

LES JEUX D'ÉVEIL



CARNET DE JEUX

POUR LES U7/U9



PRÉAMBULE

- Depuis la saison 2024/2025, le District de Football des Deux-Sèvres fait la promotion de ce nouvel outil à destination des écoles de football. Cet outil, sert d'appui à la mise en place de jeux d'éveil, au début des plateaux de nos U7 et de nos U9. Le ludisme de nos plateaux s'est considérablement amélioré sur l'exercice précédent (55% des plateaux démarrent avec un jeu). Il y a encore beaucoup à faire pour atteindre les 100% et pour que l'implantation des jeux soit automatique. N'oubliez pas, ces jeux visent à développer la prise d'initiative, la prise de décision, mais surtout, l'entrée en matière de nos jeunes licencié(e)s sur les plateaux ! Le foot, ce ne sont pas que des matchs...
- Lors de chaque plateau, un jeu d'éveil est imposé par le référent de secteur via le calendrier. Il en convient aux éducateurs et aux responsables de plateaux de respecter la mise en place du jeu ! Une fois le jeu d'éveil réalisé, place aux rencontres !



Ils doivent d'abord penser à **s'AMUSER** avant de penser à **GAGNER** !

RAPPELS

La mise en place du jeu d'éveil :

- Est obligatoire lors d'un plateau U7/U9
- Intervient au début du plateau (se déroule en tant que premier temps de jeu du plateau)
- Les enfants ne sont pas sur du football de « compétition », mais sur du football « d'éveil »

Les jeux d'éveil proposés par le District 79 :

- S'adaptent aux terrains de match U7/U9 (pas de matériel nécessaire en plus, à part un ou plusieurs ballons).
- Peuvent être animés par des éducateurs et/ou des parents accompagnateurs
- Offrent une variante (pour modifier le jeu) afin de respecter le temps de pratique et de permettre une animation et une compréhension simple.

Les avantages forts du jeu d'éveil :

- Le jeu d'éveil vient sur les plateaux en guise d'échauffement
- Le jeu d'éveil permet aux enfants de rentrer dans l'activité football de manière ludique
- Le jeu d'éveil permet la prise d'initiative (favorisée par le 1 contre 1, le 2 contre 2)

U7





➤ **LE BALLON MAGIQUE**

➤ **LE BÉRET-BALLON**

➤ **LE 1 CONTRE 1**

➤ **L'HORLOGE**

➤ **LE FACE À FACE**

➤ **LE DÉFI CONDUITE**

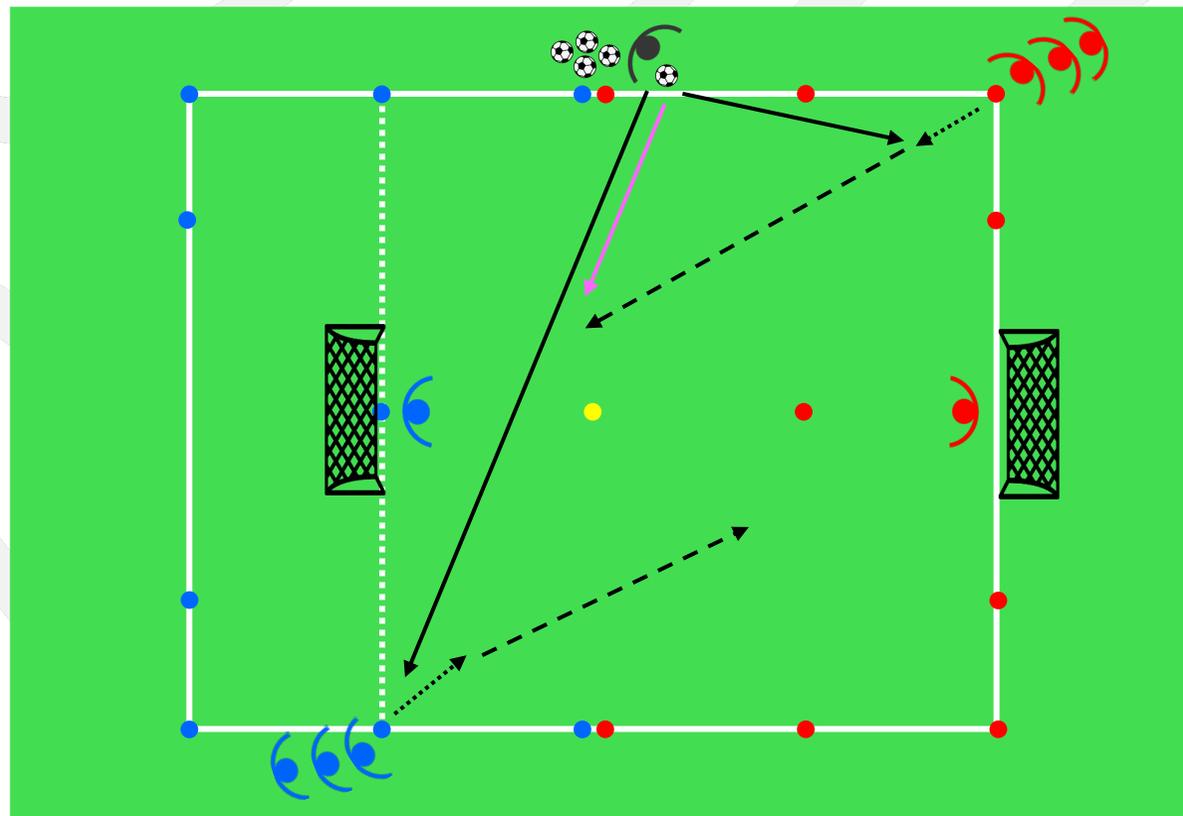


LE BALLON MAGIQUE



ORGANISATION

OBJECTIF ► QU'EST-CE QUE LES JOUEURS TRAVAILLENT ?	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir la cible = relation ballon / but - Découvrir son partenaire = j'attaque collectivement
BUT(S) ► COMMENT JE MARQUE UN POINT ?	<ul style="list-style-type: none"> - But = 1 point
CONSIGNES ► COMMENT J'EXPLIQUE MON ATELIER ?	<ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes, placées chacune aux points de corners de leur camp. - 1 gardien dans chaque but. - L'éducateur (ici en noir) envoie un ballon à chacun des joueurs. Dès lors, le jeu démarre. - Les deux joueurs doivent entrer sur le terrain, pour jouer un face-à-face avec le gardien, dans le but de marquer. Si but = 1 point - Lorsque les joueurs ont frappé au but, l'éducateur dit « Ballon Magique ! » (flèches roses). À ce moment-là, il donne un ballon au joueur de son choix et le jeu reprend sur un 1 contre 1 attaquant / défenseur. - Lorsque l'éducateur dit « Stop ! », le jeu s'arrête et les enfants sortent du terrain pour laisser la place à 4 nouveaux joueurs. - Ne pas dépasser 30 secondes par action.
VARIABLE ► COMMENT JE PEUX FAIRE ÉVOLUER MON ATELIER ?	<ul style="list-style-type: none"> - L'éducateur peut ajouter un deuxième « ballon magique » dans le jeu.



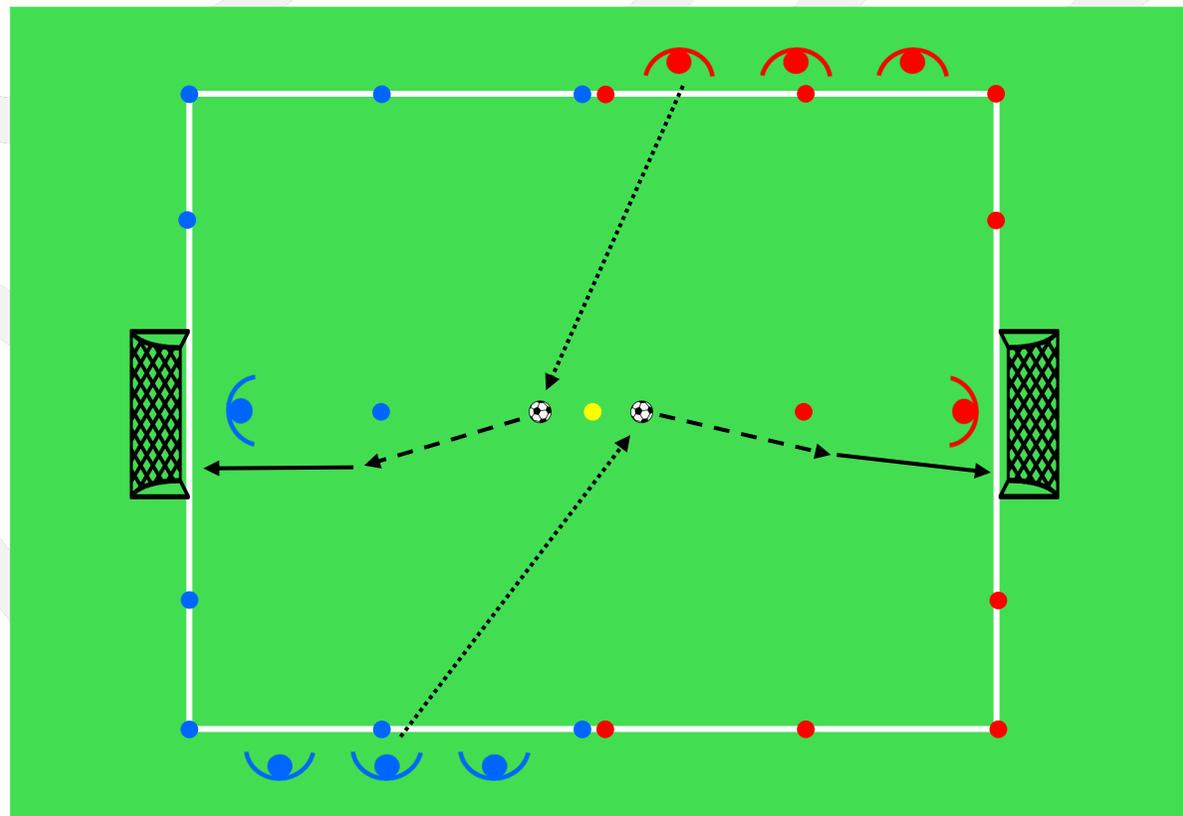
EFFECTIF		SURFACE		DURÉE		LÉGENDE	
ÉQUIPE BLEUE 	4 joueurs	LONGUEUR	21 mètres	TOTALE	10 minutes		DÉPLACEMENT
ÉQUIPE ROUGE 	4 joueurs	LARGEUR	20 mètres	SÉQUENÇ-AGE	2 temps de 5 minutes		CONDUITE DE BALLE
		= AVANCER UN BUT JUSQU'À UNE LIGNE DE RELANCE PROTÉGÉE					PASSE OU TIR

LE BÉRET-BALLON



ORGANISATION

OBJECTIF ► QU'EST-CE QUE LES JOUEURS TRAVAILLENT ?	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir la cible = relation ballon / but - Découvrir son adversaire = j'attaque individuellement
BUT(S) ► COMMENT JE MARQUE UN POINT ?	<ul style="list-style-type: none"> - But = 1 point - But avant l'adversaire = 2 points
CONSIGNES ► COMMENT J'EXPLIQUE MON ATELIER ?	<ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes, placées chacune sur un côté de leur camp (ici, les bleus dans le camp bleu, et les rouges dans le camp rouge). - 1 gardien dans chaque but. - Les joueurs ont un numéro de 1 à 3. - Deux ballons sont placés au centre du terrain, un pour chaque équipe. - À l'appel d'un numéro par l'éducateur, les joueurs se dirigent vers leur ballon, le conduisent jusque dans la surface de « relance protégée » et doivent venir tirer dans le but du gardien adverse. - Une fois que les deux joueurs ont frappé, les ballons sont remis au centre du terrain, et deux nouveaux numéros sont appelés.
VARIABLE ► COMMENT JE PEUX FAIRE ÉVOLUER MON ATELIER ?	<ul style="list-style-type: none"> - Changer le numéro des joueurs. Appeler deux numéros et obliger une passe avant de tirer.



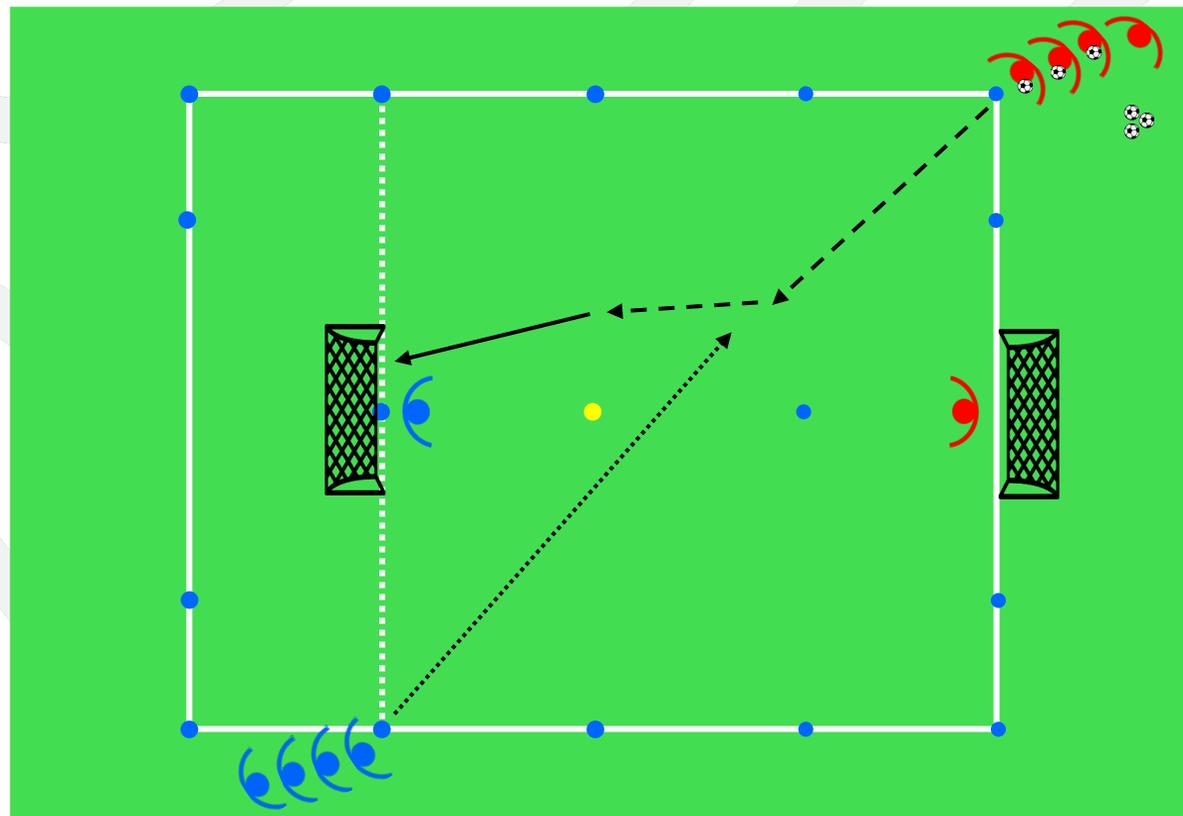
EFFECTIF		SURFACE		DURÉE		LÉGENDE	
ÉQUIPE BLEUE 	4 joueurs	LONGUEUR	28 mètres	TOTALE	10 minutes		DÉPLACEMENT
ÉQUIPE ROUGE 	4 joueurs	LARGEUR	20 mètres	SÉQUENÇ-AGE	2 temps de 5 minutes		CONDUITE DE BALLE
		= TERRAIN DE MATCH U7					PASSE OU TIR

LE 1 CONTRE 1



ORGANISATION

OBJECTIF ► QU'EST-CE QUE LES JOUEURS TRAVAILLENT ?	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir la cible = relation ballon / but - Découvrir son adversaire = je défends individuellement
BUT(S) ► COMMENT JE MARQUE UN POINT ?	<ul style="list-style-type: none"> - But = 1 point - Marquer plus de buts que l'équipe adverse = gain de la manche
CONSIGNES ► COMMENT J'EXPLIQUE MON ATELIER ?	<ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes, placées à l'opposé l'une de l'autre sur des points de corners. - Les rouges ont un temps donné pour marquer un maximum de buts en venant jouer des duels en 1 contre 1 avec des défenseurs de l'équipe adverse. - Un seul rouge et un seul bleu peuvent se présenter en simultané dans l'aire de jeu. - Si le bleu récupère le ballon, il peut aller marquer dans le but rouge. - Lorsque le ballon sort, un autre rouge rentre dans la zone de jeu en conduite et un défenseur bleu vient jouer le duel. - Manches de 3 minutes. Changer les rôles à la fin de la manche. - L'équipe qui a marqué le plus de buts a gagné.
VARIABLE ► COMMENT JE PEUX FAIRE ÉVOLUER MON ATELIER ?	<ul style="list-style-type: none"> - Le changement de rôle est notre variante ici.



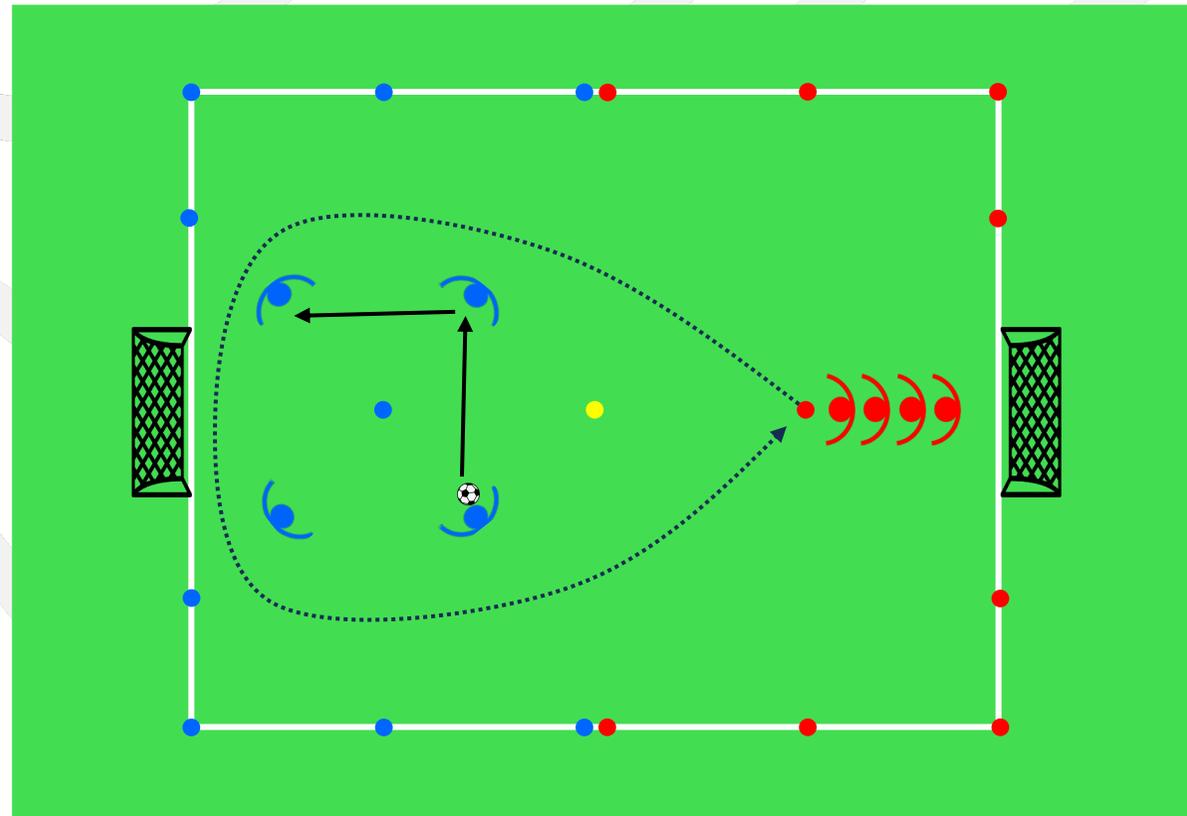
EFFECTIF		SURFACE		DURÉE		LÉGENDE	
ÉQUIPE BLEUE 	4 joueurs	LONGUEUR	21 mètres	TOTALE	10 minutes		DÉPLACEMENT
ÉQUIPE ROUGE 	4 joueurs	LARGEUR	20 mètres	SÉQUENÇ-AGE	2 temps de 5 minutes		CONDUITE DE BALLE
		= AVANCER UN BUT JUSQU'À UNE LIGNE DE RELANCE PROTÉGÉE					PASSE OU TIR

L'HORLOGE



ORGANISATION

OBJECTIF ► QU'EST-CE QUE LES JOUEURS TRAVAILLENT ?	- Découvrir son partenaire (j'attaque collectivement)
BUT(S) ► COMMENT JE MARQUE UN POINT ?	- Faire plus de passes que l'équipe adverse = gain de la manche
CONSIGNES ► COMMENT J'EXPLIQUE MON ATELIER ?	<ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes. L'une est placée en « carré » autour de sa coupelle de relance protégée (ici l'équipe bleue), l'autre est placée en file indienne (ici l'équipe rouge). - Au top de l'éducateur, l'équipe bleue doit réaliser le plus de passes possibles, tandis que l'équipe rouge, sous forme de relais, doit contourner en course le carré formé par l'équipe adverse. - Une fois que tous les rouges sont passés, on arrête le comptage des passes bleues, et on change les rôles. - L'équipe qui aura réalisé le plus de passes gagne la manche.
VARIABLE ► COMMENT JE PEUX FAIRE ÉVOLUER MON ATELIER ?	- Faire deux passages par joueur lors du relais en course.



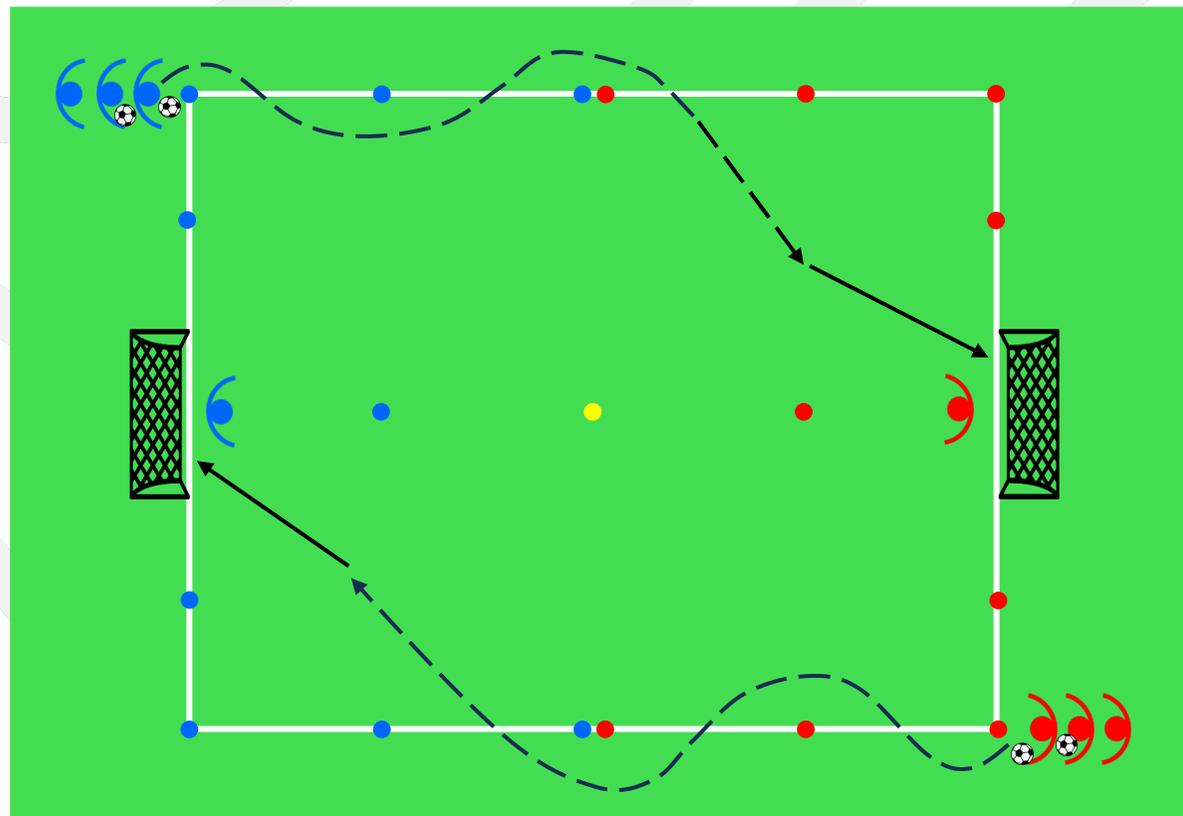
EFFECTIF		SURFACE		DURÉE		LÉGENDE	
ÉQUIPE BLEUE 	4 joueurs	LONGUEUR	28 mètres	TOTALE	10 minutes		DÉPLACEMENT
ÉQUIPE ROUGE 	4 joueurs	LARGEUR	20 mètres	SÉQUENÇ-AGE	2 temps de 5 minutes		CONDUITE DE BALLE
		= TERRAIN DE MATCH U7					PASSE OU TIR

LE FACE À FACE



ORGANISATION

OBJECTIF ► QU'EST-CE QUE LES JOUEURS TRAVAILLENT ?	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir la cible (j'attaque individuellement) - Développer la maîtrise technique (conduite de balle)
BUT(S) ► COMMENT JE MARQUE UN POINT ?	<ul style="list-style-type: none"> - But = 1 point - Marquer avant l'adversaire = 2 points
CONSIGNES ► COMMENT J'EXPLIQUE MON ATELIER ?	<ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes, placées en file indienne chacune à un point de corner de leur camp, à l'opposé l'une de l'autre. - Un gardien dans chaque but. - Au top de l'éducateur, les premiers de chaque file partent en conduite de balle autour des coupelles qui forment la ligne de touche. Arrivés à la « double coupelle », ils se dirigent dans la zone de relance protégée, et frappent au but. - Le premier qui marque prend 2 points. Si le deuxième joueur marque, il prend un point. S'il ne marque pas, pas de point.
VARIABLE ► COMMENT JE PEUX FAIRE ÉVOLUER MON ATELIER ?	<ul style="list-style-type: none"> - Passer sous forme de relais. Le suivant peut partir lorsque la frappe du premier est exécutée. L'équipe qui inscrit trois buts en première remporte la manche.



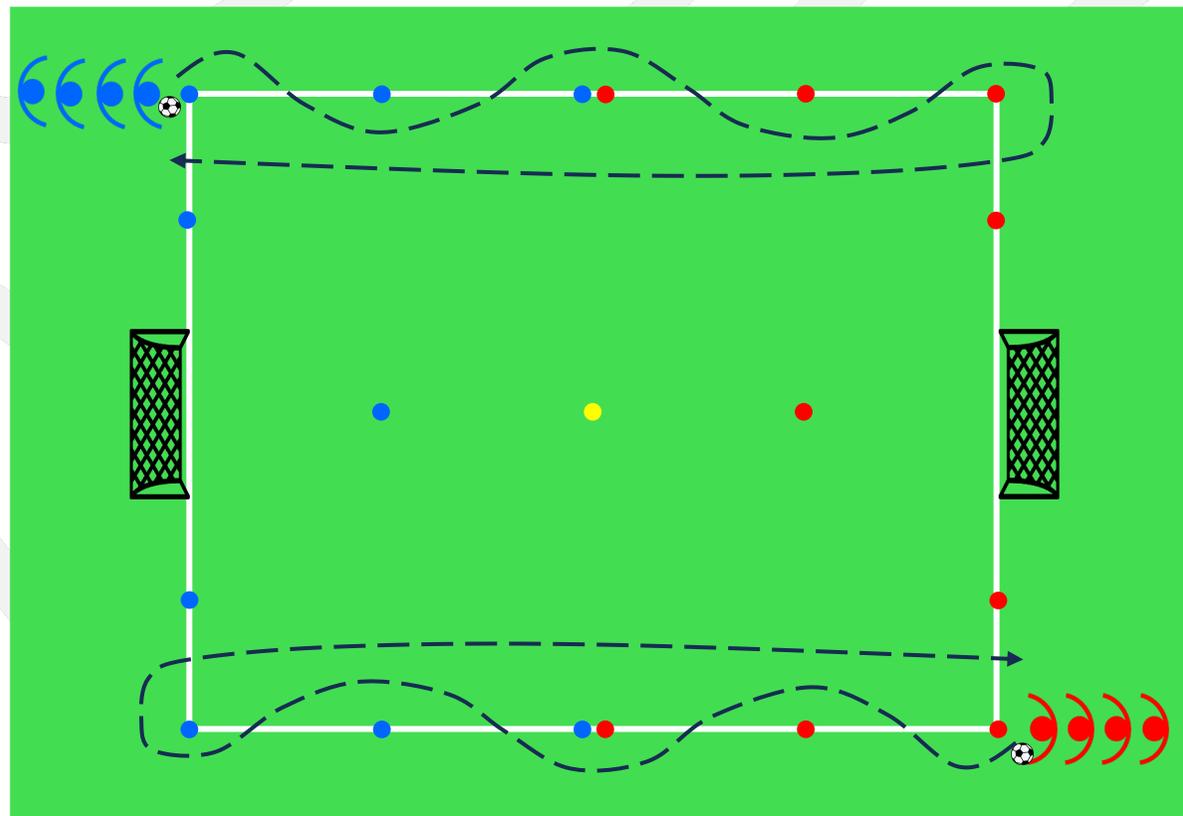
EFFECTIF		SURFACE		DURÉE		LÉGENDE	
ÉQUIPE BLEUE 	4 joueurs	LONGUEUR	28 mètres	TOTALE	10 minutes		DÉPLACEMENT
ÉQUIPE ROUGE 	4 joueurs	LARGEUR	20 mètres	SÉQUENÇ-AGE	2 temps de 5 minutes		CONDUITE DE BALLE
		= TERRAIN DE MATCH U7					PASSE OU TIR

LE DÉFI CONDUITE



ORGANISATION

OBJECTIF ► QU'EST-CE QUE LES JOUEURS TRAVAILLENT ?	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir le partenaire (j'attaque collectivement) - Développer la maîtrise technique (conduite de balle)
BUT(S) ► COMMENT JE MARQUE UN POINT ?	<ul style="list-style-type: none"> - But = 1 point - Marquer avant l'adversaire = 2 points
CONSIGNES ► COMMENT J'EXPLIQUE MON ATELIER ?	<ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes, placées en file indienne chacune à un point de corner de leur camp, à l'opposé l'une de l'autre. - Au top de l'éducateur, les premiers de chaque file partent en conduite de balle autour des coupelles qui forment la ligne de touche. Arrivés à la dernière coupelle, ils font demi-tour et reviennent en ligne droite. - Le premier qui arrive à aplatir son ballon entre les deux coupelles situées à côté de la file de départ marque un point pour son équipe.
VARIABLE ► COMMENT JE PEUX FAIRE ÉVOLUER MON ATELIER ?	<ul style="list-style-type: none"> - Passer sous forme de relais. Le premier aplatit son ballon devant son partenaire et ce dernier part avec le ballon. La première équipe qui finit son relais marque 1 point.



EFFECTIF		SURFACE		DURÉE		LÉGENDE	
ÉQUIPE BLEUE 	4 joueurs	LONGUEUR	28 mètres	TOTALE	10 minutes		DÉPLACEMENT
ÉQUIPE ROUGE 	4 joueurs	LARGEUR	20 mètres	SÉQUENÇ-AGE	2 temps de 5 minutes		CONDUITE DE BALLE
		= TERRAIN DE MATCH U7					PASSE OU TIR

U9



➤ **LE BALLON MAGIQUE**

➤ **LE BÉRET-BALLON**

➤ **LE 1 CONTRE 1**

➤ **L'HORLOGE**

➤ **LE CONTRE-LA-MONTRE**

➤ **LE FACE À FACE**

➤ **LE DÉFI CONDUITE**

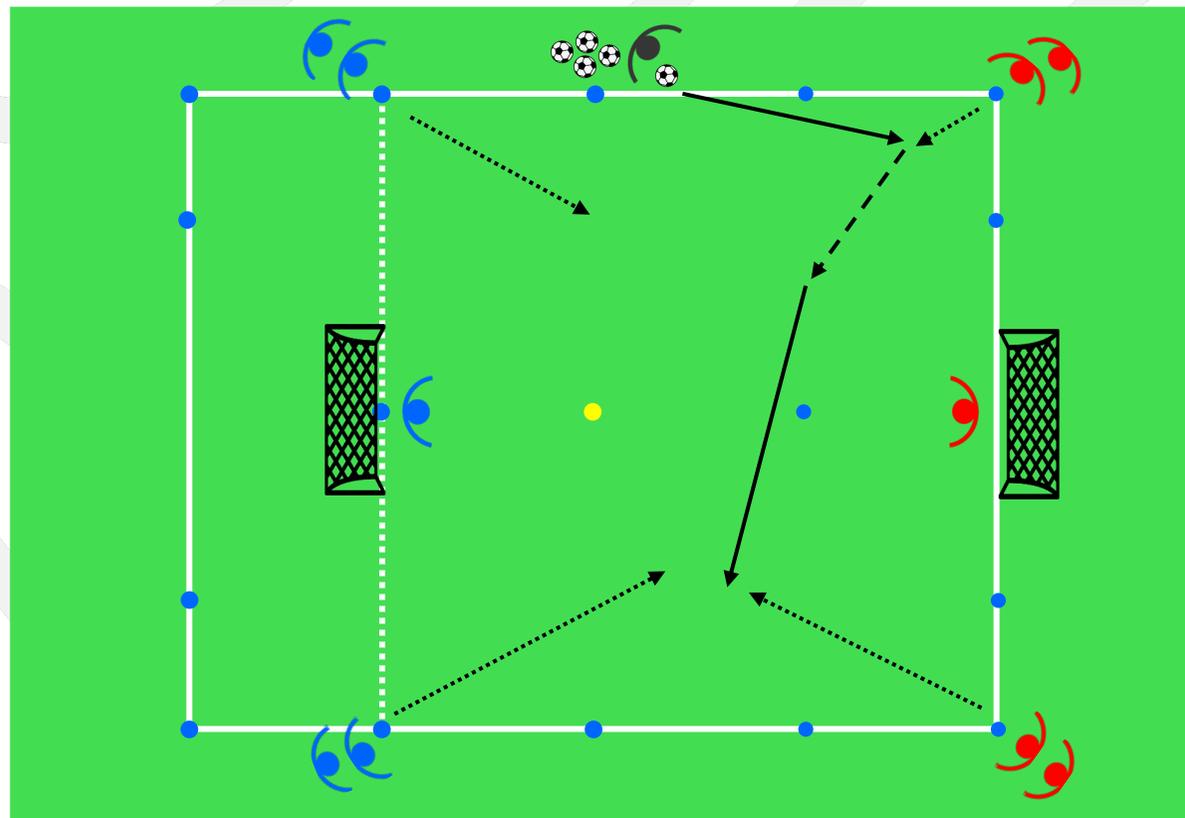


LE BALLON MAGIQUE



ORGANISATION

OBJECTIF ► QU'EST-CE QUE LES JOUEURS TRAVAILLENT ?	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir la cible = relation ballon / but - Découvrir son partenaire = j'attaque collectivement
BUT(S) ► COMMENT JE MARQUE UN POINT ?	<ul style="list-style-type: none"> - But = 1 point
CONSIGNES ► COMMENT J'EXPLIQUE MON ATELIER ?	<ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes, placées chacune aux points de corners de leur camp. - 1 gardien dans chaque but. - L'éducateur (ici en noir) envoie un ballon sur un joueur. Dès lors, le jeu démarre. - Deux joueurs de chaque équipe entrent sur le terrain, pour jouer un 3 contre 3 avec gardien, dans le but de marquer. - Lorsqu'un but est marqué ou que le ballon sort du terrain, l'éducateur peut dire « Ballon Magique ! ». À ce moment-là, il donne un ballon au joueur de son choix et le jeu reprend. - Lorsque l'éducateur dit « Stop ! », le jeu s'arrête et les enfants sortent du terrain pour laisser la place à 4 nouveaux joueurs. - Ne pas dépasser 30 secondes par action.
VARIABLE ► COMMENT JE PEUX FAIRE ÉVOLUER MON ATELIER ?	<ul style="list-style-type: none"> - L'éducateur peut ajouter un deuxième « ballon magique » dans le jeu.



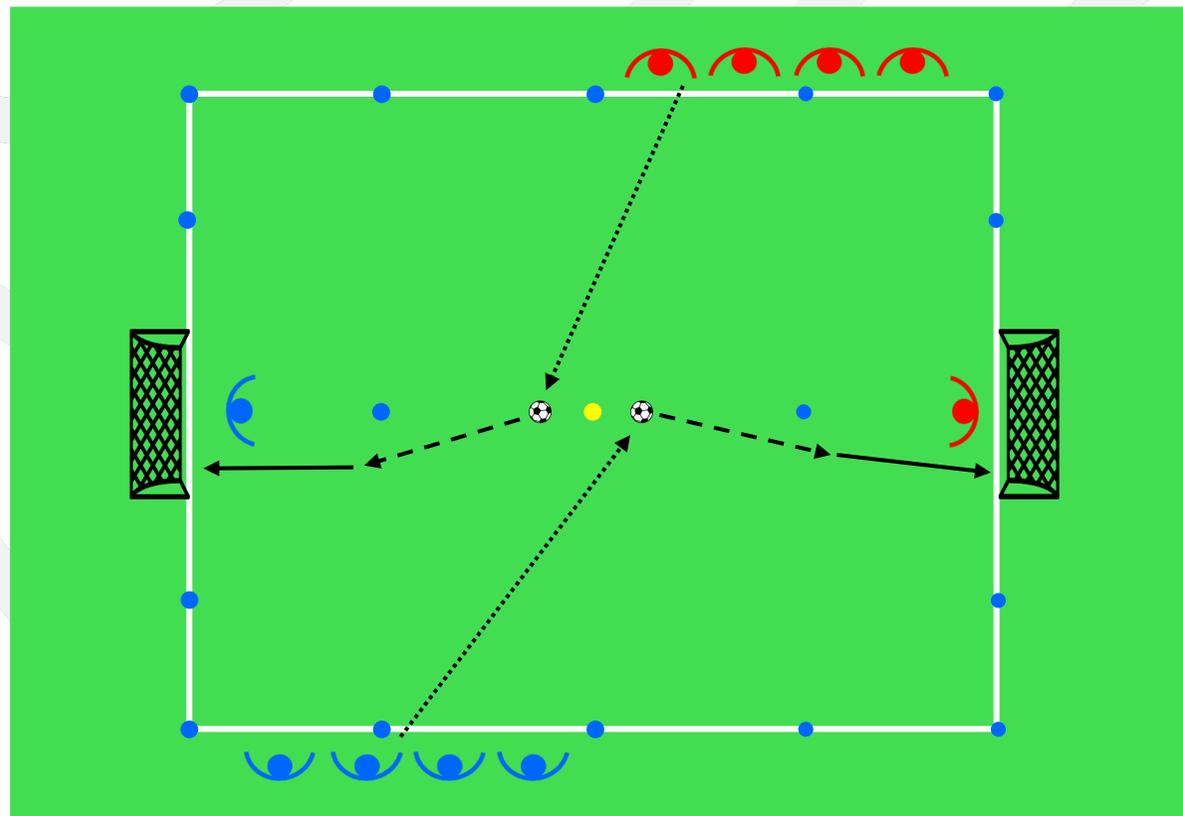
EFFECTIF		SURFACE		DURÉE		LÉGENDE	
ÉQUIPE BLEUE 	5 joueurs	LONGUEUR	32 mètres	TOTALE	10 minutes		DÉPLACEMENT
ÉQUIPE ROUGE 	5 joueurs	LARGEUR	30 mètres	SÉQUENÇ-AGE	2 temps de 5 minutes		CONDUITE DE BALLE
		= AVANCER UN BUT JUSQU'À UNE LIGNE DE RELANCE PROTÉGÉE					PASSE OU TIR

LE BÉRET-BALLON



ORGANISATION

OBJECTIF ► QU'EST-CE QUE LES JOUEURS TRAVAILLENT ?	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir la cible = relation ballon / but - Découvrir son adversaire = j'attaque individuellement
BUT(S) ► COMMENT JE MARQUE UN POINT ?	<ul style="list-style-type: none"> - But = 1 point - But avant l'adversaire = 2 points
CONSIGNES ► COMMENT J'EXPLIQUE MON ATELIER ?	<ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes, placées chacune sur un côté de leur camp (ici, les bleus dans le camp bleu, et les rouges dans le camp rouge). - 1 gardien dans chaque but. - Les joueurs ont un numéro de 1 à 4. - Deux ballons sont placés au centre du terrain, un pour chaque équipe. - À l'appel d'un numéro par l'éducateur, les joueurs se dirigent vers leur ballon, le conduisent jusque dans la surface de « relance protégée » et doivent venir tirer dans le but du gardien adverse. - Une fois que les deux joueurs ont frappé, les ballons sont remis au centre du terrain, et deux nouveaux numéros sont appelés.
VARIABLE ► COMMENT JE PEUX FAIRE ÉVOLUER MON ATELIER ?	<ul style="list-style-type: none"> - Changer le numéro des joueurs. Appeler deux numéros et obliger une passe avant de tirer.



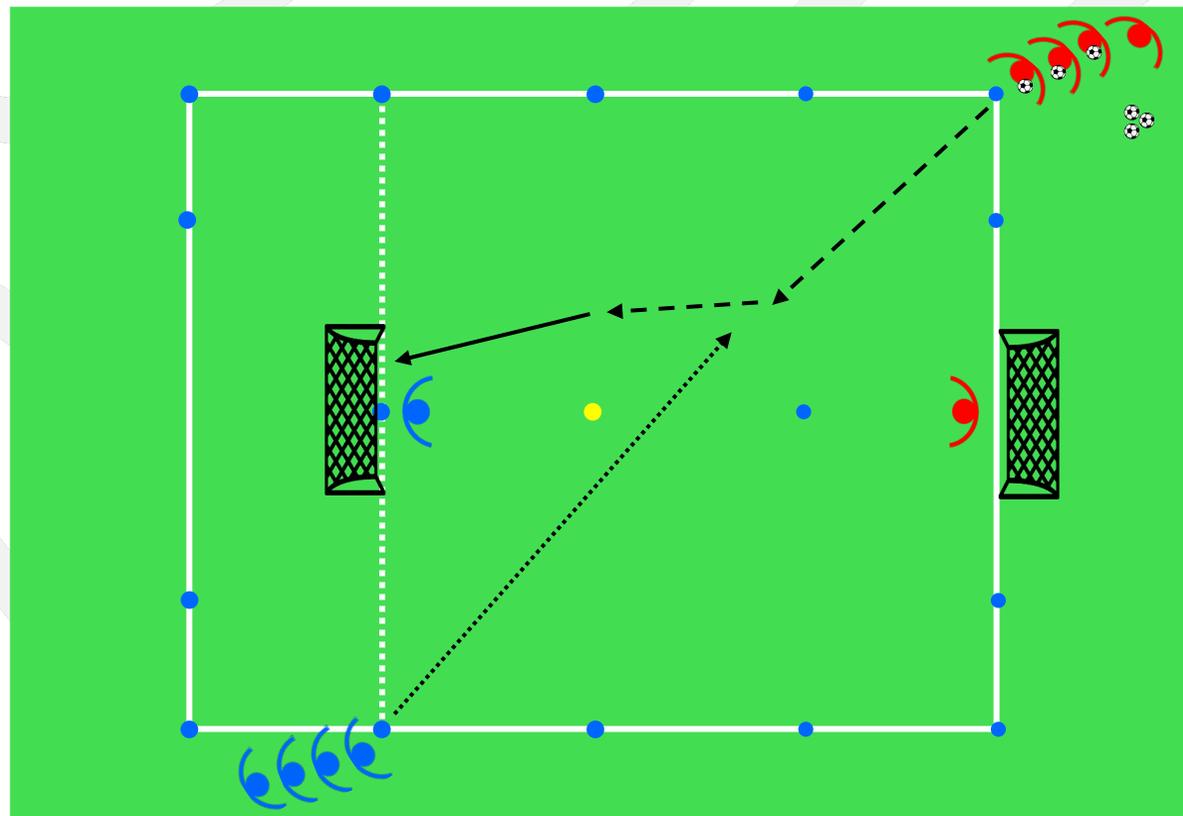
EFFECTIF		SURFACE		DURÉE		LÉGENDE	
ÉQUIPE BLEUE 	5 joueurs	LONGUEUR	40 mètres	TOTALE	10 minutes		DÉPLACEMENT
ÉQUIPE ROUGE 	5 joueurs	LARGEUR	30 mètres	SÉQUENÇ-AGE	2 temps de 5 minutes		CONDUITE DE BALLE
		= TERRAIN DE MATCH U9					PASSE OU TIR

LE 1 CONTRE 1



ORGANISATION

OBJECTIF ► QU'EST-CE QUE LES JOUEURS TRAVAILLENT ?	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir la cible = relation ballon / but - Découvrir son adversaire = je défends individuellement
BUT(S) ► COMMENT JE MARQUE UN POINT ?	<ul style="list-style-type: none"> - But = 1 point - Marquer plus de buts que l'équipe adverse = gain de la manche
CONSIGNES ► COMMENT J'EXPLIQUE MON ATELIER ?	<ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes, placées à l'opposé l'une de l'autre sur des points de corners. - Les rouges ont un temps donné pour marquer un maximum de buts en venant jouer des duels en 1 contre 1 avec des défenseurs de l'équipe adverse. - Un seul rouge et un seul bleu peuvent se présenter en simultané dans l'aire de jeu. - Si le bleu récupère le ballon, il peut aller marquer dans le but rouge. - Lorsque le ballon sort, un autre rouge rentre dans la zone de jeu en conduite et un défenseur bleu vient jouer le duel. - Manches de 3 minutes. Changer les rôles à la fin de la manche. - L'équipe qui a marqué le plus de buts a gagné.
VARIABLE ► COMMENT JE PEUX FAIRE ÉVOLUER MON ATELIER ?	<ul style="list-style-type: none"> - Le changement de rôle est notre variante ici.



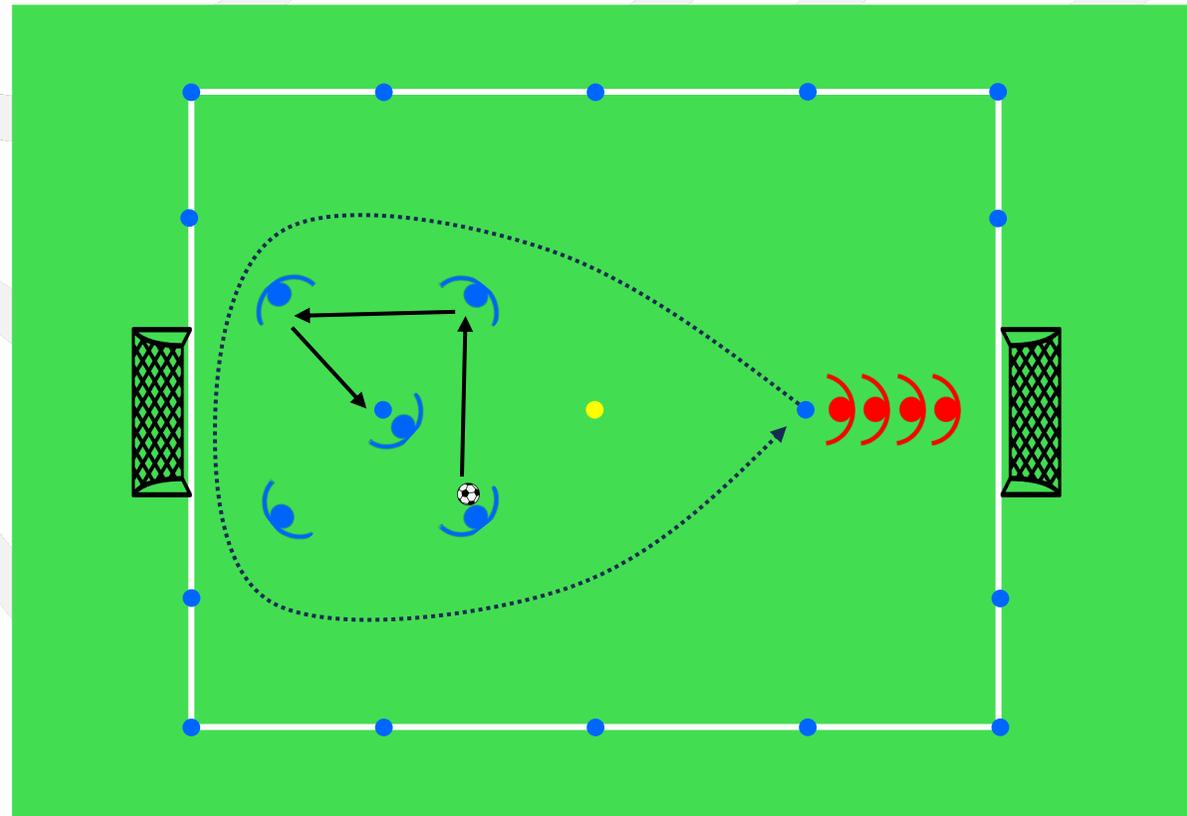
EFFECTIF		SURFACE		DURÉE		LÉGENDE	
ÉQUIPE BLEUE 	5 joueurs	LONGUEUR	32 mètres	TOTALE	10 minutes		DÉPLACEMENT
ÉQUIPE ROUGE 	5 joueurs	LARGEUR	30 mètres	SÉQUENÇ-AGE	2 temps de 5 minutes		CONDUITE DE BALLE
		= AVANCER UN BUT JUSQU'À UNE LIGNE DE RELANCE PROTÉGÉE					PASSE OU TIR

L'HORLOGE



ORGANISATION

OBJECTIF ► QU'EST-CE QUE LES JOUEURS TRAVAILLENT ?	- Découvrir son partenaire (j'attaque collectivement)
BUT(S) ► COMMENT JE MARQUE UN POINT ?	- Faire plus de passes que l'équipe adverse = gain de la manche
CONSIGNES ► COMMENT J'EXPLIQUE MON ATELIER ?	<ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes. L'une est placée en « carré » autour de sa coupelle de relance protégée, avec un joueur placé sur celle-ci (ici l'équipe bleue), l'autre est placée en file indienne derrière sa coupelle de relance protégée (ici l'équipe rouge). - Au top de l'éducateur, l'équipe bleue doit réaliser le plus de passes possibles, tandis que l'équipe rouge, sous forme de relais, doit contourner en course le carré formé par l'équipe adverse. - Une fois que tous les rouges sont passés, on arrête le comptage des passes bleues, et on change les rôles. - L'équipe qui aura réalisé le plus de passes gagne la manche.
VARIABLE ► COMMENT JE PEUX FAIRE ÉVOLUER MON ATELIER ?	- Faire deux passages par joueur lors du relais en course.



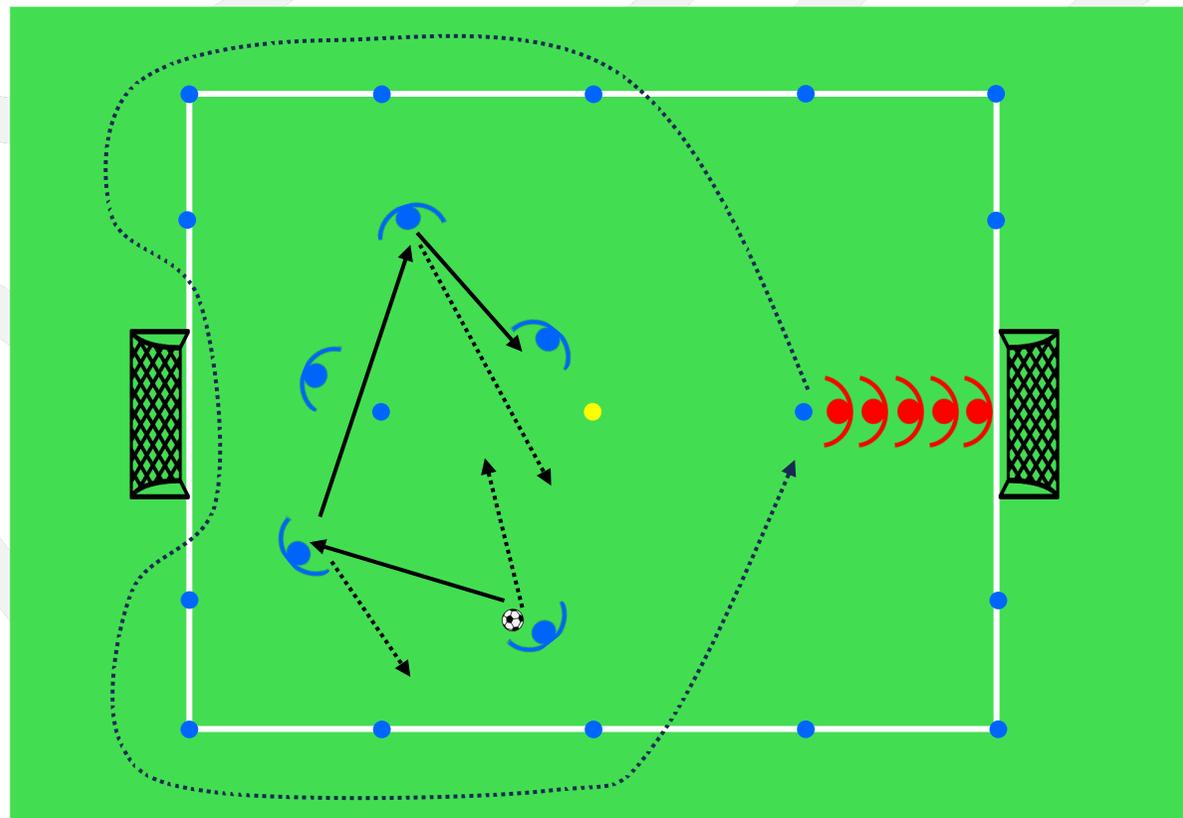
EFFECTIF		SURFACE		DURÉE		LÉGENDE	
ÉQUIPE BLEUE 	5 joueurs	LONGUEUR	40 mètres	TOTALE	10 minutes		DÉPLACEMENT
ÉQUIPE ROUGE 	5 joueurs	LARGEUR	30 mètres	SÉQUENÇ-AGE	2 temps de 5 minutes		CONDUITE DE BALLE
		= TERRAIN DE MATCH U9					PASSE OU TIR

LE CONTRE-LA-MONTRE



ORGANISATION

OBJECTIF ► QU'EST-CE QUE LES JOUEURS TRAVAILLENT ?	- Découvrir son partenaire (j'attaque collectivement)
BUT(S) ► COMMENT JE MARQUE UN POINT ?	- Faire plus de passes que l'équipe adverse = gain de la manche
CONSIGNES ► COMMENT J'EXPLIQUE MON ATELIER ?	- 2 équipes. L'une est placée aléatoirement dans son camp. L'autre est placée en file indienne derrière sa coupelle de relance protégée (ici l'équipe rouge). - Au top de l'éducateur, l'équipe bleue doit réaliser le plus de passes possibles, tandis que l'équipe rouge, sous forme de relais, doit contourner en course le camp de l'équipe adverse (passage devant le but). - Pour l'équipe bleue : une fois qu'une passe est réalisée, celui qui vient de passer le ballon doit se déplacer dans un espace vide (passe et va). Les passes sont donc réalisées avec plus de mouvements. - Une fois que tous les rouges sont passés, on arrête le comptage des passes bleues, et on change les rôles. - L'équipe qui aura réalisé le plus de passes gagne la manche.
VARIABLE ► COMMENT JE PEUX FAIRE ÉVOLUER MON ATELIER ?	- Faire deux passages par joueur lors du relais en course.



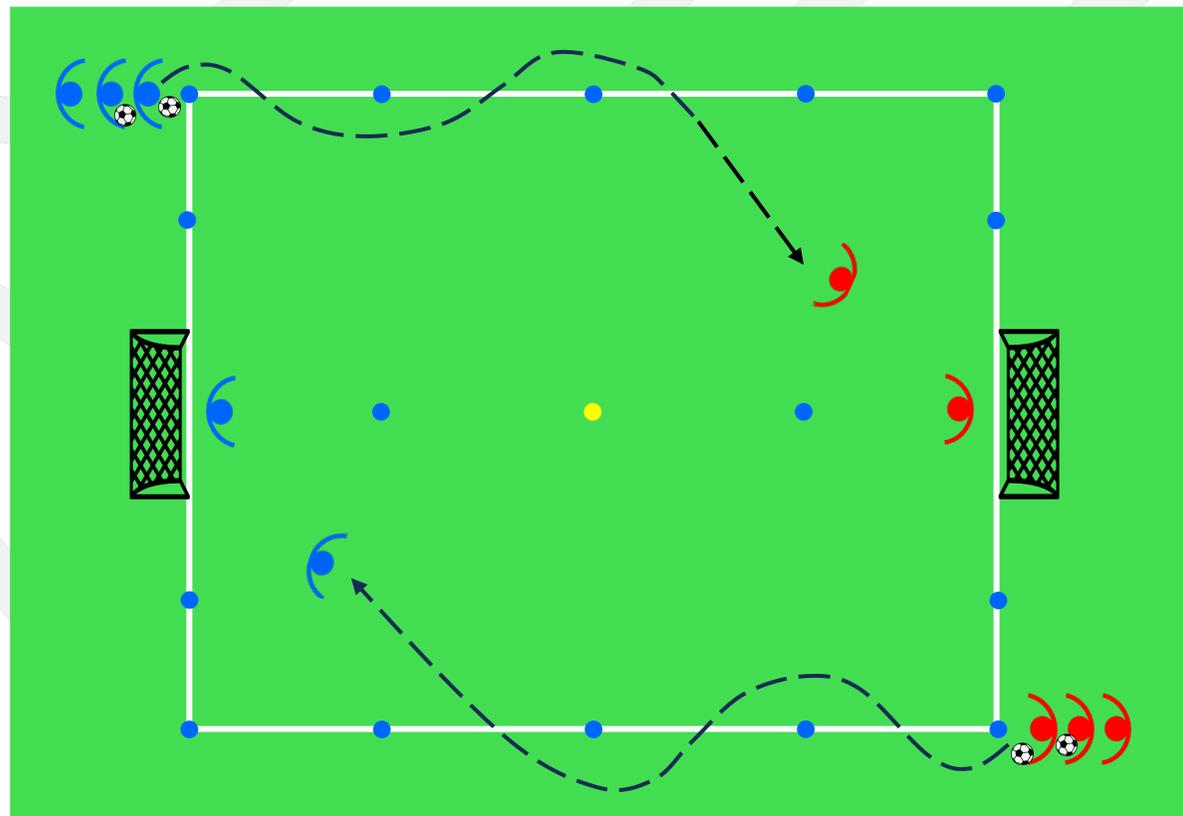
EFFECTIF		SURFACE		DURÉE		LÉGENDE	
 ÉQUIPE BLEUE 5 joueurs	5 joueurs	LONGUEUR	40 mètres	TOTALE	10 minutes	 DÉPLACEMENT	 CONDUITE DE BALLE
 ÉQUIPE ROUGE 5 joueurs	5 joueurs	LARGEUR	30 mètres	SÉQUENÇ-AGE	2 temps de 5 minutes	 PASSE OU TIR	
		= TERRAIN DE MATCH U9					

LE FACE À FACE



ORGANISATION

OBJECTIF ► QU'EST-CE QUE LES JOUEURS TRAVAILLENT ?	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir la cible (j'attaque individuellement) - Développer la maîtrise technique (conduite de balle)
BUT(S) ► COMMENT JE MARQUE UN POINT ?	<ul style="list-style-type: none"> - But = 1 point - Marquer avant l'adversaire = 2 points
CONSIGNES ► COMMENT J'EXPLIQUE MON ATELIER ?	<ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes, placées en file indienne chacune à un point de corner de leur camp, à l'opposé l'une de l'autre. - Un défenseur dans chaque camp. - Un gardien dans chaque but. - Au top de l'éducateur, les premiers de chaque file partent en conduite de balle autour des coupelles qui forment la ligne de touche. Arrivés à la coupelle centrale, ils se dirigent vers le but adverse. Duel 1 contre 1 avec le défenseur dans le but de marquer. - Le premier qui marque prend 2 points. Si le deuxième joueur marque, il prend un point. S'il ne marque pas, pas de point.
VARIABLE ► COMMENT JE PEUX FAIRE ÉVOLUER MON ATELIER ?	<ul style="list-style-type: none"> - Passer sous forme de relais. Le suivant peut partir lorsque la frappe du premier est exécutée. L'équipe qui inscrit trois buts en première remporte la manche.



EFFECTIF		SURFACE		DURÉE		LÉGENDE	
ÉQUIPE BLEUE 	5 joueurs	LONGUEUR	40 mètres	TOTALE	10 minutes		DÉPLACEMENT
ÉQUIPE ROUGE 	5 joueurs	LARGEUR	30 mètres	SÉQUENÇ-AGE	2 temps de 5 minutes		CONDUITE DE BALLE
		= TERRAIN DE MATCH U9					PASSE OU TIR

LE DÉFI CONDUITE



ORGANISATION

OBJECTIF
 ► QU'EST-CE QUE LES JOUEURS TRAVAILLENT ?

- Découvrir le partenaire (j'attaque collectivement)
- Développer la maîtrise technique (conduite de balle)

BUT(S)
 ► COMMENT JE MARQUE UN POINT ?

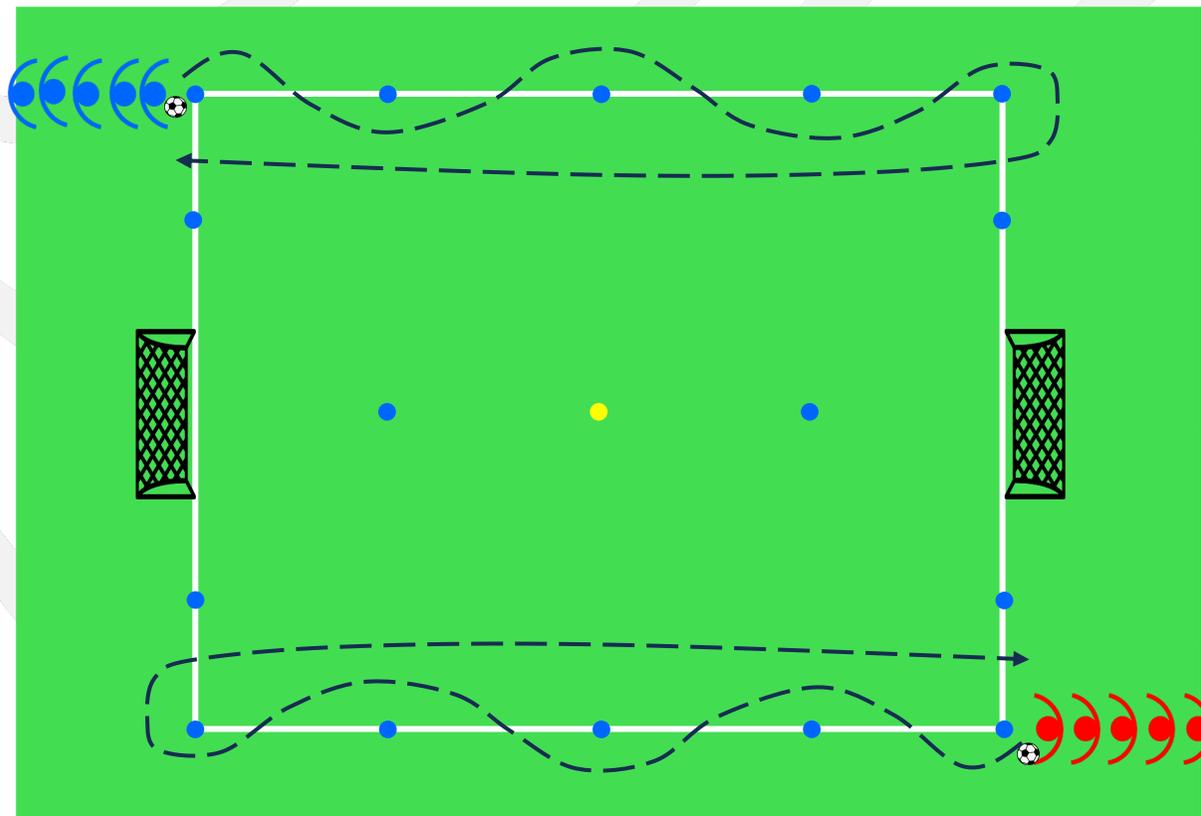
- But = 1 point
- Marquer avant l'adversaire = 2 points

CONSIGNES
 ► COMMENT J'EXPLIQUE MON ATELIER ?

- 2 équipes, placées en file indienne chacune à un point de corner de leur camp, à l'opposé l'une de l'autre.
- Au top de l'éducateur, les premiers de chaque file partent en conduite de balle autour des coupelles qui forment la ligne de touche. Arrivés à la dernière coupelle, ils font demi-tour et reviennent en ligne droite.
- Le premier qui arrive à aplatir son ballon entre les deux coupelles situées à côté de la file de départ marque un point pour son équipe.

VARIABLE
 ► COMMENT JE PEUX FAIRE ÉVOLUER MON ATELIER ?

- Passer sous forme de relais. Le premier aplatit son ballon devant son partenaire et ce dernier part avec le ballon. La première équipe qui finit son relais marque 1 point.



EFFECTIF		SURFACE		DURÉE		LÉGENDE	
ÉQUIPE BLEUE 	5 joueurs	LONGUEUR	40 mètres	TOTALE	10 minutes		DÉPLACEMENT
ÉQUIPE ROUGE 	5 joueurs	LARGEUR	30 mètres	SÉQUENÇ-AGE	2 temps de 5 minutes		CONDUITE DE BALLE
		= TERRAIN DE MATCH U9					PASSE OU TIR