



# Thèmes et dates U7

Thèmes et dates  
U7

- **Thème 2 : 2 Octobre - Bateau Pirate**
- **Thème 3 : 9 Octobre - La traversée magique**

"Une équipe au  
service des clubs"



DISTRICT DE LA CÔTE D'OR  
DE FOOTBALL



Thèmes et dates  
U7

Thème 2 :

Bateau Pirate

2 Octobre

# Thème 2 : 2 Octobre - Bateau Pirate

## THÈME 2 : BATEAU PIRATE

JEU U6/U7

### PÉRIODE 1

SEPTEMBRE > TOUSSAINT

Découverte de la cible    Découverte de l'adversaire    Reconnaître le partenaire    Développement moteur

### ORGANISATION

#### ESPACE



L 30m x I 15m

L = Longueur • I = largeur

#### EFFECTIF

4 X

4 X

#### MATÉRIEL PAR TERRAIN

12 X

10 X

8 X

0 X |

4/4 X

2 X

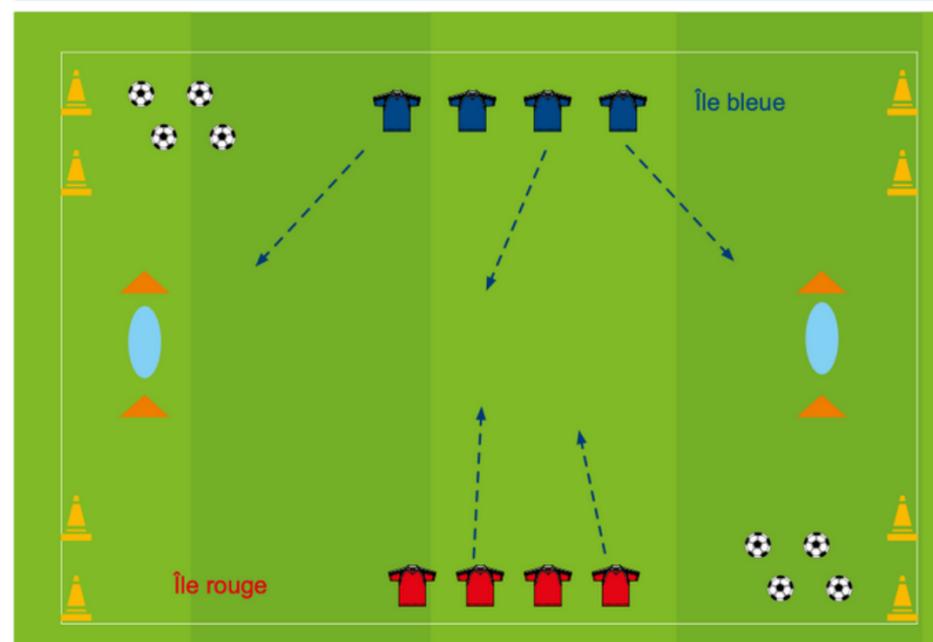
#### TEMPS DE JEU

10'

#### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★★★☆☆

### SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

### DÉROULEMENT

#### CONSIGNES

Au signal de l'éducateur, sans ballon les joueurs (pirates) doivent passer dans une des deux portes (Bateau).

Les joueurs doivent les empêcher en les touchant.

#### BUTS

1 point = Passer dans une porte (bateau).

### INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avec ballon à la main puis ballon au pied</li> <li>• Ajouter ou retirer une porte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expliquer / démontrer / Corriger</li> <li>• Animer / Encourager / Valoriser</li> <li>• Utiliser un langage imagé (Iles, bateau, pirates, mer)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stimuler et valoriser la réussite</li> <li>• Compter les points</li> <li>• Changer les rôles</li> </ul>

"Une équipe au service des clubs"



DISTRICT DE LA CÔTE D'OR  
DE FOOTBALL



## Thèmes et dates

**U7**

## Thème 2 :

## La traversée magique

**9 Octobre**

# Thème 3 : 9 Octobre - La traversée magique

## THÈME 3 : LA TRAVERSÉE MAGIQUE

JEU U6/U7

### PÉRIODE 1

SEPTEMBRE > TOUSSAINT

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------

### ORGANISATION

#### ESPACE



L 15m x l 20m  
L = Longueur • l = largeur

#### EFFECTIF

4 X   
4 X

#### MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X   
8 X   
4/4 X   
10 X   
0 X |

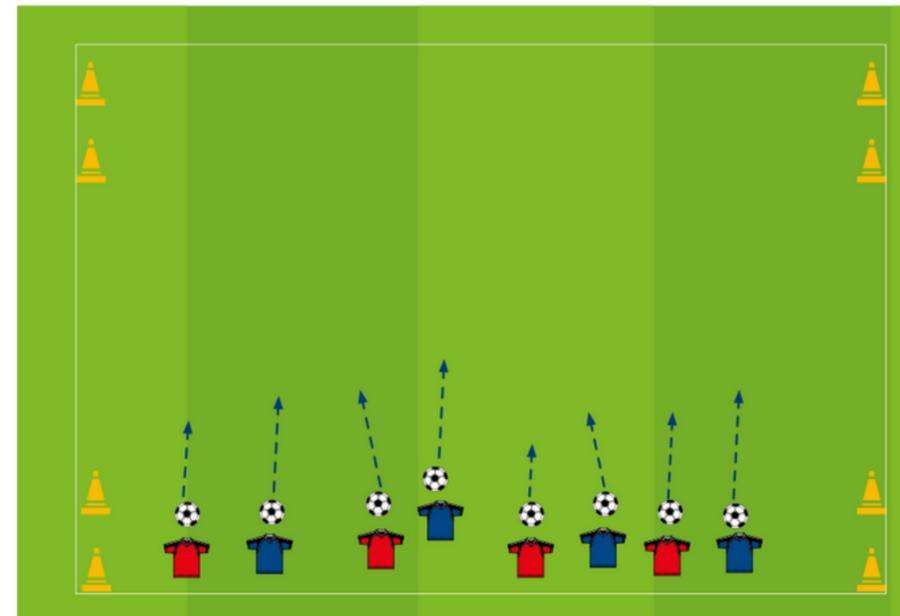
#### TEMPS DE JEU

10'

#### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★★★☆☆

### SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

### DÉROULEMENT

#### CONSIGNES

Au signal de l'éducateur (grand magicien), le joueur (petit magicien) traverse le terrain en exécutant certaines actions (tours de magie) :

- Lancer le ballon en l'air et taper dans ses mains
- Conduire le ballon, utiliser les différentes surfaces

#### BUTS

1 point = traverser le terrain en respectant les consignes.

### INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mettre les 2 équipes face à face afin qu'elles s'évitent en exécutant les actions.</li> <li>• Inventer d'autres tour de magie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire répéter l'action</li> <li>• Expliquer / démontrer / Corriger</li> <li>• Animer / Encourager / Valoriser</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compter les points et valoriser</li> <li>• Complexifier ou simplifier les consignes en fonction de la réussite</li> <li>• Utiliser un vocabulaire imagé</li> </ul>

"Une équipe au service des clubs"



DISTRICT DE LA CÔTE D'OR  
DE FOOTBALL