

LES EVOLUTIONS ENVISAGEES

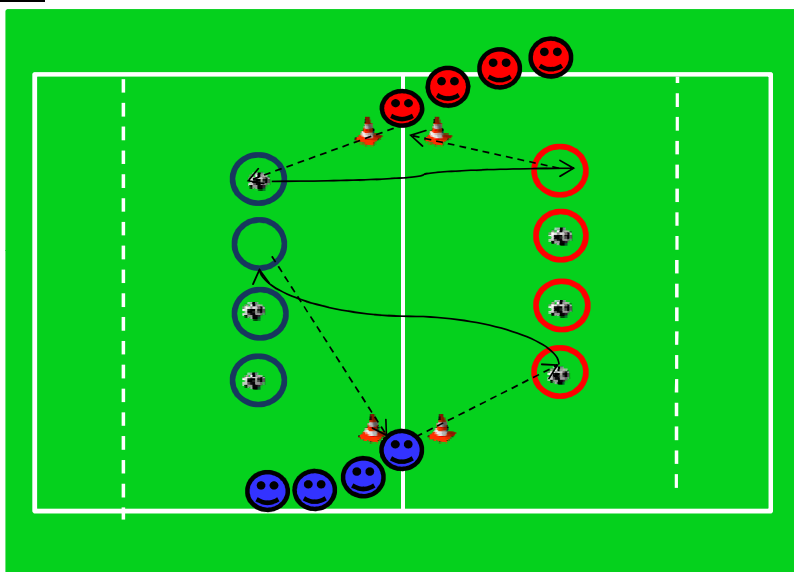
1. SANS BALLON
2. BALLON SOUS LE BRAS
3. BALLON AU PIED
4. NOTION DE BUT
5. NOTION D'ATTAQUE
6. NOTION DE DEFENSE
7. NOTION DE PARTENAIRE (JEU COLLECTIF)
8. NOTION D'ADVERSAIRE (DUEL)
9. NOTION DE ZONE INTERDITE
10. VARIER LES SIGNAUX (SONORES ET VISUELS)



JEUX SCOLAIRES U7 / U9



JEU SCOLAIRE



Consignes

Puissance 4

Surface totale: Longueur 20m x largeur 20m

Descriptif: 2 équipes de 5 joueurs (maxi)

Un joueur de chaque équipe part de son camp pour aller chercher un ballon dans un cerceau adverse et le ramener dans l'un de ses cerceaux vide

Il tape ensuite la main du partenaire suivant dans la colonne qui s'élance à son tour

L'équipe qui aligne 4 ballons dans ses cerceaux à gagné

Variantes:

Ballon à la main

Ballon au pied

Faire un 1-2 avec un coéquipier

Obstacle à franchir

Obstacle à contourner ou à slalomer

Veiller à:

Ce que les enfants immobilisent bien le ballon dans les cerceaux

Ce que les enfants ne partent pas avant qu'on leur ait tapé dans la main

Etre capable de:

Conduire le ballon dans une direction choisie et s'arrêter

Coopérer avec un partenaire

Matériel

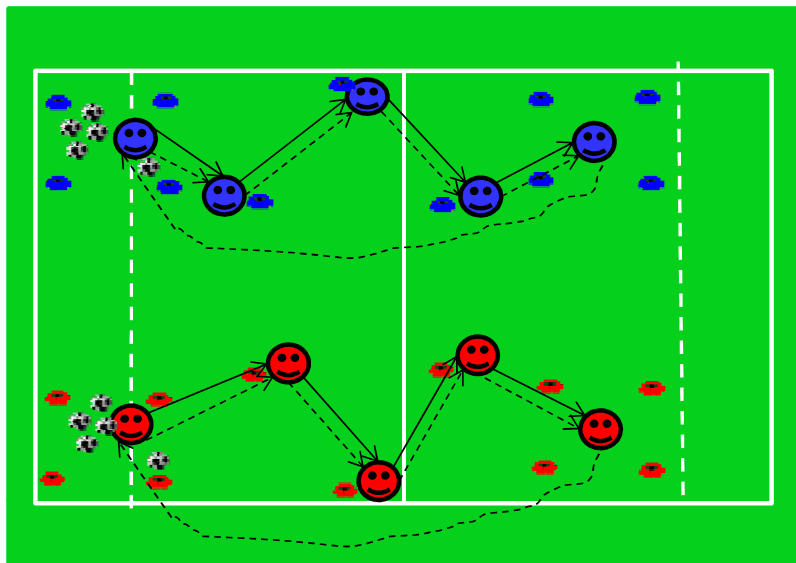




JEUX SCOLAIRES U7 / U9



JEU SCOLAIRE



Consignes

Le relai des déménageurs

Surface totale: Longueur 20m x largeur 20m

Descriptif: 2 équipes de 5 joueurs (maxi)

Un premier joueur dans la réserve prend un ballon pour le passer à son partenaire et suit le ballon pour prendre sa place, qui à son tour passe au suivant, prend sa place et ainsi de suite jusqu'au dernier. Lorsque celui aura le ballon il le posera dans sa nouvelle maison et va rapidement dans son ancienne maison récupérer un autre ballon pour faire le même cheminement

L'équipe qui ramène le plus rapidement ses ballons dans sa nouvelle maison marque 1 point

Variantes:

Ballon à la main (normale, touche, rugby, basket, hand)

Ballon au pied (libre, pied droit, pied gauche, 1-2, 1-2-3)

Veiller à:

Insister pour que les enfants effectuent des passes ou dans la conduite en fonction du thème du jour
Aux distances

Etre capable de:

Passer le ballon à un partenaire situé devant soit

Conduire le ballon

Matériel



11



11



10



5



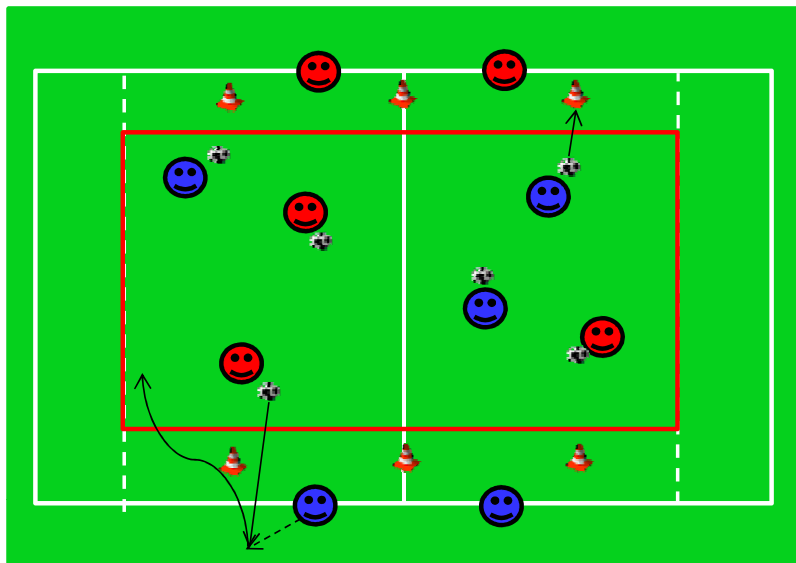
5



JEUX SCOLAIRE U7 / U9



JEU SCOLAIRE



Consignes

Jeu du massacre

Surface totale: Longueur 20m x largeur 20m

Descriptif: 2 équipes de 5 joueurs (maxi)

L'objectif étant de faire tomber les plots dans le camp de l'équipe adverse

Les joueurs partent de leur camp pour aller faire tomber les plots du camp adverse (en restant à l'intérieur du rectangle)

A l'issue du tir le joueur peut aller récupérer un autre ballon qui a été tiré par l'équipe adverse dans son camp

Lorsque tous les plots sont tombés dans un camp, c'est l'équipe qui les a tirés qui marque 1 point

Variantes:

Ballon à la main (libre, touche, bowling)

Ballon au pied (libre, pied droit, pied gauche)

2 joueurs pour un ballon

Mettre des adversaires

Veiller à:

Insister pour que les enfants effectuent les tirs en dehors du camp adverse

Veiller pour cela à ce que la distance de passe soit adaptée (2 ou 3m)

Etre capable de:

Viser et tirer sur une cible
coopérer

Matériel



6



10



6



5



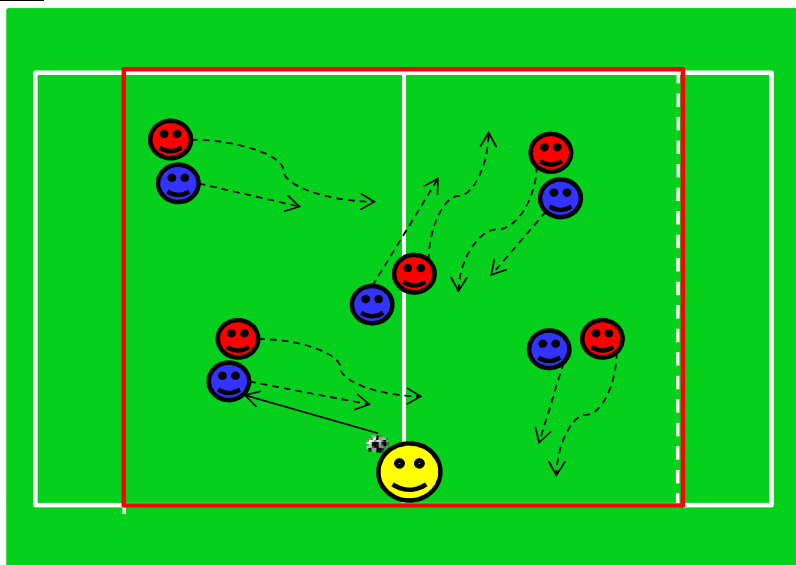
5



JEUX SCOLAIRES U7 / U9



JEU SCOLAIRE



Consignes

J'attaque...je me défends

Surface totale: Longueur 20m x largeur 20m

Descriptif: 2 équipes de 5 joueurs (maxi), les joueurs sont formés par couple

Les joueurs se mettent par 2 et trottent côte à côte

L'éducateur en possession du ballon, le donne à un des joueurs qui se déplacent dans le terrain. S'il le donne à un bleu, tous les rouges se sauvent et les bleus doivent attraper le foulard (sans ballon) ou sortir le ballon du joueur en dehors de la zone. Le duel dur 30''

Variantes:

Sans ballon

Ballon au pied

Veiller à:

Ce que le foulard ou la chasuble accroché ne soit pas trop "enfouée" dans le short et pas suffisamment visible et facile à attraper

S'agissant de la variante au pied, définissez au préalable quelle attaque ou défend

Donner le ballon à la couleur qui défend au signal de l'éducateur, les joueurs de l'autre couleur doivent tenter de faire sortir le ballon des limites du terrain

Etre capable de:

Protéger son ballon face à un adversaire (att.)

Mettre son pied en opposition du ballon face à un adversaire

Matériel



20



10



5



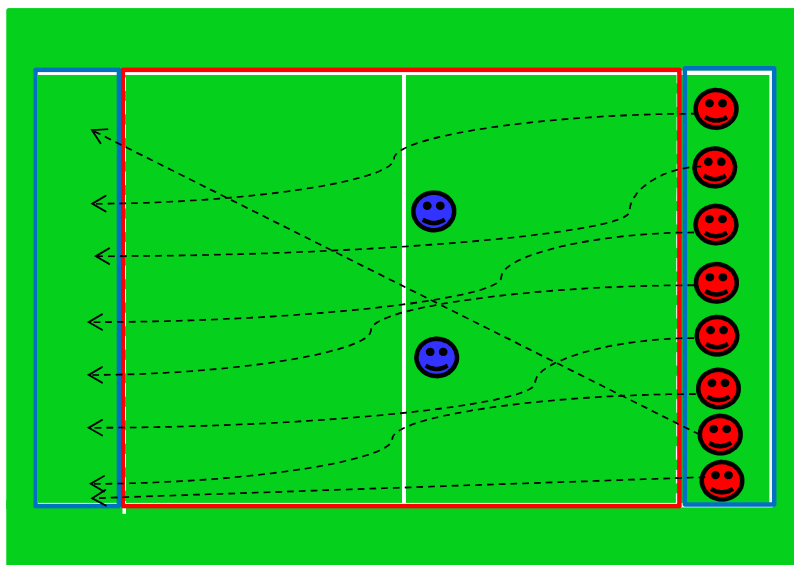
5



JEU SCOLAIRES POUR LES U7 / U9



JEU SCOLAIRE



Consignes

L'épervier

Surface totale: Longueur 30m x largeur 20m

Descriptif: 10 joueurs (maxi)

Les éperviers doivent se rendre dans le camp opposé sans se faire toucher par le chasseur

Les éperviers attrapés deviennent chasseurs

Variantes:

Sans ballon

Ballon à la main

Chasseur par 2 en se tenant la main

Ballon au pied

Ballon au pied avec possibilité d'appui avec un joueur excentré

Veiller à:

Que les joueurs ne sortent pas de l'aire de jeu

Ce que le ballon soit bloqué au pied dans la zone opposée (favorise la maîtrise dans ballon)

Etre capable de:

Se déplacer dans l'espace libre

Protéger son ballon face à un adversaire

Garder la maîtrise du ballon

Matériel



20



20



12



10



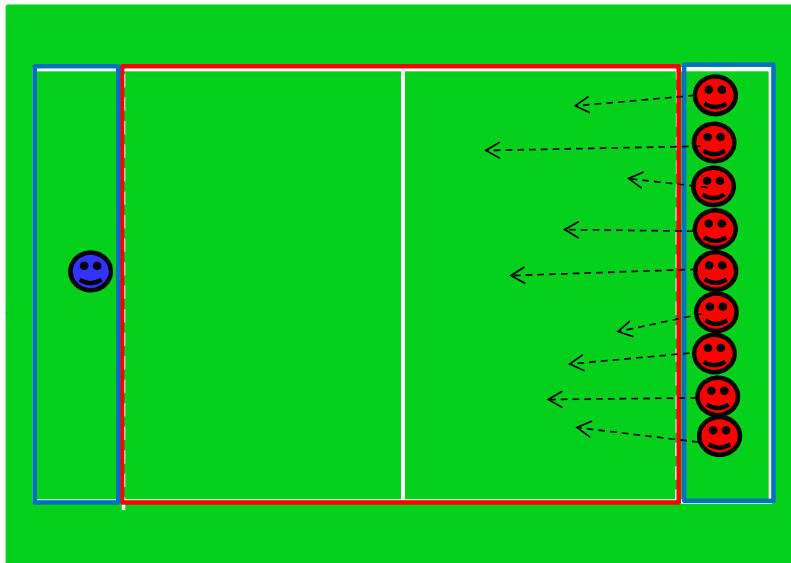
10



JEUX SCOLAIRES POUR LES U7 / U9



JEU SCOLAIRE



Matériel



20



20



10



1



10

Consignes

1.2.3 soleil

Surface totale: Longueur 30m x largeur 20m

Descriptif: 10 joueurs (maxi)

Un joueur est placé dos aux autres. Il compte très fort "1.2.3. soleil". A ce moment précis tous les joueurs doivent s'immobiliser. Dans le cas contraire, ils retournent au départ.

Le gagnant est celui qui atteint le premier le soleil

Variantes:

Sans ballon (seul, se tenant la main par 2)

Ballon à la main (libre, 2 ballons, ballon au dessus de la tête)

Ballon au pied

Veiller à:

Que les joueurs ne sortent pas de l'air de jeu

Ce que les joueurs soient immobile à la fin

Etre capable de:

Réagir à un signal

Rester en équilibre

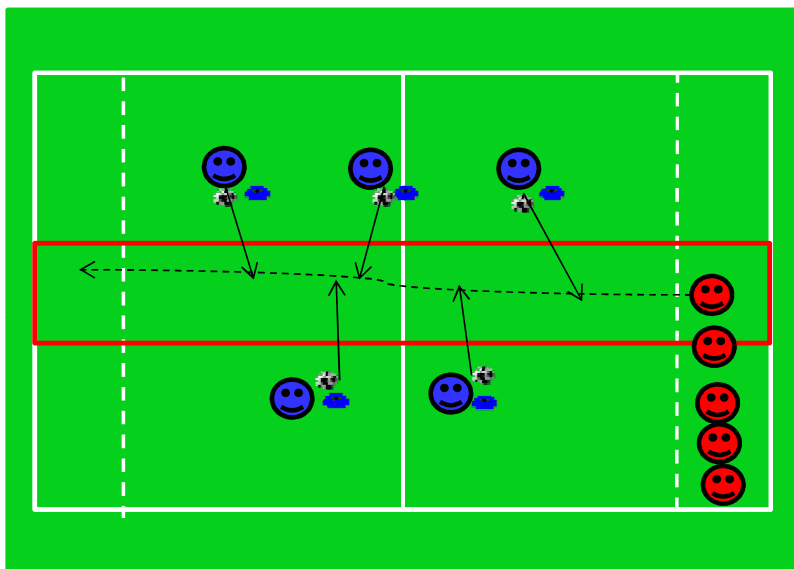
Garder la maîtrise du ballon



JEUX SCOLAIRES POUR LES U7 / U9



JEU SCOLAIRE



Consignes

Le grand canyon

Surface totale: Longueur 30m x largeur 20m

Descriptif: 2 équipes de 5 joueurs (maxi)

Au signal les lapins doivent traverser le canyon du milieu tandis que les chasseurs postés sur les côtés essaient de les toucher

L'équipe gagnante est celle qui a comptabilisé le plus grand nombre de passages sans se faire toucher

Variantes:

Lapins: (sans ballon, ballon au pied)

Chasseurs (ballon à la main, ballon au pied)

Veiller à:

Ce que les chasseurs visent uniquement le bas du corps

Ce que le lapin ne sorte pas du canyon

Etre capable de:

Frapper un ballon avec précision

Garder la maîtrise du ballon

Matériel



5



20



10



1



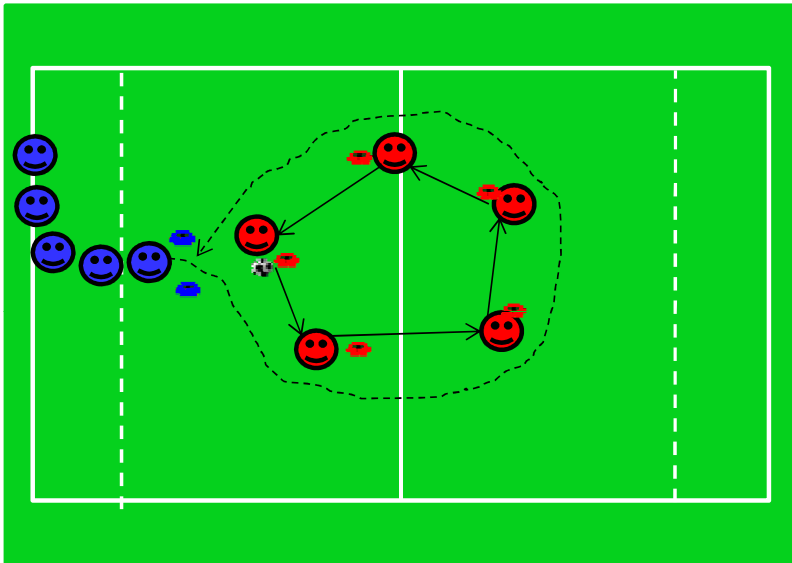
10



JEUX SCOLAIRES POUR LES U7 / U9



JEU SCOLAIRE



Matériel



5



20



10



1



10

Consignes

L'horloge

Surface totale: Longueur 20m x largeur 20m

Descriptif: 2 équipes de 5 joueurs (maxi)

Les joueurs du milieu font tourner le ballon dans l'horloge pendant que chaque joueur de l'équipe adverse effectue un tour complet du cadran

1 tour = 1 heure

Le gagnant est celui qui a fait le plus ou le moins d'heure (en fonction de l'objectif du jeu)

Variantes:

Horloge: ballon à la main (libre, bowling, basket, rebond, 2 ballons), Ballon au pied

Tour du cadran : Sans ballon (libre, à 2 en se tenant la main), Ballon à la main (libre, faire rouler le ballon), Ballon au pied (libre, par 2)

Veiller à:

Ce que l'horloge ne soit pas sautées

Etre capable de:

Donner un ballon avec précision

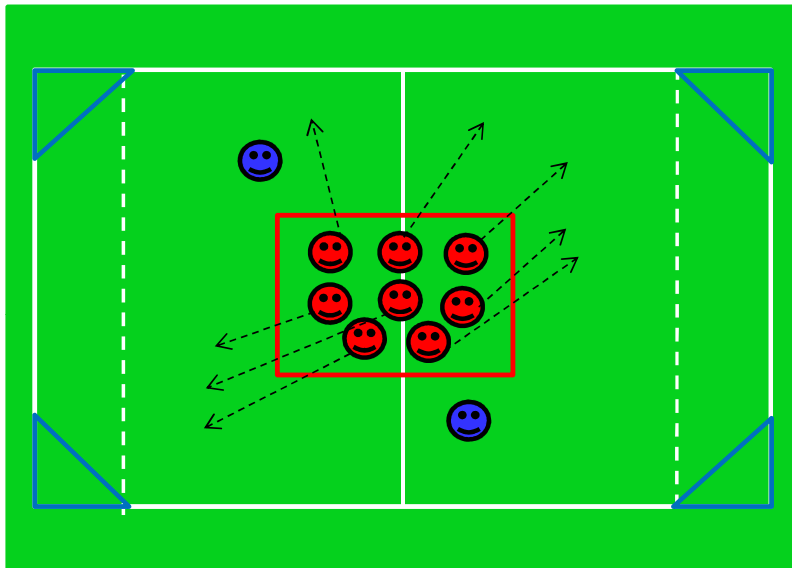
Garder la maîtrise du ballon



JEUX SCOLAIRES POUR LES U7 / U9



JEU SCOLAIRE



Matériel



10



10



10



10



10

Consignes

Les araignées et les mouches

Surface totale: Longueur 30m x largeur 20m

Descriptif: 10 joueurs (maxi)

Les mouches doivent rejoindre les maisons sur les côtés sans se faire toucher par les araignées

Lorsqu'une mouche est attrapée, elle se transforme en araignée

Variantes:

Mouche: sans ballon (libre, par 2) ballon à la main (libre, 2 ballons), Ballon au pied (libre, par 2)

Araignées: sans ballon (libre, par 2), ballon à la main (toucher l'adversaire), ballon au pied (toucher l'adversaire)

Veiller à:

Ce que les mouches ne sortent pas de l'air de jeu

Ce que les mouches soient touchées avec le ballon en dessous de la taille

Etre capable de:

Se déplacer dans un espace libre

Garder la maîtrise du ballon

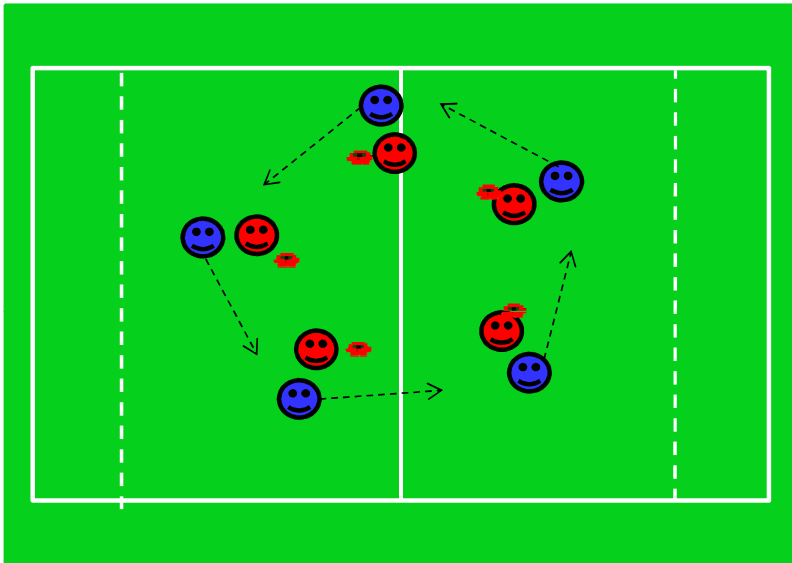
Frapper dans une bonne direction le ballon



JEUX SCOLAIRES POUR LES U7 / U9



JEU SCOLAIRE



Consignes

Les cavaliers

Surface totale: Longueur 20m x largeur 20m

Descriptif: 2 équipes de 5 joueurs (maxi)

Au signal, les cavaliers effectuent le plus vite possible le tour du ranch et rejoignent leurs chevaux respectifs

Le gagnant est le premier arrivé et immobilisé

Variantes:

Sans ballon (libre, slalom entre les ranchs)

Ballon à la main (libre, faire rouler, 2 ballons, slalom entre les ranchs)

Ballon au pied (libre, slalom entre les ranchs)

Veiller à:

Ce que les arrivants soient bien immobilisés

Ce que le parcours soit fait correctement

Etre capable de:

Garder la maîtrise du ballon

Matériel



5



5



10



5



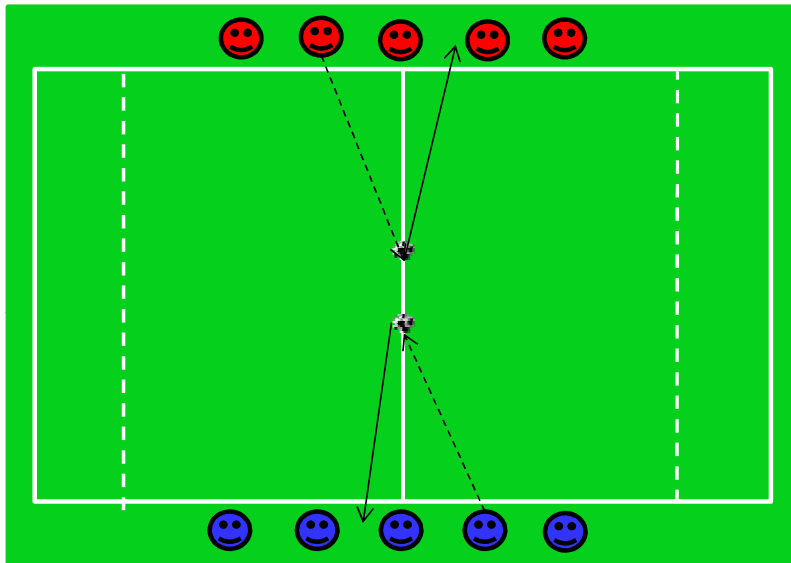
5




JEUX SCOLAIRES POUR LES U7 / U9



JEU SCOLAIRE



Matériel

				
10	10	10	5	5

Consignes

Le bérêt

Surface totale: Longueur 20m x largeur 20m

Descriptif: 2 équipes de 5 joueurs (maxi)

Deux équipes, chacune dans son camp. Chaque joueur a un numéro ou un nom (joueurs, dessin animé)

L'éducateur appelle un numéro ou un nom et les enfants correspondants vont chercher leurs ballons puis le ramène dans leur camp

Variantes:

Ballon à la main

Ballon au pied

Différents obstacle

Veiller à:

la sécurité (1 ballon par équipe)

la distance

Etre capable de:

Garder la maîtrise du ballon

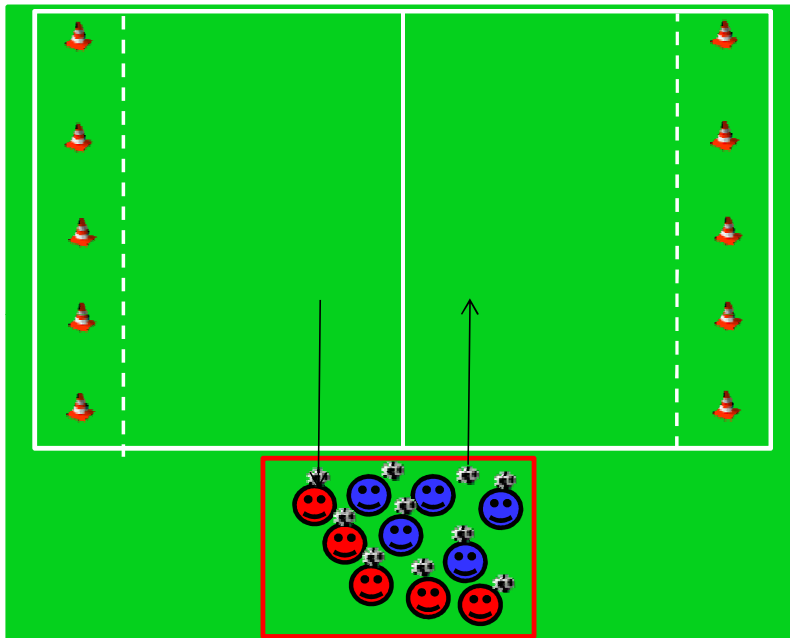
Répondre rapidement à un signal



JEUX SCOLAIRES POUR LES U7 / U9



JEU SCOLAIRE



Matériel

 10

 10

 10

 10

 5

 5

Consignes

Le jeu des quilles

Surface totale: Longueur 20m x largeur 20m

Descriptif: 2 équipes de 5 joueurs (maxi)

Deux équipes évoluent dans une surface de jeu réduite

Au signal et dans un temps donné, les joueurs de chaque équipe doivent récupérer un ballon et toucher un cône sur une frappe

1 cône touché = 1 point ; 1 cône renversé = 2 pts

Variantes:

Ballon à la main

Ballon au pied

Différents obstacle

Veiller à:

la distance

Etre capable de:

Garder la maîtrise du ballon

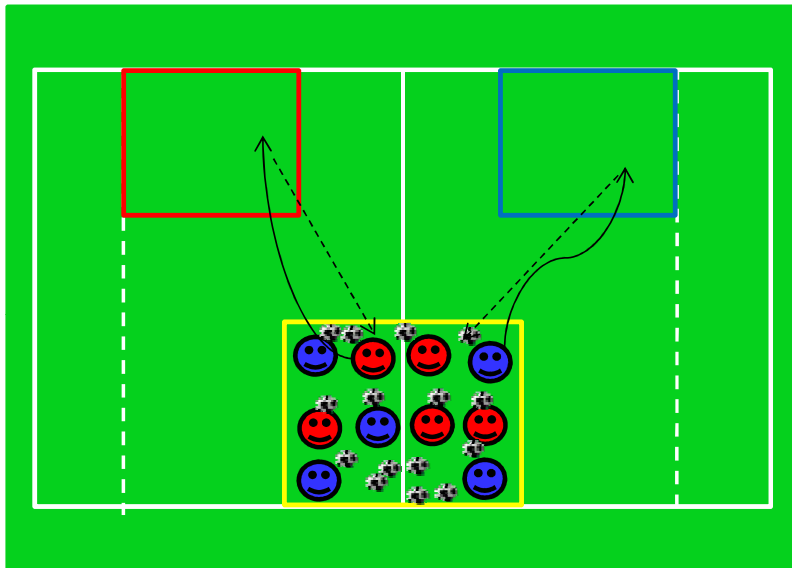
Précis dans sa frappe de balle



JEUX SCOLAIRES POUR LES U7 / U9



JEU SCOLAIRE



Consignes

Les provisions

Surface totale: Longueur 20m x largeur 20m

Descriptif: 2 équipes de 5 joueurs (maxi)

Pendant un temps donné, les joueurs de chaque équipe vont chercher le maximum de ballons dans le panier et les apportent dans leur camp.

L'équipe gagnante est celle qui a le plus de provisions

Variantes:

Ballon à la main

Ballon au pied

Différents obstacle

Veiller à:

la sécurité (1 ballon par équipe)

la distance

Etre capable de:

Garder la maîtrise du ballon

Répondre rapidement à un signal

Matériel

10

10

10

10

5

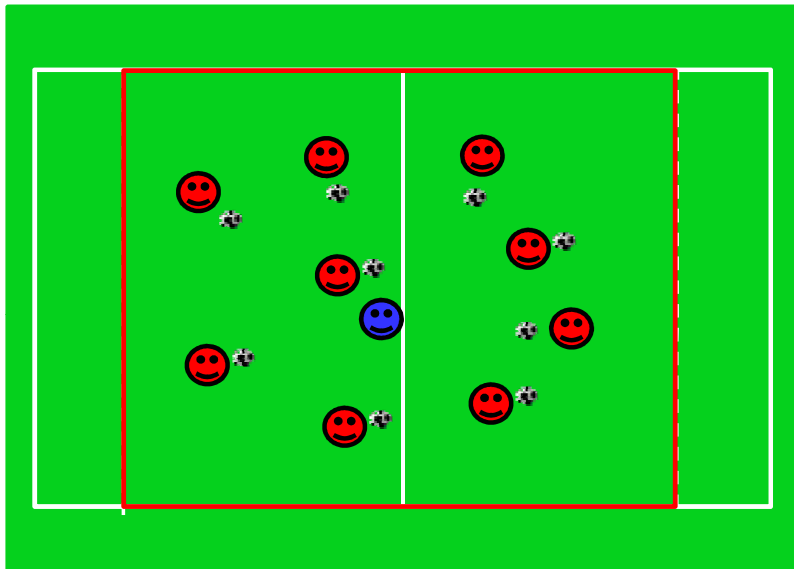
5



JEUX SCOLAIRES POUR LES U7 / U9



JEU SCOLAIRE



Consignes

Chacun son ballon

Surface totale: Longueur 20m x largeur 20m

Descriptif: 10 joueurs (maxi)

Dans un espace délimité, un chasseur essaye de récupérer le ballon aux autres joueurs

Lorsqu'un joueur s'est fait subtiliser la balle il devient chasseur

Variantes:

Ballon au pied

1 ballon pour 2

Veiller à:

la sécurité

la distance

Etre capable de:

Garder la maîtrise du ballon

Protéger son ballon

Matériel



10



10



10



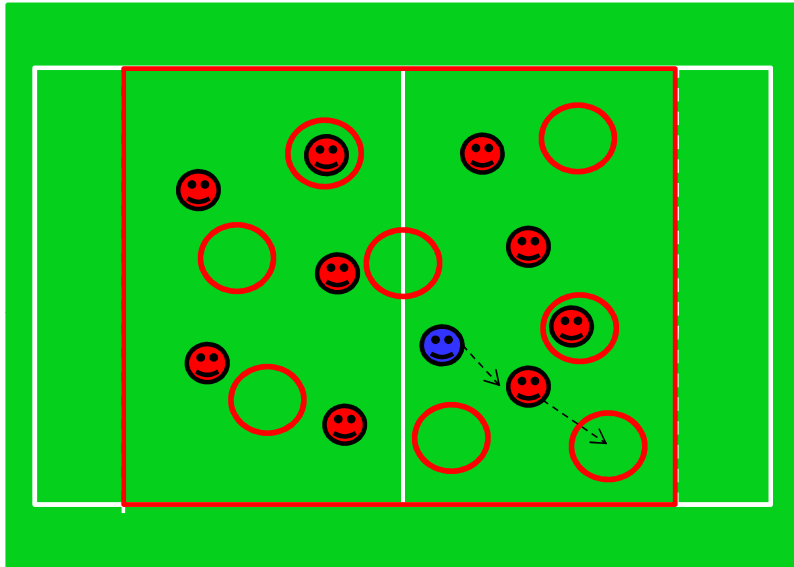
10



JEUX SCOLAIRES POUR LES U7 / U9



JEU SCOLAIRE



Consignes

Chat - souris

Surface totale: Longueur 20m x largeur 20m

Descriptif: 10 joueurs (maxi)

Un joueur est désigné chat, les autres souris

Il y a obligatoirement plus de souris que de cerceaux

Le chat essaye d'attraper les souris

Un souris attrapée devient chat et inversement

Variantes:

Ballon à la main

Ballon au pied

Veiller à:

Ce que les souris ne restent pas trop longtemps dans les cerceaux

Si c'est trop dure pour le chat: enlever des quelques cerceaux

Etre capable de:

Garder la maîtrise du ballon

Protéger son ballon

Matériel



8



10



10



10



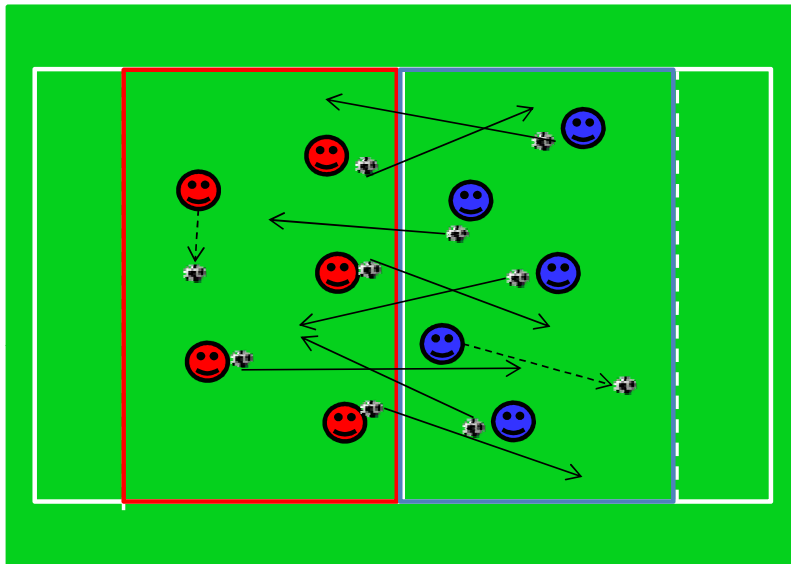
10



JEUX SCOLAIRES POUR LES U7 / U9



JEU SCOLAIRE



Consignes

Les balles brûlantes

Surface totale: Longueur 30m x largeur 20m

Descriptif: 2 équipes de 5 joueurs (maxi)

Au départ mettre un ballon par joueur dans chaque moitié de terrain au départ du jeu

Pendant un temps donné (de 30'' à 1') les joueurs envoient ou renvoient les ballons se trouvant dans leur camp dans le camp adverse

Le but du jeu est d'avoir à l'issue du temps, au signal de l'éducateur, le moins de ballon possible dans son camp

Si un ballon sort de l'aire de jeu, il ne compte plus

Variantes:

Ballon à la main

Ballon main-pied

Ballon au pied

Veiller à:

Ce que les enfants ne se jettent pas les ballons dans le visage

Insister sur le fait qu'il faut lancer les ballons dans l'aire de jeu et que tous ceux qui sortiront, ne feront pas brûler la maison adverse

Imager le jeu autour de boules de feu lancées et de maisons qui brûlent

Matériel



10



10



10



5



5

Etre capable de:

Garder la maîtrise du ballon