

**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

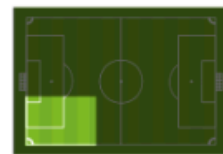
### PÉRIODE 2

NOVEMBRE > DÉCEMBRE

<b>Découverte de la cible</b>	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

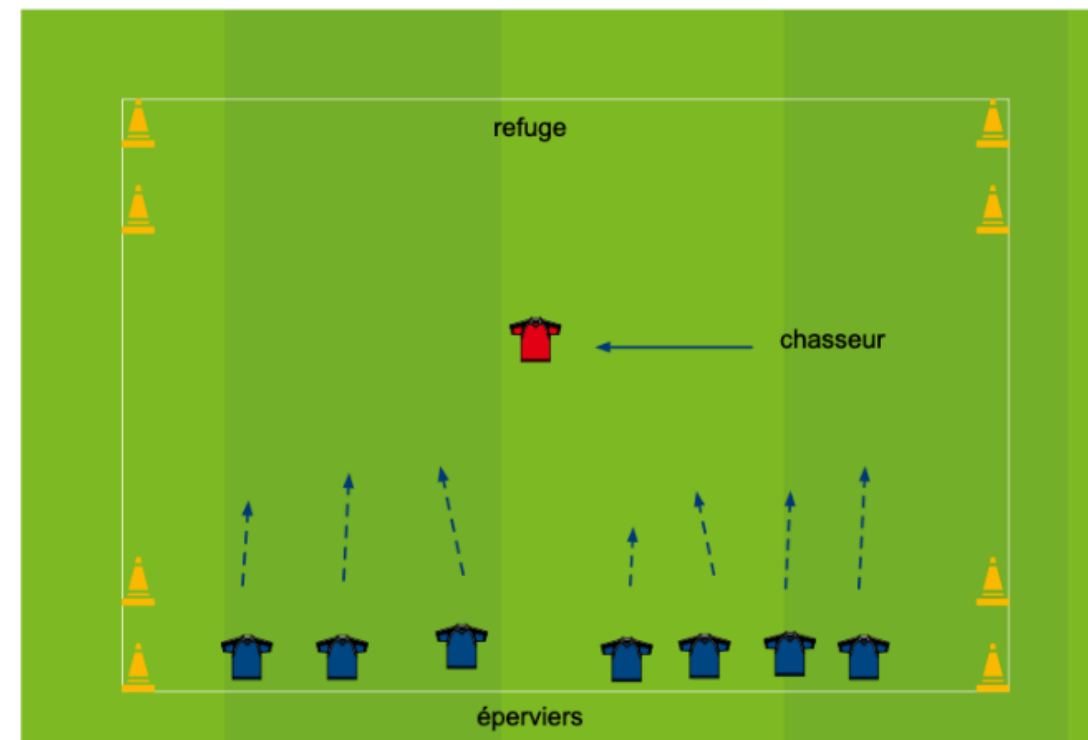
#### TEMPS DE JEU

10'

#### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



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



DÉFIS U7

PHASE AUTOMNE  
SAISON 2024 - 2025



# 12 OCTOBRE - THÈME 4 : L'ÉPERVIER

## THÈME 4 : L'ÉPERVIER

JEU U6/U7

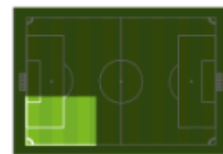
### PÉRIODE 2

NOVEMBRE > DÉCEMBRE

<b>Découverte de la cible</b>	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

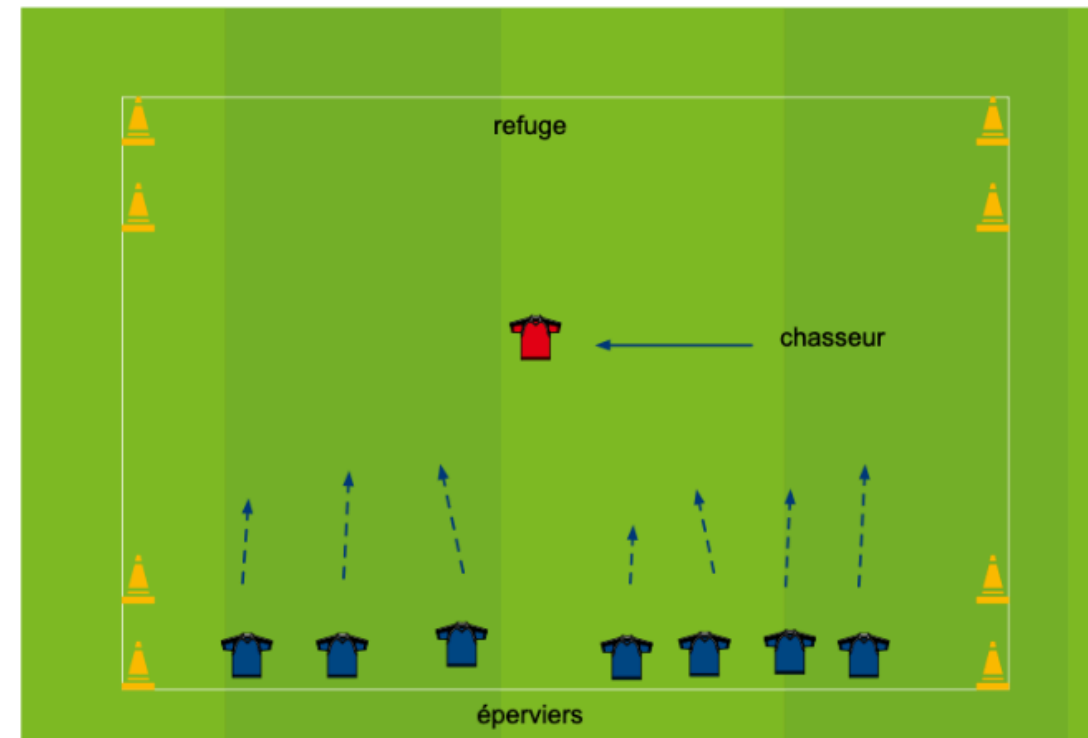
#### TEMPS DE JEU

10'

#### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



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



**DÉFIS U7**  
PHASE AUTOMNE  
SAISON 2024 - 2025



# 9 NOVEMBRE - THÈME 2 : BATEAU PIRATE

## THÈME 2 : BATEAU PIRATE

JEU U6/U7

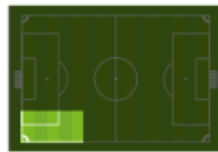
### PÉRIODE 1

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

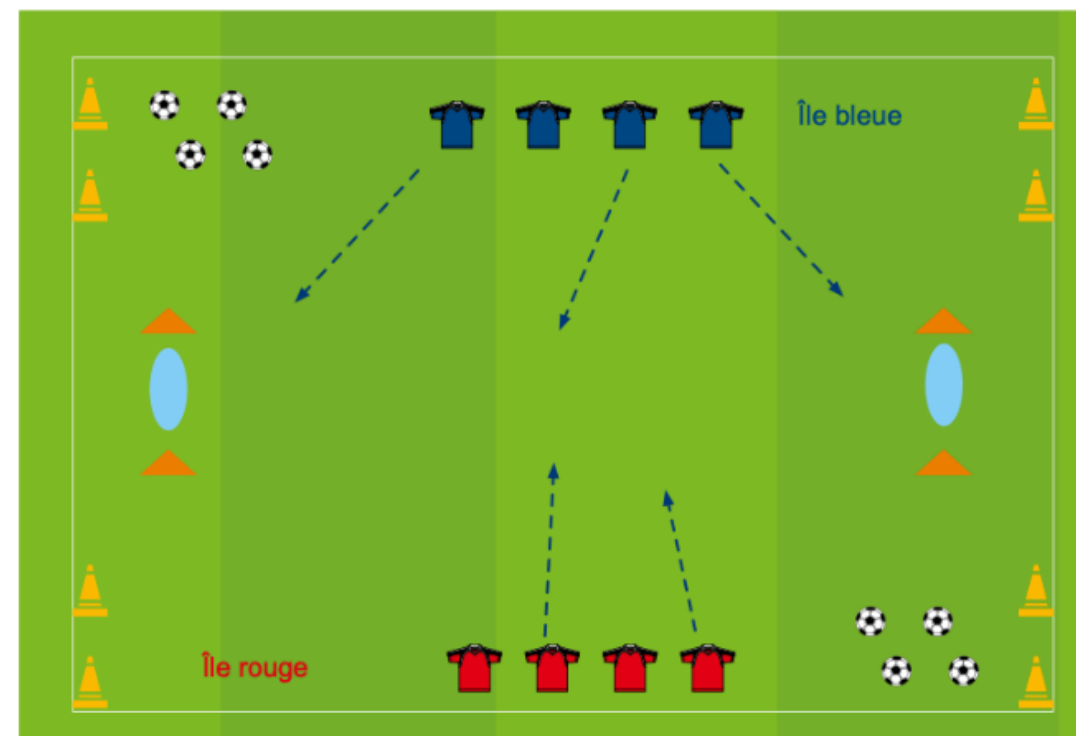
#### TEMPS DE JEU

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"> <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>



**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

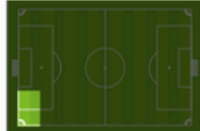
PÉRIODE 2

NOVEMBRE > DÉCEMBRE

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

ORGANISATION

ESPACE



**L 10m x l 15m**  
L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

3 X   
3 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

6 X | 12 X   
 6 X | 8 X   
 3/3 X

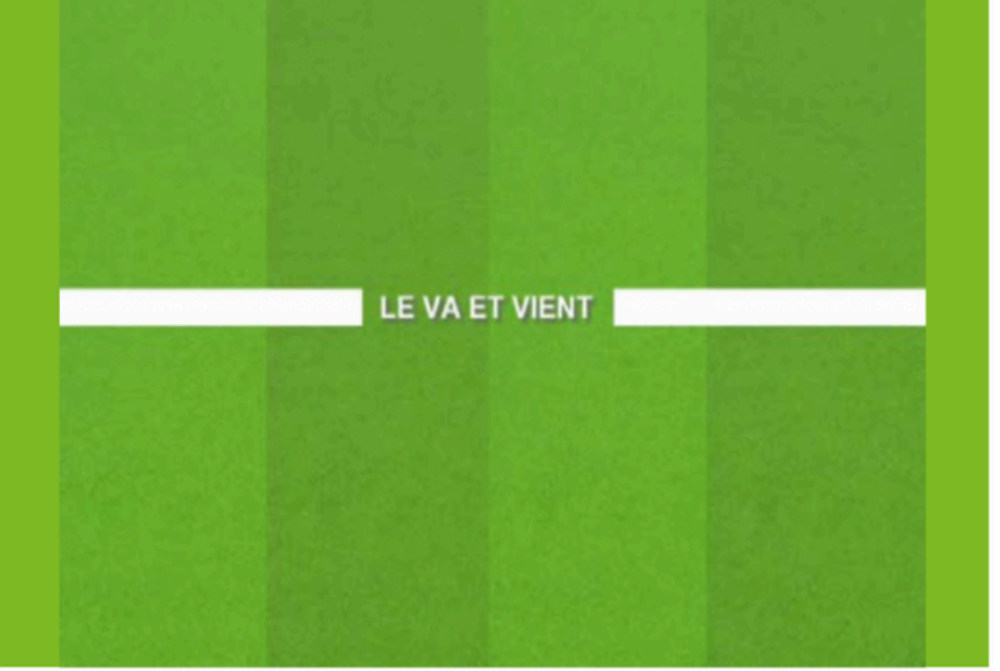
TEMPS DE JEU

**10'**

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★☆☆☆☆

SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES

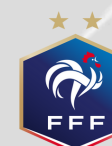
Sous forme d'un relais : les joueurs, mains sur le plot, doivent récupérer un cerceau et le poser sur une coupelle de même couleur, puis taper dans la main du partenaire. La 1<sup>ère</sup> équipe qui réussit en 1<sup>er</sup> marque un point.

BUTS

La 1<sup>ère</sup> équipe qui réussit en 1<sup>er</sup> le relais marque 1 point.

JEU U6/U7

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES



# 7 DÉCEMBRE - THÈME 8 : 1, 2, 3 SOLEIL

## THÈME 8 : 1/2/3 SOLEIL

JEU U6/U7

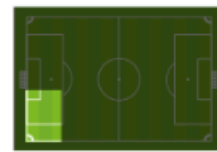
### PÉRIODE 3

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

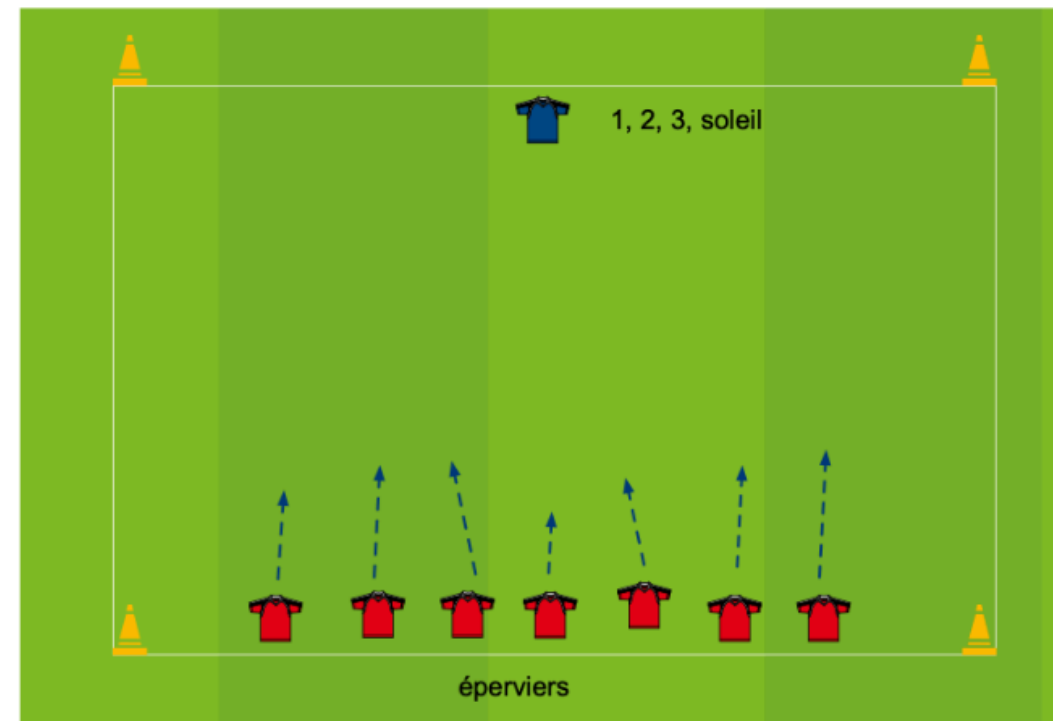
#### TEMPS DE JEU

10'

#### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



### 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<sup>er</sup> joueur arrivé sur la ligne a gagné.

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

#### BUTS

1<sup>er</sup> joueur arrivé sur la ligne marque 1 point.

### 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>• Ajouter un ballon à chaque joueur à la main puis au pied</li> <li>• Ajouter des obstacles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire répéter l'action</li> <li>• Observer / Orienter</li> <li>• Animer / Encourager / Valoriser</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Démontrer</li> <li>• Compter les points et valoriser</li> <li>• Rythme d'énonciation de la phrase</li> <li>• Inverser les rôles</li> </ul>



**DÉFIS U7**  
PHASE AUTOMNE  
SAISON 2024 - 2025

