

DÉFIS U7
PHASE PRINTEMPS
SAISON 2024 - 2025



- **8 FÉVRIER - THÈME 11 : LA LOCOMOTIVE**
- **15 FÉVRIER - THÈME 10 : LE MULTI BUT**
- **15 MARS - THÈME 13 : LES SORCIERS**
- **22 MARS - THÈME 14 : LES 4 CONTRE 4**
- **5 AVRIL - THÈME 12 : ABATTRE LES QUILLES**
- **12 AVRIL - THÈME 15 : LE MAGICIEN**
- **10 MAI - THÈME 5 : LA QUEUE DU DIABLE**
- **24 MAI - THÈME 23 : BALLON AU CAPITAINE**

DÉFIS U7
PHASE PRINTEMPS
SAISON 2024 - 2025



DISTRICT DE LA CÔTE D'OR DE FOOTBALL

8 FÉVRIER - THÈME 11 : LA LOCOMOTIVE

THÈME 11 : LA LOCOMOTIVE

JEU U6/U7

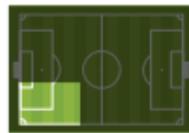
PÉRIODE 3

JANVIER > FÉVRIER

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

4 X

4 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

9 X

8 X

8 X

0 X |

4/4 X

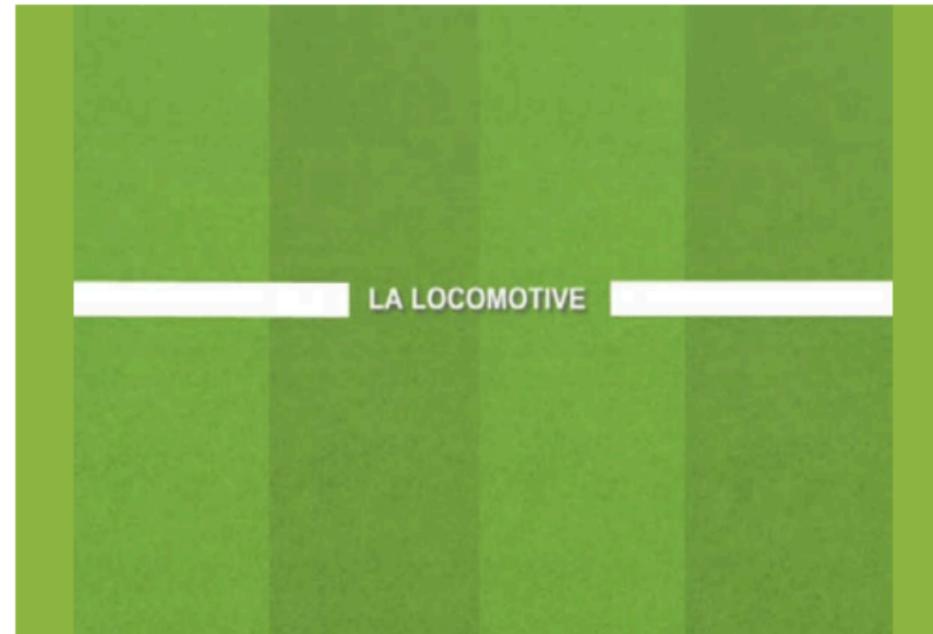
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Les joueurs, par 2 (un de chaque équipe) : le 1^{er} effectue un parcours, le 2^{ème} le suit avec le ballon à la main. Il doit réaliser le même parcours.

BUTS

1 point = parcours réalisé correctement et sans faire tomber le matériel.

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"> • Donner un ballon à chaque joueur • Placer un ballon dans les pieds de chaque joueur • Complexifier le parcours (cerceaux, haies...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Corriger • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Stimuler et valoriser le bon parcours • Contrôler la vitesse du 1^{er} joueur • Inverser les rôles



DÉFIS U7
PHASE PRINTEMPS
SAISON 2024 - 2025



15 FÉVRIER - THÈME 10 : LE MULTI BUT

THÈME 10 : LE MULTI-BUT

JEU U6/U7

PÉRIODE 3

JANVIER > FÉVRIER

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



MATÉRIEL PAR TERRAIN



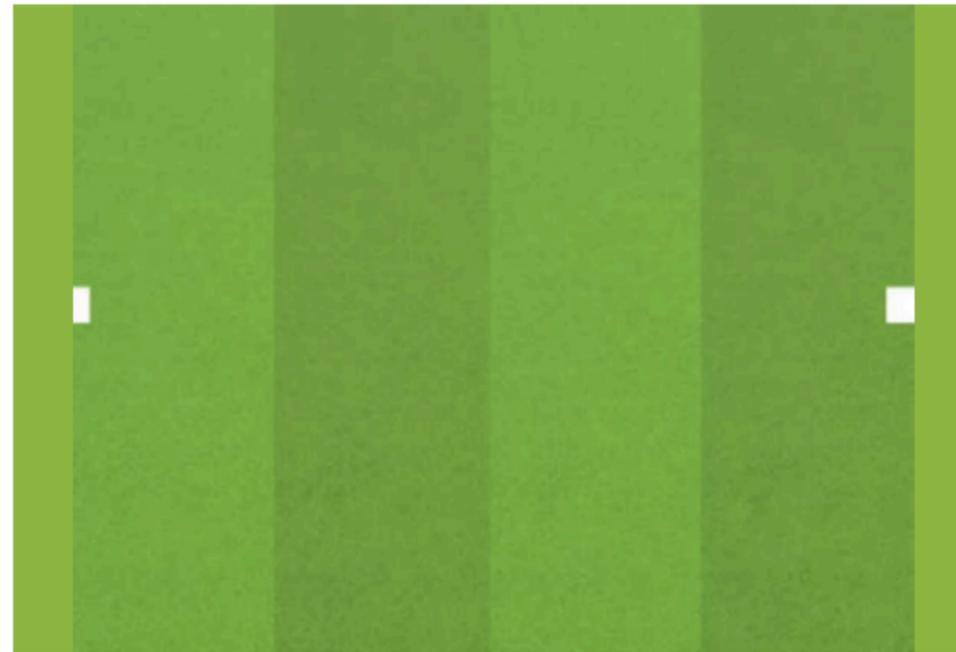
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Il faut attaquer dans 3 buts et défendre ces 3 buts

Les touches se font au pied :

- Par une conduite de balle
- Par une passe

BUTS

1 point = but marqué dans les buts excentrés.

3 points = but marqué dans les buts axiaux.

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 	<ul style="list-style-type: none"> • Ajouter un joueur en tant que goal volant 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser • Mettre des ballons autour du terrain 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire identifier les cibles à défendre et attaquer • L'occupation de l'espace • Compter les points



DÉFIS U7
PHASE PRINTEMPS
SAISON 2024 - 2025



15 MARS - 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 |

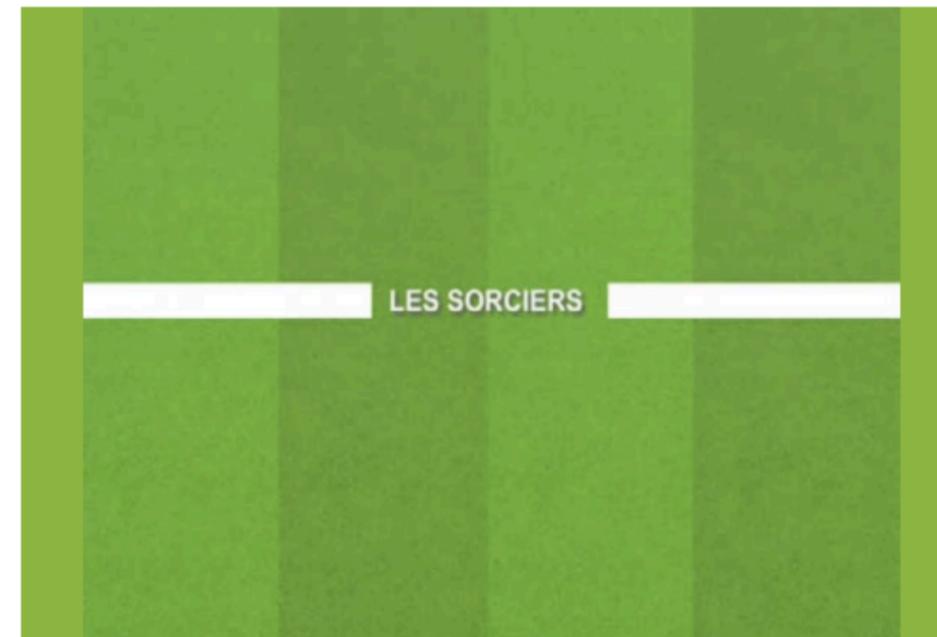
TEMPS DE JEU

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



DÉFIS U7
PHASE PRINTEMPS
SAISON 2024 - 2025



DISTRICT DE LA CÔTE D'OR DE FOOTBALL

22 MARS - THÈME 14 : LE 4 CONTRE 4



DÉFIS U7
PHASE PRINTEMPS
SAISON 2024 - 2025

THÈME 14 : LE 4 CONTRE 4

JEU U6/U7

PÉRIODE 4

MARS > AVRIL

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

4 X

4 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

4 X

12 X

1 X

4 X

4/4 X

ou
8 X

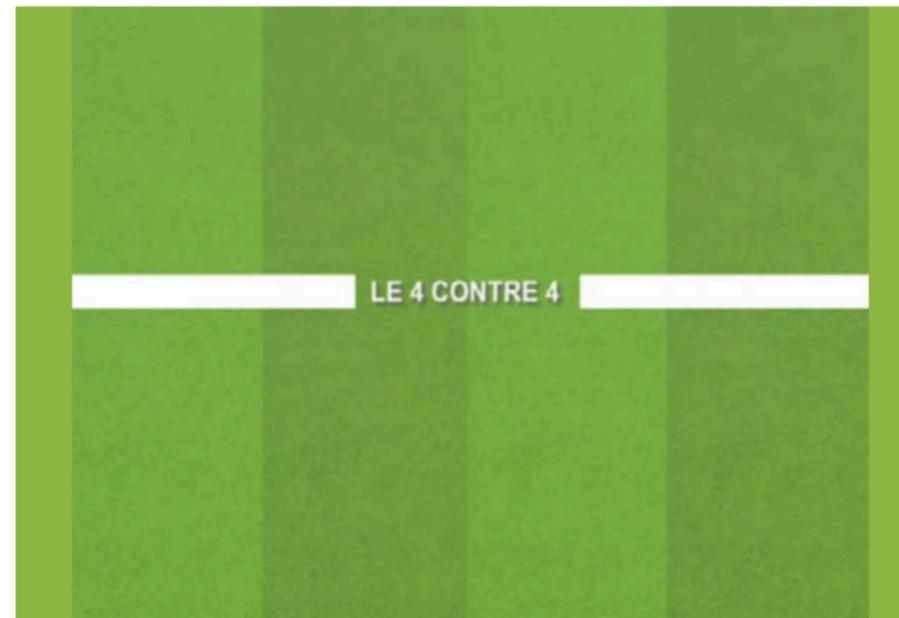
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHEMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

- On attaque 2 buts et on défend 2 buts.
- Pas de gardiens de buts.
- Les touches se font au pied :
 - En conduite de balle
 - Par une passe

BUTS

But marqué dans un des deux buts = 1 point.

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 	<ul style="list-style-type: none"> • On met 1 gardien qui défend les 2 buts • Obligation de faire une passe avant de marquer 	<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 but et/ou passe • L'occupation de l'espace • Compter les points



5 AVRIL - THÈME 12 : ABATTRE LES QUILLES

THÈME 12 : ABATTRE LES QUILLES

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

4 X
4 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

16 X
8 X
8 X
0 X |
4/4 X

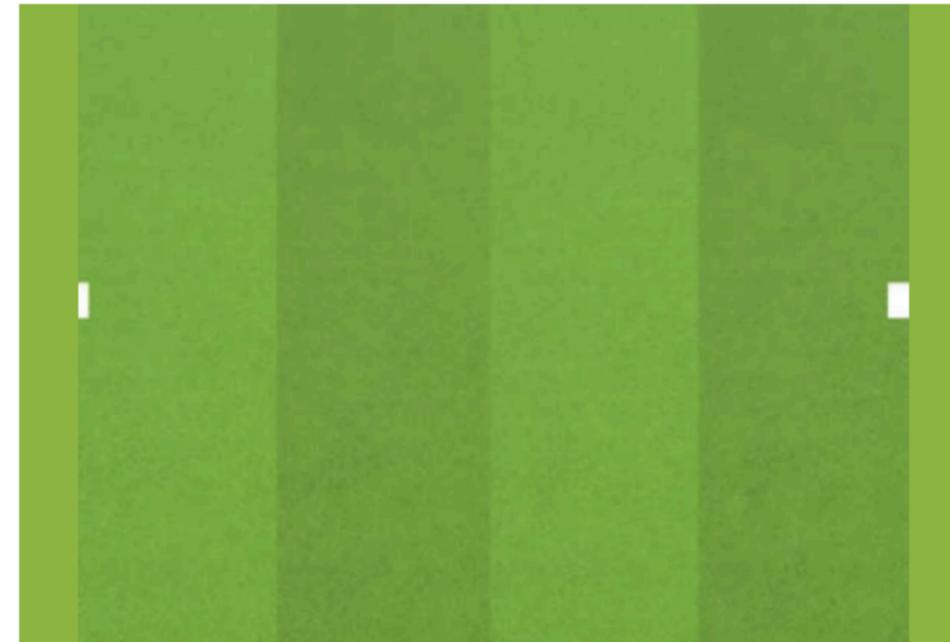
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★★★☆☆

SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Au signal de l'éducateur, les joueurs tirent dans leur ballon afin de faire tomber les quilles. Ils récupèrent leur ballon jusqu'à ce que toutes les quilles soient tombées.

BUTS

1 point = l'équipe qui fait tomber toutes ses quilles en 1^{er}.

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"> • À la main • Au pied • Pied faible 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Corriger • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Démontrer • L'activité des enfants • Les quilles ne doivent pas être trop lourdes afin de tomber



DÉFIS U7
PHASE PRINTEMPS
SAISON 2024 - 2025



12 AVRIL - THÈME 15 : LE MAGICIEN

THÈME 15 : LE MAGICIEN

JEU U6/U7

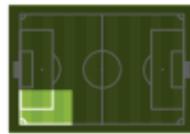
PÉRIODE 4

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

MATÉRIEL PAR TERRAIN

4 X

12 X

8 X

0 X |

4/4 X

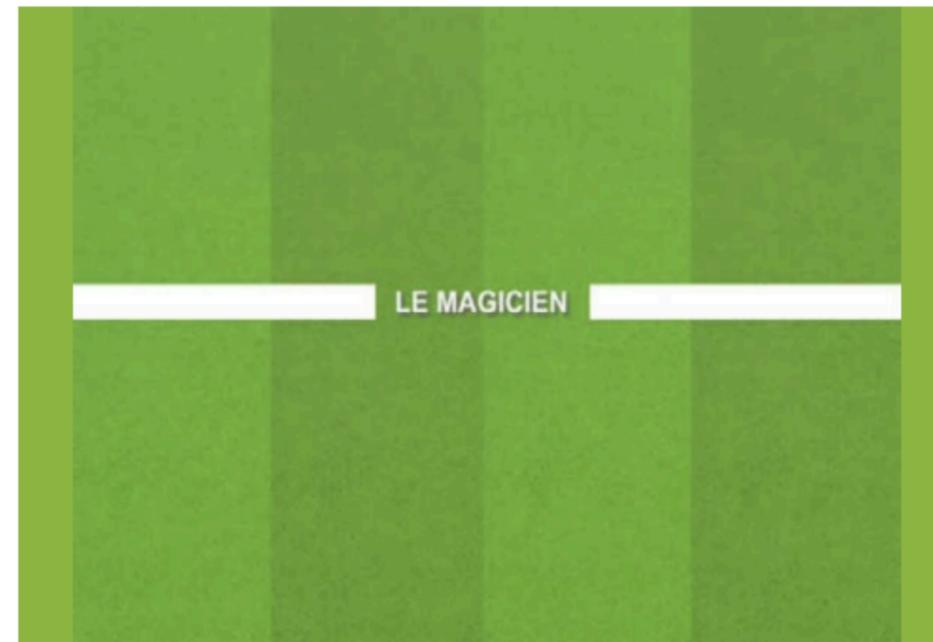
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★☆☆☆☆

SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

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)



DÉFIS U7
PHASE PRINTEMPS
SAISON 2024 - 2025



10 MAI - THÈME 5 : LA QUEUE DU DIABLE

THÈME 5 : LA QUEUE DU DIABLE

JEU U6/U7

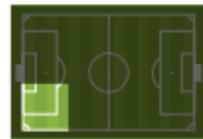
PÉRIODE 2

NOVEMBRE > DÉCEMBRE

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

ORGANISATION

ESPACE



L 20m x l 25m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

7 X 
1 X 

MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X 	8 X 
8 X 	2 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

2 équipes s'affrontent pour récupérer un maximum de chasubles. Les joueurs portent leur chasuble dans leur dos.

Celui qui se fait attraper son chasuble se retrouve dans la zone « prison ».

Le chasuble récupéré est posé dans le « coffre fort ».

Les joueurs d'une équipe peuvent faire sortir un coéquipier de la prison en lui donnant un chasuble de « la réserve ».

BUTS

1 point = dans un temps donné, l'équipe qui possède le plus de chasubles dans son coffre fort.

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 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Compter les points • à faire plusieurs séries de 1 min max • Se déplacer pour ne pas se faire toucher



DÉFIS U7
PHASE PRINTEMPS
SAISON 2024 - 2025



24 MAI - THÈME 23 : BALLON AU CAPITAINE



DÉFIS U7
PHASE PRINTEMPS
SAISON 2024 - 2025

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

