

Matériel

PLATEAU N°1

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon	Sens du jeu
Tracés de lignes			

U7

Effectif

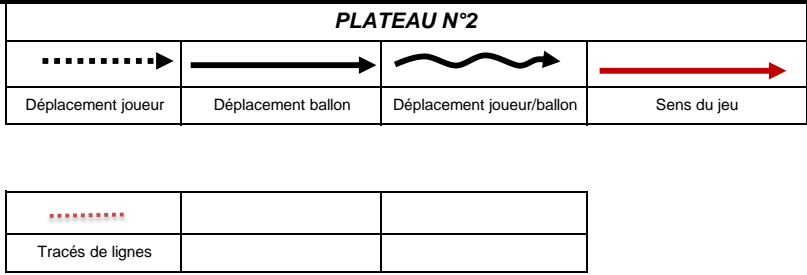
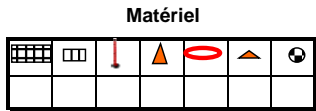
4	4		

JEU	Taches	Descriptif	Elements pedagogiques
Jeu	Objectif : Reconnaitre la cible		Variables
	But : Marquer dans le but Le 1er = 3 pts le 2nd = 1pt		Mettre plusieurs cibles 1ère équipe à 10 pts, faire plusieurs manches
	Consignes : Pas de Gardien de but 2 ballons par équipe que le capitaine alimente dans les cerceaux Sortir le ballon du cerceau et le conduire dans le camp adverse pour marquer au plus vite		Méthode Pédagogique ACTIVE Laisser jouer - Observer - Questionner
	Durée : 12'		Veiller à ... Penser à changer les capitaines toutes les 2' environ Compter les points et valoriser les réussites
	Nbre de joueurs : 10 maxi		
Espaces : 20 x 15			
Jeu	Objectif : réinvestir les apprentissages		Variables
	But : Marquer dans le but = 1 pt		On fait tourner le remplaçant toutes les 2 min selon un ordre établi
	Consignes : Bien utiliser l'espace de jeu		Méthode Pédagogique ACTIVE Laisser jouer - Observer - Questionner
	Durée : 10'		Veiller à ... Organiser son équipe = Choix d'un système Reprendre des objectifs de la séance (technique et tactique) Valoriser et compter les points
	Nbre de joueurs : 8		
Espaces : 30 x 20			

PLATEAU

RENCONTRE 1 EQUIPE 1 / EQUIPE 2	RENCONTRE 2 EQUIPE 3 / EQUIPE 4	RENCONTRE 2 EQUIPE 3 / EQUIPE 8	RENCONTRE 1 EQUIPE 1 / EQUIPE 10
JEU 3 EQUIPE 5 / EQUIPE 6	JEU 3 EQUIPE 5 / EQUIPE 6	RENCONTRE 5 EQUIPE 2 / EQUIPE 9	RENCONTRE 4 EQUIPE 4 / EQUIPE 7
RENCONTRE 4 EQUIPE 7 / EQUIPE 8			

EQUIPE	ROTATION à 8				EQUIPE	ROTATION à 10				
EQUIPE 1	R1	R2	J3	R1	EQUIPE 1	R1	J3	R2	R4	R2
EQUIPE 2	R1	R4	R1	J3	EQUIPE 2	R5	R2	R1	J3	R4
EQUIPE 3	R2	J3	R1	R4	EQUIPE 3	R2	R1	J3	R5	R2
EQUIPE 4	R2	R1	J3	R2	EQUIPE 4	R4	R5	J3	R1	R4
EQUIPE 5	J3	R1	R4	R4	EQUIPE 5	J3	R5	R1	R2	R5
EQUIPE 6	J3	R4	R2	R1	EQUIPE 6	J3	R1	R5	R4	R1
EQUIPE 7	R4	R2	R2	J3	EQUIPE 7	R4	R2	R4	R2	J3
EQUIPE 8	R4	J3	R4	R2	EQUIPE 8	R2	R4	R2	R1	J3
Temps de jeu réel : 10' à 8 équipes et 8' à 10 équipes					EQUIPE 9	R5	J3	54	R5	R1
					EQUIPE 10	R1	R4	R5	J3	R5



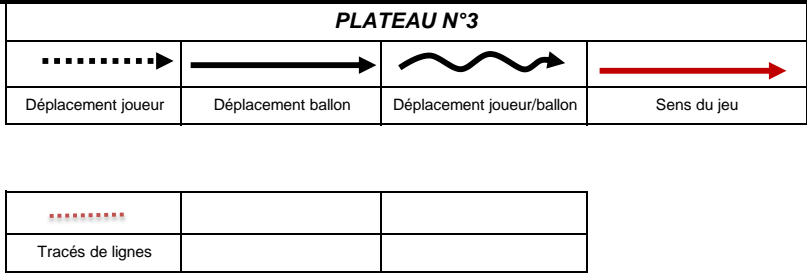
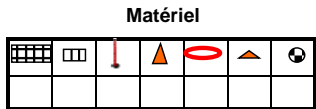
U7

Effectif			
●	●	●	●
4	4		

JEU	Taches	Descriptif	Elements pedagogiques
Jeu	Objectif : Reconnaitre le partenaire		Variables
	But : Trouver son capitaine		L'adversaire ne peut pas toucher le joueur pour récupérer le ballon Si tous les joueurs de l'équipe ont touché le ballon, 1 pt supplémentaire
	Consignes : 1 capitaine par équipe qui peut évoluer dans toute sa zone 1 pt par capitaine trouvé qui bloque le ballon		Méthode Pédagogique ACTIVE Laisser jouer - Observer - Questionner
	Durée 12'		Veiller à ... Penser à changer les capitaines toutes les 2' environ Compter les points et valoriser les réussites
	Nbre de joueurs 10 maxi		
Espaces 20 x 15			
Jeu	Objectif : réinvestir les apprentissages		Variables
	But : Marquer dans le but = 1 pt		On fait tourner le remplaçant toutes les 2 min selon un ordre établi
	Consignes : Bien utiliser l'espace de jeu		Méthode Pédagogique ACTIVE Laisser jouer - Observer - Questionner
	Durée 10'		Veiller à ... Organiser son équipe = Choix d'un système Reprendre des objectifs de la séance (technique et tactique) Valoriser et compter les points
	Nbre de joueurs 8		
Espaces 30 x 20			

PLATEAU

EQUIPE	ROTATION à 8					EQUIPE	ROTATION à 10				
EQUIPE 1	R1	R2	J3	R1		EQUIPE 1	R1	J3	R2	R4	R2
EQUIPE 2	R1	R4	R1	J3		EQUIPE 2	R5	R2	R1	J3	R4
EQUIPE 3	R2	J3	R1	R4		EQUIPE 3	R2	R1	J3	R5	R2
EQUIPE 4	R2	R1	J3	R2		EQUIPE 4	R4	R5	J3	R1	R4
EQUIPE 5	J3	R1	R4	R4		EQUIPE 5	J3	R5	R1	R2	R5
EQUIPE 6	J3	R4	R2	R1		EQUIPE 6	J3	R1	R5	R4	R1
EQUIPE 7	R4	R2	R2	J3		EQUIPE 7	R4	R2	R4	R2	J3
EQUIPE 8	R4	J3	R4	R2		EQUIPE 8	R2	R4	R2	R1	J3
Temps de jeu réel : 10' à 8 équipes et 8' à 10 équipes						EQUIPE 9	R5	J3	54	R5	R1
						EQUIPE 10	R1	R4	R5	J3	R5



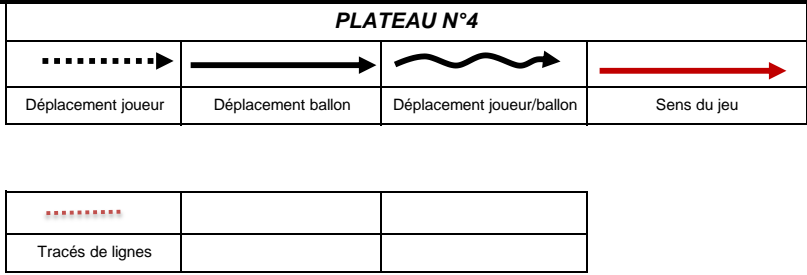
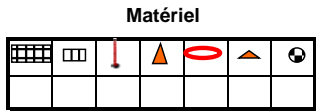
U7

Effectif

●	●	●	●
4	4		

JEU	Taches	Descriptif	Elements pedagogiques
Jeu	Objectif : Découverte de l'adversaire		Variables
	But : Rejoindre la bergerie sans se faire prendre par le loup		Faire une 1ère manche sans ballon, le loup touche le joueur Avec ballon, le loup touche le ballon, le joueur s'assoit sur ballon
	Consignes : 1 loup (rouge) 2 équipes, chaque joueur a son ballon		Méthode Pédagogique ACTIVE Laisser jouer - Observer - Questionner
	Les joueurs doivent emmener leur ballon dans la bergerie		Veiller à ... Changer le loup tous les 3 passages Compter les points et valoriser les réussites
	Chaque joueur compte ses réussites		
Jeu	Objectif : réinvestir les apprentissages		Variables
	But : Marquer dans le but = 1 pt		On fait tourner le remplaçant toutes les 2 min selon un ordre établi
	Consignes : Bien utiliser l'espace de jeu		Méthode Pédagogique ACTIVE Laisser jouer - Observer - Questionner
			Veiller à ... Organiser son équipe = Choix d'un système Reprendre des objectifs de la séance (technique et tactique) Valoriser et compter les points

PLATEAU	RENCONTRE 1 EQUIPE 1 / EQUIPE 2	RENCONTRE 2 EQUIPE 3 / EQUIPE 8	RENCONTRE 1 EQUIPE 1 / EQUIPE 10																																																																	
	JEU 3 EQUIPE 5 / EQUIPE 6	RENCONTRE 2 EQUIPE 3 / EQUIPE 4	JEU 3 EQUIPE 5 / EQUIPE 6																																																																	
	RENCONTRE 4 EQUIPE 7 / EQUIPE 8	RENCONTRE 5 EQUIPE 2 / EQUIPE 9	RENCONTRE 4 EQUIPE 4 / EQUIPE 7																																																																	
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>EQUIPE</th> <th colspan="4">ROTATION à 8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>EQUIPE 1</td><td>R1</td><td>R2</td><td>J3</td><td>R1</td></tr> <tr><td>EQUIPE 2</td><td>R1</td><td>R4</td><td>R1</td><td>J3</td></tr> <tr><td>EQUIPE 3</td><td>R2</td><td>J3</td><td>R1</td><td>R4</td></tr> <tr><td>EQUIPE 4</td><td>R2</td><td>R1</td><td>J3</td><td>R2</td></tr> <tr><td>EQUIPE 5</td><td>J3</td><td>R1</td><td>R4</td><td>R4</td></tr> <tr><td>EQUIPE 6</td><td>J3</td><td>R4</td><td>R2</td><td>R1</td></tr> <tr><td>EQUIPE 7</td><td>R4</td><td>R2</td><td>R2</td><td>J3</td></tr> <tr><td>EQUIPE 8</td><td>R4</td><td>J3</td><td>R4</td><td>R2</td></tr> </tbody> </table>			EQUIPE	ROTATION à 8				EQUIPE 1	R1	R2	J3	R1	EQUIPE 2	R1	R4	R1	J3	EQUIPE 3	R2	J3	R1	R4	EQUIPE 4	R2	R1	J3	R2	EQUIPE 5	J3	R1	R4	R4	EQUIPE 6	J3	R4	R2	R1	EQUIPE 7	R4	R2	R2	J3	EQUIPE 8	R4	J3	R4	R2																				
	EQUIPE	ROTATION à 8																																																																		
	EQUIPE 1	R1	R2	J3	R1																																																															
	EQUIPE 2	R1	R4	R1	J3																																																															
	EQUIPE 3	R2	J3	R1	R4																																																															
	EQUIPE 4	R2	R1	J3	R2																																																															
	EQUIPE 5	J3	R1	R4	R4																																																															
EQUIPE 6	J3	R4	R2	R1																																																																
EQUIPE 7	R4	R2	R2	J3																																																																
EQUIPE 8	R4	J3	R4	R2																																																																
<table border="1"> <thead> <tr> <th>EQUIPE</th> <th colspan="5">ROTATION à 10</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>EQUIPE 1</td><td>R1</td><td>J3</td><td>R2</td><td>R4</td><td>R2</td></tr> <tr><td>EQUIPE 2</td><td>R5</td><td>R2</td><td>R1</td><td>J3</td><td>R4</td></tr> <tr><td>EQUIPE 3</td><td>R2</td><td>R1</td><td>J3</td><td>R5</td><td>R2</td></tr> <tr><td>EQUIPE 4</td><td>R4</td><td>R5</td><td>J3</td><td>R1</td><td>R4</td></tr> <tr><td>EQUIPE 5</td><td>J3</td><td>R5</td><td>R1</td><td>R2</td><td>R5</td></tr> <tr><td>EQUIPE 6</td><td>J3</td><td>R1</td><td>R5</td><td>R4</td><td>R1</td></tr> <tr><td>EQUIPE 7</td><td>R4</td><td>R2</td><td>R4</td><td>R2</td><td>J3</td></tr> <tr><td>EQUIPE 8</td><td>R2</td><td>R4</td><td>R2</td><td>R1</td><td>J3</td></tr> <tr><td>EQUIPE 9</td><td>R5</td><td>J3</td><td>54</td><td>R5</td><td>R1</td></tr> <tr><td>EQUIPE 10</td><td>R1</td><td>R4</td><td>R5</td><td>J3</td><td>R5</td></tr> </tbody> </table>			EQUIPE	ROTATION à 10					EQUIPE 1	R1	J3	R2	R4	R2	EQUIPE 2	R5	R2	R1	J3	R4	EQUIPE 3	R2	R1	J3	R5	R2	EQUIPE 4	R4	R5	J3	R1	R4	EQUIPE 5	J3	R5	R1	R2	R5	EQUIPE 6	J3	R1	R5	R4	R1	EQUIPE 7	R4	R2	R4	R2	J3	EQUIPE 8	R2	R4	R2	R1	J3	EQUIPE 9	R5	J3	54	R5	R1	EQUIPE 10	R1	R4	R5	J3	R5
EQUIPE	ROTATION à 10																																																																			
EQUIPE 1	R1	J3	R2	R4	R2																																																															
EQUIPE 2	R5	R2	R1	J3	R4																																																															
EQUIPE 3	R2	R1	J3	R5	R2																																																															
EQUIPE 4	R4	R5	J3	R1	R4																																																															
EQUIPE 5	J3	R5	R1	R2	R5																																																															
EQUIPE 6	J3	R1	R5	R4	R1																																																															
EQUIPE 7	R4	R2	R4	R2	J3																																																															
EQUIPE 8	R2	R4	R2	R1	J3																																																															
EQUIPE 9	R5	J3	54	R5	R1																																																															
EQUIPE 10	R1	R4	R5	J3	R5																																																															
Temps de jeu réel : 10' à 8 équipes et 8' à 10 équipes																																																																				



U7

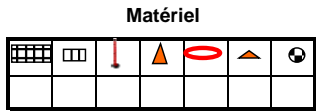
Effectif

●	●	●	●
4	4		

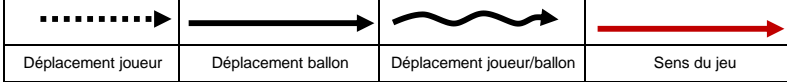
JEU	Taches	Descriptif	Elements pedagogiques
Jeu	Objectif : Reconnaitre la cible		Variables
	But : Avoir le moins de ballon dans son camp		1- Contrôler le ballon dans le camp adverse 2- Mettre des cerceaux dans le camp et déposer le ballon dedans 3- Contourner un plot pour aller dans le camp adverse
	Consignes : Au signal, vider sa maison : amener en conduite de balle un ballon de son camp vers le camp adverse		Méthode Pédagogique ACTIVE
	Tous les joueurs partent en même temps		Laisser jouer - Observer - Questionner
	Savoir bien mettre le ballon dans le camp adverse		Veiller à ... Faire attention au temps d'activité. Faire des séquences de 30" maximum. Compter les points et valoriser les réussites
Jeu	Objectif : réinvestir les apprentissages	30m 	Variables
	But : Marquer dans le but = 1 pt		On fait tourner le remplaçant toutes les 2 min selon un ordre établi
	Consignes : Bien utiliser l'espace de jeu		Méthode Pédagogique ACTIVE
			Laisser jouer - Observer - Questionner
			Veiller à ... Organiser son équipe = Choix d'un système Reprendre des objectifs de la séance (technique et tactique) Valoriser et compter les points

PLATEAU

EQUIPE	ROTATION à 8				EQUIPE	ROTATION à 10				
EQUIPE 1	R1	R2	J3	R1	EQUIPE 1	R1	J3	R2	R4	R2
EQUIPE 2	R1	R4	R1	J3	EQUIPE 2	R5	R2	R1	J3	R4
EQUIPE 3	R2	J3	R1	R4	EQUIPE 3	R2	R1	J3	R5	R2
EQUIPE 4	R2	R1	J3	R2	EQUIPE 4	R4	R5	J3	R1	R4
EQUIPE 5	J3	R1	R4	R4	EQUIPE 5	J3	R5	R1	R2	R5
EQUIPE 6	J3	R4	R2	R1	EQUIPE 6	J3	R1	R5	R4	R1
EQUIPE 7	R4	R2	R2	J3	EQUIPE 7	R4	R2	R4	R2	J3
EQUIPE 8	R4	J3	R4	R2	EQUIPE 8	R2	R4	R2	R1	J3
Temps de jeu réel : 10' à 8 équipes et 8' à 10 équipes					EQUIPE 9	R5	J3	54	R5	R1
					EQUIPE 10	R1	R4	R5	J3	R5



PLATEAU N°5



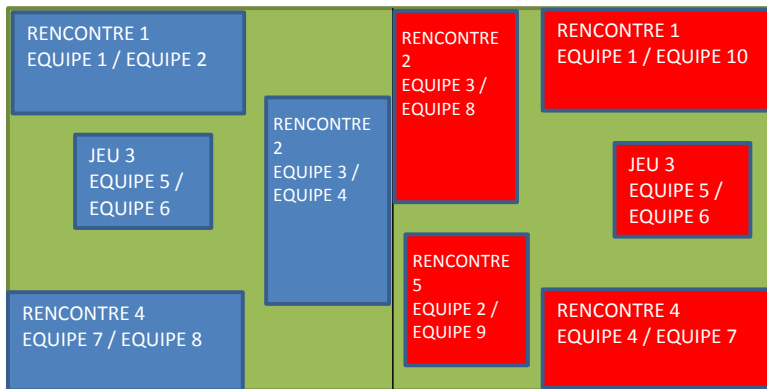
U7

Effectif			
4	4		

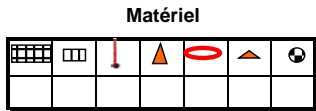
.....		
Tracés de lignes		

JEU	Taches	Descriptif	Elements pedagogiques
Jeu	Objectif : Repérer le partenaire		Variables
	But : Marquer le plus de buts		Obligation de faire une passe à avant de marquer Si tous les joueurs de l'équipe ont touché le ballon, 1 pt supplémentaire
	Consignes : Chaque équipe attaque 2 buts et défend 2 buts 1 but = 1 point Pas de Gardien de buts		Méthode Pédagogique ACTIVE Laisser jouer - Observer - Questionner
	Durée		12'
	Nbre de joueurs		10 maxi
Espaces	20 x 15	Veiller à ... Faire attention aux distances, si le terrain est trop grand le diminuer rapidement Compter les points et valoriser les réussites	
Jeu	Objectif : réinvestir les apprentissages		Variables
	But : Marquer dans le but = 1 pt		On fait tourner le remplaçant toutes les 2 min selon un ordre établi
	Consignes : Bien utiliser l'espace de jeu		Méthode Pédagogique ACTIVE Laisser jouer - Observer - Questionner
	Durée		10'
	Nbre de joueurs		8
Espaces	30 x 20	Veiller à ... Organiser son équipe = Choix d'un système Reprendre des objectifs de la séance (technique et tactique) Valoriser et compter les points	

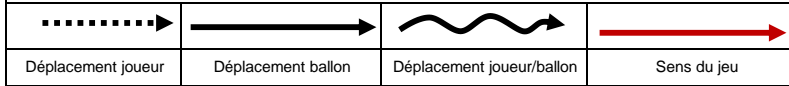
**P
L
A
T
E
A
U**



EQUIPE	ROTATION à 8				EQUIPE	ROTATION à 10				
EQUIPE 1	R1	R2	J3	R1	EQUIPE 1	R1	J3	R2	R4	R2
EQUIPE 2	R1	R4	R1	J3	EQUIPE 2	R5	R2	R1	J3	R4
EQUIPE 3	R2	J3	R1	R4	EQUIPE 3	R2	R1	J3	R5	R2
EQUIPE 4	R2	R1	J3	R2	EQUIPE 4	R4	R5	J3	R1	R4
EQUIPE 5	J3	R1	R4	R4	EQUIPE 5	J3	R5	R1	R2	R5
EQUIPE 6	J3	R4	R2	R1	EQUIPE 6	J3	R1	R5	R4	R1
EQUIPE 7	R4	R2	R2	J3	EQUIPE 7	R4	R2	R4	R2	J3
EQUIPE 8	R4	J3	R4	R2	EQUIPE 8	R2	R4	R2	R1	J3
Temps de jeu réel : 10' à 8 équipes et 8' à 10 équipes					EQUIPE 9	R5	J3	54	R5	R1
					EQUIPE 10	R1	R4	R5	J3	R5



PLATEAU N°6



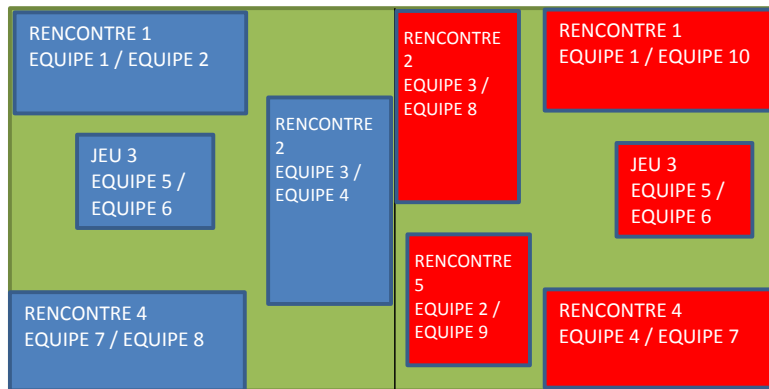
U7

Effectif			
4	4		

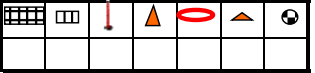

















.....		
Tracés de lignes		

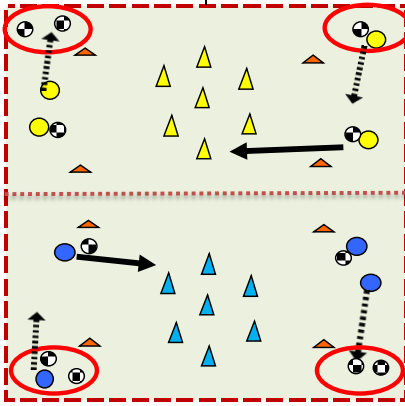
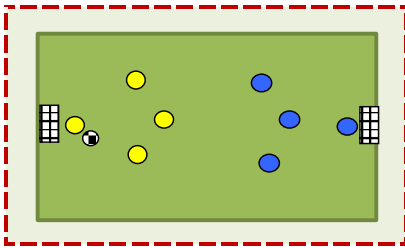
JEU	Taches	Descriptif	Elements pedagogiques	
Jeu	Objectif : Découverte de l'adversaire		Variables	
	But : Attrapper le plus de chasubles possible sans se faire prendre		Jeu sans ballon dans un 1er temps Avec ballon, le joueur s'assoit sur ballon pour se protéger (3")	
	Consignes : 1 seule couleur Chaque joueur met son chasuble dans son short (queue de renard) Le joueur doit attraper les chasubles sans se faire prendre le sien Si il perd son chasuble, il va en prison Chaque joueur compte ses réussites (1pt) et si il a toujours le sien (2pts)		Méthode Pédagogique ACTIVE Laisser jouer - Observer - Questionner	
	Durée		12'	Veiller à ... limiter le temps de jeu à 1min afin que les joueurs en Prison n'y soient pas trop longtemps.
	Nbre de joueurs		10 maxi	Compter les points et valoriser les réussites Observer le déplacement des joueurs et voir leur façon de se protéger et d'attaquer
	Espaces		20 x 15	
Jeu	Objectif : réinvestir les apprentissages		Variables	
	But : Marquer dans le but = 1 pt		On fait tourner le remplaçant toutes les 2 min selon un ordre établi	
	Consignes : Bien utiliser l'espace de jeu		Méthode Pédagogique ACTIVE Laisser jouer - Observer - Questionner	
	Durée		10'	Veiller à ... Organiser son équipe = Choix d'un système Reprendre des objectifs de la séance (technique et tactique) Valoriser et compter les points
	Nbre de joueurs		8	
	Espaces		30 x 20	

**P
L
A
T
E
A
U**



EQUIPE	ROTATION à 8					EQUIPE	ROTATION à 10				
EQUIPE 1	R1	R2	J3	R1		EQUIPE 1	R1	J3	R2	R4	R2
EQUIPE 2	R1	R4	R1	J3		EQUIPE 2	R5	R2	R1	J3	R4
EQUIPE 3	R2	J3	R1	R4		EQUIPE 3	R2	R1	J3	R5	R2
EQUIPE 4	R2	R1	J3	R2		EQUIPE 4	R4	R5	J3	R1	R4
EQUIPE 5	J3	R1	R4	R4		EQUIPE 5	J3	R5	R1	R2	R5
EQUIPE 6	J3	R4	R2	R1		EQUIPE 6	J3	R1	R5	R4	R1
EQUIPE 7	R4	R2	R2	J3		EQUIPE 7	R4	R2	R4	R2	J3
EQUIPE 8	R4	J3	R4	R2		EQUIPE 8	R2	R4	R2	R1	J3
Temps de jeu réel : 10' à 8 équipes et 8' à 10 équipes						EQUIPE 9	R5	J3	R5	R5	R1
						EQUIPE 10	R1	R4	R5	J3	R5

Matériel	PLATEAU N°7				U7												
					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">Effectif</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> </tr> </table>	Effectif								4	4		
Effectif																	
																	
4	4																
	Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon	Sens du jeu													
																	
	Tracés de lignes																

JEUX	Taches		Descriptif	Elements pedagogiques
Jeu	Objectif : Reconnaitre la cible	Durée		Variables
	But : Viser et faire tomber les quilles L'équipe ayant fait tomber toutes ses quilles la première marque 2pts, si la 2nde équipe fait tomber au moins 1 quille marque 1 pt	12'		Si une équipe domine le jeu, mettre la visée plus loin
	Consignes : Prendre un ballon de son camp et le conduire jusqu'à la zone de visée. Si il n'y pas assez de ballons dans le camp, les joueurs peuvent les récupérer et les mettre dans leur camp.	Nbre de joueurs		Méthode Pédagogique
		10 maxi		ACTIVE
		Espaces 20 x 15		Laisser jouer - Observer - Questionner
Jeu	Objectif : réinvestir les apprentissages	Durée		Variables
	But : Marquer dans le but = 1 pt	10'		On fait tourner le remplaçant toutes les 2 min selon un ordre établi
	Consignes : Bien utiliser l'espace de jeu	Nbre de joueurs		Méthode Pédagogique
		8		ACTIVE
		Espaces 30 x 20		Laisser jouer - Observer - Questionner
			Veiller à ...	Vérifier que les distances de tirs ne soient pas trop longue. Compter les points et valoriser les réussites
			Veiller à ...	Organiser son équipe = Choix d'un système Reprendre des objectifs de la séance (technique et tactique) Valoriser et compter les points

P L A T E A U	RENCONTRE 1 EQUIPE 1 / EQUIPE 2	RENCONTRE 2 EQUIPE 3 / EQUIPE 4	RENCONTRE 3 EQUIPE 5 / EQUIPE 6	RENCONTRE 4 EQUIPE 7 / EQUIPE 8	RENCONTRE 5 EQUIPE 2 / EQUIPE 9	RENCONTRE 6 EQUIPE 3 / EQUIPE 8	RENCONTRE 7 EQUIPE 1 / EQUIPE 10	RENCONTRE 8 EQUIPE 4 / EQUIPE 7	RENCONTRE 9 EQUIPE 5 / EQUIPE 6	RENCONTRE 10 EQUIPE 1 / EQUIPE 10																																																																																																																									
	JEU 3 EQUIPE 5 / EQUIPE 6	JEU 3 EQUIPE 5 / EQUIPE 6	JEU 3 EQUIPE 5 / EQUIPE 6	JEU 3 EQUIPE 5 / EQUIPE 6	JEU 3 EQUIPE 5 / EQUIPE 6	JEU 3 EQUIPE 5 / EQUIPE 6	JEU 3 EQUIPE 5 / EQUIPE 6	JEU 3 EQUIPE 5 / EQUIPE 6	JEU 3 EQUIPE 5 / EQUIPE 6	JEU 3 EQUIPE 5 / EQUIPE 6																																																																																																																									
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">EQUIPE</th> <th colspan="4" style="width: 40%;">ROTATION à 8</th> <th colspan="5" style="width: 45%;">ROTATION à 10</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>EQUIPE 1</td> <td>R1</td><td>R2</td><td>J3</td><td>R1</td> <td>EQUIPE 1</td> <td>R1</td><td>J3</td><td>R2</td><td>R4</td><td>R2</td> </tr> <tr> <td>EQUIPE 2</td> <td>R1</td><td>R4</td><td>R1</td><td>J3</td> <td>EQUIPE 2</td> <td>R5</td><td>R2</td><td>R1</td><td>J3</td><td>R4</td> </tr> <tr> <td>EQUIPE 3</td> <td>R2</td><td>J3</td><td>R1</td><td>R4</td> <td>EQUIPE 3</td> <td>R2</td><td>R1</td><td>J3</td><td>R5</td><td>R2</td> </tr> <tr> <td>EQUIPE 4</td> <td>R2</td><td>R1</td><td>J3</td><td>R2</td> <td>EQUIPE 4</td> <td>R4</td><td>R5</td><td>J3</td><td>R1</td><td>R4</td> </tr> <tr> <td>EQUIPE 5</td> <td>J3</td><td>R1</td><td>R4</td><td>R4</td> <td>EQUIPE 5</td> <td>J3</td><td>R5</td><td>R1</td><td>R2</td><td>R5</td> </tr> <tr> <td>EQUIPE 6</td> <td>J3</td><td>R4</td><td>R2</td><td>R1</td> <td>EQUIPE 6</td> <td>J3</td><td>R1</td><td>R5</td><td>R4</td><td>R1</td> </tr> <tr> <td>EQUIPE 7</td> <td>R4</td><td>R2</td><td>R2</td><td>J3</td> <td>EQUIPE 7</td> <td>R4</td><td>R2</td><td>R4</td><td>R2</td><td>J3</td> </tr> <tr> <td>EQUIPE 8</td> <td>R4</td><td>J3</td><td>R4</td><td>R2</td> <td>EQUIPE 8</td> <td>R2</td><td>R4</td><td>R2</td><td>R1</td><td>J3</td> </tr> <tr> <td colspan="11" style="text-align: center;">Temps de jeu réel : 10' à 8 équipes et 8' à 10 équipes</td> </tr> <tr> <td>EQUIPE 9</td> <td>R5</td><td>J3</td><td>R5</td><td>R5</td><td>R1</td> <td>EQUIPE 10</td> <td>R1</td><td>R4</td><td>R5</td><td>J3</td><td>R5</td> </tr> </tbody> </table>										EQUIPE	ROTATION à 8				ROTATION à 10					EQUIPE 1	R1	R2	J3	R1	EQUIPE 1	R1	J3	R2	R4	R2	EQUIPE 2	R1	R4	R1	J3	EQUIPE 2	R5	R2	R1	J3	R4	EQUIPE 3	R2	J3	R1	R4	EQUIPE 3	R2	R1	J3	R5	R2	EQUIPE 4	R2	R1	J3	R2	EQUIPE 4	R4	R5	J3	R1	R4	EQUIPE 5	J3	R1	R4	R4	EQUIPE 5	J3	R5	R1	R2	R5	EQUIPE 6	J3	R4	R2	R1	EQUIPE 6	J3	R1	R5	R4	R1	EQUIPE 7	R4	R2	R2	J3	EQUIPE 7	R4	R2	R4	R2	J3	EQUIPE 8	R4	J3	R4	R2	EQUIPE 8	R2	R4	R2	R1	J3	Temps de jeu réel : 10' à 8 équipes et 8' à 10 équipes											EQUIPE 9	R5	J3	R5	R5	R1	EQUIPE 10	R1	R4	R5	J3	R5
	EQUIPE	ROTATION à 8				ROTATION à 10																																																																																																																													
	EQUIPE 1	R1	R2	J3	R1	EQUIPE 1	R1	J3	R2	R4	R2																																																																																																																								
	EQUIPE 2	R1	R4	R1	J3	EQUIPE 2	R5	R2	R1	J3	R4																																																																																																																								
	EQUIPE 3	R2	J3	R1	R4	EQUIPE 3	R2	R1	J3	R5	R2																																																																																																																								
	EQUIPE 4	R2	R1	J3	R2	EQUIPE 4	R4	R5	J3	R1	R4																																																																																																																								
	EQUIPE 5	J3	R1	R4	R4	EQUIPE 5	J3	R5	R1	R2	R5																																																																																																																								
	EQUIPE 6	J3	R4	R2	R1	EQUIPE 6	J3	R1	R5	R4	R1																																																																																																																								
EQUIPE 7	R4	R2	R2	J3	EQUIPE 7	R4	R2	R4	R2	J3																																																																																																																									
EQUIPE 8	R4	J3	R4	R2	EQUIPE 8	R2	R4	R2	R1	J3																																																																																																																									
Temps de jeu réel : 10' à 8 équipes et 8' à 10 équipes																																																																																																																																			
EQUIPE 9	R5	J3	R5	R5	R1	EQUIPE 10	R1	R4	R5	J3	R5																																																																																																																								

Matériel

PLATEAU N°8

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon	Sens du jeu
Tracés de lignes			

U7

Effectif

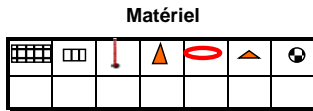
4	4		

JEU	Taches	Descriptif	Elements pedagogiques
Jeu	Objectif : Reconnaitre le partenaire		Variables
	But : Trouver son partenaire et marquer des points		L'adversaire ne peut pas rentrer dans la zone pour récupérer le ballon Si tous les joueurs de l'équipe ont touché le ballon, 1 pt supplémentaire
	Consignes : 1 capitaine par équipe qui peut évoluer dans toute sa zone 1pt ou 2pts selon la zone par capitaine trouvé qui bloque le ballon L'équipe qui n'a pas le ballon, le capitaine peut sortir de sa zone		Méthode Pédagogique ACTIVE Laisser jouer - Observer - Questionner
	Durée 12'		Veiller à ... Penser à changer les capitaines toutes les 2' environ Compter les points et valoriser les réussites
	Nbre de joueurs		
	10 maxi		
	Espaces		
	20 x 15		
Jeu	Objectif : réinvestir les apprentissages		Variables
	But : Marquer dans le but = 1 pt		On fait tourner le remplaçant toutes les 2 min selon un ordre établi
	Consignes : Bien utiliser l'espace de jeu		Méthode Pédagogique ACTIVE Laisser jouer - Observer - Questionner
	Durée 10'		Veiller à ... Organiser son équipe = Choix d'un système Reprendre des objectifs de la séance (technique et tactique) Valoriser et compter les points
	Nbre de joueurs		
	8		
	Espaces		
	30 x 20		

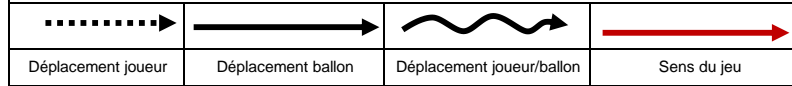
PLATEAU

RENCONTRE 1 EQUIPE 1 / EQUIPE 2	RENCONTRE 2 EQUIPE 3 / EQUIPE 4	RENCONTRE 3 EQUIPE 5 / EQUIPE 6	RENCONTRE 4 EQUIPE 7 / EQUIPE 8	RENCONTRE 5 EQUIPE 2 / EQUIPE 9	RENCONTRE 6 EQUIPE 3 / EQUIPE 8	RENCONTRE 7 EQUIPE 4 / EQUIPE 7	RENCONTRE 8 EQUIPE 1 / EQUIPE 10	RENCONTRE 9 EQUIPE 5 / EQUIPE 6	RENCONTRE 10 EQUIPE 1 / EQUIPE 10
------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------	-------------------------------------	------------------------------------	--------------------------------------

EQUIPE	ROTATION à 8					EQUIPE	ROTATION à 10				
EQUIPE 1	R1	R2	J3	R1		EQUIPE 1	R1	J3	R2	R4	R2
EQUIPE 2	R1	R4	R1	J3		EQUIPE 2	R5	R2	R1	J3	R4
EQUIPE 3	R2	J3	R1	R4		EQUIPE 3	R2	R1	J3	R5	R2
EQUIPE 4	R2	R1	J3	R2		EQUIPE 4	R4	R5	J3	R1	R4
EQUIPE 5	J3	R1	R4	R4		EQUIPE 5	J3	R5	R1	R2	R5
EQUIPE 6	J3	R4	R2	R1		EQUIPE 6	J3	R1	R5	R4	R1
EQUIPE 7	R4	R2	R2	J3		EQUIPE 7	R4	R2	R4	R2	J3
EQUIPE 8	R4	J3	R4	R2		EQUIPE 8	R2	R4	R2	R1	J3
Temps de jeu réel : 10' à 8 équipes et 8' à 10 équipes											
EQUIPE 9	R5	J3	R5	R5	R1	EQUIPE 9	R5	J3	R5	R5	R1
EQUIPE 10	R1	R4	R5	J3	R5	EQUIPE 10	R1	R4	R5	J3	R5



PLATEAU N°9



U7

Effectif			
4	4		

.....		
Tracés de lignes		

JEUX	Taches	Descriptif	Elements pedagogiques	
Jeu	Objectif : Découverte de l'adversaire But : Ne pas se faire toucher A la fin du temps, compter les joueurs en activité Consignes : 2 équipes, l'une chasseur, l'autre chassée Les chasseurs doivent toucher les chassés Dès qu'ils sont touchés, ils mettent leur ballon sur la tête et écartent les jambes Pour les délivrer, leurs partenaires font rouler leur ballon entre les jambes.	Durée: 12' Nbre de joueurs: 10 maxi Espaces: 20 x 15 	Variables 1- Jeu avec le ballon à la main Si le ballon tombe, le chassé est considéré comme touché 2- Jeu en conduite de balle Pour délivrer son partenaire, faire un petit pont 3- Jeu en conduite de balle si le chasseur prend le ballon, il le conduit dans sa zone, le chassé prend un autre ballon. Méthode Pédagogique ACTIVE Laisser jouer - Observer - Questionner Veiller à ... Limiter le temps de jeu à 1min et inverser les rôles. Compter les points et valoriser les réussites Pour la partie 3, ne la faire que si les enfants ont réussi les parties 1 et 2. Déduire 1pt par ballon capturé	
	Jeu	Objectif : réinvestir les apprentissages But : Marquer dans le but = 1 pt Consignes : Bien utiliser l'espace de jeu	30m 	Variables On fait tourner le remplaçant toutes les 2 min selon un ordre établi Méthode Pédagogique ACTIVE Laisser jouer - Observer - Questionner Veiller à ... Organiser son équipe = Choix d'un système Reprendre des objectifs de la séance (technique et tactique) Valoriser et compter les points

PLATEAU		<table border="1"> <thead> <tr> <th>EQUIPE</th> <th colspan="4">ROTATION à 8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>EQUIPE 1</td><td>R1</td><td>R2</td><td>J3</td><td>R1</td></tr> <tr><td>EQUIPE 2</td><td>R1</td><td>R4</td><td>R1</td><td>J3</td></tr> <tr><td>EQUIPE 3</td><td>R2</td><td>J3</td><td>R1</td><td>R4</td></tr> <tr><td>EQUIPE 4</td><td>R2</td><td>R1</td><td>J3</td><td>R2</td></tr> <tr><td>EQUIPE 5</td><td>J3</td><td>R1</td><td>R4</td><td>R4</td></tr> <tr><td>EQUIPE 6</td><td>J3</td><td>R4</td><td>R2</td><td>R1</td></tr> <tr><td>EQUIPE 7</td><td>R4</td><td>R2</td><td>R2</td><td>J3</td></tr> <tr><td>EQUIPE 8</td><td>R4</td><td>J3</td><td>R4</td><td>R2</td></tr> </tbody> </table>	EQUIPE	ROTATION à 8				EQUIPE 1	R1	R2	J3	R1	EQUIPE 2	R1	R4	R1	J3	EQUIPE 3	R2	J3	R1	R4	EQUIPE 4	R2	R1	J3	R2	EQUIPE 5	J3	R1	R4	R4	EQUIPE 6	J3	R4	R2	R1	EQUIPE 7	R4	R2	R2	J3	EQUIPE 8	R4	J3	R4	R2	<table border="1"> <thead> <tr> <th>EQUIPE</th> <th colspan="5">ROTATION à 10</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>EQUIPE 1</td><td>R1</td><td>J3</td><td>R2</td><td>R4</td><td>R2</td></tr> <tr><td>EQUIPE 2</td><td>R5</td><td>R2</td><td>R1</td><td>J3</td><td>R4</td></tr> <tr><td>EQUIPE 3</td><td>R2</td><td>R1</td><td>J3</td><td>R5</td><td>R2</td></tr> <tr><td>EQUIPE 4</td><td>R4</td><td>R5</td><td>J3</td><td>R1</td><td>R4</td></tr> <tr><td>EQUIPE 5</td><td>J3</td><td>R5</td><td>R1</td><td>R2</td><td>R5</td></tr> <tr><td>EQUIPE 6</td><td>J3</td><td>R1</td><td>R5</td><td>R4</td><td>R1</td></tr> <tr><td>EQUIPE 7</td><td>R4</td><td>R2</td><td>R4</td><td>R2</td><td>J3</td></tr> <tr><td>EQUIPE 8</td><td>R2</td><td>R4</td><td>R2</td><td>R1</td><td>J3</td></tr> <tr><td>EQUIPE 9</td><td>R5</td><td>J3</td><td>R5</td><td>R5</td><td>R1</td></tr> <tr><td>EQUIPE 10</td><td>R1</td><td>R4</td><td>R5</td><td>J3</td><td>R5</td></tr> </tbody> </table>	EQUIPE	ROTATION à 10					EQUIPE 1	R1	J3	R2	R4	R2	EQUIPE 2	R5	R2	R1	J3	R4	EQUIPE 3	R2	R1	J3	R5	R2	EQUIPE 4	R4	R5	J3	R1	R4	EQUIPE 5	J3	R5	R1	R2	R5	EQUIPE 6	J3	R1	R5	R4	R1	EQUIPE 7	R4	R2	R4	R2	J3	EQUIPE 8	R2	R4	R2	R1	J3	EQUIPE 9	R5	J3	R5	R5	R1	EQUIPE 10	R1	R4	R5	J3	R5
	EQUIPE	ROTATION à 8																																																																																																																
	EQUIPE 1	R1	R2	J3	R1																																																																																																													
	EQUIPE 2	R1	R4	R1	J3																																																																																																													
	EQUIPE 3	R2	J3	R1	R4																																																																																																													
	EQUIPE 4	R2	R1	J3	R2																																																																																																													
	EQUIPE 5	J3	R1	R4	R4																																																																																																													
	EQUIPE 6	J3	R4	R2	R1																																																																																																													
	EQUIPE 7	R4	R2	R2	J3																																																																																																													
	EQUIPE 8	R4	J3	R4	R2																																																																																																													
EQUIPE	ROTATION à 10																																																																																																																	
EQUIPE 1	R1	J3	R2	R4	R2																																																																																																													
EQUIPE 2	R5	R2	R1	J3	R4																																																																																																													
EQUIPE 3	R2	R1	J3	R5	R2																																																																																																													
EQUIPE 4	R4	R5	J3	R1	R4																																																																																																													
EQUIPE 5	J3	R5	R1	R2	R5																																																																																																													
EQUIPE 6	J3	R1	R5	R4	R1																																																																																																													
EQUIPE 7	R4	R2	R4	R2	J3																																																																																																													
EQUIPE 8	R2	R4	R2	R1	J3																																																																																																													
EQUIPE 9	R5	J3	R5	R5	R1																																																																																																													
EQUIPE 10	R1	R4	R5	J3	R5																																																																																																													
Temps de jeu réel : 10' à 8 équipes et 8' à 10 équipes																																																																																																																		