

DÉFIS U7
PHASE AUTOMNE
SAISON 2024 - 2025



- **5 OCTOBRE - THÈME 3 : LA TRAVERSÉE MAGIQUE**
- **12 OCTOBRE - THÈME 4 : L'ÉPERVIER**
- **9 NOVEMBRE - THÈME 2 : BATEAU PIRATE**
- **23 NOVEMBRE - THÈME 7 : LE VA ET VIENT**
- **7 DÉCEMBRE - THÈME 8 : 1, 2, 3 SOLEIL**

DÉFIS U7
PHASE AUTOMNE
SAISON 2024 - 2025



DISTRICT DE LA CÔTE D'OR DE FOOTBALL

5 OCTOBRE - THÈME 3 : LA TRAVERSÉE MAGIQUE

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

10 X

7 X

0 X |

1/7 X

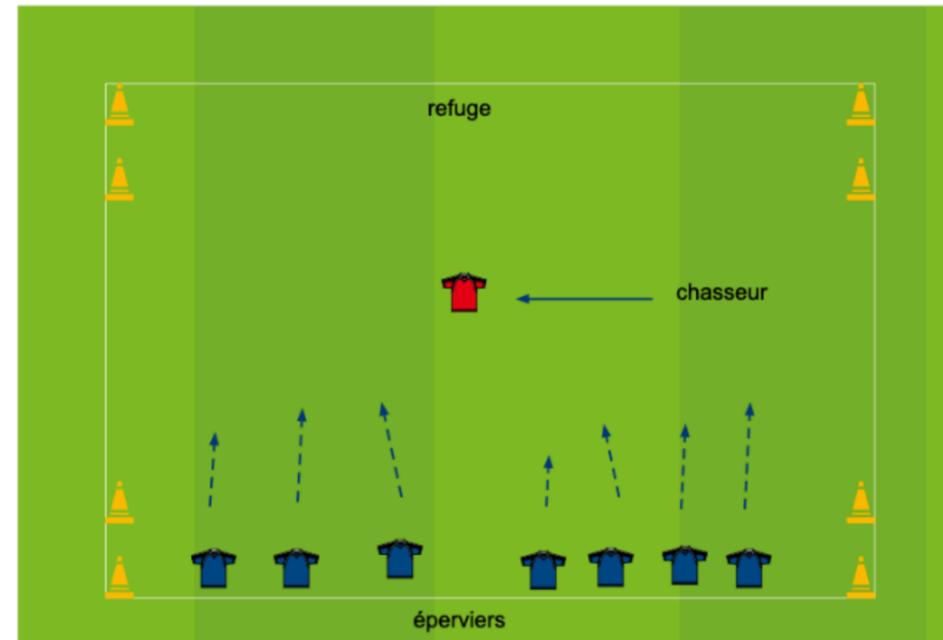
TEMPS DE JEU

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



DÉFIS U7

PHASE AUTOMNE
SAISON 2024 - 2025



12 OCTOBRE - 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 |

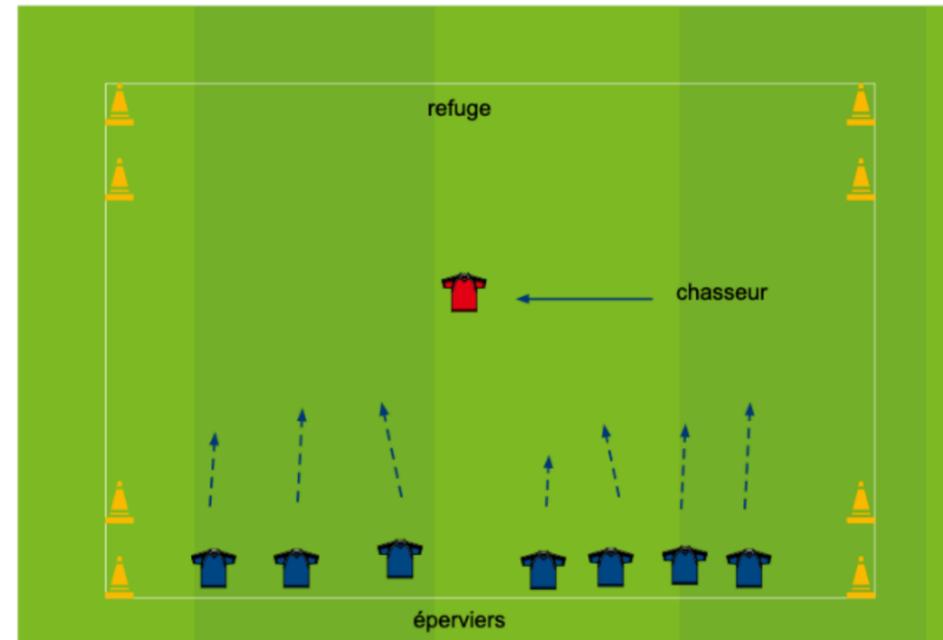
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



- > 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



DÉFIS U7
PHASE AUTOMNE
SAISON 2024 - 2025



9 NOVEMBRE - THÈME 2 : 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 l 15m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X

4 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

12 X

10 X

8 X

0 X |

4/4 X

2 X

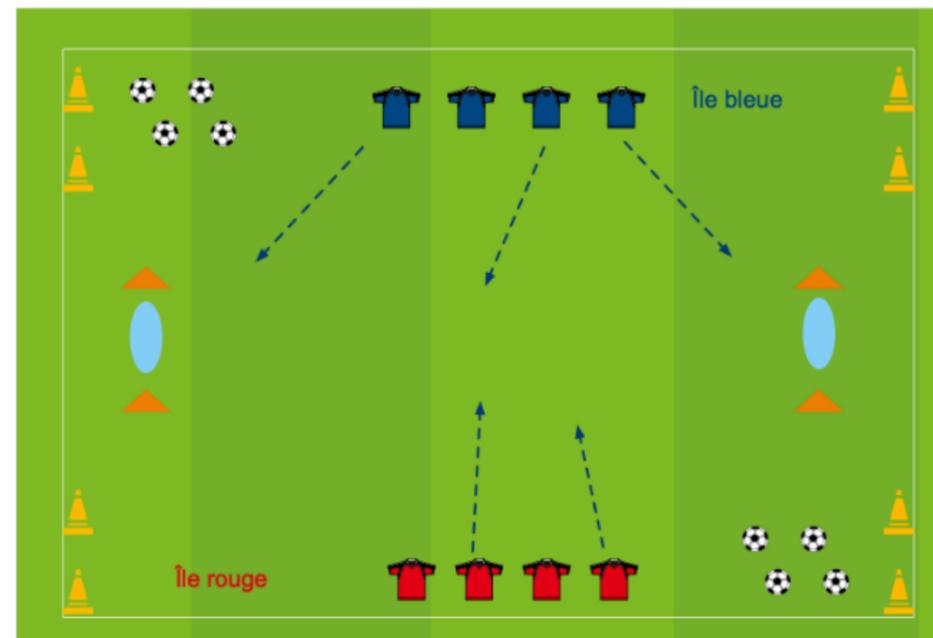
TEMPS DE JEU

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"> • 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



DÉFIS U7
PHASE AUTOMNE
SAISON 2024 - 2025



DISTRICT DE LA CÔTE D'OR DE FOOTBALL

23 NOVEMBRE - THÈME 7 : LE VA ET VIENT



DÉFIS U7
PHASE AUTOMNE
SAISON 2024 - 2025

THÈME 7 : LE VA ET VIENT

JEU U6/U7

SCHÉMA

DÉROULEMENT

PÉRIODE 2

NOVEMBRE > DÉCEMBRE

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

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
<p>L 10m x l 15m L = Longueur • l = largeur</p>	<p>3 X </p> <p>3 X </p>
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
<p>6 X </p> <p>6 X </p> <p>3/3 X </p>	<p>12 X </p> <p>8 X </p> <p>10'</p>
	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ
	★☆☆☆☆

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> Possibilité de rajouter des joueurs mais faire d'autres ateliers. 3 joueurs maximum par équipe 	<ul style="list-style-type: none"> Ballon à la main Ballon au pied 	<ul style="list-style-type: none"> Expliquer / démontrer/ Corriger Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> Stimuler et valoriser la réussite Déplacer les coupelles et mélanger les cerceaux

CONSIGNES

Sous forme d'un relais : les joueurs, mains sur le plot, doivent récupérer un cerceau et le poser sur une coupelle de même couleur, puis taper dans la main du partenaire. La 1^{ère} équipe qui réussit en 1^{er} marque un point.

BUTS

La 1^{ère} équipe qui réussit en 1^{er} le relais marque 1 point.

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



7 DÉCEMBRE - 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

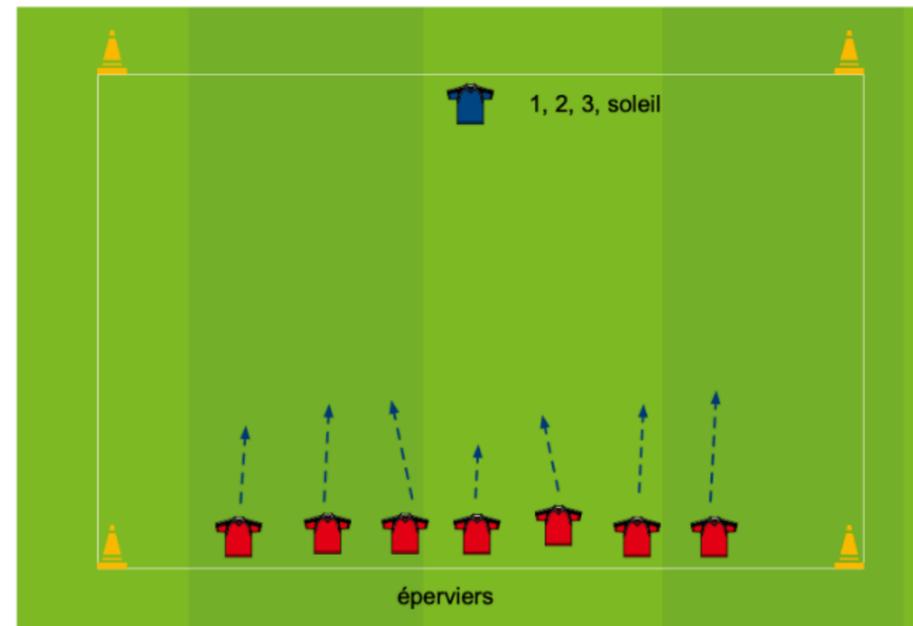
10 X

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



DÉFIS U7
PHASE AUTOMNE
SAISON 2024 - 2025

