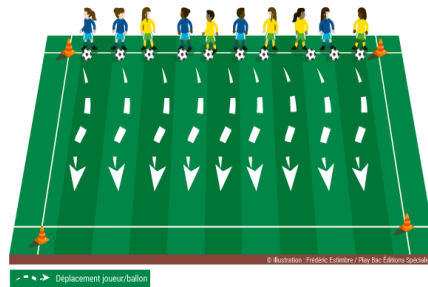


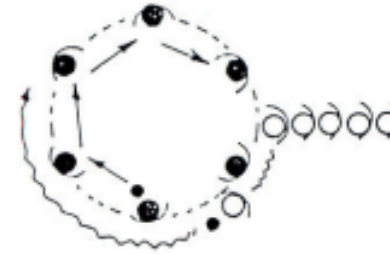
JEU 1 : 1 – 2 – 3 soleil



Consignes: Transposer le jeu « 1, 2, 3 Soleil » au football. Quand l'éducateur commence à compter, les joueurs se déplacent avec le ballon vers la ligne d'arrivée. Quand le mot « soleil » est prononcé, ils doivent s'immobiliser avec le ballon sous la semelle. Si le joueur ou le ballon n'est pas arrêté, le joueur doit repartir de la ligne de départ. Effectuer l'exercice avec le pied droit puis le pied gauche.

Variantes: Au signal, arrêter le ballon et s'asseoir dessus.
Créer des zones à atteindre sur la ligne d'arrivée en fonction du nombre d'équipes.

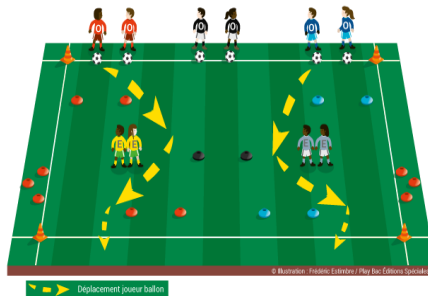
JEU LUDIQUE 1 : L'horloge



Consignes: Les joueurs noirs marquent 1 point à chaque tour de cercle en passe. Les blancs doivent effectuer un tour du cercle en étant le plus rapide possible. La manche s'arrête lorsque tous les blancs sont passés puis, on inverse les rôles. Ballons uniquement à la main.

Variantes:
Noirs: 1 tour sur soi-même avant la passe
Blancs: changer de sens à chaque joueur

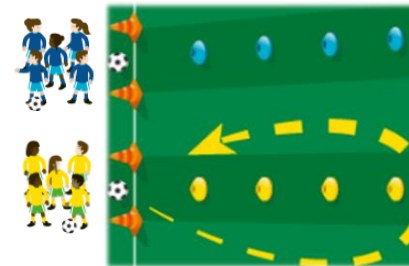
JEU 2 : L'épervier



Consignes: Les oiseaux (O) doivent traverser l'espace de jeu sans ballon et sans se faire toucher par les éperviers. Les éperviers (E) se tiennent la main s'ils sont plusieurs. Ils doivent toucher les oiseaux qui deviendront à leur tour éperviers lors du passage suivant.

Variantes: Traverser le terrain en passant à travers une porte puis à travers deux portes.
Traverser le terrain en passant à travers une porte alors que les éperviers sont libres (ils ne se tiennent pas la main).

JEU LUDIQUE 2 : Le va et vient



Critères de réalisation: *Conduire pour avancer + Contrôler*

Consignes: Les joueurs de chaque équipe partent chacun leur tour, en conduite de balle. Arrivés au cône opposé, ils en effectuent le tour puis ils transmettent le ballon au partenaire suivant qui doit effectuer un contrôle et vont à la fin de la file. Le joueur suivant part à son tour.
Lever la tête. Se positionner et utiliser la bonne surface de contact pour contrôler le ballon.

Variantes: Se diriger avec la balle au pied librement, se diriger avec la balle du pied fort.
Contrôler le ballon du pied fort. Compétition entre les 2 équipes.

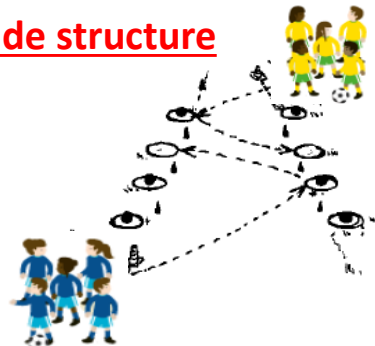
JEUX LUDIQUES

Glisse 400



A NOUS LES BALLONS

Si pas de structure



2 équipes X et Y

1 joueur X et 1 joueur Y partent de leur camp pour aller chercher 1 ballon chacun situé dans le camp adverse et le ramener dans un de leur cerceau vide (2 ballons ramenés à chaque fois). Ils tapent ensuite dans la main de deux camarades qui s'élancent à leur tour. L'équipe qui gagne est celle qui a 1 ballon dans chaque cerceau.

Variante : * Ballon à la main * Ballon au pied

Courant Ouest



L'île aux Pirates



GOLF FOOT

Si pas de structure



A tour de rôle, les joueurs de chacune des deux équipes doivent effectuer le parcours avec leur ballon:

Passage du ballon dans la porte puis, dans la rivière.

Pour finir, le ballon doit rentrer dans la cible.

1) Penser à DEMONTRER à chaque équipe (passages fréquents - ne pas attendre qu'un joueur termine pour faire partir le suivant).

2) Effectuer une compétition entre les deux équipes (un seul ballon par équipe ou totaux de l'ensemble des enfants de l'équipe)

- ANIMER et COMPTER les points.

Proposer plusieurs manches en fonction du temps disponible.

Château fou !

