



Obligation
**1 atelier
Educatif**

**6 tps de
jeu de 7'**

**L'Interclub
U7**

Pratique :
**Au moins 3
activités différentes**



Rotations



Les équipes sont enregistrées comme d'habitude par l'éducateur qui accueille le plateau.

On considère maximum 60 enfants présents par plateau, nous avons donc calé une organisation qui permettent à tous de passer sur les 6 ateliers proposés. Au maximum, on formera 12 équipes, possibilité de créer des équipes avec des joueurs n'étant pas du même club...

6 Temps de 7' sont à effectuer sur l'après-midi.

Dès leur arrivée, les joueurs sont enregistrés par l'éducateur qui accueille le plateau, plusieurs équipes sont formées et 1 numéro est attribué par équipe, pair ou impair.

Avant de démarrer le plateau, l'éducateur ventilera les équipes sur les différents ateliers (1 équipe de nombre pair et impair par atelier).

Une fois en place, le plateau pourra commencer.

A l'issue de chaque temps de jeu, les équipes tourneront dans le sens qui correspondra au numéro pair ou impair qui leur aura été attribué au début.

Rotation des équipes (12 maxi)

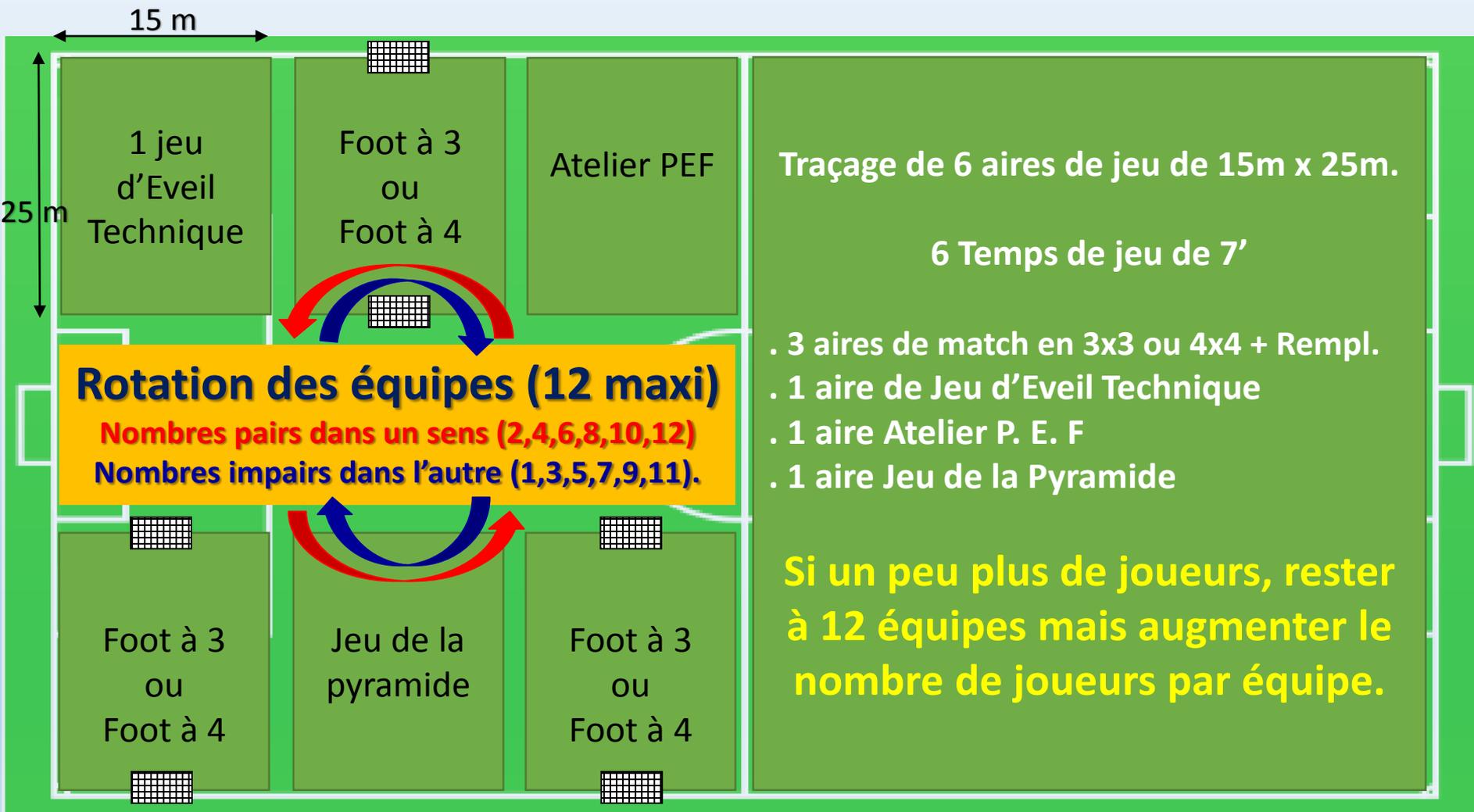
Nombres pairs dans un sens (2,4,6,8,10,12)

Nombres impairs dans l'autre (1,3,5,7,9,11).



L'Interclub U7

Réunion d'environ 50 joueurs
(12 équipes de 3 ou 4 joueurs)



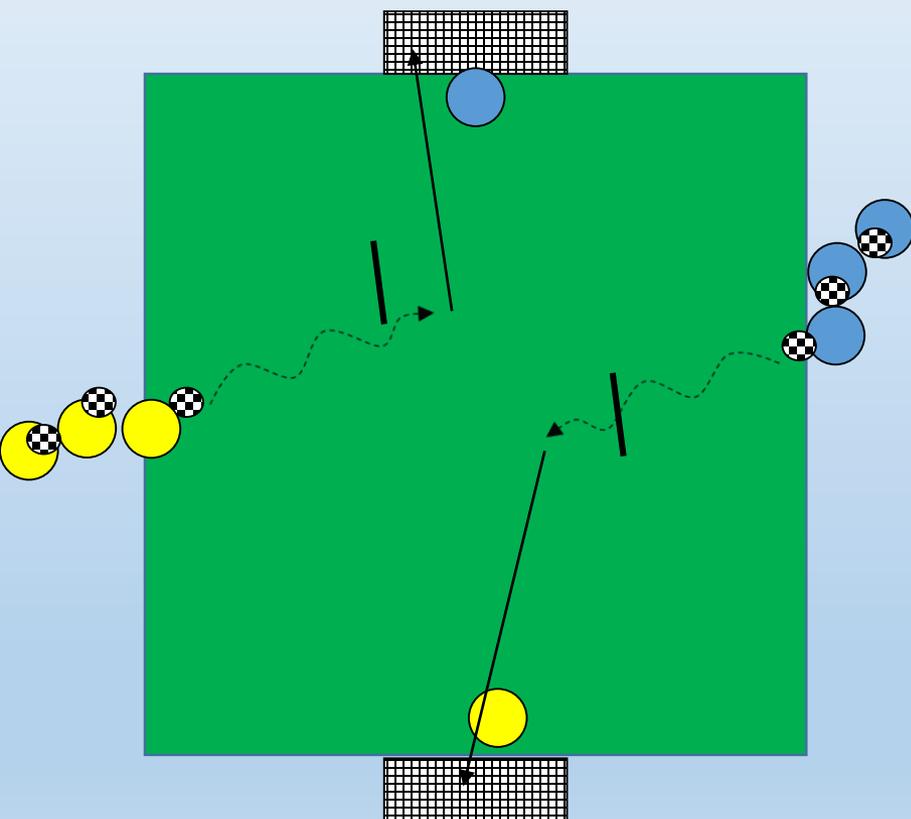
Traçage de 6 aires de jeu de 15m x 25m.

6 Temps de jeu de 7'

- . 3 aires de match en 3x3 ou 4x4 + Rempl.
- . 1 aire de Jeu d'Eveil Technique
- . 1 aire Atelier P. E. F
- . 1 aire Jeu de la Pyramide

Si un peu plus de joueurs, rester à 12 équipes mais augmenter le nombre de joueurs par équipe.

Jeu d'Eveil Technique



Objectifs: Conduite de balle + Tir

But du jeu : Marquer

Consignes : Contourner le piquet et aller marquer.

Pour l'éducateur, veillez à :

*Compter les points entre les 2 équipes,
rythmer les passages pour avoir un temps
d'activité de chaque enfant important.*



Atelier PEF



- Quelles tailles de ballon utilises-tu en U7 ?
 - T4 T5
- Où est effectué l'engagement ?
 - Au centre du terrain
- Comment appelle-t-on les joueurs de son équipe ?
 - Les coéquipiers
- Que dois je toujours avoir dans mon sac ?
 - Gourde/ Serviette/ Protège-tibias/ Chaussettes/ Shorts / Maillot ...
- Qui est le capitaine de l'équipe de France ?
- De quelle manière est effectuée la rentrée de touche ?
 - Faire une passe, entrer en conduite de balle
- Le match se termine, que dois-tu faire ?
 - Serrer la main des adversaires
- Comment s'appelle l'hymne national de la France ?
 - La marseillaise de Rouget de Lisle
- Qu'attends tu des parents qui sont autour du terrain ?
 - 1- Qu'ils t'encouragent
 - 2- Qu'ils remplacent ton éducateur
 - 3- Qu'ils crient après l'arbitre
- Qui est l'entraîneur de l'équipe de France ?

Pour l'éducateur, veillez à :

- Expliquer, argumenter les réponses du Quizz
- Compter les points entre les équipes

LE JEU DE LA PYRAMIDE

PÉRIODE 5

MAI > JUIN

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

ORGANISATION

ESPACE



L 20m x l 15m

L = Longueur • l = largeur

MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X 16 X
 8 X 4 X
 4/4 X

EFFECTIF

4 X
 4 X

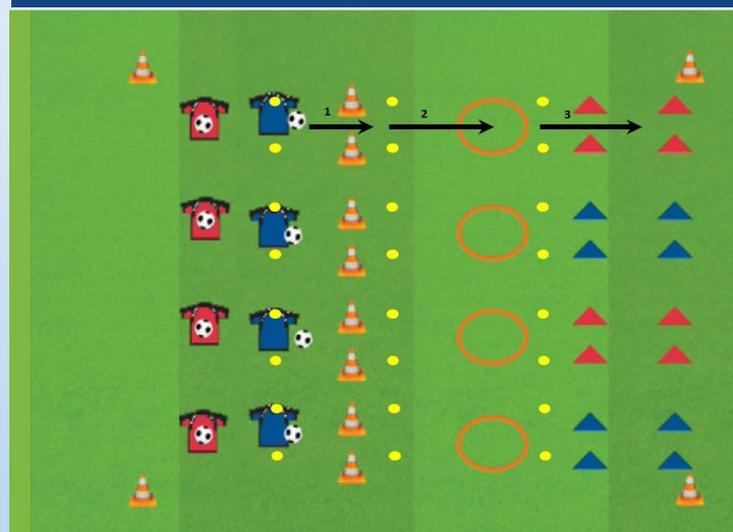
TEMPS DE JEU

7'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Chaque joueur prend son ballon à la main et doit réussir tous les étages de « la pyramide » :
 1^{er} étage : faire passer le ballon entre la porte
 2^{ème} étage : lancer le ballon dans le cerceau
 3^{ème} étage : lancer le ballon dans le carré.

BUTS

1 point = lorsque tous les étages ont été validés.

Les coupelles jaunes matérialisent le point de départ de chaque étage

Les joueurs « rouges » initialement placés après les carrés ont été remis derrière les joueurs bleus

Le départ des joueurs « rouges » s'effectue dès que les joueurs « bleus » sont au départ de l'étage des carrés « 3 » .

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

- Possibilité de rajouter des joueurs mais faire d'autres ateliers

VARIANTES

- Utiliser le pied, ballon au sol
- Utiliser le pied, ballon au sol et le ballon doit s'immobiliser dans le cerceau idem

ANIMATION

- Stimuler et valoriser la réussite

- Expliquer / Démontrer / Corriger
- Animer / Encourager / Valoriser

Jeu de la Pyramide

