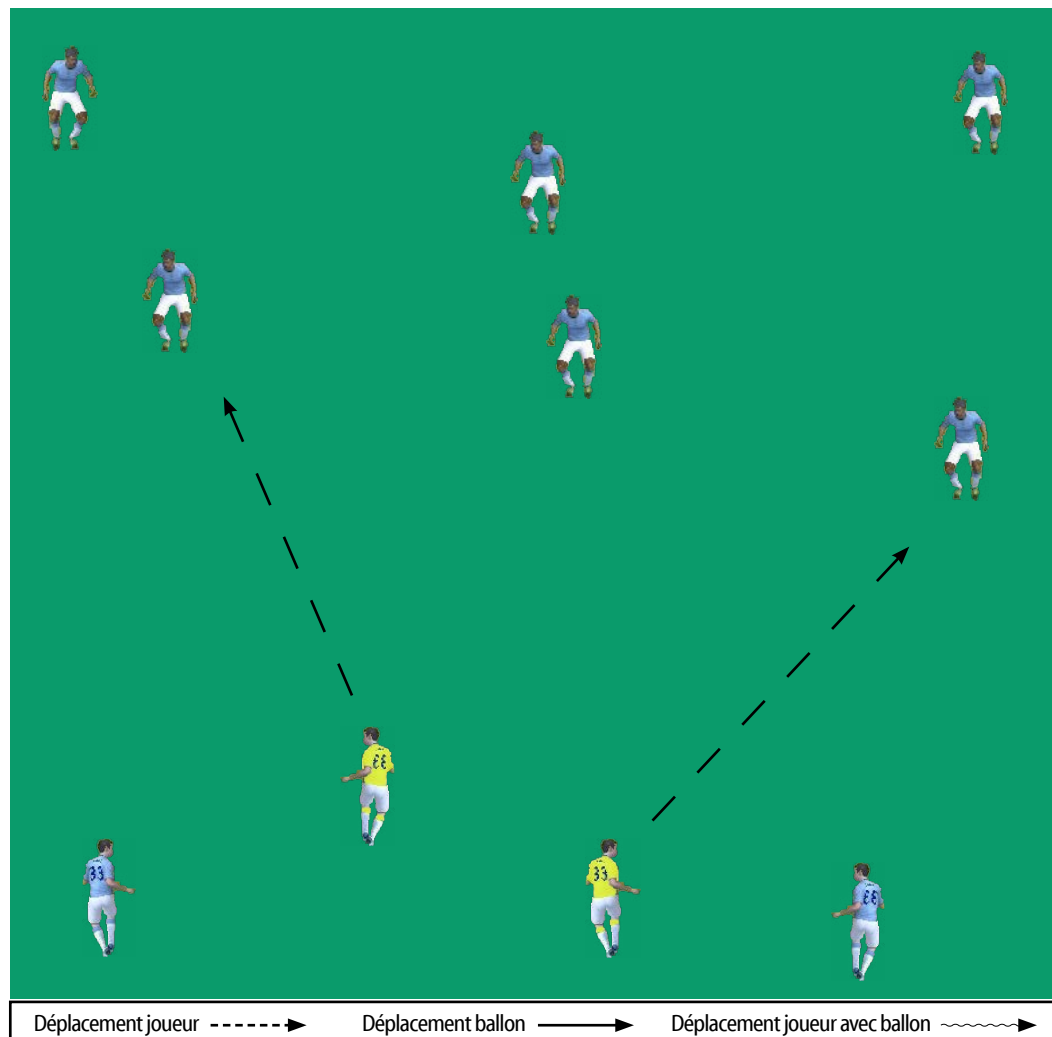
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

### Descriptif

Tâches	<b>OBJECTIF</b>
	Reconnaître un joueur adverse.
	<b>BUT</b>
	Ne pas se faire toucher par les joueurs adverses (les sorciers).
Éléments pédagogiques	<b>CONSIGNES</b>
	Les sorciers doivent toucher les autres joueurs. Dès qu'ils sont touchés, ils doivent rester sur place en écartant les jambes. Pour les délivrer, leurs partenaires doivent leur passer entre les jambes.
	<b>VARIABLES</b>
	Un ou plusieurs sorciers Sans ballon Ballon à la main (pour libérer un partenaire, faire passer le ballon entre les jambes)
<b>METHODE PEDAGOGIQUE</b>	
<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner	
<b>VEILLER A :</b>	
Faire identifier l'espace de jeu Identifier le(s) sorcier(s) Veiller à ce que les joueurs touchés restent immobiles, dans l'attente d'être libérés par un partenaire	



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Les sorciers 2

Espace :  
**15x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
**10'**

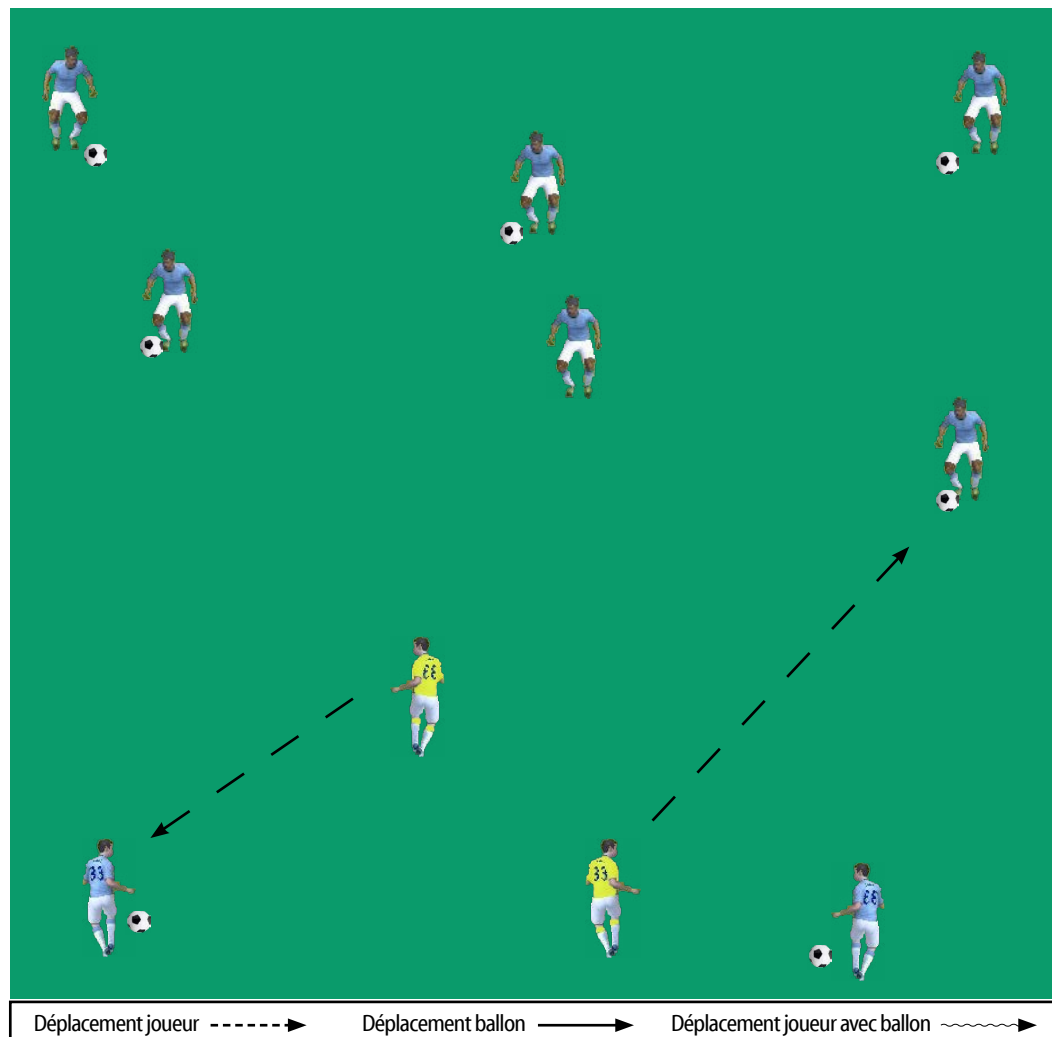
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

### Descriptif

Tâches	<b>OBJECTIF</b>
	Reconnaître un joueur adverse.
	<b>BUT</b>
	Conserver son ballon dans l'espace de jeu face à un ou plusieurs adversaires.
CONSIGNES	Les sorciers doivent sortir les ballons des autres joueurs. Si leur ballon est sorti, ils doivent rester sur place en écartant les jambes. Pour les délivrer, leurs partenaires doivent passer leur ballon entre les jambes.
	<b>VARIABLES</b>
	Un seul sorcier Deux sorciers
Éléments pédagogiques	<b>METHODE PEDAGOGIQUE</b>
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	<b>VEILLER A :</b>
	Faire identifier l'espace de jeu Identifier le(s) sorcier(s) Occuper tout l'espace de jeu pour améliorer ses chances de conserver le ballon





Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Les sorciers 3

Espace :  
**15x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
**10'**

On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF	Reconnaître un joueur adverse
	BUT	Conserver son ballon dans l'espace de jeu face à un ou plusieurs adversaires.
	CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none"><li>- Les joueurs avec ballon conduisent le ballon dans leur camp.</li><li>- Un sorcier pénètre dans le terrain et essaie d'éliminer un joueur en lui prenant son ballon. Dès qu'il y parvient, il sort du terrain accompagné du joueur éliminé.</li><li>- Un autre sorcier prend le relais pour tenter d'éliminer un autre joueur.</li><li>- Quand tous les joueurs sont éliminés, les rôles sont inversés.</li><li>- L'équipe qui met le moins de temps a gagné</li></ul>
	VARIABLES	Ajouter des zones pour se réfugier
Éléments pédagogiques	METHODE PEDAGOGIQUE	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :	Faire identifier l'espace de jeu Veiller à ce que les sorciers partent à tour de rôle Donner un délais pour éliminer les joueurs : <ul style="list-style-type: none"><li>- Changer le sorcier si celui-ci n'a pas réussi à éliminer de joueurs après 30 secondes</li><li>- Inverser les 2 équipes au bout de 3 minutes maxi. (éviter que les joueurs éliminés restent trop longtemps sur le côté).</li></ul>

The diagram illustrates a 15x20m green field with a dashed red center line. It shows several players in blue and yellow kits. Red circles highlight specific areas. A dashed arrow indicates a player's movement, a solid arrow shows the ball's path, and a wavy arrow shows a player's movement with the ball. A legend at the bottom explains these symbols: 'Déplacement joueur' (dashed arrow), 'Déplacement ballon' (solid arrow), and 'Déplacement joueur avec ballon' (wavy arrow).

Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Les sorciers 4

Espace :  
**15x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
**10'**

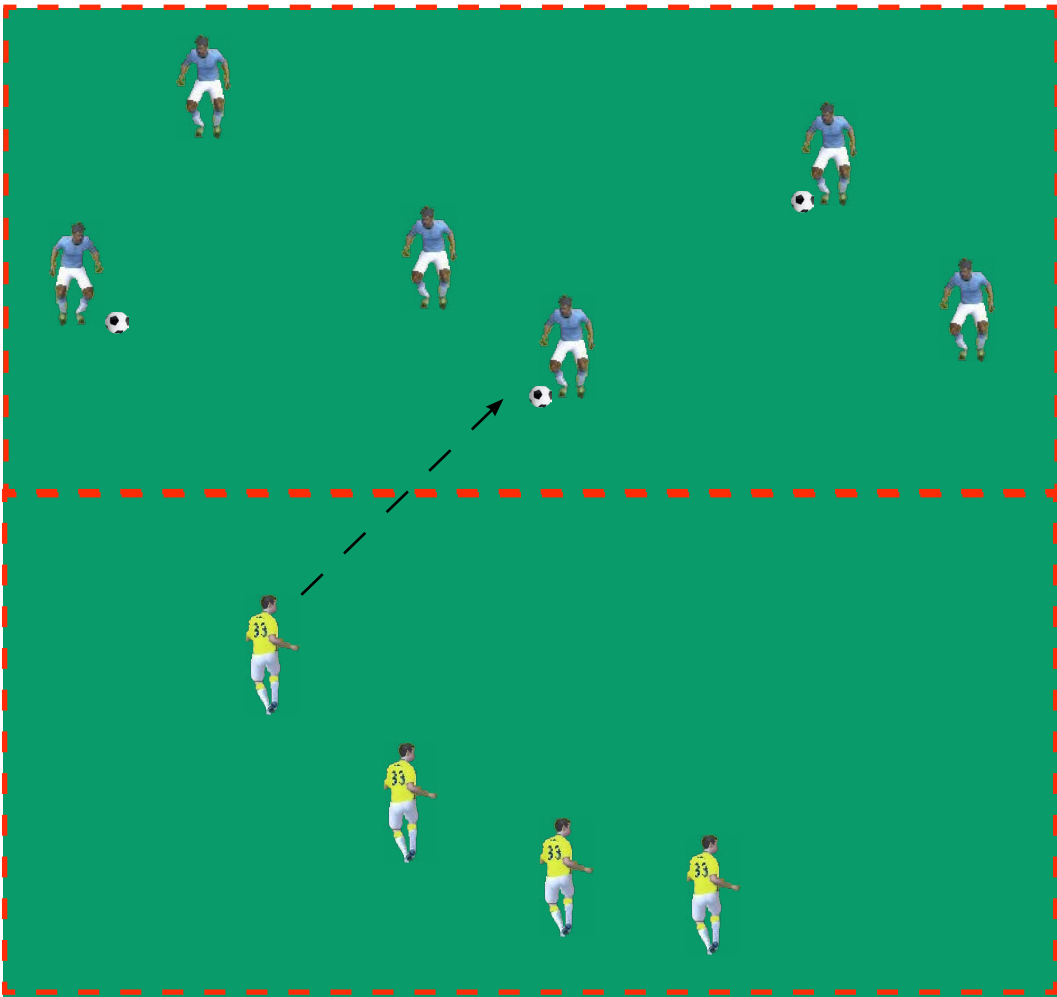
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

### Descriptif

Tâches	<b>OBJECTIF</b>
	Reconnaître un joueur adverse.
	<b>BUT</b>
Conserver son ballon dans l'espace de jeu (avec un ballon pour deux).	
<b>CONSIGNES</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>- Idem «Jeu des Sorciers» précédent mais avec un ballon pour deux.</li><li>- Si le sorcier récupère le ballon, les joueurs sortent du terrain.</li><li>- Un autre sorcier prend le relais pour tenter d'éliminer un autre joueur.</li><li>- Quand tous les joueurs sont éliminés, les rôles sont inversés.</li><li>- L'équipe qui met le moins de temps a gagné</li></ul>	
Éléments pédagogiques	<b>VARIABLES</b>
	Ajouter des zones pour se réfugier
	<b>METHODE PEDAGOGIQUE</b>
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
<b>VEILLER A :</b>	
Faire identifier l'espace de jeu Veiller à ce que les sorciers partent à tour de rôle Donner un délais pour éliminer les joueurs : <ul style="list-style-type: none"><li>- Changer le sorcier si celui-ci n'a pas réussi à éliminer de joueurs après 30 secondes</li><li>- Inverser les 2 équipes au bout de 3 minutes maxi. (éviter que les joueurs éliminés restent trop longtemps sur le côté).</li></ul>	



The diagram illustrates a 15x20m green rectangular field with a red dashed border. A horizontal red dashed line divides the field into two halves. In the top half, five blue-shirted players are positioned. In the bottom half, four yellow-shirted players are positioned. A soccer ball is shown in the center of the field, with a dashed arrow pointing from a yellow player to it, and another dashed arrow pointing from the ball to a blue player. A legend at the bottom of the diagram defines three types of movement: 'Déplacement joueur' (dashed arrow), 'Déplacement ballon' (solid arrow), and 'Déplacement joueur avec ballon' (wavy arrow).

Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Les sorciers 5

Espace :  
**15x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
**10'**

On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF	Reconnaître un joueur adverse.
	BUT	Atteindre une zone cible sans perdre son ballon.
	CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none"><li>- Les attaquants, deux par deux, doivent atteindre la zone cible avec le ballon.</li><li>- A tour de rôle, les sorciers doivent se lancer à leur poursuite pour sortir le ballon du terrain (le sorcier doit choisir un côté d'intervention)</li><li>- Si le groupe atteint la zone cible («la maison»), il marque un point. Si en plus il marque le but, il gagne une vie.</li></ul>
	VARIABLES	Avec ou sans but Varier la position de départ du sorcier
Éléments pédagogiques	METHODE PEDAGOGIQUE	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :	Faire identifier l'espace de jeu Veiller à ce que les sorciers partent à tour de rôle Donner le signal de départ, pour les joueurs et pour le sorcier Compter les points et changer les groupes

The diagram illustrates a 15x20m rectangular field with a green background and a red dashed border. A central vertical line is marked with red vertical bars. At the top center, a yellow player (the 'sorcerer') is enclosed in a red dashed box. At the bottom, several blue players (attackers) are positioned, some with soccer balls. Arrows indicate movement directions: a dashed arrow for 'Déplacement joueur' (player movement), a solid arrow for 'Déplacement ballon' (ball movement), and a wavy arrow for 'Déplacement joueur avec ballon' (player movement with ball).

Catégorie :

U7

JEU

Les sorciers 6

Espace :

15x20m

Effectif :

10

Durée :

10'

On a le ballon

Conserver / Progresser

Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon

S'opposer à la progression

S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

### Descriptif

#### OBJECTIF

Reconnaitre un joueur adverse

#### BUT

Atteindre une zone cible sans perdre son ballon

#### CONSIGNES

- Les attaquants, deux par deux, doivent atteindre la zone cible avec le ballon
- A tour de rôle, les sorciers doivent se lancer à leur poursuite pour sortir le ballon du terrain (le sorcier doit choisir un côté d'intervention)
- Si le groupe atteint la zone cible (la maison), il marque un point. Si en plus il marque le but, il gagne une vie

#### VARIABLES

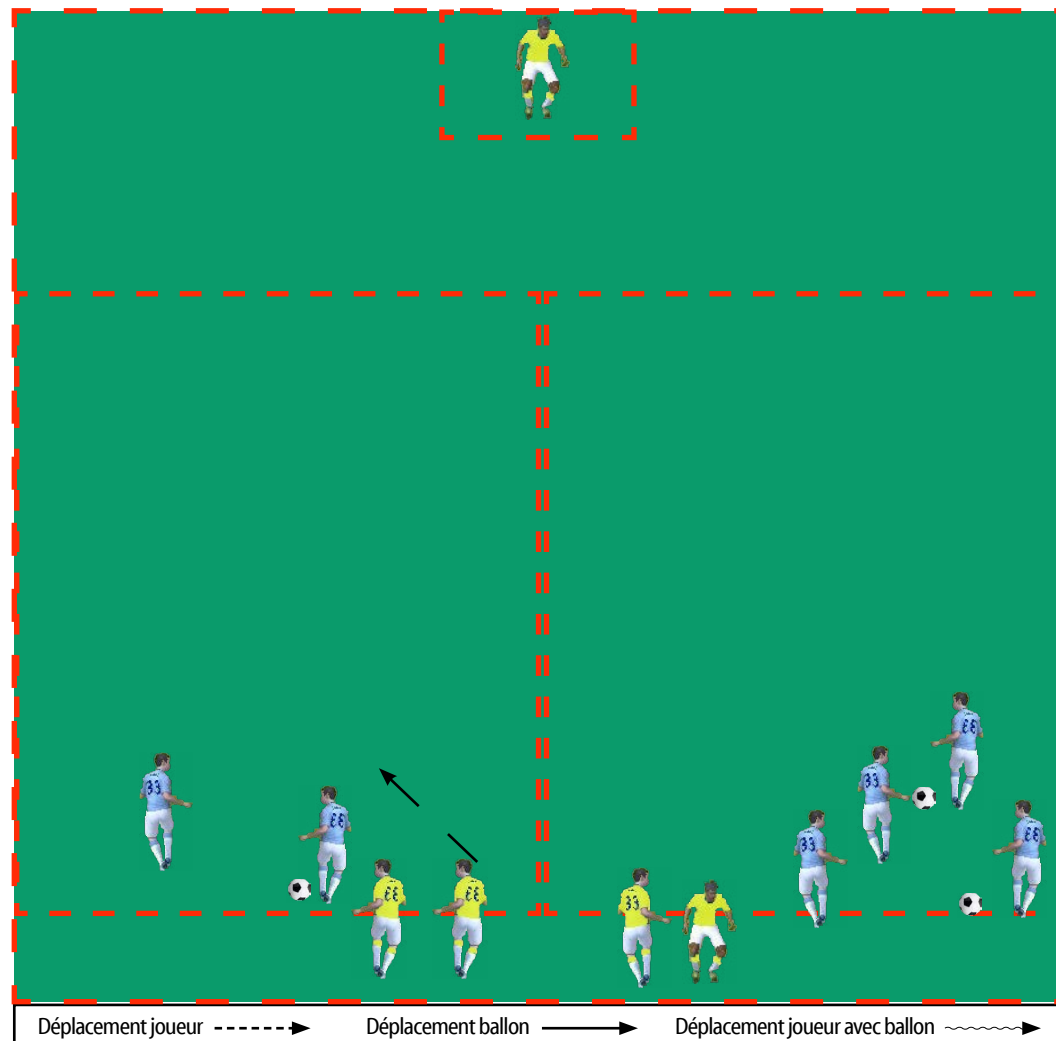
Avec ou sans but  
Varier la position de départ du sorcier

#### METHODE PEDAGOGIQUE

**ACTIVE** - Laisser jouer - Observer - Questionner

#### VEILLER A :

Faire identifier l'espace de jeu  
Veiller à ce que les sorciers partent à tour de rôle  
Donner le signal de départ, pour les joueurs et pour le sorcier  
Compter les points et changer les groupes



Catégorie :  
**U7**

JEU  
Le ballon but  
1

Espace :  
**25x15m**

Effectif :  
**4C4**

Durée :  
**2x5'**

On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Marquer des buts dans la cible centrale commune aux 2 équipes
	BUT
	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
CONSIGNES	2 équipes s'affrontent avec un but au centre de l'espace de jeu. Possibilité de marquer des buts dans un sens et dans l'autre. On démarre le jeu aux coupelles
	VARIABLES
Éléments pédagogiques	1 seul gardien. Jeu à la main. Possibilité de marquer dans un sens comme dans l'autre.
	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	L'occupation de l'espace et largeur du but Bien compter les points Réguler l'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants



Catégorie :

U7

JEU

Le ballon but  
2.1

Espace :

25x15m

Effectif :

4C4

Durée :

2x5'

On a le ballon

Conserver / Progresser

Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon

S'opposer à la progression

S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

### Descriptif

#### OBJECTIF

Marquer des buts dans la cible centrale commune aux 2 équipes

#### BUT

A la fin d'un temps de jeu ou d'un nombre de ballons défini par l'éducateur, l'équipe qui gagne est celle qui a le plus de points

#### CONSIGNES

2 équipes s'affrontent avec un but au centre de l'espace de jeu. Possibilité de marquer des buts dans un sens et dans l'autre. On démarre le jeu aux coupelles

#### VARIABLES

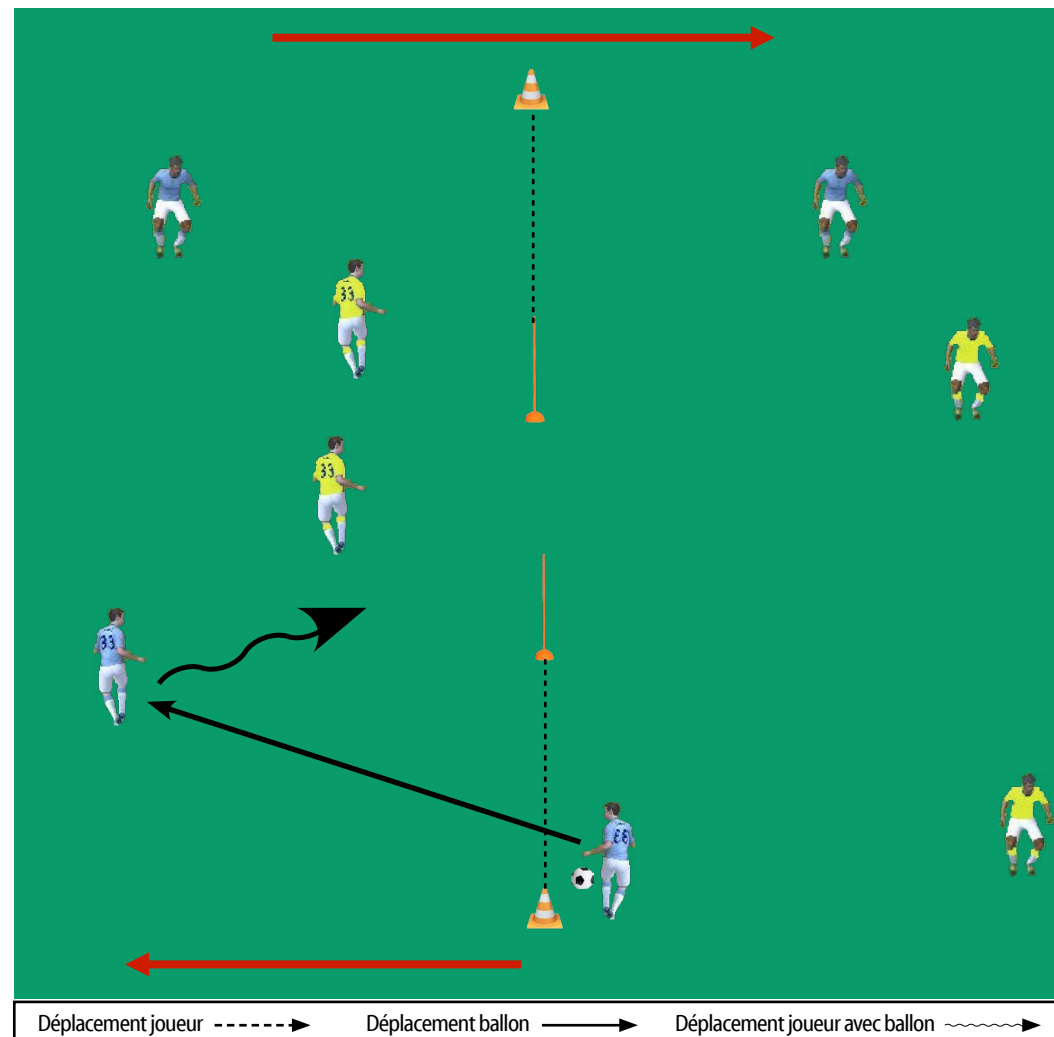
1 - 1 seul gardien. Jeu à la main. Possibilité de marquer dans un sens comme dans l'autre  
2 - Idem 1 mais jeu au pied

#### METHODE PEDAGOGIQUE

**ACTIVE** - Laisser jouer - Observer - Questionner

#### VEILLER A :

L'occupation de l'espace  
Bien compter les points  
L'activité des enfants  
Encourager et dynamiser  
Questionner les enfants



Catégorie :

U7

JEU

Le ballon but  
2.2

Espace :

25x15m

Effectif :

3C3 + 2GB

Durée :

2x5'

On a le ballon

Conserver / Progresser

Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon

S'opposer à la progression

S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

### Descriptif

#### OBJECTIF

Marquer des buts dans la cible

#### BUT

A la fin d'un temps de jeu ou d'un nombre de ballons défini par l'éducateur, l'équipe qui gagne est celle qui a le plus de points

#### CONSIGNES

2 équipes s'affrontent au centre de l'espace de jeu. Possibilité de marquer des buts dans un sens et dans l'autre.

#### VARIABLES

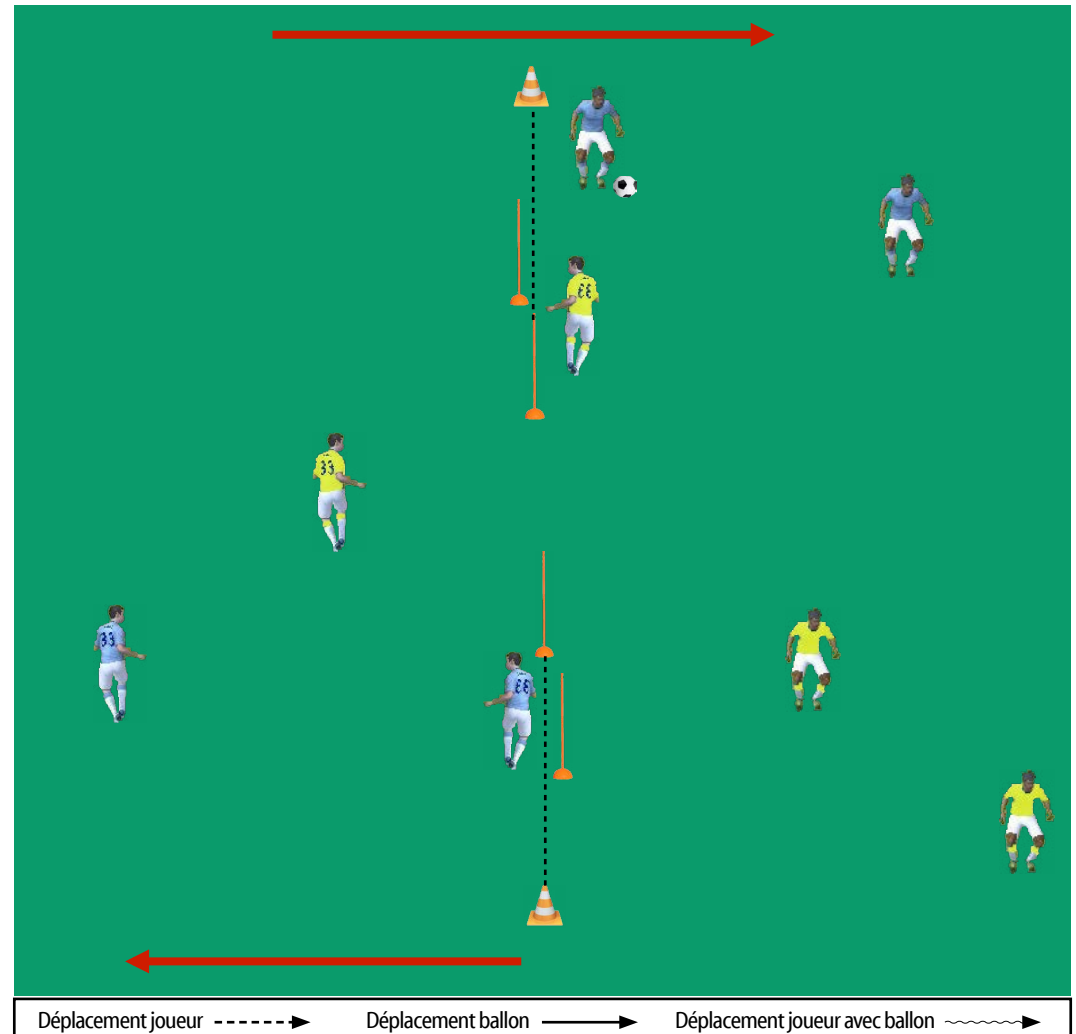
4- Chaque équipe attaque un but et défend son but

#### METHODE PEDAGOGIQUE

ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner

#### VEILLER A :

L'occupation de l'espace  
Bien compter les points  
L'activité des enfants  
Encourager et dynamiser  
Questionner les enfants



Catégorie :

U7

JEU

Le ballon but  
2.3

Espace :

30x20m

Effectif :

4C4

Durée :

2x5'

On a le ballon

Conservé / Progresser

Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon

S'opposer à la progression

S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

### Descriptif

#### OBJECTIF

Marquer des buts dans la cible

#### BUT

A la fin d'un temps de jeu ou d'un nombre de ballons défini par l'éducateur, l'équipe qui gagne est celle qui a le plus de points

#### CONSIGNES

2 équipes s'affrontent au centre de l'espace de jeu. Possibilité de marquer des buts dans un sens et dans l'autre. On modifie l'orientation des buts pour aller dans le sens du jeu du match

#### VARIABLES

5 - Chaque équipe attaque un but et défend son but sans gardien de but

6 - Chaque équipe attaque un but et défend son but avec un gardien de but

#### METHODE PEDAGOGIQUE

**ACTIVE** - Laisser jouer - Observer - Questionner

#### VEILLER A :

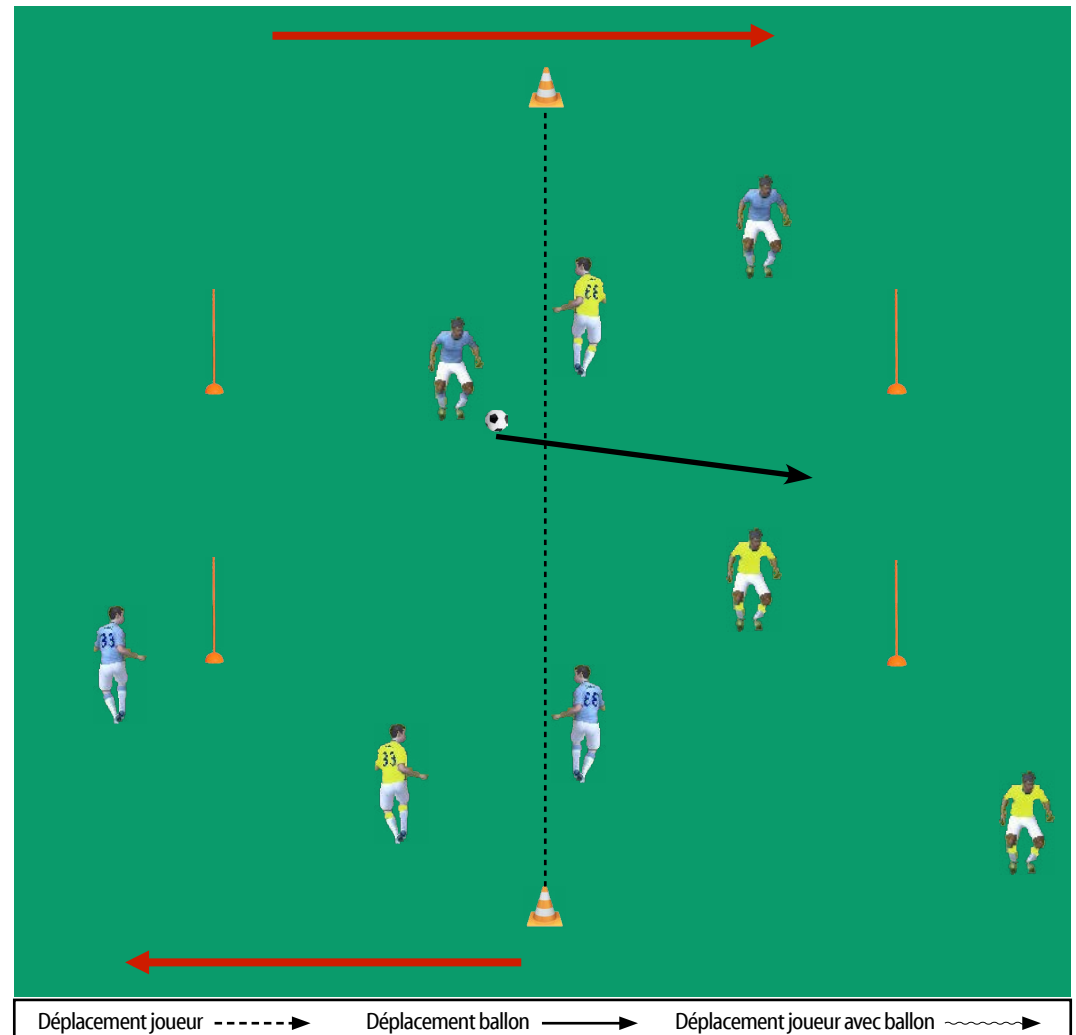
L'occupation de l'espace

Bien compter les points

L'activité des enfants

Encourager et dynamiser

Questionner les enfants





Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Le ballon but  
3.1

Espace :  
**25x15m**

Effectif :  
**4C4**

Durée :  
**2x5'**

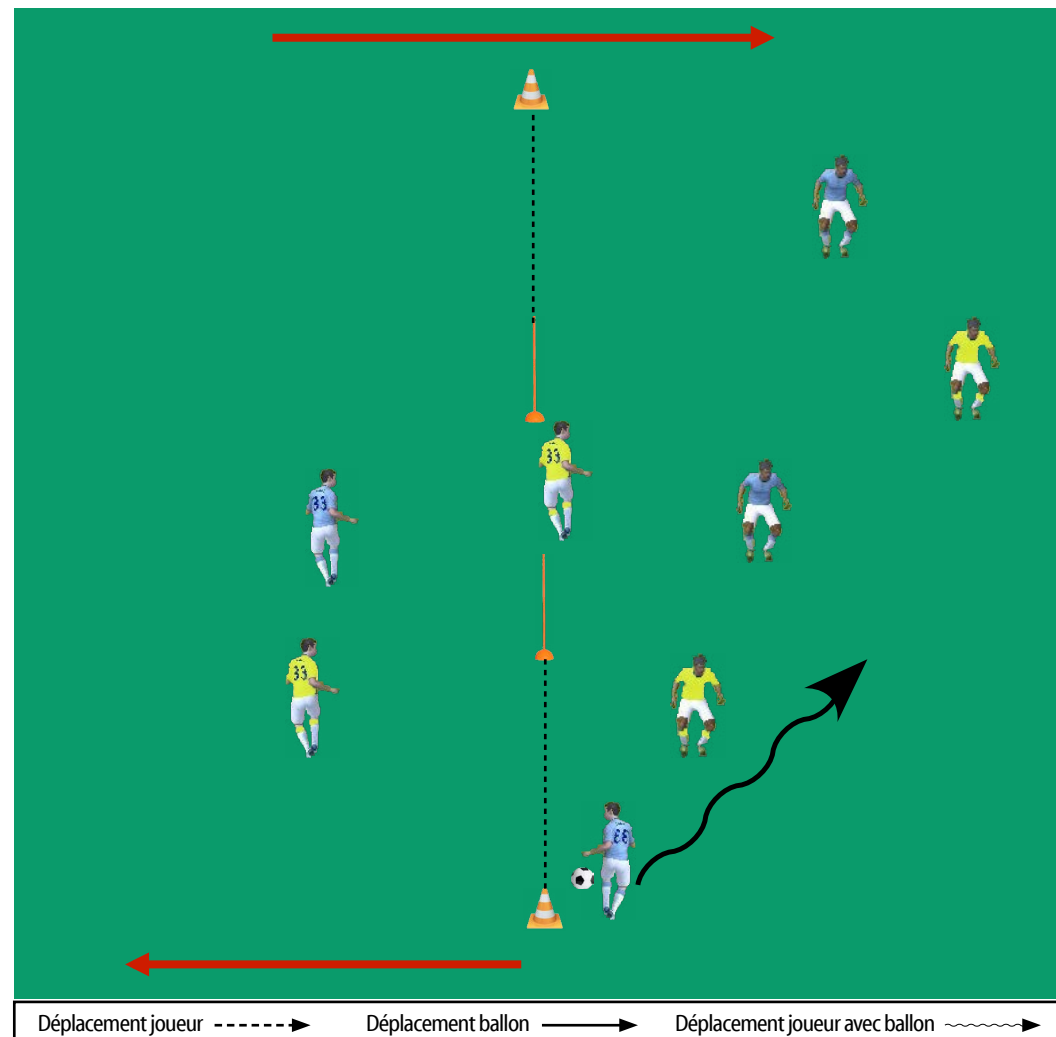
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

### Descriptif

Tâches	<b>OBJECTIF</b>
	Marquer des buts dans la cible centrale gardée par une équipe
	<b>BUT</b>
	A la fin d'un temps de jeu ou d'un nombre de ballons défini par l'éducateur, l'équipe qui gagne est celle qui a le plus de points
Éléments pédagogiques	<b>CONSIGNES</b>
	1 gardien pour une équipe
	<b>VARIABLES</b>
	1 -Jeu au pied 2 -On joue sur 5 ballons par équipe avec départ aux coupelles On comptabilise les buts marqués, les défenseurs doivent sortir le ballon au-delà du terrain.
	<b>METHODE PEDAGOGIQUE</b>
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
<b>VEILLER A :</b>	
L'occupation de l'espace et la taille du but Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants	



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Le ballon but  
3.2

Espace :  
**25x15m**

Effectif :  
**3C3+2GB**

Durée :  
**2x5'**

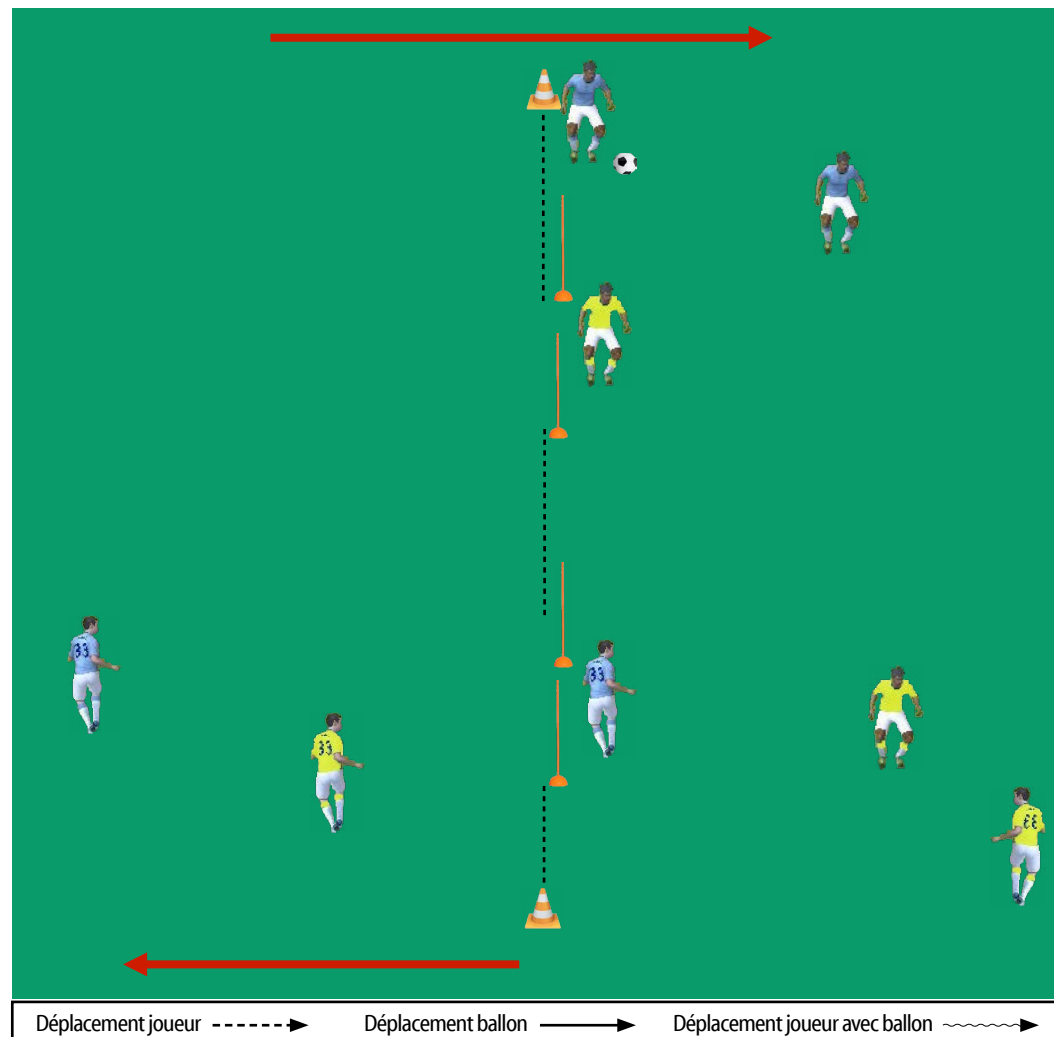
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Marquer des buts dans la cible
	BUT
	A la fin d'un temps de jeu ou d'un nombre de ballons défini par l'éducateur, l'équipe qui gagne est celle qui a le plus de points
Eléments pédagogiques	CONSIGNES
	2 équipes s'affrontent au centre de l'espace de jeu. Possibilité de marquer des buts dans un sens et dans l'autre.
	VARIABLES
	3- Chaque équipe attaque un but et défend son but
METHODE PEDAGOGIQUE	
<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner	
VEILLER A :	
L'occupation de l'espace Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants	



Catégorie :

U7

JEU

Le ballon but  
3.3

Espace :

30x20m

Effectif :

4C4

Durée :

2x5'

On a le ballon

Conservé / Progresser

Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon

S'opposer à la progression

S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

### Descriptif

#### OBJECTIF

Marquer des buts dans la cible

#### BUT

A la fin d'un temps de jeu ou d'un nombre de ballons défini par l'éducateur, l'équipe qui gagne est celle qui a le plus de points

#### CONSIGNES

2 équipes s'affrontent au centre de l'espace de jeu. Possibilité de marquer des buts dans un sens et dans l'autre. On modifie l'orientation des buts pour aller dans le sens du jeu du match

#### VARIABLES

4 - Chaque équipe attaque un but et défend son but sans gardien de but

5 - Chaque équipe attaque un but et défend son but avec un gardien de but

#### METHODE PEDAGOGIQUE

**ACTIVE** - Laisser jouer - Observer - Questionner

#### VEILLER A :

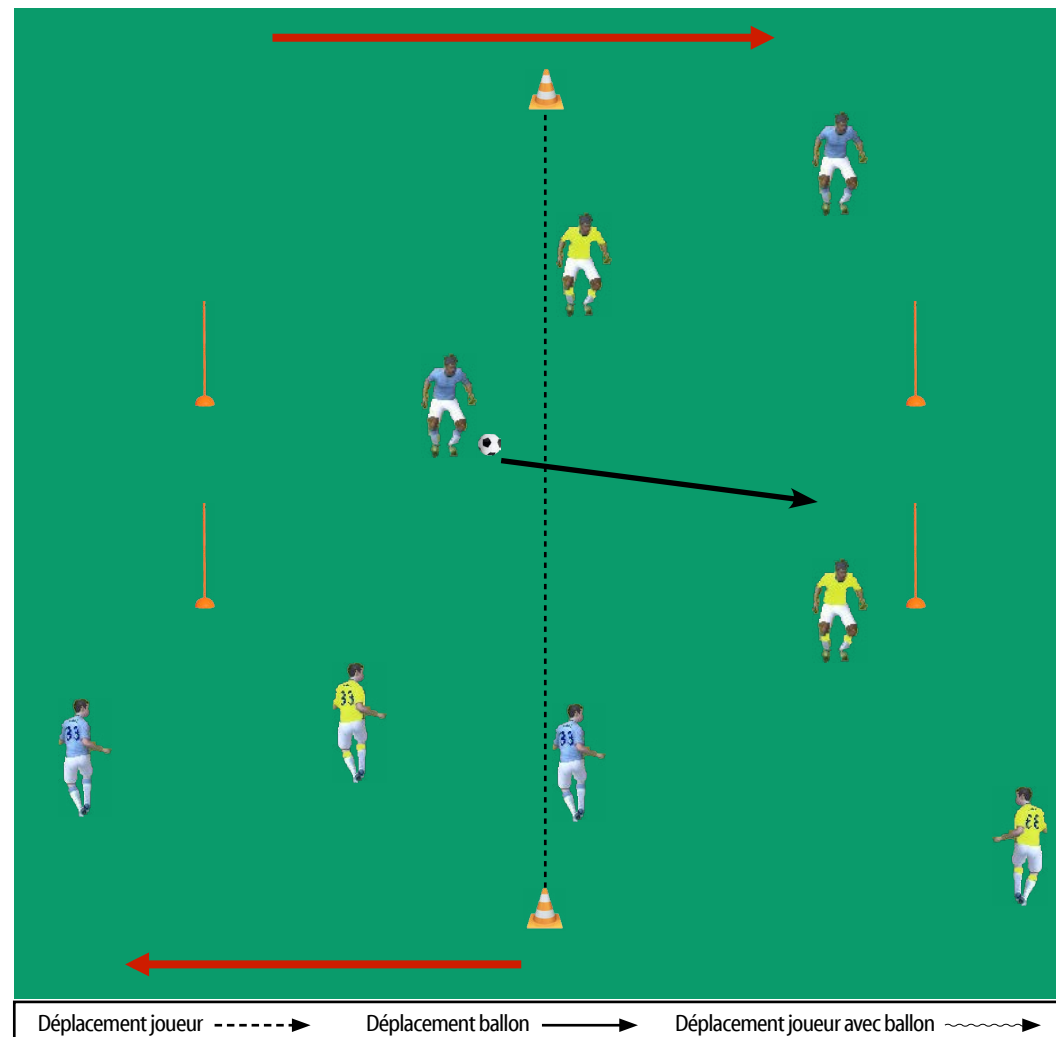
L'occupation de l'espace

Bien compter les points

L'activité des enfants

Encourager et dynamiser

Questionner les enfants



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Le ballon but  
4.1

Espace :  
**25x15m**

Effectif :  
**3C3+2GB**

Durée :  
**2x5'**

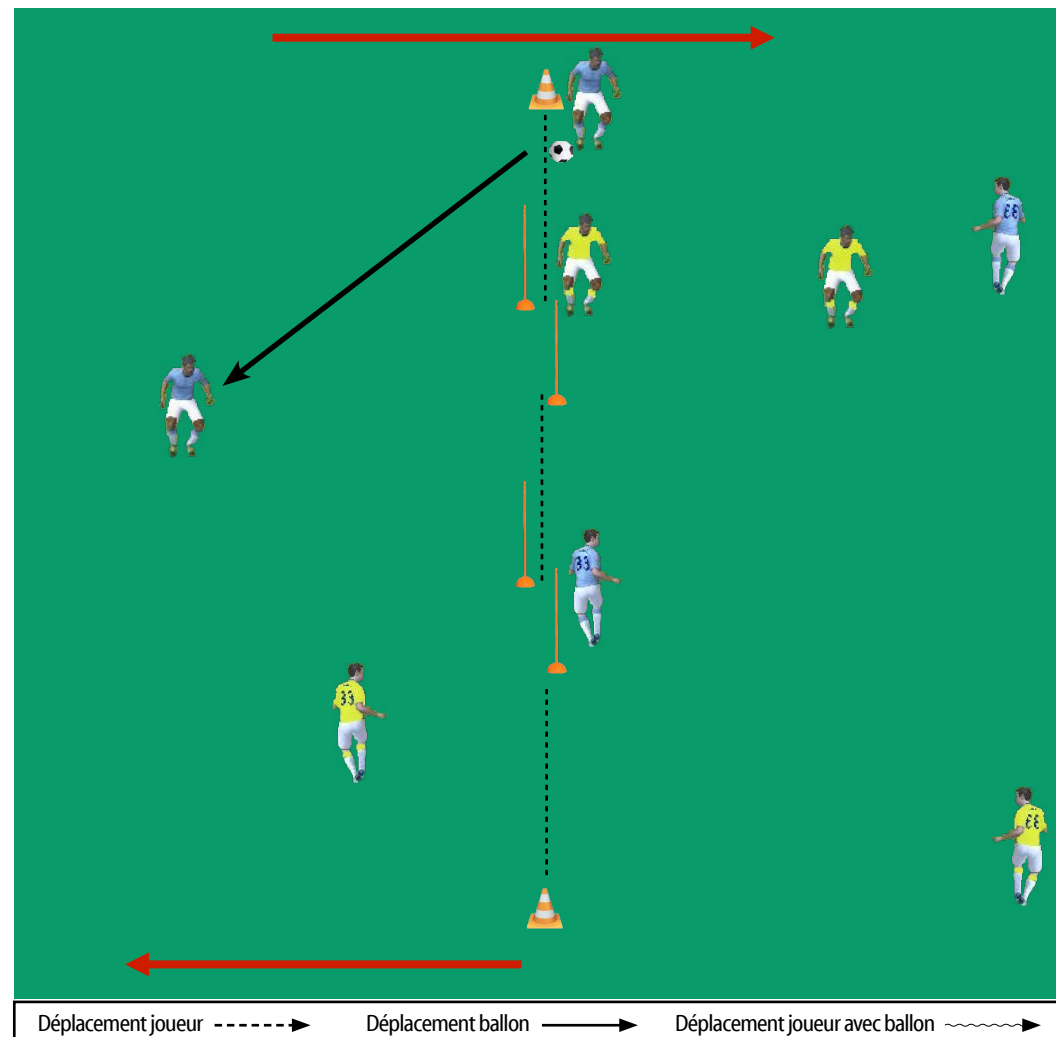
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

**Descriptif**

<b>Tâches</b>	OBJECTIF
	Marquer des buts dans la cible
	BUT
	A la fin d'un temps de jeu ou d'un nombre de ballons défini par l'éducateur, l'équipe qui gagne est celle qui a le plus de points
<b>Eléments pédagogiques</b>	CONSIGNES
	2 équipes s'affrontent au centre de l'espace de jeu. Possibilité de marquer des buts dans un sens et dans l'autre.
<b>Eléments pédagogiques</b>	VARIABLES
	Chaque équipe attaque un but et défend son but
	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	L'occupation de l'espace et la taille des buts Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Le ballon but  
4.2

Espace :  
**30x20m**

Effectif :  
**4C4**

Durée :  
**2x5'**

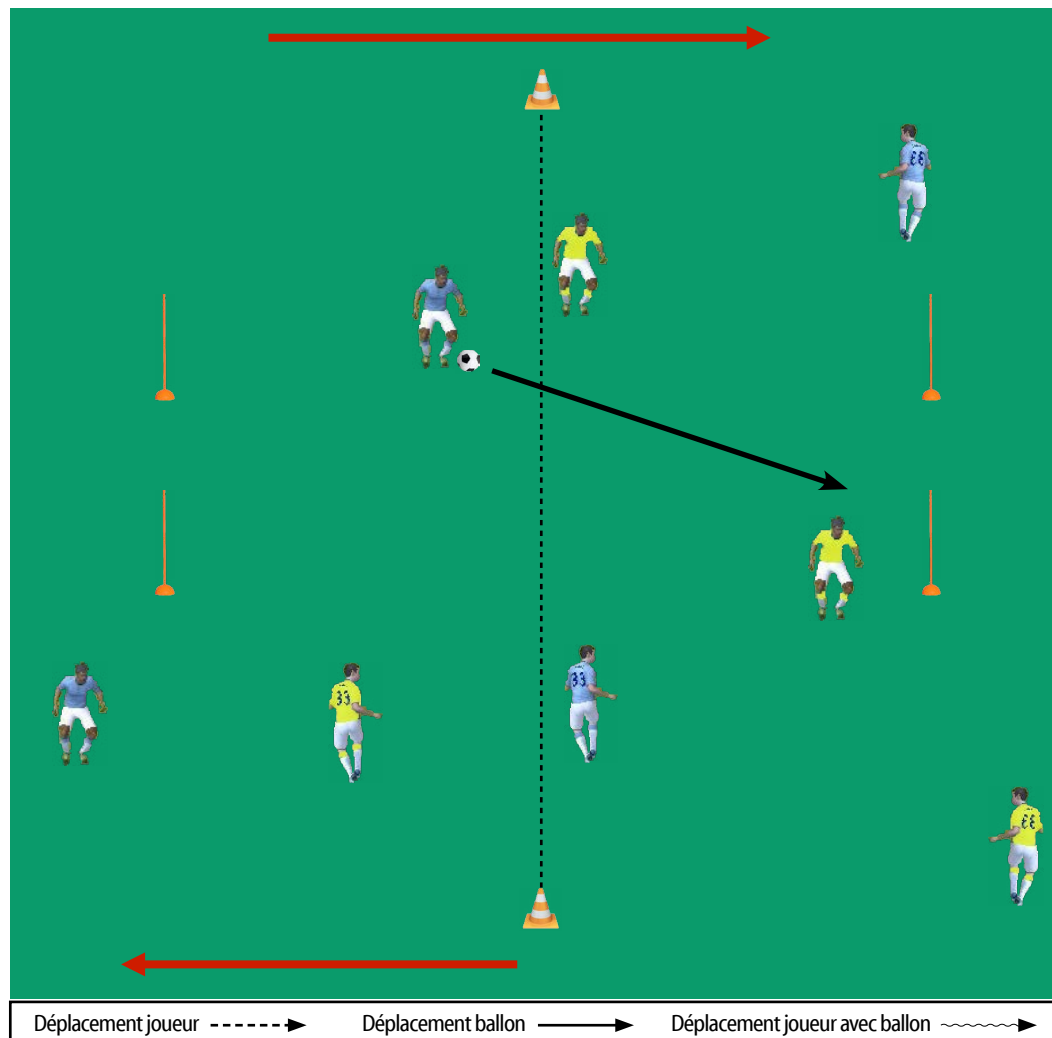
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

### Descriptif

Tâches	<b>OBJECTIF</b>
	Marquer des buts dans la cible
	<b>BUT</b>
	A la fin d'un temps de jeu ou d'un nombre de ballons défini par l'éducateur, l'équipe qui gagne est celle qui a le plus de points
Eléments pédagogiques	<b>CONSIGNES</b>
	2 équipes s'affrontent au centre de l'espace de jeu. Possibilité de marquer des buts dans un sens et dans l'autre. On modifie l'orientation des buts pour aller dans le sens du jeu du match
	<b>VARIABLES</b>
	5 - Chaque équipe attaque un but et défend son but sans gardien de but 6 - Chaque équipe attaque un but et défend son but avec un gardien de but
<b>METHODE PEDAGOGIQUE</b>	
<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner	
<b>VEILLER A :</b>	
L'occupation de l'espace Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants	



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Le ballon but  
5

Espace :  
**30x20m**

Effectif :  
**4C4**

Durée :  
**2x5'**

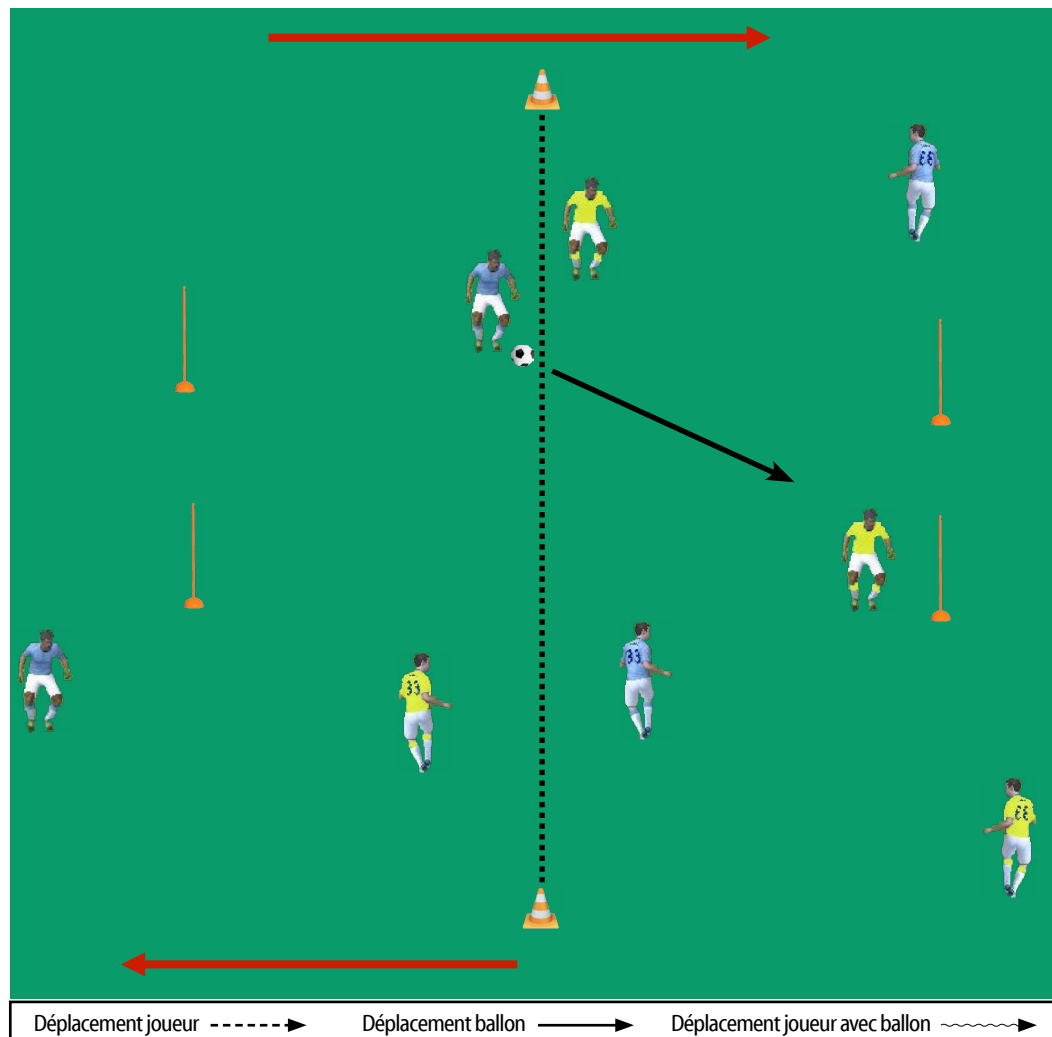
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

### Descriptif

Tâches	<b>OBJECTIF</b>
	Marquer des buts dans la cible
	<b>BUT</b>
	A la fin d'un temps de jeu ou d'un nombre de ballons défini par l'éducateur, l'équipe qui gagne est celle qui a le plus de points
Éléments pédagogiques	<b>CONSIGNES</b>
	2 équipes s'affrontent au centre de l'espace de jeu. Possibilité de marquer des buts dans un sens et dans l'autre. On modifie l'orientation des buts pour aller dans le sens du jeu du match
	<b>VARIABLES</b>
	1 - Chaque équipe attaque un but et défend son but sans gardien de but 2 - Chaque équipe attaque un but et défend son but avec un gardien de but
<b>METHODE PEDAGOGIQUE</b>	
<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner	
<b>VEILLER A :</b>	
L'occupation de l'espace et la taille des buts Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants	



Catégorie :

U7

JEU

Le ballon but  
6

Espace :

30x20m

Effectif :

3C3+2GB

Durée :

2x5'

On a le ballon

Conserver / Progresser

Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon

S'opposer à la progression

S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

### Descriptif

#### OBJECTIF

Marquer des buts dans la cible

#### BUT

A la fin d'un temps de jeu ou d'un nombre de ballons défini par l'éducateur, l'équipe qui gagne est celle qui a le plus de points

#### CONSIGNES

2 équipes s'affrontent au centre de l'espace de jeu. Possibilité de marquer des buts dans un sens et dans l'autre. On modifie l'orientation des buts pour aller dans le sens du jeu du match

#### VARIABLES

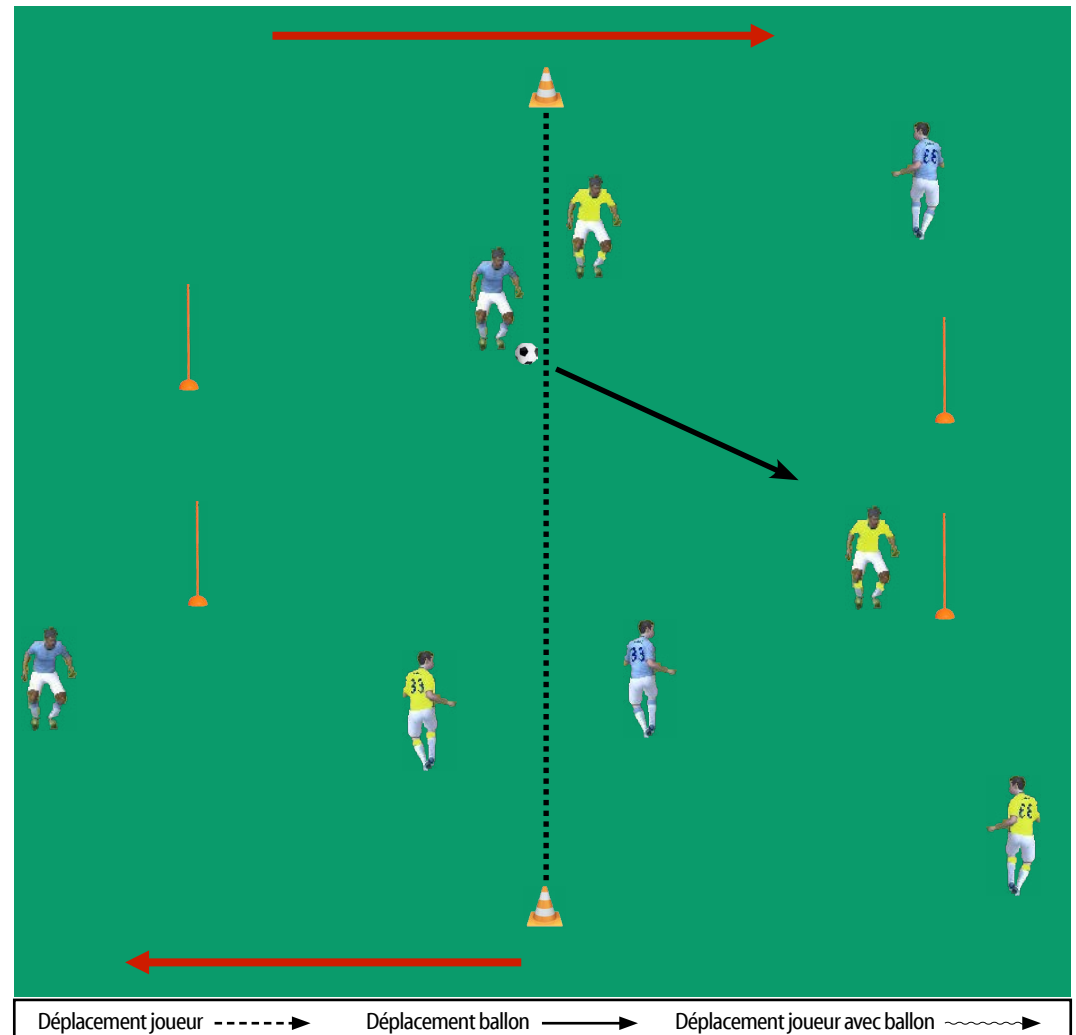
- 1 - Chaque équipe attaque un but et défend son but sans gardien de but
- 2 - Chaque équipe attaque un but et défend son but avec un gardien de but

#### METHODE PEDAGOGIQUE

**ACTIVE** - Laisser jouer - Observer - Questionner

#### VEILLER A :

- L'occupation de l'espace et la taille des buts
- Bien compter les points
- L'activité des enfants
- Encourager et dynamiser
- Questionner les enfants



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Le multi buts  
1

Espace :  
**30x20m**

Effectif :  
**5C5**

Durée :  
**2x5'**

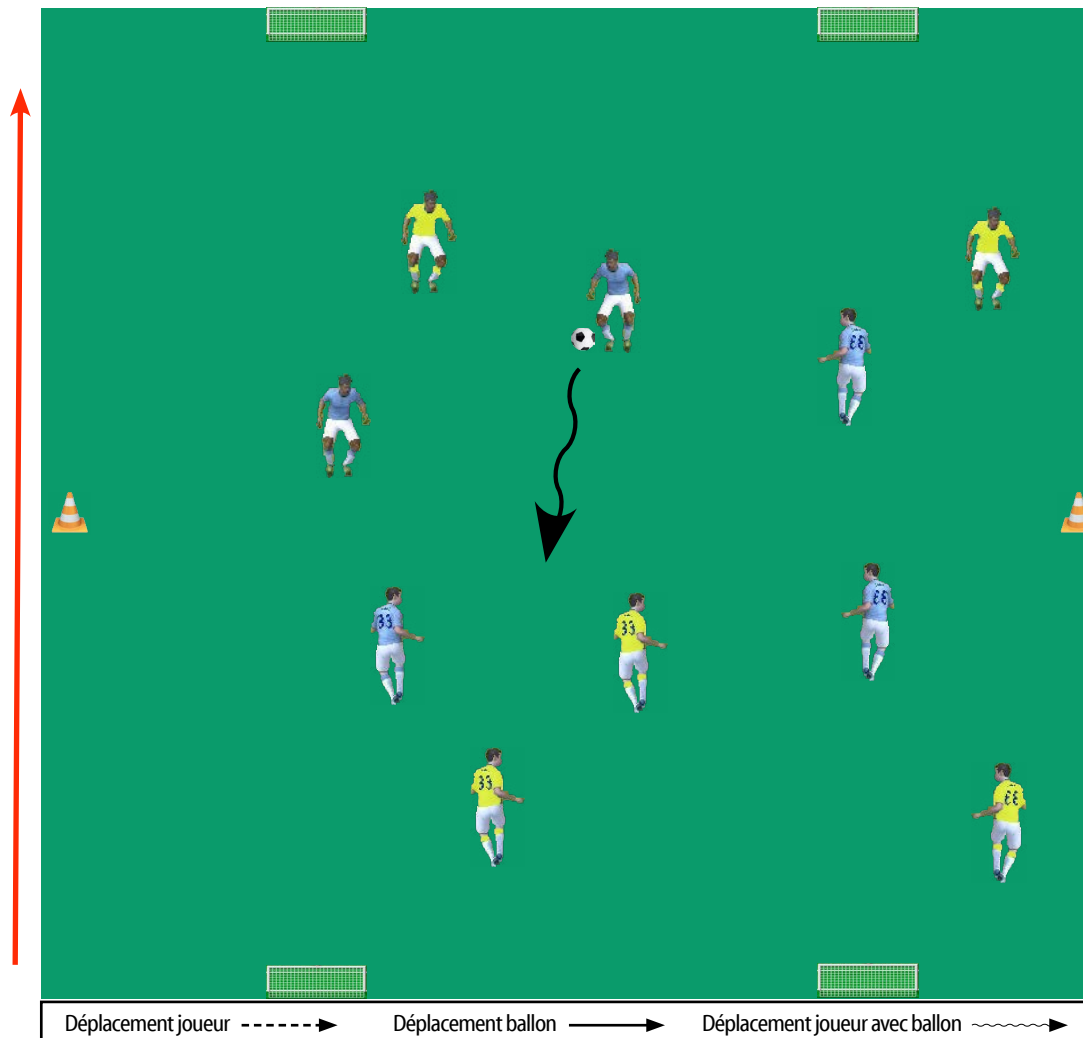
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Coopérer pour marquer
	BUT
	Marquer le plus de buts
Éléments pédagogiques	CONSIGNES
	On attaque 2 buts , on défend 2 buts. Pas de gardiens de but. 1 but = 1 point
	VARIABLES
	METHODE PEDAGOGIQUE
ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner	
VEILLER A :	
L'occupation de l'espace et la taille des buts Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants	





Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Le multi buts  
2

Espace :  
**30x20m**

Effectif :  
**5C5**

Durée :  
**2x5'**

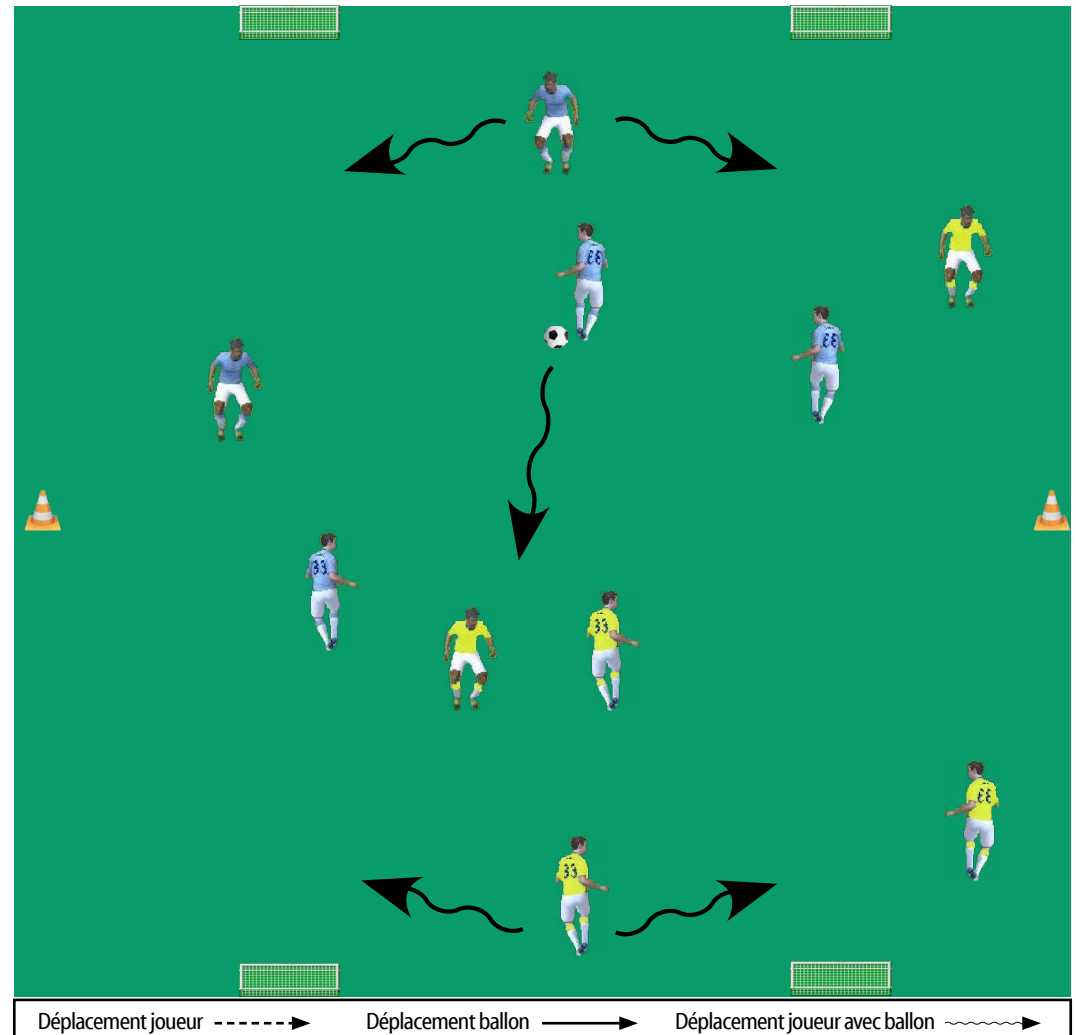
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Coopérer pour marquer
	BUT
	Marquer le plus de buts
Éléments pédagogiques	CONSIGNES
	On attaque 2 buts , on défend 2 buts. Pas de gardiens de but. 1 but = 1 point
	VARIABLES
	On rajoute un gardien qui défend ses 2 buts
METHODE PEDAGOGIQUE	
<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner	
VEILLER A :	
L'occupation de l'espace et la taille des buts Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants	



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Le multi buts  
3

Espace :  
**30x20m**

Effectif :  
**5C5**

Durée :  
**2x5'**

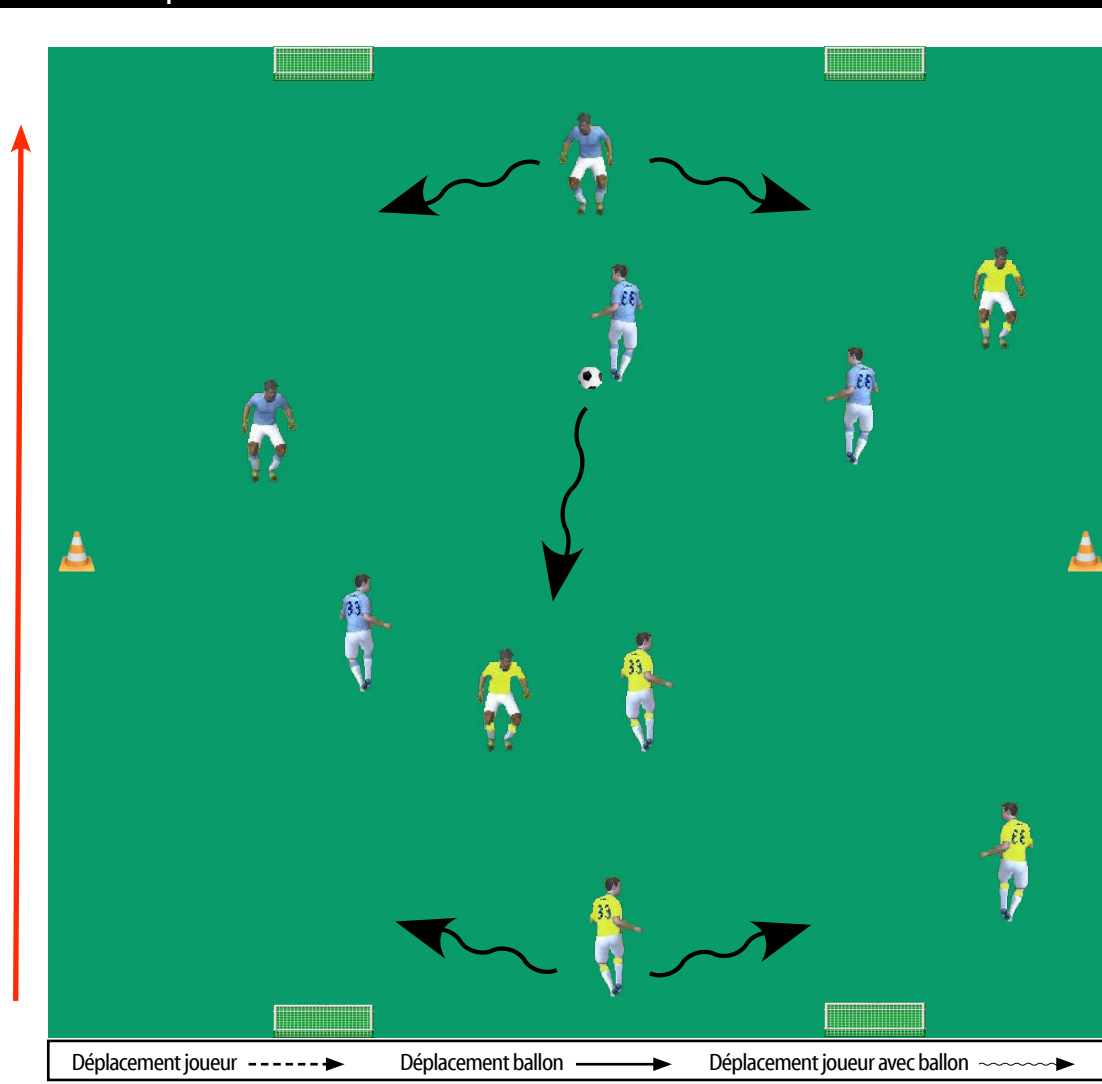
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Coopérer pour marquer
	BUT
	Marquer le plus de buts
Éléments pédagogiques	CONSIGNES
	On attaque 2 buts , on défend 2 buts. Pas de gardiens de but. 1 but = 1 point
	VARIABLES
	Obligation de faire au moins une passe avant de marquer
	METHODE PEDAGOGIQUE
<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner	
VEILLER A :	
L'occupation de l'espace et la taille des buts Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants	



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Le multi buts  
4

Espace :  
**30x20m**

Effectif :  
**5C5**

Durée :  
**2x5'**

On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Coopérer pour marquer
	BUT
	Marquer le plus de buts
	CONSIGNES
	On attaque 2 buts , on défend 2 buts. Pas de gardiens de but. 1 but = 1 point
Éléments pédagogiques	VARIABLES
	On rajoute un 3ème but dans l'axe du terrain, on attaque et on défend les 3 buts
	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	L'occupation de l'espace et la taille des buts Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Le multi buts  
5

Espace :  
**30x20m**

Effectif :  
**5C5**

Durée :  
**2x5'**

On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Coopérer pour marquer
	BUT
	Marquer le plus de buts
Eléments pédagogiques	CONSIGNES
	On attaque 3 buts , on défend 3 buts. Pas de gardiens de but. 1 but = 1 point
	VARIABLES
	On rajoute un 3ème but dans l'axe du terrain, on attaque et on défend les 3 buts
	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	L'occupation de l'espace et la taille des buts Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Le multi buts  
6

Espace :  
**30x20m**

Effectif :  
**5C5**

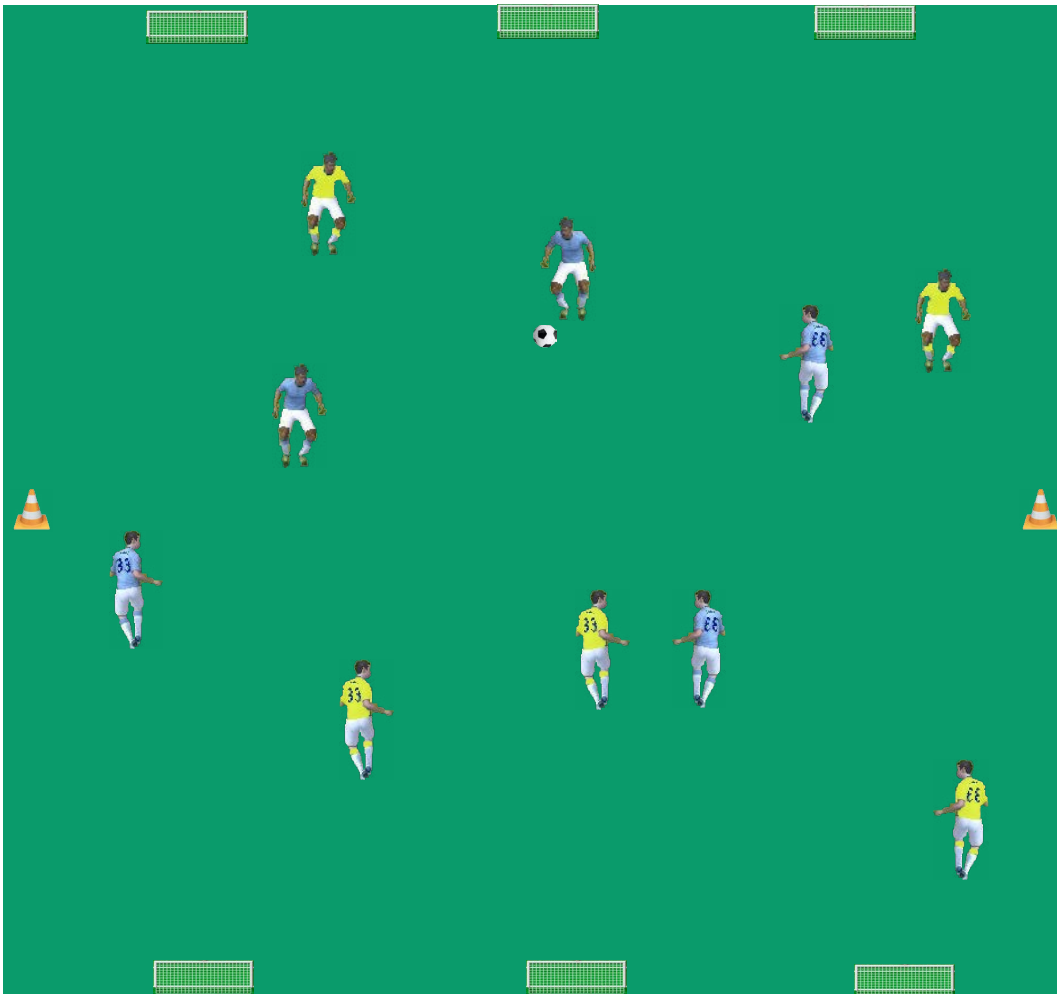
Durée :  
**2x5'**

On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF	
	Coopérer pour marquer	
	BUT	
Marquer le plus de buts		
CONSIGNES		
On attaque 3 buts , on défend 3 buts. Pas de gardiens de but. 1 but = 1 point		
Éléments pédagogiques	VARIABLES	
	On rajoute un 3ème but dans l'axe du terrain, on attaque et on défend les 3 buts On rajoute 1 gardien pour 3 buts dans chaque équipe	
	METHODE PEDAGOGIQUE	
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner	
	VEILLER A :	
L'occupation de l'espace et la taille des buts Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants		

Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
La balle au capitaine 1

Espace :  
**25x15m**

Effectif :  
**5C5**

Durée :  
**2x5'**

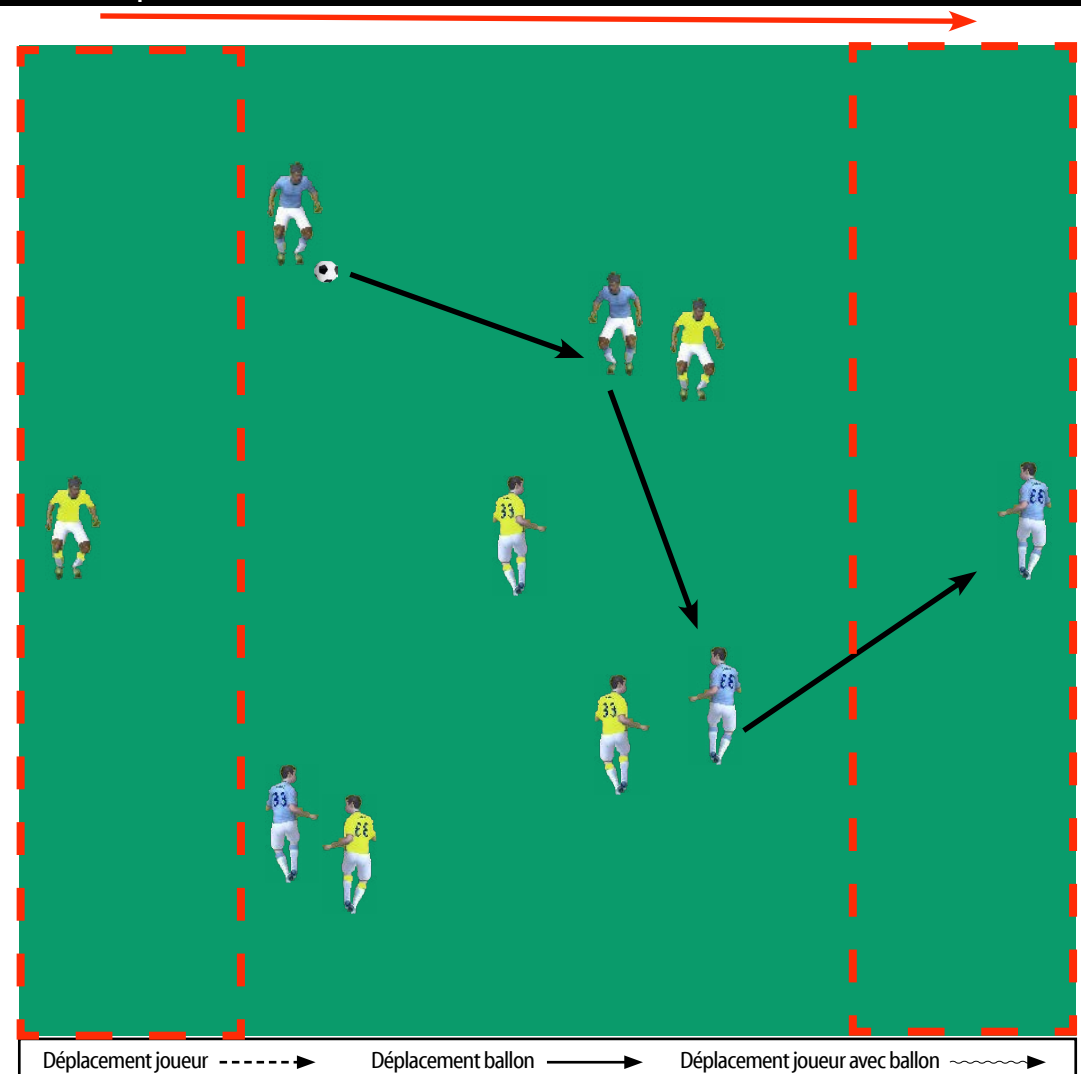
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Coopérer pour atteindre le joueur
	BUT
	Atteindre le joueur capitaine dans la zone
Éléments pédagogiques	CONSIGNES
	On ne peut pas courir avec la balle dans ses mains. On ne peut pas toucher le porteur de balle. Ballon mal maîtrisé = ballon perdu et rendu à l'adversaire. 1 mètre sépare le défenseur du porteur du ballon.
Éléments pédagogiques	VARIABLES
	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	L'occupation de l'espace
	Bien compter les points
	L'activité des enfants et les rotations
	Encourager et dynamiser
	Questionner les enfants



Catégorie :

U7

JEU

La balle au capitaine 2

Espace :

25x15m

Effectif :

5C5

Durée :

2x5'

On a le ballon

Conserver / Progresser

Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon

S'opposer à la progression

S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

Descriptif

OBJECTIF

Coopérer pour atteindre le joueur

BUT

Atteindre le joueur capitaine dans la zone

CONSIGNES

On ne peut pas courir avec la balle dans ses mains.  
On ne peut pas toucher le porteur de balle.  
Ballon mal maîtrisé = ballon perdu et rendu à l'adversaire.  
1 mètre sépare le défenseur du porteur du ballon.

VARIABLES

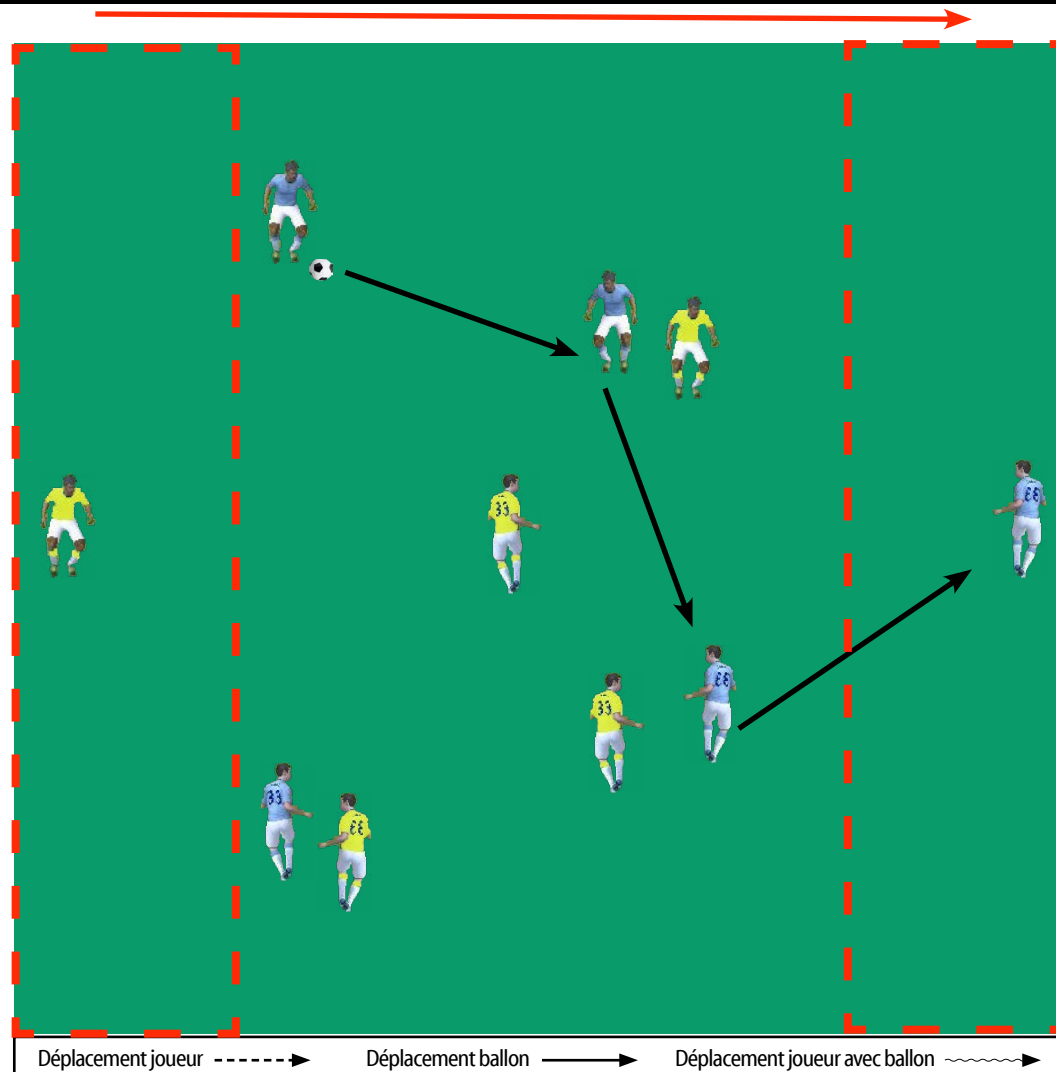
2 - les ballons sont joués à hauteur d'épaule  
Interdiction de joueur par dessus la tête

METHODE PEDAGOGIQUE

ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner

VEILLER A :

L'occupation de l'espace  
Bien compter les points  
L'activité des enfants et les rotations  
Encourager et dynamiser  
Questionner les enfants



Catégorie :

U7

JEU

La balle au capitaine 3

Espace :

25x15m

Effectif :

5C5

Durée :

2x5'

On a le ballon

Conserver / Progresser

Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon

S'opposer à la progression

S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

Descriptif

OBJECTIF

Coopérer pour atteindre le joueur

BUT

Atteindre le joueur capitaine dans la zone

CONSIGNES

On ne peut pas courir avec la balle dans ses mains.  
 On ne peut pas toucher le porteur de balle.  
 Ballon mal maîtrisé = ballon perdu et rendu à l'adversaire.  
 Les ballons sont joués à hauteur d'épaule  
 Interdiction de jouer par dessus la tête

VARIABLES

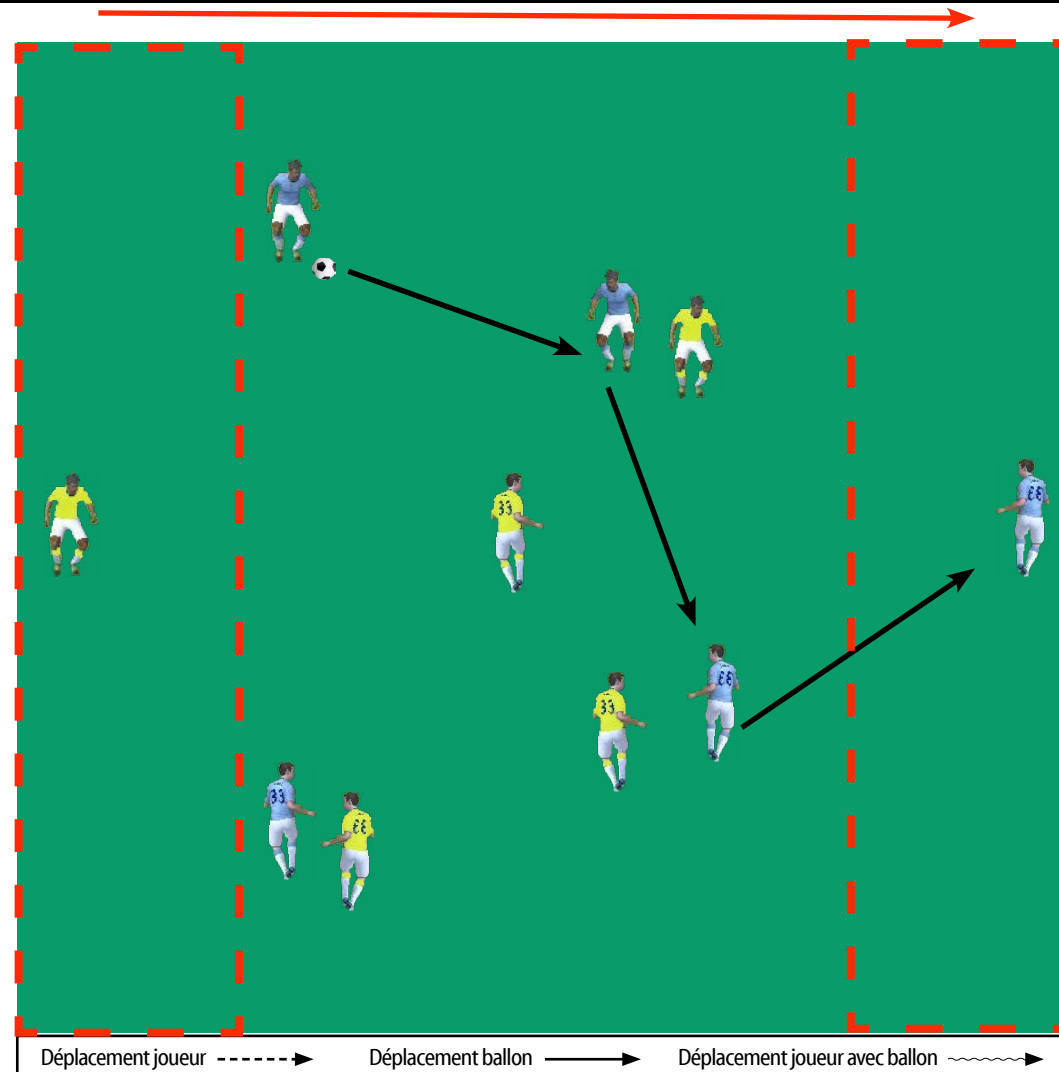
On peut courir avec le ballon  
 Si le porteur de balle est touché = perte de balle

METHODE PEDAGOGIQUE

**ACTIVE** - Laisser jouer - Observer - Questionner

VEILLER A :

L'occupation de l'espace  
 Bien compter les points  
 L'activité des enfants et les rotations  
 Encourager et dynamiser  
 Questionner les enfants





Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
La balle au capitaine 4

Espace :  
**25x15m**

Effectif :  
**5C5**

Durée :  
**2x5'**

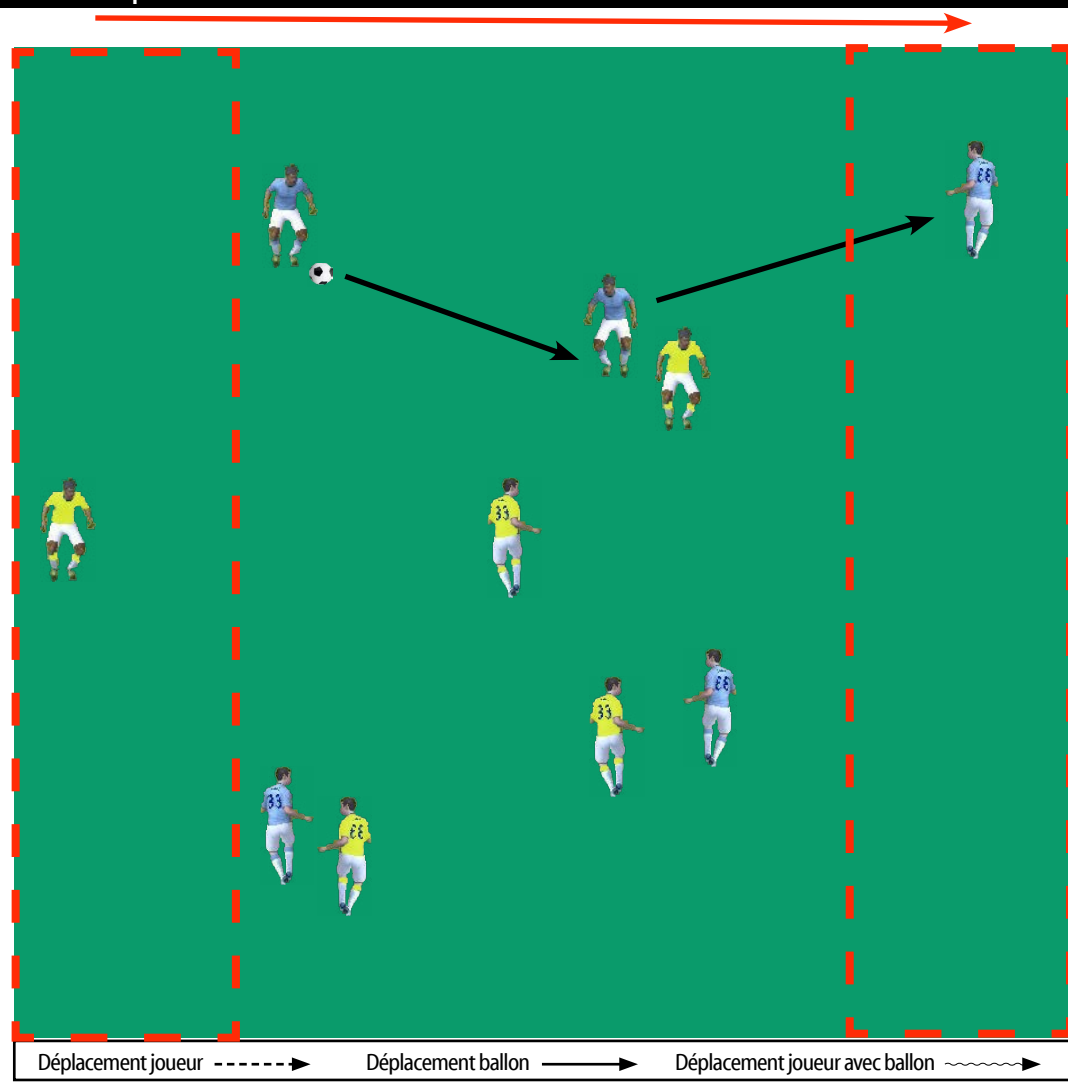
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

**Descriptif**

<b>Tâches</b>	OBJECTIF
	Coopérer pour atteindre le joueur
	BUT
	Atteindre le joueur capitaine dans la zone
<b>Eléments pédagogiques</b>	CONSIGNES
	On joue avec les pieds
<b>Eléments pédagogiques</b>	VARIABLES
	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
L'occupation de l'espace Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants	



Catégorie :

U7

JEU

La balle au capitaine 5

Espace :

25x15m

Effectif :

5C5

Durée :

2x5'

On a le ballon

Conserver / Progresser

Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon

S'opposer à la progression

S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

Descriptif

OBJECTIF

Coopérer pour atteindre le joueur

BUT

Atteindre le joueur capitaine dans la zone

CONSIGNES

On joue avec les pieds

VARIABLES

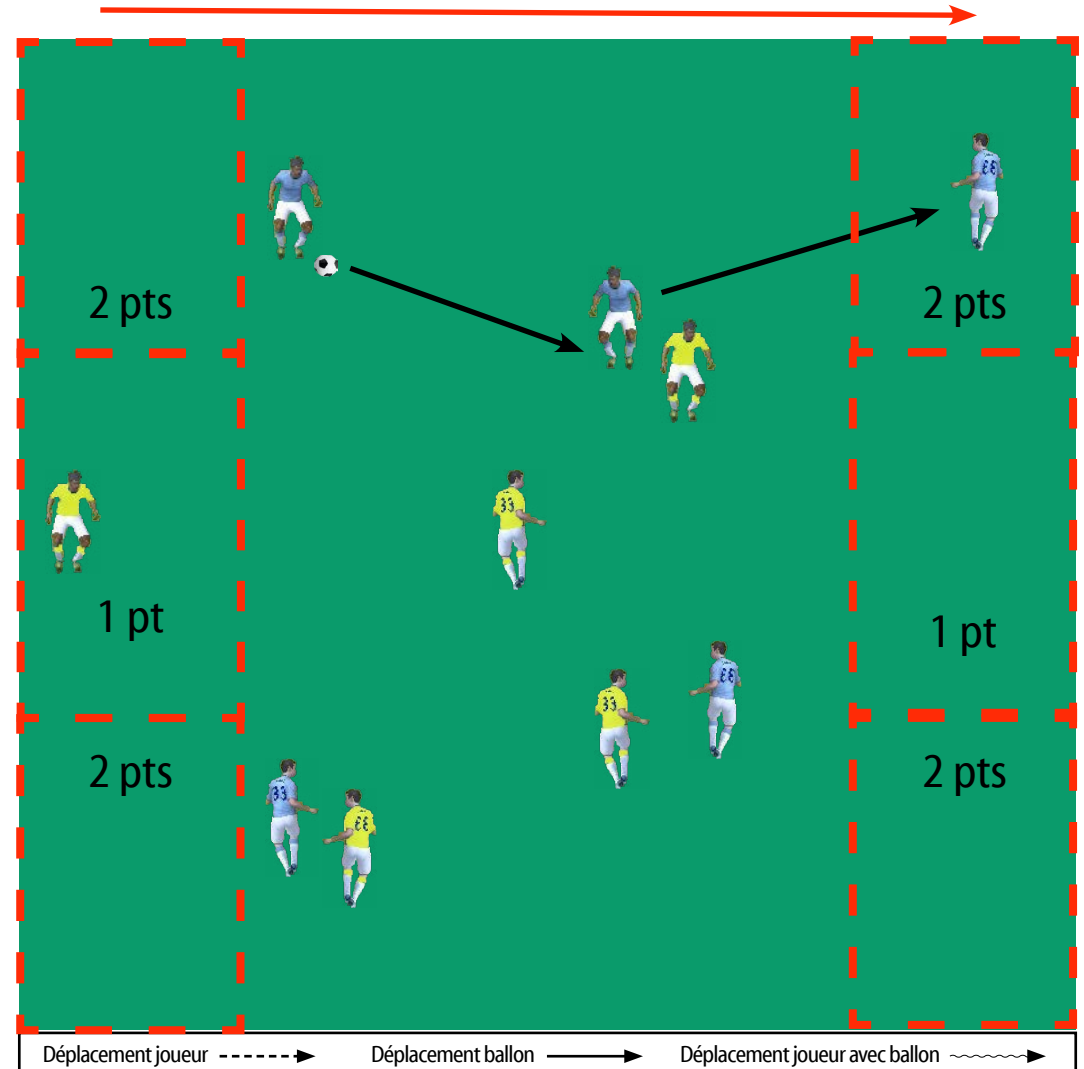
Selon la zone où le capitaine reçoit le ballon on marque plus de points

METHODE PEDAGOGIQUE

ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner

VEILLER A :

L'occupation de l'espace  
Bien compter les points  
L'activité des enfants et les rotations  
Encourager et dynamiser  
Questionner les enfants



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
La balle au capitaine 6.1

Espace :  
**25x15m**

Effectif :  
**5C5**

Durée :  
**2x5'**

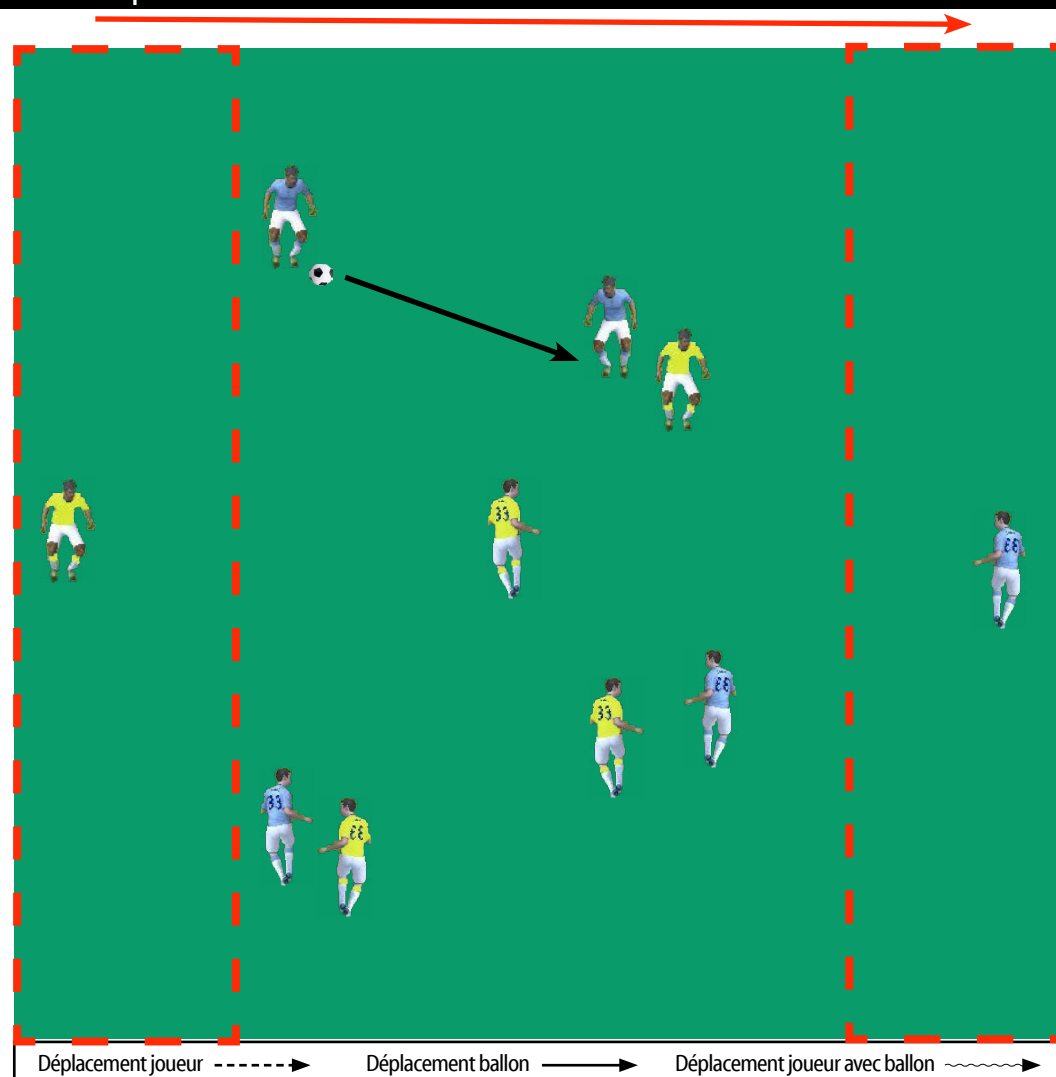
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Coopérer pour atteindre le joueur
	BUT
	Atteindre le joueur capitaine dans la zone
Eléments pédagogiques	CONSIGNES
	On ne peut courir avec la balle dans ses mains. On ne peut pas toucher le porteur de balle. Ballon mal maîtrisé = ballon perdu rendu à l'adversaire.
Eléments pédagogiques	VARIABLES
	2- les ballons sont joués à hauteur d'épaule interdiction de jouer par-dessus la tête 3- si le porteur de balle est touché = perte de balle
	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	L'occupation de l'espace Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
La balle au capitaine 6.2

Espace :  
**25x15m**

Effectif :  
**5C5**

Durée :  
**2x5'**

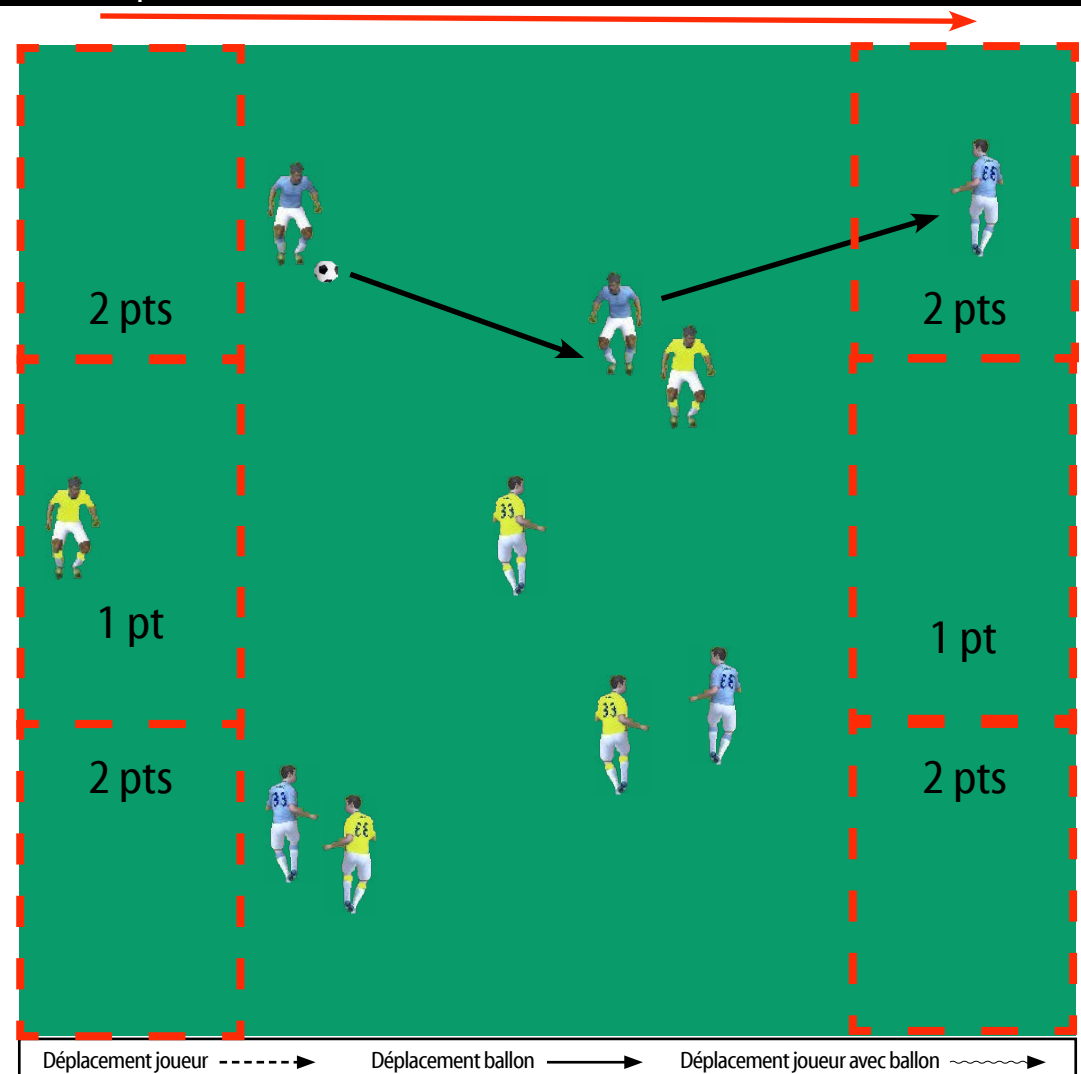
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Coopérer pour atteindre le joueur
	BUT
	Atteindre le joueur capitaine dans la zone
	CONSIGNES
	On joue avec les pieds
Éléments pédagogiques	VARIABLES
	4- on joue avec les pieds 5- selon la zone où le capitaine reçoit le ballon on marque plus de points
	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	L'occupation de l'espace Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants



Catégorie :

U7

JEU

La balle au capitaine 6.3

Espace :

25x15m

Effectif :

5C5

Durée :

2x5'

On a le ballon

Conserver / Progresser

Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon

S'opposer à la progression

S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

Descriptif

OBJECTIF

Coopérer pour atteindre le joueur

BUT

Atteindre les joueurs capitaines dans leur zone

CONSIGNES

On peut trouver le joueur capitaine de son choix. Le joueur capitaine donne le ballon à un partenaire à la main. Ce dernier est inattaquable dans sa zone.

VARIABLES

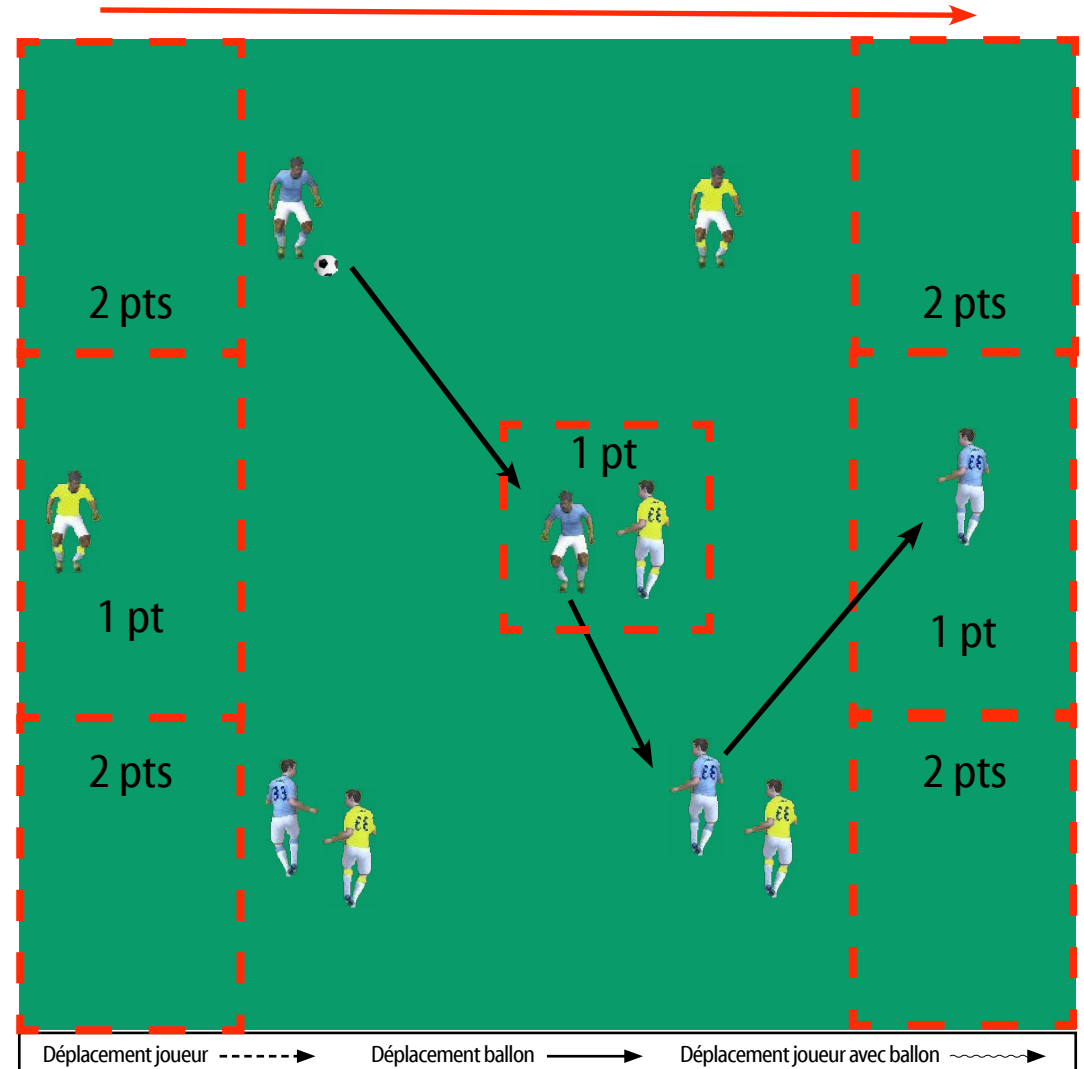
On peut trouver le joueur capitaine de son équipe au centre du terrain dans une zone inattaquable et marquer un point.

METHODE PEDAGOGIQUE

ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner

VEILLER A :

L'occupation de l'espace  
Bien compter les points  
L'activité des enfants et les rotations  
Encourager et dynamiser  
Questionner les enfants



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
La zone  
atteindre 1

Espace :  
**25x15m**

Effectif :  
**5C5 ou 4C4**

Durée :  
**2x5'**

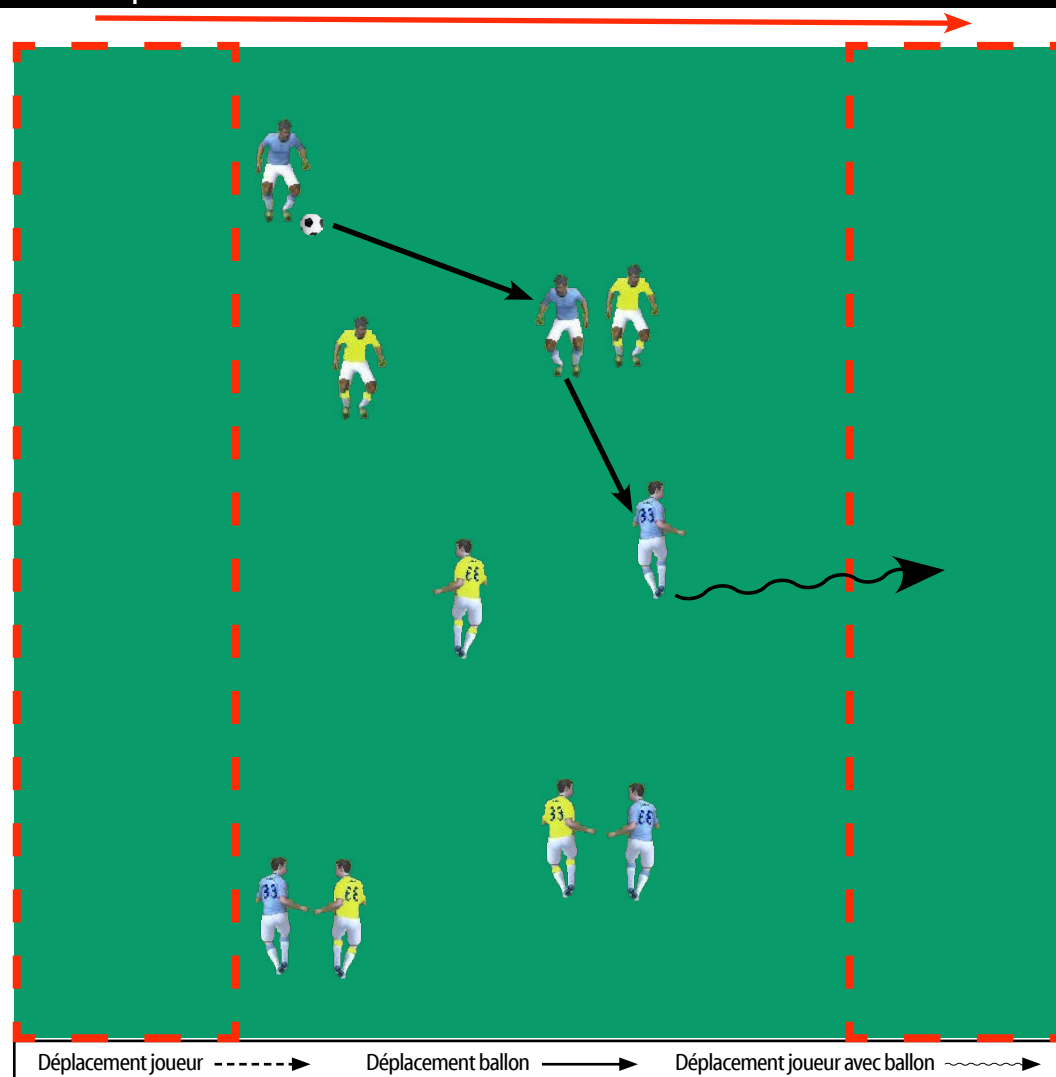
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Coopérer pour atteindre la zone
	BUT
	Atteindre la zone de but aplatir le ballon
Eléments pédagogiques	CONSIGNES
	On joue à la main. On peut courir avec la balle dans ses mains. On peut toucher le porteur de balle pour récupérer le ballon. On peut transmettre le ballon. Ballon mal maîtrisé = ballon perdu et rendu à l'adversaire
	VARIABLES
	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	L'occupation de l'espace
	Bien compter les points
	L'activité des enfants
	Encourager et dynamiser
	Questionner les enfants



Catégorie :

U7

JEU

La zone  
atteindre 2

Espace :

25x15m

Effectif :

5C5 ou 4C4

Durée :

2x5'

On a le ballon

Conserver / Progresser

Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon

S'opposer à la progression

S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

### Descriptif

#### OBJECTIF

Coopérer pour atteindre la zone

#### BUT

Atteindre la zone de but aplatir le ballon

#### CONSIGNES

On joue à la main.  
On peut courir avec la balle dans ses mains.  
On peut toucher le porteur de balle pour récupérer le ballon.  
On peut transmettre le ballon.  
Ballon mal maîtrisé = ballon perdu et rendu à l'adversaire

#### VARIABLES

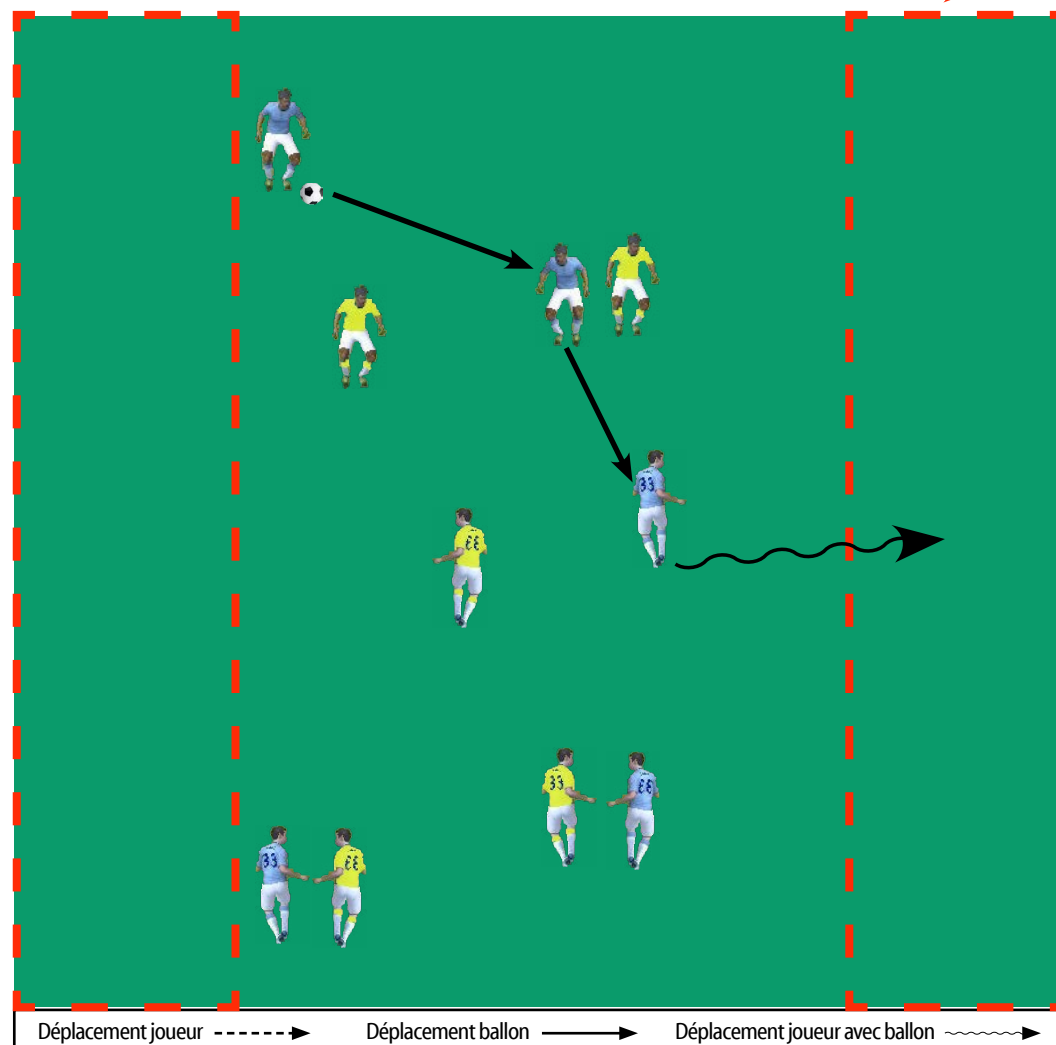
Les ballons sont joués à hauteur d'épaule  
Interdiction de jouer par dessus la tête

#### METHODE PEDAGOGIQUE

**ACTIVE** - Laisser jouer - Observer - Questionner

#### VEILLER A :

L'occupation de l'espace  
Bien compter les points  
L'activité des enfants  
Encourager et dynamiser  
Questionner les enfants



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
La zone  
atteindre 3

Espace :  
**25x15m**

Effectif :  
**5C5 ou 4C4**

Durée :  
**2x5'**

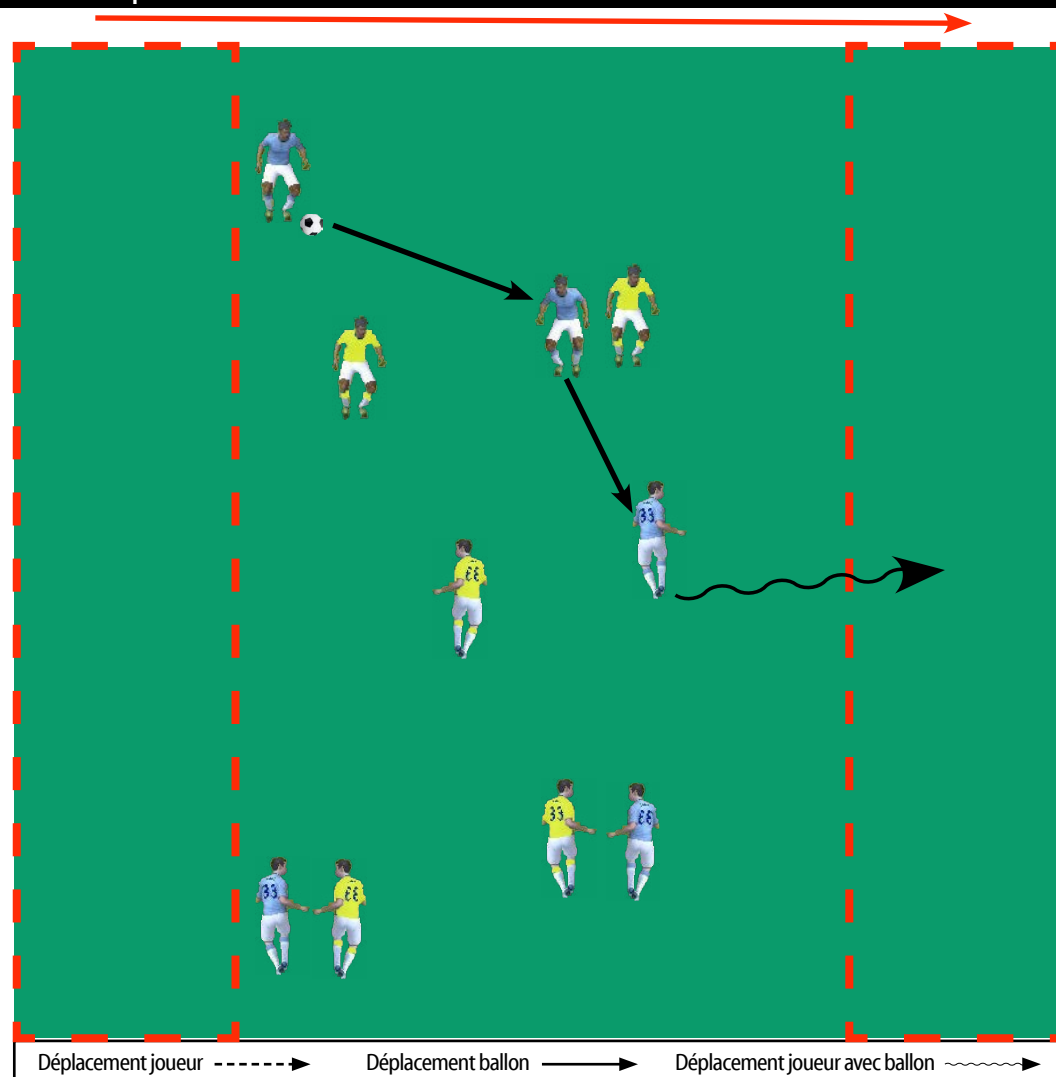
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Coopérer pour atteindre la zone
	BUT
	Atteindre la zone de but aplatir le ballon
Eléments pédagogiques	CONSIGNES
	On joue à la main. On peut courir avec la balle dans ses mains. On peut toucher le porteur de balle pour récupérer le ballon. On peut transmettre le ballon. Ballon mal maîtrisé = ballon perdu et rendu à l'adversaire
	VARIABLES
	1 - Les ballons sont joués à hauteur d'épaule Interdiction de jouer par dessus la tête 2 - On ne peut plus courir avec le ballon dans les mains
METHODE PEDAGOGIQUE	
<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner	
VEILLER A :	
L'occupation de l'espace Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants	





Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
La zone  
atteindre 4

Espace :  
**25x15m**

Effectif :  
**5C5 ou 4C4**

Durée :  
**2x5'**

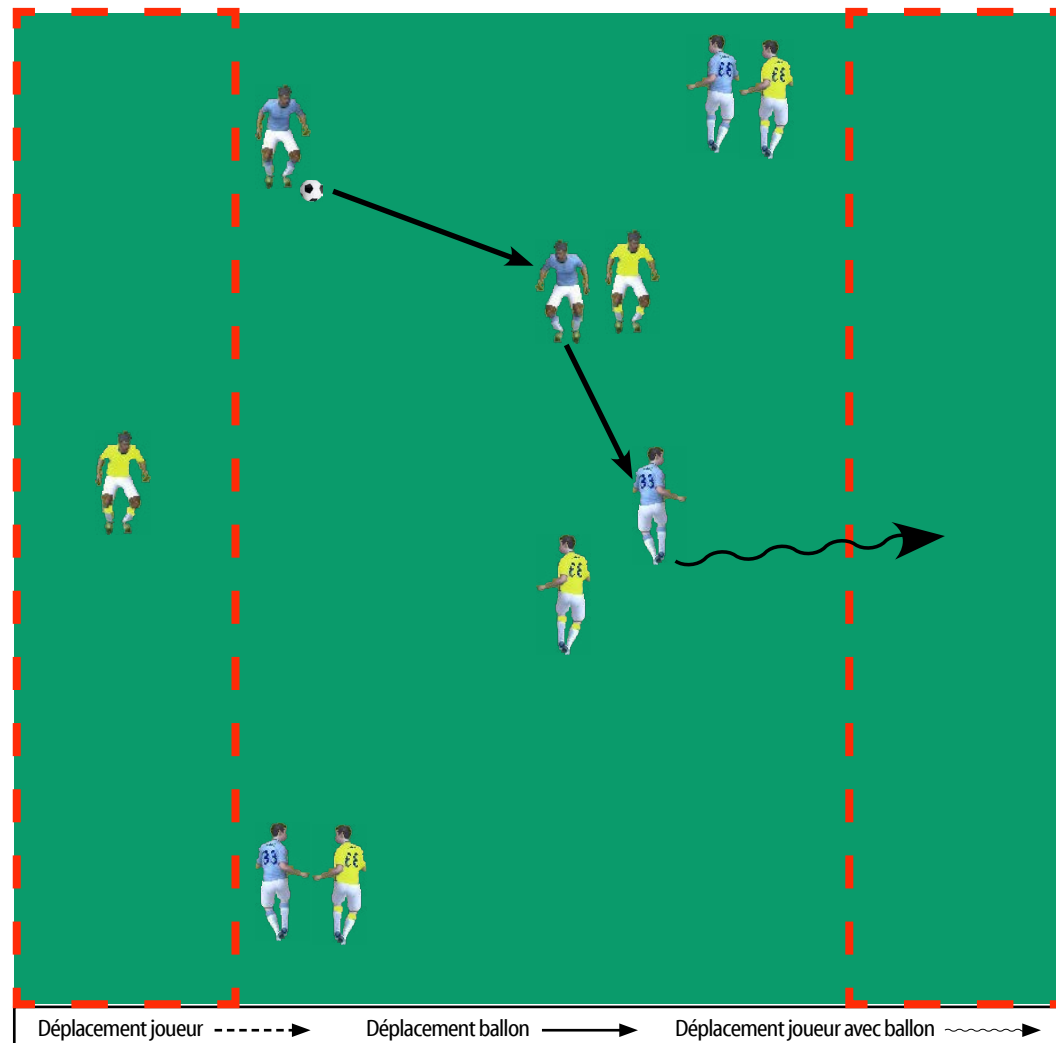
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

**Descriptif**

<b>Tâches</b>	OBJECTIF
	Coopérer pour atteindre la zone
	BUT
	Atteindre la zone et bloquer le ballon avec la semelle
<b>Eléments pédagogiques</b>	CONSIGNES
	On joue avec les pieds
VARIABLES	
METHODE PEDAGOGIQUE	
ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner	
VEILLER A :	
L'occupation de l'espace	
Bien compter les points	
L'activité des enfants	
Encourager et dynamiser	
Questionner les enfants	



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
La zone  
atteindre 5

Espace :  
**25x15m**

Effectif :  
**5C5**

Durée :  
**2x5'**

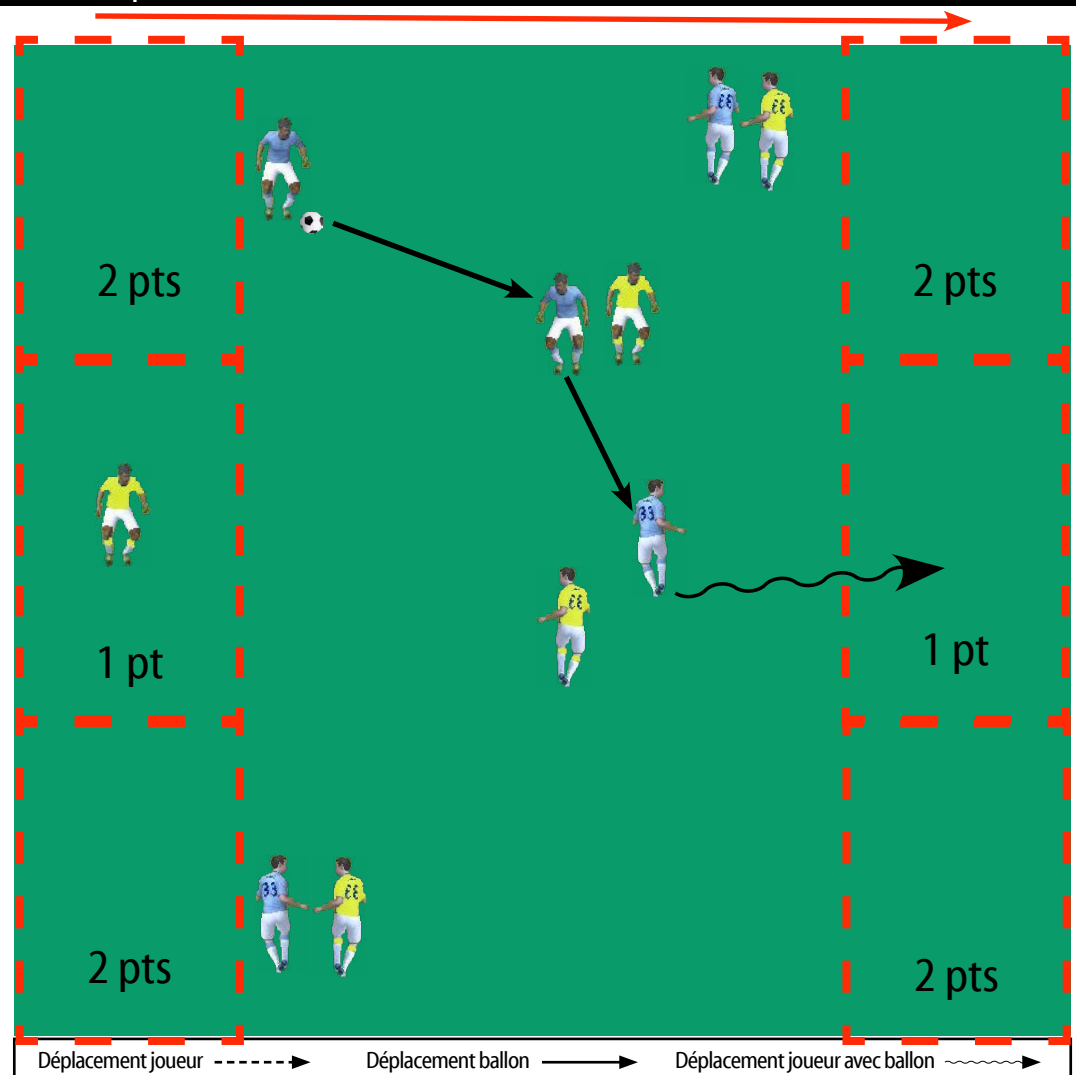
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Coopérer pour atteindre la zone
	BUT
	Atteindre la zone et bloquer le ballon avec la semelle
Éléments pédagogiques	CONSIGNES
	On joue avec les pieds Selon la zone où on a marqué on marque plus de points
Éléments pédagogiques	VARIABLES
	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	L'occupation de l'espace Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
La zone  
atteindre 6

Espace :  
**25x15m**

Effectif :  
**5C5**

Durée :  
**2x5'**

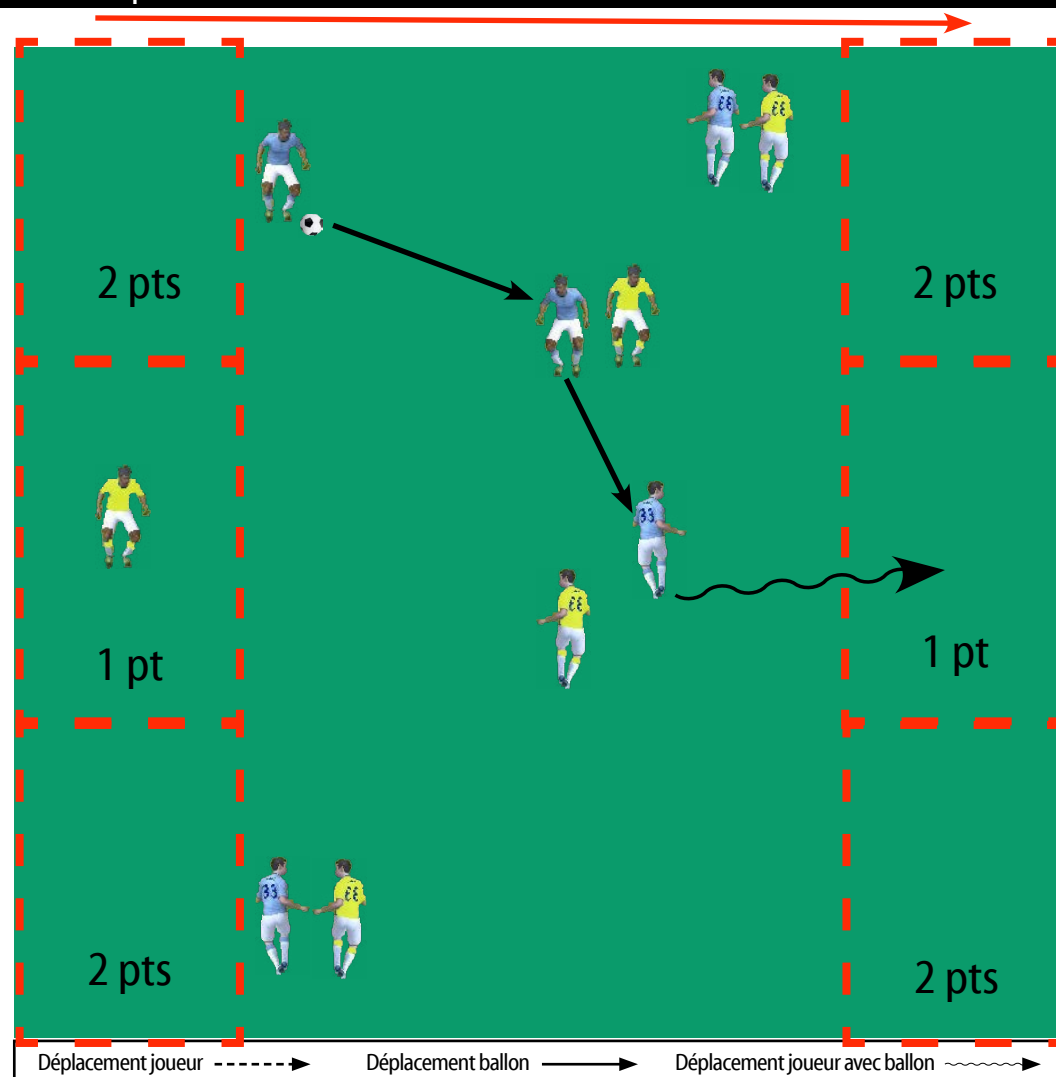
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Coopérer pour atteindre la zone
	BUT
	Atteindre la zone et bloquer le ballon avec la semelle
Eléments pédagogiques	CONSIGNES
	On joue avec les pieds Selon la zone où on a marqué on marque plus de points
Eléments pédagogiques	VARIABLES
	Faire un minimum de passes avant de marquer
	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	L'occupation de l'espace Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
3 contre 3 n°1

Espace :  
**15x10m**

Effectif :  
**3C3**

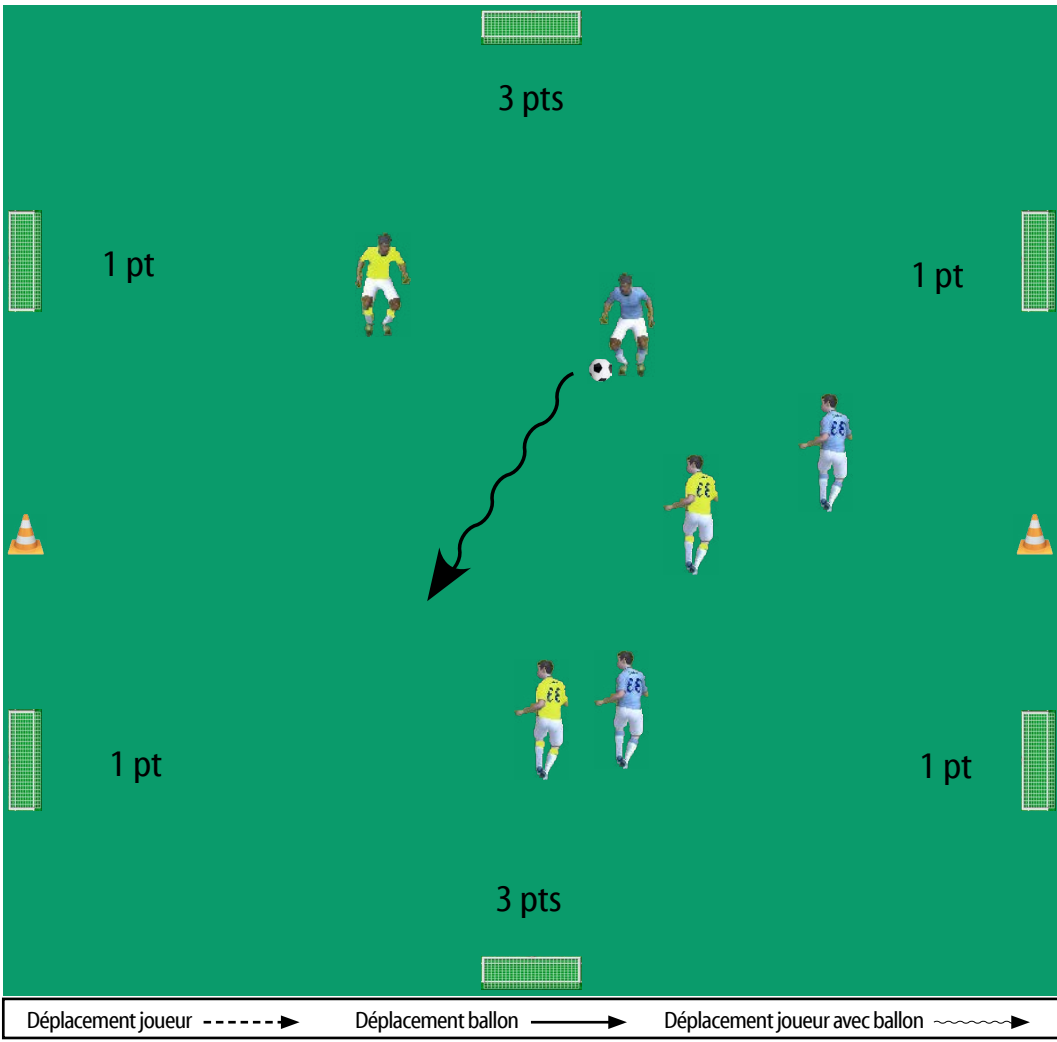
Durée :  
**2x5'**

On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF	
	Coopérer pour marquer dans les 6 buts	
	BUT	
	Marquer le plus de buts	
CONSIGNES		
But excentré = 1 pt But central = 3 pts Pas de gardien de but		
Éléments pédagogiques	VARIABLES	
	Changer la majoration des buts Pour l'équipe qui prend l'avantage on ferme le but A égalité tous les buts sont ouverts	
	METHODE PEDAGOGIQUE	
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner	
	VEILLER A :	
L'occupation de l'espace Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants		

Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
3 contre 3 n°2

Espace :  
**15x10m**

Effectif :  
**3C3**

Durée :  
**2x5'**

On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Coopérer pour marquer dans les 4 buts
	BUT
	Marquer le plus de buts Pas de gardiens de buts
Éléments pédagogiques	CONSIGNES
	1 But = 1 pt
	VARIABLES
	Rajouter parmi les 3 joueurs de l'équipe un rôle de «gardien volant»
METHODE PEDAGOGIQUE	
<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner	
VEILLER A :	
L'occupation de l'espace Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants	



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
3 contre 3 n°3

Espace :  
**15x10m**

Effectif :  
**3C3**

Durée :  
**2x5'**

On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Coopérer pour marquer dans les 2 buts
	BUT
	Marquer le plus de buts Pas de gardiens de buts
Eléments pédagogiques	CONSIGNES
	1 But = 1 pt
	VARIABLES
	Quand le ballon est dans son camp, tous les joueurs de l'équipe qui défend doivent se trouver derrière le ballon
METHODE PEDAGOGIQUE	
<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner	
VEILLER A :	
L'occupation de l'espace Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants	



Catégorie :  
**U7**

JEU  
3 contre 3 n°4

Espace :  
15x10m

Effectif :  
3C3

Durée :  
2x5'

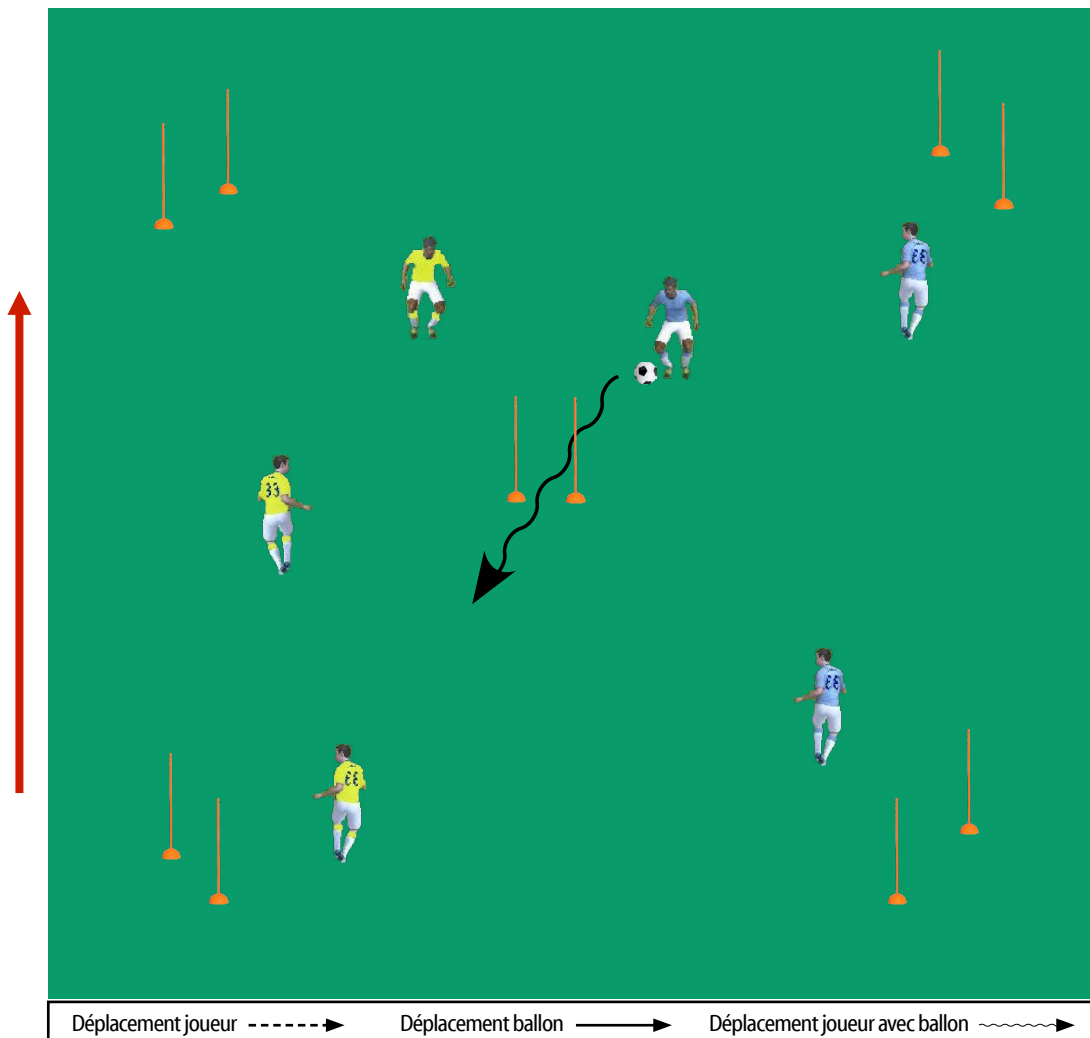
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Coopérer pour marquer en passant dans une porte avec le ballon
	BUT
	Marquer le plus de buts
Éléments pédagogiques	CONSIGNES
	1 porte passée = 1 pt
	VARIABLES
	On peut passer plusieurs portes d'affilée On ne peut pas marquer deux fois dans le même but Identifier des portes de couleurs avec des points différents
	METHODE PEDAGOGIQUE
	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
VEILLER A :	
L'occupation de l'espace Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants	



Catégorie :  
**U7**

JEU  
3 contre 3 n°5

Espace :  
15x10m

Effectif :  
3C3

Durée :  
2x5'

On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Coopérer pour marquer en transmettant le ballon dans une porte à un partenaire
	BUT
	Marquer le plus de buts
Éléments pédagogiques	CONSIGNES
	1 ballon transmis à un partenaire à travers une porte = 1 pt
	VARIABLES
	On peut passer plusieurs portes d'affilée
	METHODE PEDAGOGIQUE
	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
VEILLER A :	
L'occupation de l'espace	
Bien compter les points	
L'activité des enfants	
Encourager et dynamiser	
Questionner les enfants	





Catégorie :  
**U7**

JEU  
3 contre 3 n°6

Espace :  
15x10m

Effectif :  
3C3

Durée :  
2x5'

On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Coopérer pour marquer en transmettant le ballon dans une porte à un partenaire
	BUT
	Marquer le plus de buts
Éléments pédagogiques	CONSIGNES
	1 ballon transmis à un partenaire à travers une porte = 1 pt
	VARIABLES
	On peut passer plusieurs portes d'affilée On ne peut pas marquer deux fois dans le même but Identifier des portes de couleurs avec des points différents
	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
VEILLER A :	
L'occupation de l'espace Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants	

