



THÈMES ET DATES U7



- **27 JANVIER - PLATEAU FUTSAL**
- **3 FÉVRIER - THÈME 1: DÉMÉNAGEURS**
- **9 MARS - THÈME 2: BATEAU PIRATE**
- **16 MARS - THÈME 8: 1, 2, 3 SOLEIL**
- **30 MARS - THÈME 4: L'EPERVIER**
- **6 AVRIL - THÈME 9: DÉFENDRE SON CHÂTEAU**
- **4 MAI - THÈME 23: BALLE AU CAPITAINE**
- **25 MAI - THÈME 13: LES SORCIERS**
- **1 JUIN - THÈME 15: LE MAGICIEN**

Thèmes et dates
U7

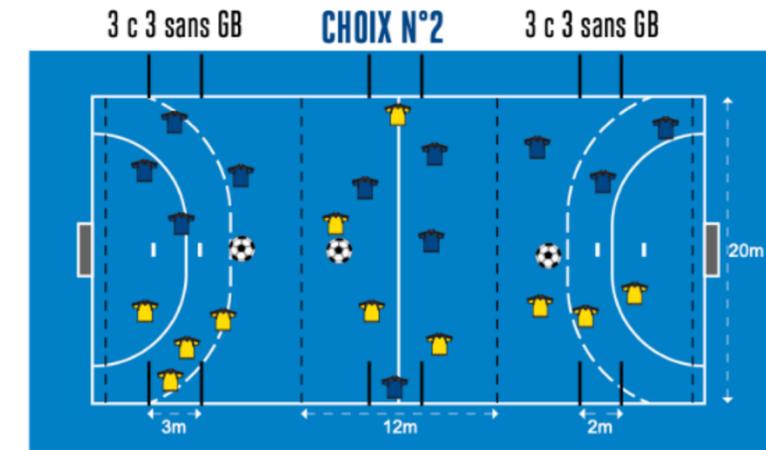
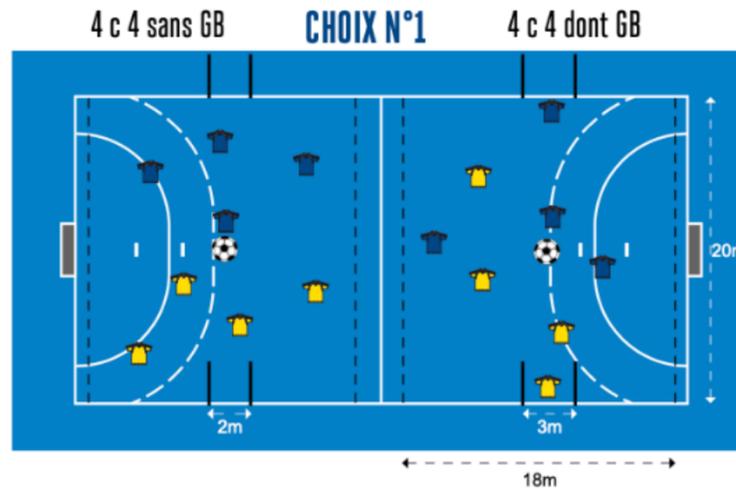
"Une équipe au
service des clubs"



DISTRICT DE LA CÔTE D'OR
DE FOOTBALL

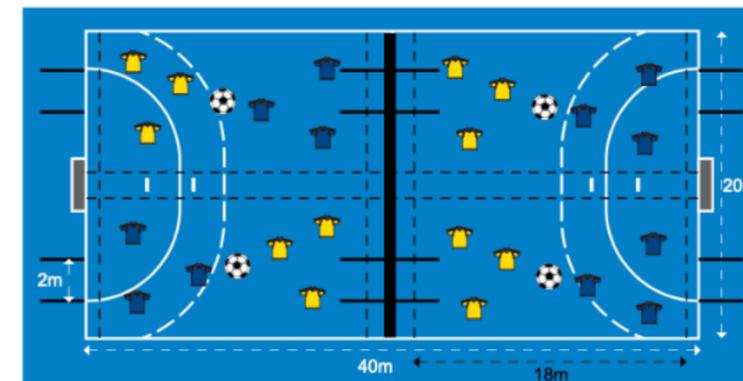
27 JANVIER - PLATEAU FUTSAL

ESPACES DE JEU



CHOIX N°3 facultatif

3 c 3 sans GB



Thèmes et dates
U7

"Une équipe au
service des clubs"



DISTRICT DE LA CÔTE D'OR
DE FOOTBALL

3 FÉVRIER - THÈME 1: DÉMÉNAGEURS

THÈME 1 : LES DÉMÉNAGEURS

JEU U6/U7

PÉRIODE 1

SEPTEMBRE > TOUSSAINT

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

ORGANISATION

ESPACE



L 20m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X

4 X

TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X

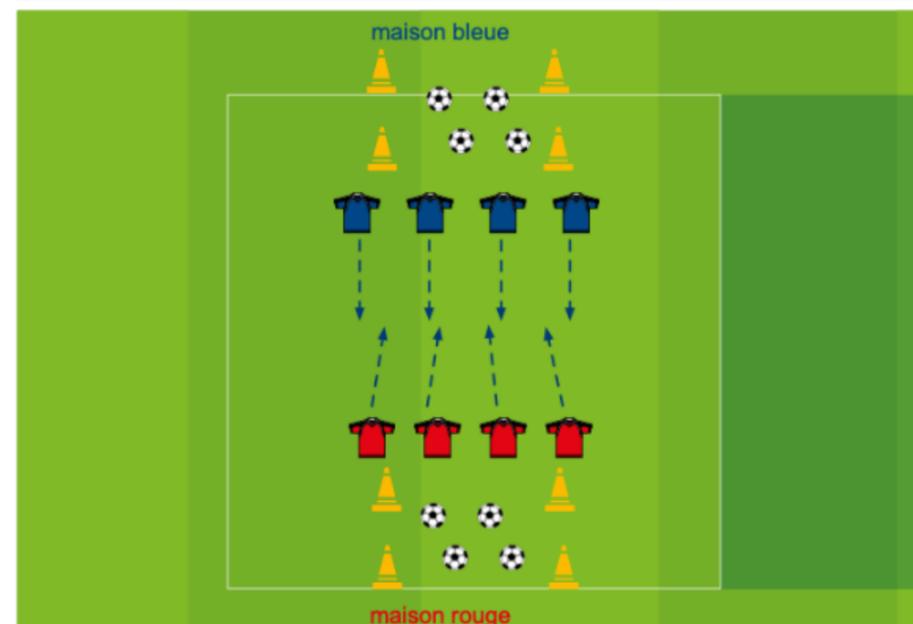
10 X

8 X

0 X |

4/4 X

SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Au signal de l'éducateur, les joueurs doivent aller récupérer des ballons dans la maison adverse et les ramener dans leur maison, à la main.

A la fin d'un temps donné, les joueurs s'immobilisent et l'éducateur compte le nombre de ballons dans chaque maison.

BUTS

L'équipe qui a ramené le plus de ballons dans sa maison = 1 point.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter des joueurs par équipes mais agrandir l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> • Le joueur ramène le ballon en conduite de balle • Mettre des obstacles sur le terrain 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Bien compter les points • Que les joueurs arrêtent bien le ballon dans leur maison • 1 minute maximum par manche



Thèmes et dates
U7

"Une équipe au service des clubs"



DISTRICT DE LA CÔTE D'OR
DE FOOTBALL

9 MARS - THÈME 2 : BATEAU PIRATE



Thèmes et dates
U7

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 l 15m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X

4 X

TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★★★☆☆

MATÉRIEL PAR TERRAIN

12 X

10 X

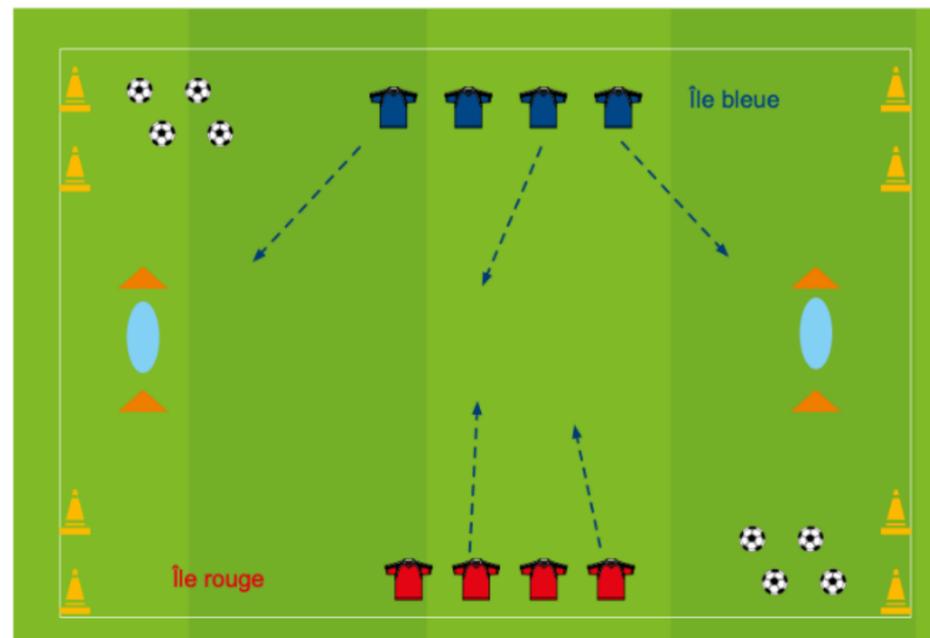
8 X

0 X |

4/4 X

2 X

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

"Une équipe au service des clubs"



DISTRICT DE LA CÔTE D'OR
DE FOOTBALL

16 MARS - THÈME 8 : 1, 2, 3 SOLEIL

THÈME 8 : 1/2/3 SOLEIL

JEU U6/U7

PÉRIODE 3

JANVIER > FÉVRIER

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

1 X

8 X

TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

4 X

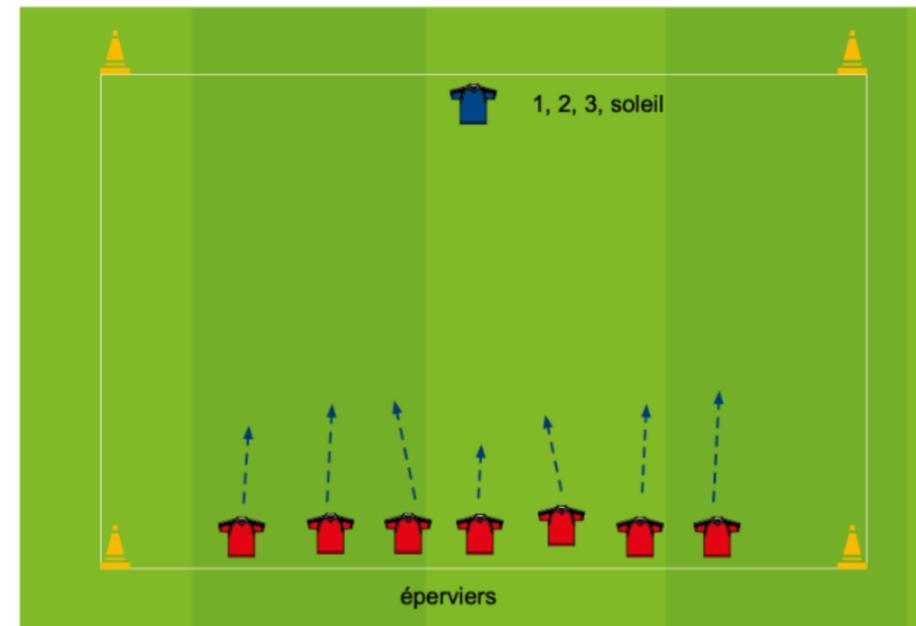
10 X

7 X

0 X |

1/7 X

SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Le joueur énonce 1-2-3 soleil. Au même moment les joueurs partent en courant et doivent s'arrêter lorsque le mot soleil est prononcé. Le 1^{er} joueur arrivé sur la ligne a gagné.

Si le joueur bouge, ce dernier repart sur la ligne de départ.

BUTS

1^{er} joueur arrivé sur la ligne marque 1 point.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> • Ajouter un ballon à chaque joueur à la main puis au pied • Ajouter des obstacles 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Démontrer • Compter les points et valoriser • Rythme d'énonciation de la phrase • Inverser les rôles



Thèmes et dates
U7

"Une équipe au service des clubs"



DISTRICT DE LA CÔTE D'OR
DE FOOTBALL

30 MARS - THÈME 4 : L'ÉPERVIER

THÈME 4 : L'ÉPERVIER

JEU U6/U7

PÉRIODE 2

NOVEMBRE > DÉCEMBRE

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

ORGANISATION

ESPACE



L 30m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

7 X

1 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X

7 X

1/7 X

10 X

0 X |

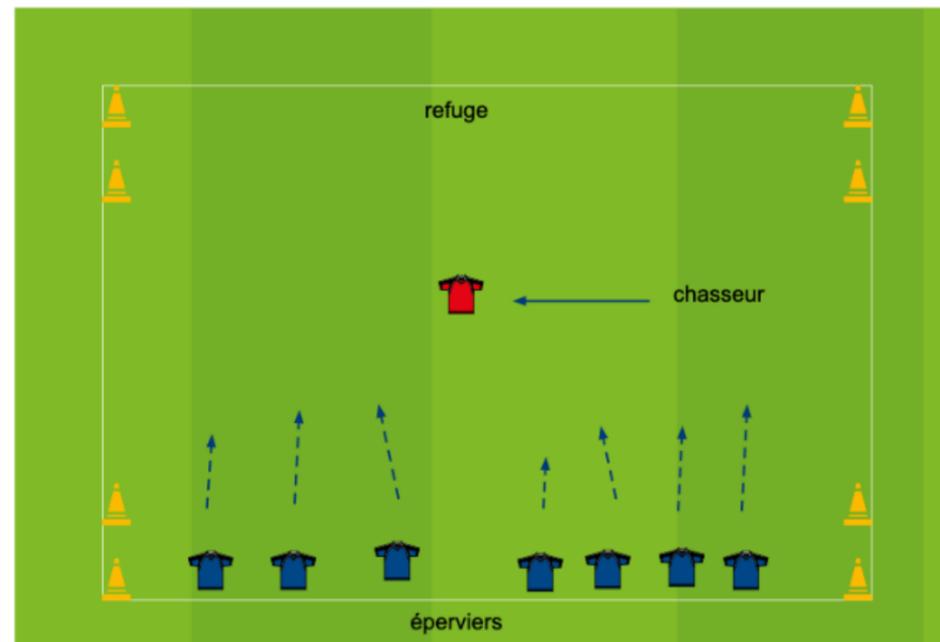
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★☆☆☆☆

SCHEMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Au « top » de l'éducateur, les éperviers doivent rejoindre la zone 'refuge' sans se faire toucher par le chasseur.

Dès qu'un épervier est touché, celui-ci devient chasseur et se tient par la main avec un autre chasseur.

BUTS

Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché, marque 1 point.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> • Ajouter un ballon pour chaque épervier à transporter avec la main • à conduire avec le pied • Mettre des obstacles dans l'aire de jeu 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Démontrer le jeu • Faire identifier les zones à atteindre • Bien compter les points et inverser les rôles • Bien occuper l'espace dès le départ



Thèmes et dates
U7

"Une équipe au service des clubs"



DISTRICT DE LA CÔTE D'OR
DE FOOTBALL

6 AVRIL - THÈME 9 : DÉFENDRE SON CHÂTEAU

THÈME 9 : DÉFENDRE SON CHÂTEAU

JEU U6/U7

PÉRIODE 3

JANVIER > FÉVRIER

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

ORGANISATION

ESPACE



L 20m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X

4 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

9 X

10 X

8 X

0 X |

4/4 X

TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★★★★☆

SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

L'équipe défend le château symbolisé par les quilles.

Les possèdent un ballon, à la main chacun, et doivent faire tomber les quilles sans traverser les coupelles .

BUTS

1 point = 1 quille tombée.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser le ballon au pied (dans ce cas le ballon devra rester au sol) 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Démontrer/Encourager • Faire des séquences de 1 minute • Compter les points • Inverser les rôles



Thèmes et dates
U7

"Une équipe au service des clubs"



DISTRICT DE LA CÔTE D'OR
DE FOOTBALL

4 MAI - THÈME 23 : BALLON AU CAPITAINE

THÈME 23 : BALLON AU CAPITAINE

JEU U6/U7

PÉRIODE 5

MAI > JUIN

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

ORGANISATION

ESPACE



L 25m x l 15m
L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X
 4 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

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

TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★★★★☆

SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Chaque équipe doit trouver, par un jeu de passes à la main, son capitaine.
Interdiction de courir avec le ballon et de toucher le porteur du ballon (distance = 1m).

BUTS

1 point = trouver le capitaine par une passe.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter ou diminuer le nombre de joueurs par équipe mais adapter les dimensions de terrain 	<ul style="list-style-type: none"> • Jouer avec le pied mais le capitaine peut bloquer avec les mains • Jeu au pied même pour le capitaine 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Encourager et valoriser lorsqu'il y a un point et/ou passe • L'occupation de l'espace • Compter les points



Thèmes et dates
U7

"Une équipe au service des clubs"



DISTRICT DE LA CÔTE D'OR DE FOOTBALL

25 MAI - THÈME 13 : LES SORCIERS

THÈME 13 : LES SORCIERS

JEU U6/U7

PÉRIODE 3

MARS > AVRIL

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

ORGANISATION

ESPACE



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

EFFECTIF

1 X
7 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

4 X
4 X
1/7 X

12 X
0 X |

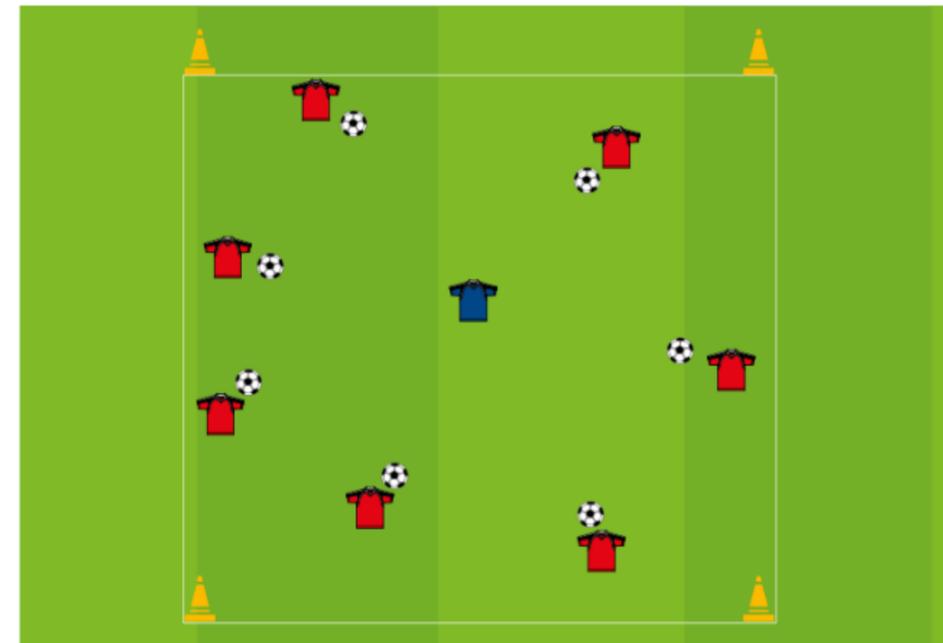
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Chaque joueur possède un ballon. Le « sorcier » doit sortir les ballons des joueurs hors du terrain. Le joueur qui perd son ballon, reste immobile, jambes écartées. Pour se faire délivrer, un partenaire doit passer le ballon entre les jambes.

BUTS

1 point = dans un temps donné, conserver son ballon dans l'aire de jeu.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> • Ajouter un « sorcier » • Passer entre les jambes de son partenaire pour le libérer 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Compter les points et Inverser les rôles • Occuper l'espace de jeu



Thèmes et dates
U7

"Une équipe au service des clubs"



DISTRICT DE LA CÔTE D'OR
DE FOOTBALL

1 JUIN - THÈME 15 : LE MAGICIEN

THÈME 15 : LE MAGICIEN

JEU U6/U7

PÉRIODE 4

MARS > AVRIL

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

ORGANISATION

ESPACE



L 20m x l 15m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X

4 X

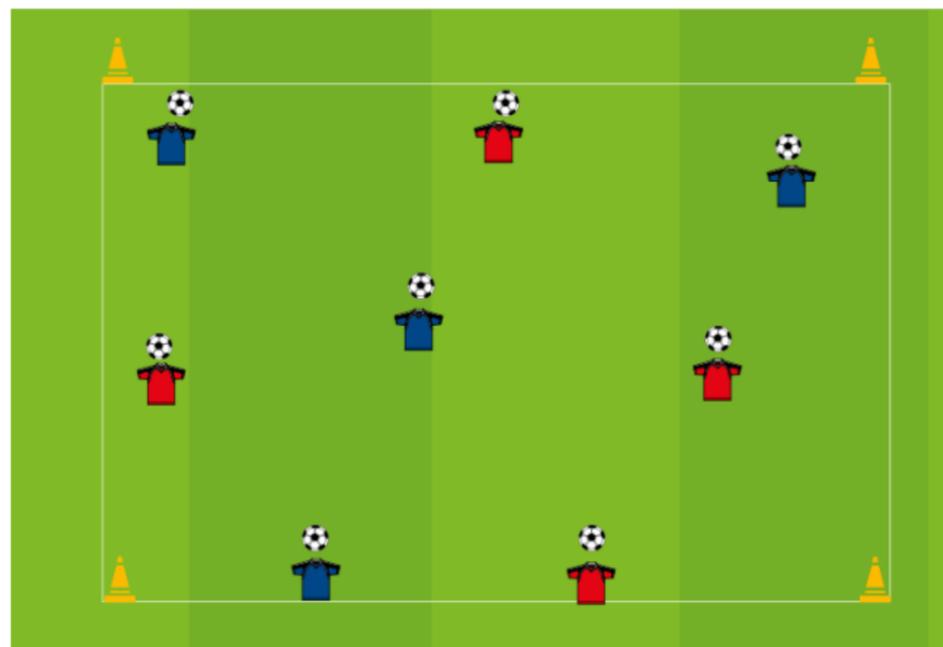
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★☆☆☆☆

SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Chaque joueur, muni d'un ballon, exécute le contrat du « magicien » (= éducateur). Le contrat est :

- 1 - Lancer à la main + 1 rebond + main
- 2 - Lancer à la main + pied + 1 rebond + main

BUTS

1 point = réussir 5 fois d'affilée « le contrat du magicien ».

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> • Lancer - tête rebond - main • Lancer - rebond - pied - main 	<ul style="list-style-type: none"> • Expliquer / démontrer / Corriger • Animer / Encourager / Valoriser • Utiliser un langage imagé 	<ul style="list-style-type: none"> • Stimuler et valoriser la réussite • La sécurité des enfants (occupation de l'espace - éviter les contacts)



Thèmes et dates
U7

"Une équipe au service des clubs"



DISTRICT DE LA CÔTE D'OR
DE FOOTBALL

RAPPEL - LE BALLON MAGIQUE

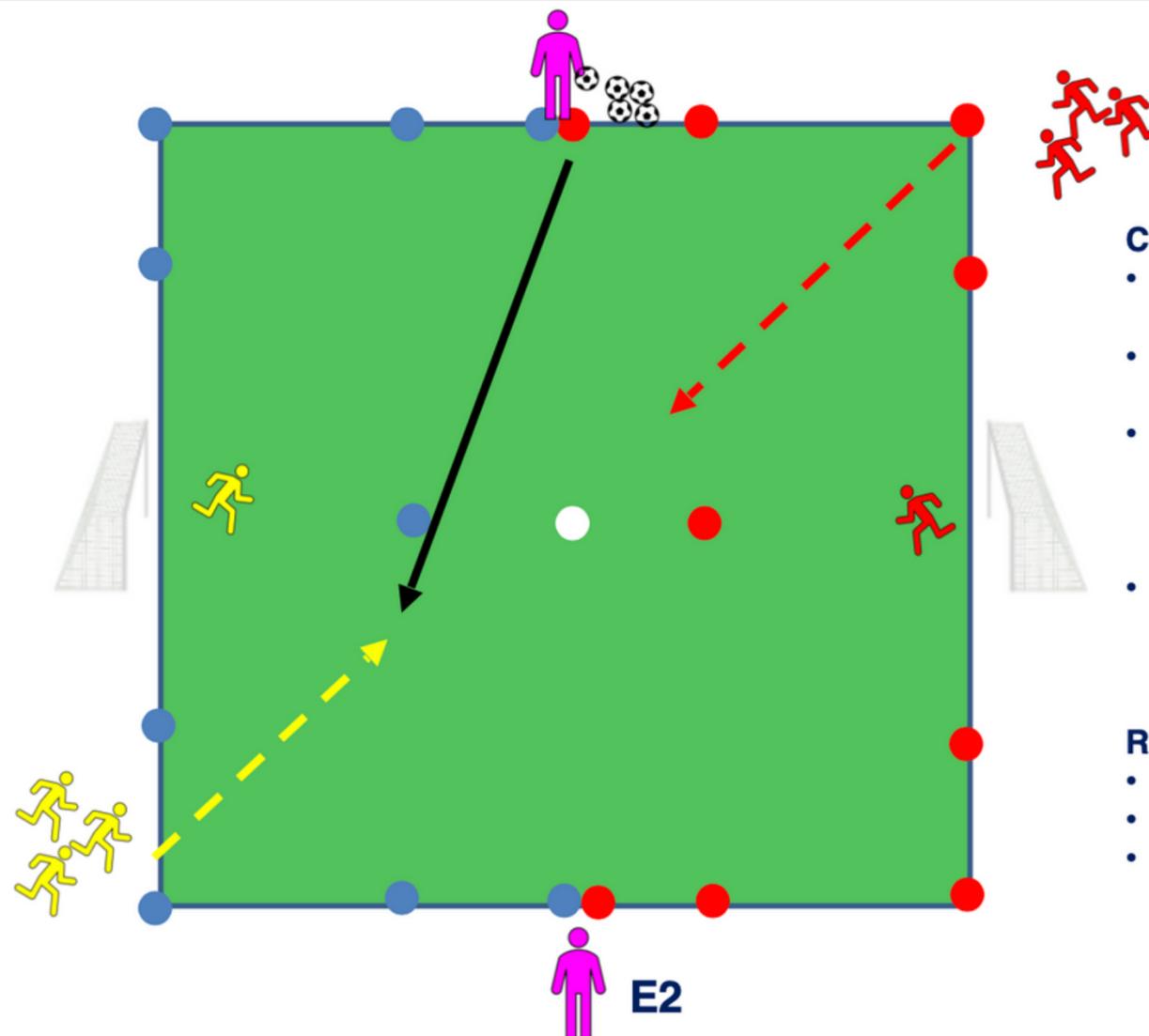


Thèmes et dates
U7

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou jaune (passe dans les pieds du joueur).
- Le joueur ayant le ballon doit aller marquer dans le but adverse en éliminant son adversaire.

- Si l'adversaire récupère le ballon, il tente de marquer à son tour.
- Si le ballon est récupéré par le GB; relance à son partenaire.
- Si le ballon sort en touche ou en sortie de but, E1 injecte un 2^{ème} ballon en criant « Ballon magique ». Les joueurs se disputent alors ce ballon.
- A la fin de la séquence, les enfants quittent le terrain par les portes latérales et on recommence avec 2 autres.



CONSEILS pour E1 :

- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (1 à 2 ballons)
- Ne pas donner le ballon toujours à la même équipe
- Sur le ballon magique, donner correctement le ballon (à la main ou aux pieds) pour favoriser le contrôle de la part des enfants.
- Essayer de donner le ballon à un joueur/joueuse l'ayant eu le moins souvent.

ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB

"Une équipe au service des clubs"



DISTRICT DE LA CÔTE D'OR
DE FOOTBALL