

LIVRET, JEUX & DÉFIS



PLATEAUX
SAISON 2026-27





OLIVIA



JEUX & DÉFIS POUR LES U7

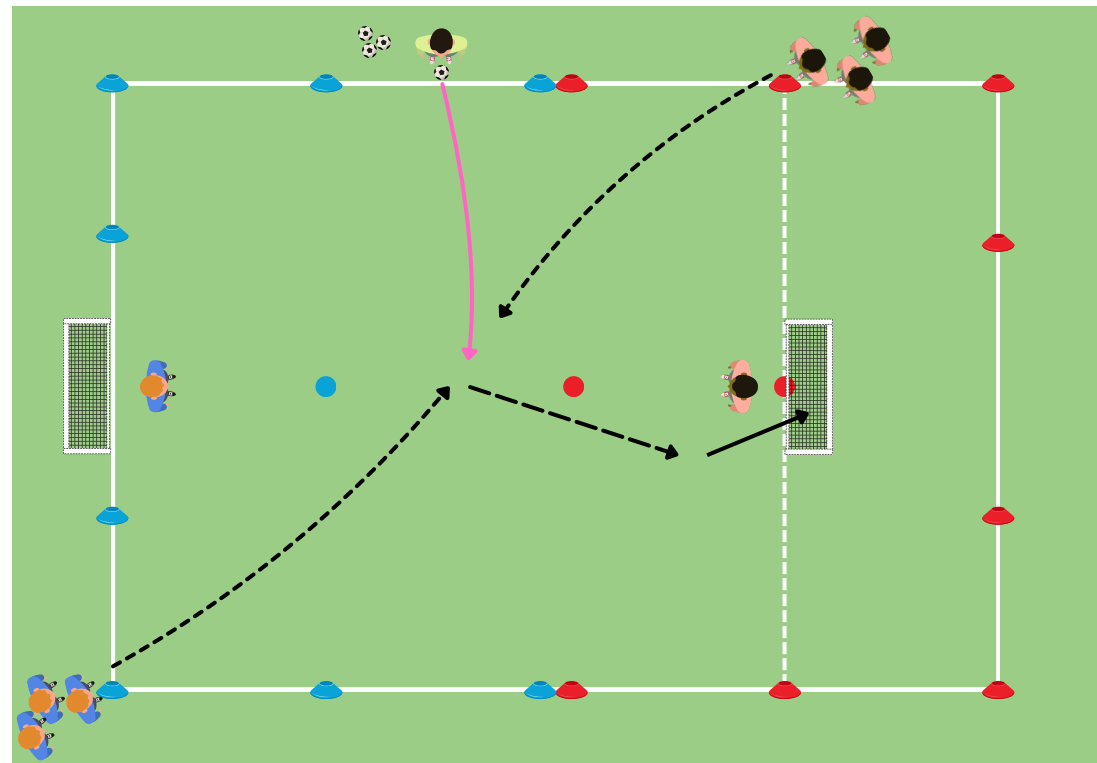


LES BALLONS MAGIQUES

LE BALLON MAGIQUE - N°1



ORGANISATION	
OBJECTIF	Marquer un but
BUT(S)	But marqué = 1 point
CONSIGNES	- Jeu à 2 contre 2 : 1 joueur + 1 gardien par équipe ; 1 joueur par équipe rentrent dans le terrain, les autres sont en attente hors du terrain ; - Un ballon est mis en jeu aléatoirement ; - Animation en "ballon magique" : - Dès qu'un but est marqué ou que le ballon sort du terrain, l'éducateur relance un nouveau ballon en annonçant à haute voix "Ballon magique !" - Dès que l'éducateur annonce "Sortez !" (au bout de 20-30 secondes), les joueurs vont taper dans la main des premiers partenaires en attente, qui rentrent à leur tour en jeu.
VARIABLE	Pas de variable pour cette forme jouée

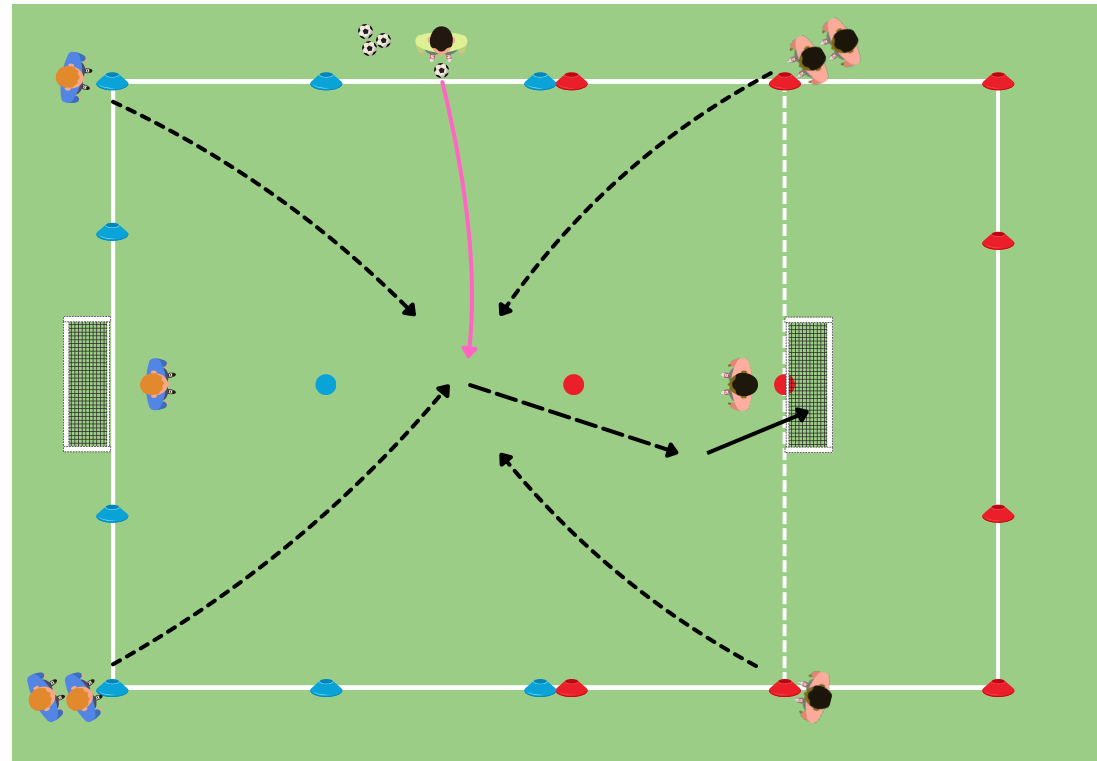


EFFECTIF		SURFACE		DURÉE		LÉGENDE	
ÉQUIPE BLEUE	4 joueurs	LONGUEUR	21 mètres	TOTALE	10 minutes		DÉPLACEMENT
ÉQUIPE ROUGE	4 joueurs	LARGEUR	20 mètres	SÉQUENCES	2 temps de 4 minutes	- - -	CONDUITE DE BALLE
		= AVANCER UN BUT JUSQU'À UNE LIGNE DE RELANCE PROTÉGÉE				—	PASSE OU TIR

LE BALLON MAGIQUE - N°2



ORGANISATION	
OBJECTIF	Marquer un but
BUT(S)	But marqué = 1 point
CONSIGNES	- Jeu à 3 contre 3 : 2 joueurs + 1 gardien par équipe ; 2 joueurs par équipe rentrent dans le terrain, les autres sont en attente hors du terrain ; - Un ballon est mis en jeu aléatoirement ; - Animation en "ballon magique" : - Dès qu'un but est marqué ou que le ballon sort du terrain, l'éducateur relance un nouveau ballon en annonçant à haute voix "Ballon magique !" - Dès que l'éducateur annonce "Sortez !" (au bout de 20-30 secondes), les joueurs vont taper dans la main des premiers partenaires en attente, qui rentrent à leur tour en jeu.
VARIABLE	Pas de variable pour cette forme jouée

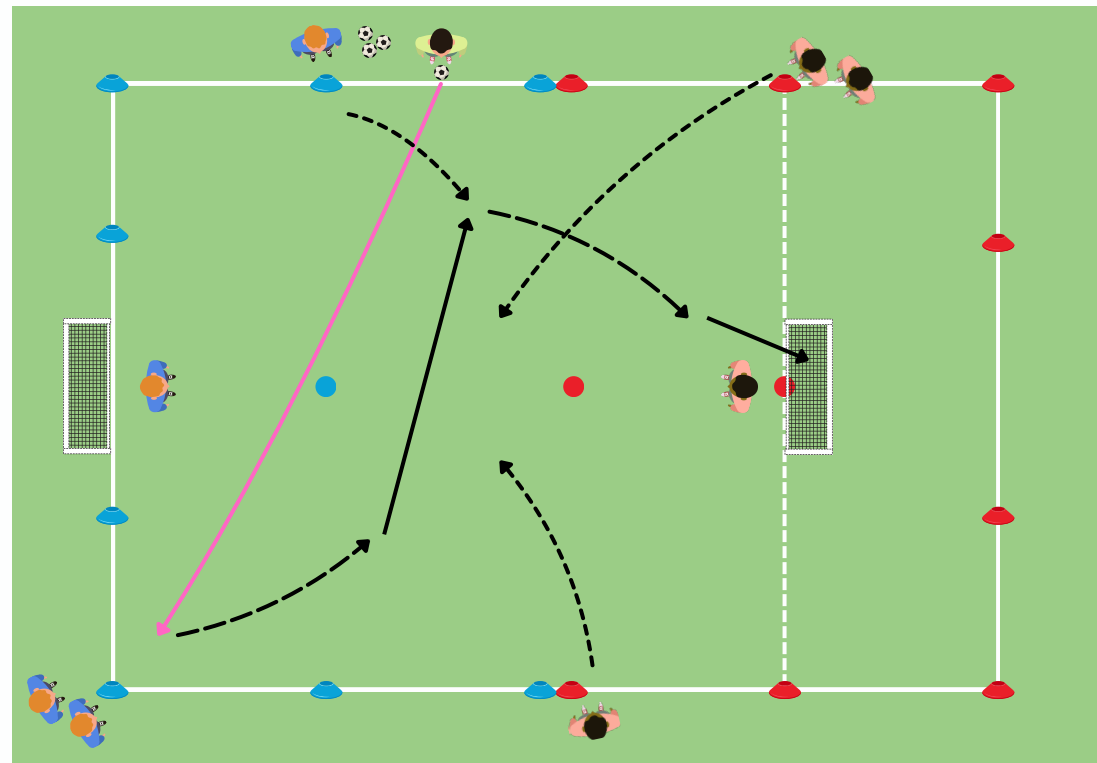


EFFECTIF		SURFACE		DURÉE		LÉGENDE	
ÉQUIPE BLEUE	4 joueurs	LONGUEUR	21 mètres	TOTALE	10 minutes		DÉPLACEMENT
ÉQUIPE ROUGE	4 joueurs	LARGEUR	20 mètres	SÉQUENCES	2 temps de 4 minutes	- - -	CONDUITE DE BALLE
		= AVANCER UN BUT JUSQU'À UNE LIGNE DE RELANCE PROTÉGÉE				—	PASSE OU TIR

LE BALLON MAGIQUE - N°3



ORGANISATION	
OBJECTIF	Marquer un but
BUT(S)	But marqué = 1 point
CONSIGNES	- Jeu à 3 contre 3 : 2 joueurs + 1 gardien par équipe ; - Les joueurs sont positionnés comme sur le schéma et sur la vidéo ; - L'éducateur envoie un ballon à l'un des joueurs, dès lors, 2 joueurs par équipe rentrent dans le terrain, les autres sont en attente hors du terrain ; - Animation en "ballon magique" : - Dès qu'un but est marqué ou que le ballon sort du terrain, l'éducateur relance un nouveau ballon en annonçant à haute voix "Ballon magique !" ; - Dès que l'éducateur annonce "Sortez !" (au bout de 20-30 secondes), les joueurs vont taper dans la main des premiers partenaires en attente, qui rentrent à leur tour en jeu.
VARIABLE	Pas de variable pour cette forme jouée

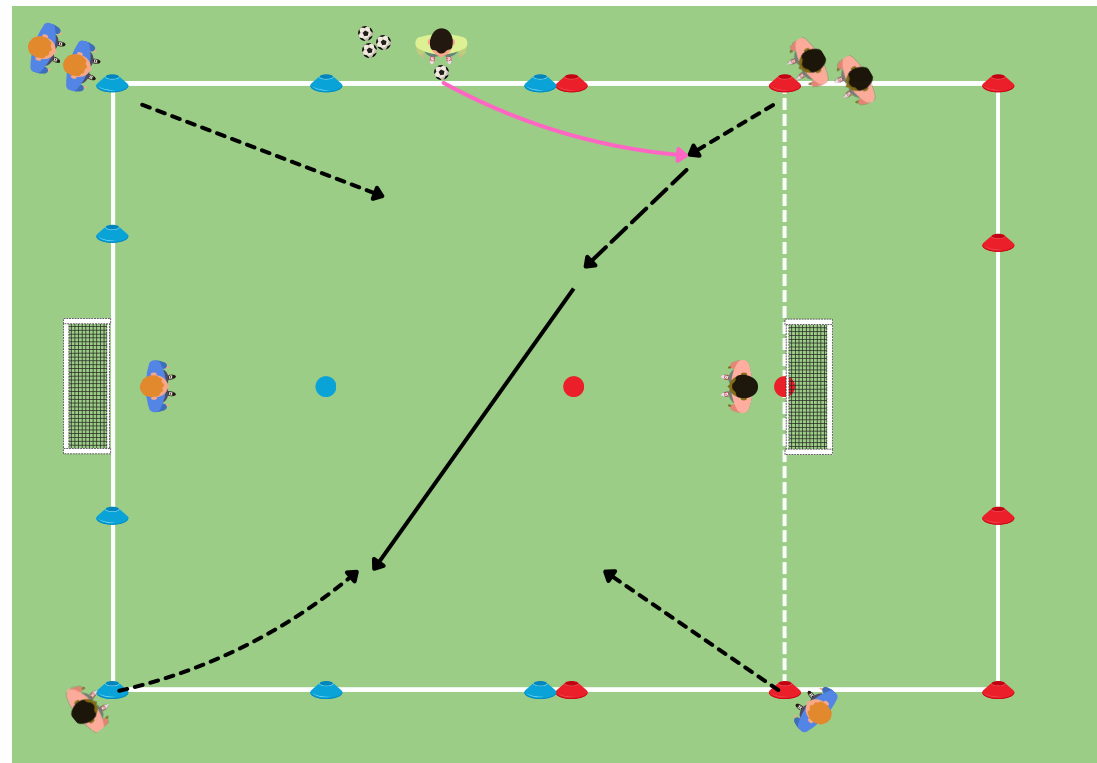


EFFECTIF		SURFACE		DURÉE		LÉGENDE	
ÉQUIPE BLEUE	4 joueurs	LONGUEUR	21 mètres	TOTALE	10 minutes		DÉPLACEMENT
ÉQUIPE ROUGE	4 joueurs	LARGEUR	20 mètres	SÉQUENCES	2 temps de 4 minutes	- - -	CONDUITE DE BALLE
		= AVANCER UN BUT JUSQU'À UNE LIGNE DE RELANCE PROTÉGÉE				—	PASSE OU TIR

LE BALLON MAGIQUE - N°4



ORGANISATION	
OBJECTIF	Marquer un but
BUT(S)	But marqué = 1 point
CONSIGNES	- Jeu à 3 contre 3 : 2 joueurs + 1 gardien par équipe ; - Les joueurs sont positionnés comme sur le schéma et sur la vidéo ; - L'éducateur envoie un ballon à l'un des joueurs dans son camp, dès lors, les 2 joueurs par équipe rentrent dans le terrain, les autres sont en attente hors du terrain ; - Animation en "ballon magique" : - Dès qu'un but est marqué ou que le ballon sort du terrain, l'éducateur relance un nouveau ballon en annonçant à haute voix "Ballon magique !" ; - Dès que l'éducateur annonce "Sortez !" (au bout de 20-30 secondes), les joueurs vont taper dans la main des premiers partenaires en attente, qui rentrent à leur tour en jeu.
VARIABLE	Pas de variable pour cette forme jouée



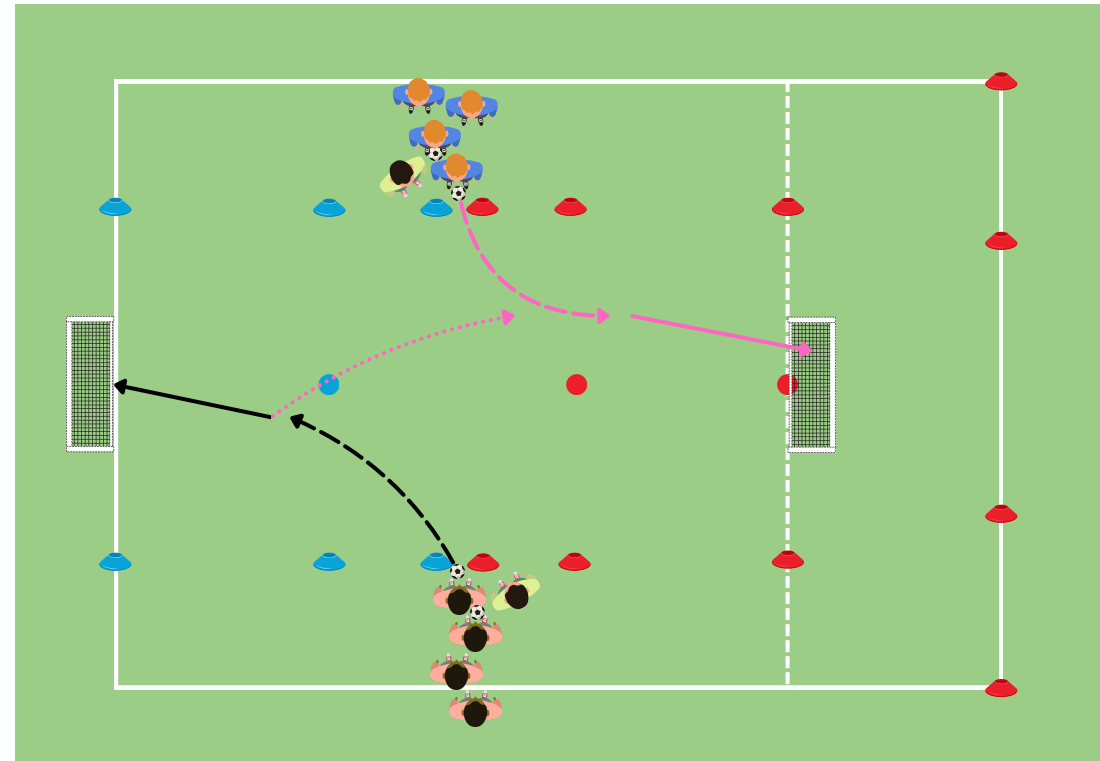
EFFECTIF		SURFACE		DURÉE		LÉGENDE	
ÉQUIPE BLEUE	4 joueurs	LONGUEUR	21 mètres	TOTALE	10 minutes		DÉPLACEMENT
ÉQUIPE ROUGE	4 joueurs	LARGEUR	20 mètres	SÉQUENCES	2 temps de 4 minutes	- - -	CONDUITE DE BALLE
		= AVANCER UN BUT JUSQU'À UNE LIGNE DE RELANCE PROTÉGÉE				—	PASSE OU TIR

LES DÉFIS

DÉFI – FOU DE BUT



ORGANISATION	
OBJECTIF	Marquer un but
BUT(S)	- But marqué dans la zone des 7m = 1 point "Glacer" son adversaire en le touchant = 1 point
CONSIGNES	- Les équipes sont positionnées comme sur le schéma et la vidéo ; - Le départ se fait avec le joueur d'une équipe (ici rouge) ; - Le joueur rentre en conduite de balle dans la surface de réparation et frappe au but (si but = 1 pt) ; - Sur la frappe, le joueur de l'équipe adverse (ici bleu) fait la même chose (flèches roses), il rentre en conduite dans la zone et frappe (si but = 1 pt) ; - Sur le temps de conduite, le joueur rouge, après avoir frappé, vient tenter de toucher le joueur bleu avant sa frappe. S'il y arrive, le joueur bleu devient "glacé" et le point revient au joueur rouge.
VARIABLE	Ajouter un gardien dans chaque but

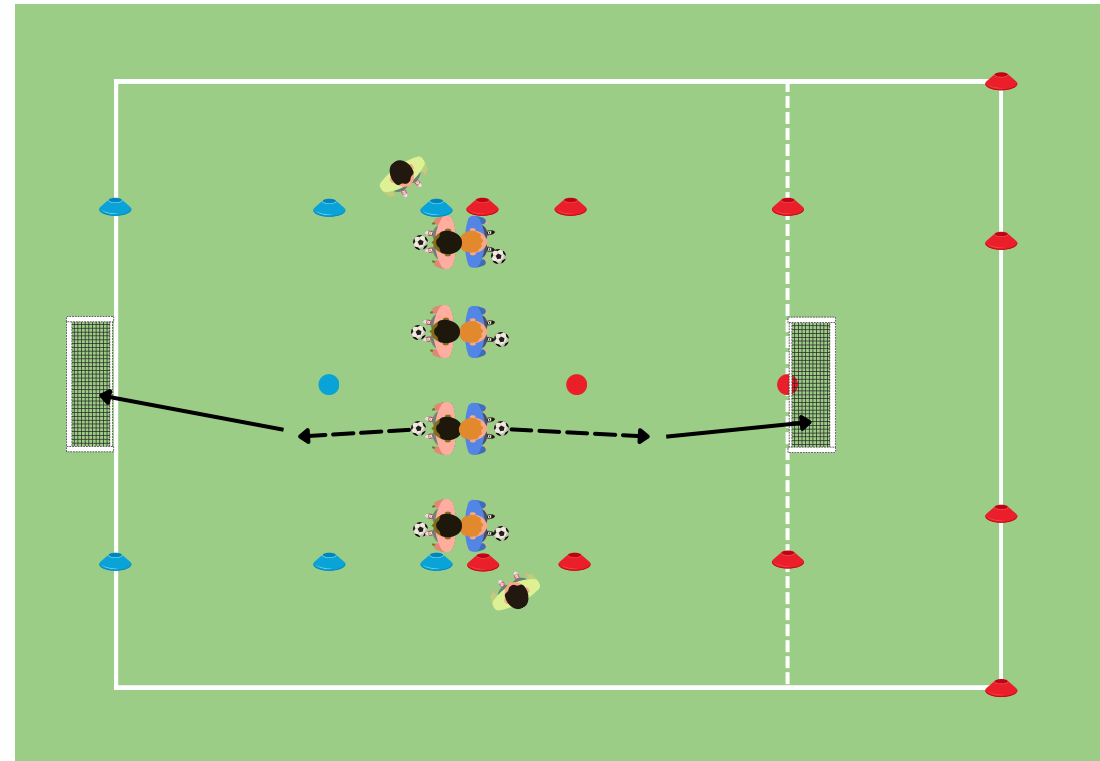


EFFECTIF		SURFACE		DURÉE		LÉGENDE	
ÉQUIPE BLEUE	4 joueurs	LONGUEUR	21 mètres	TOTALE	10 minutes		DÉPLACEMENT
ÉQUIPE ROUGE	4 joueurs	LARGEUR	12 mètres	SÉQUENCES	2 temps de 4 minutes	- - -	CONDUITE DE BALLE
		= AVANCER UN BUT JUSQU'À UNE LIGNE DE RELANCE PROTÉGÉE ET RÉDUIRE DE 4M DE CHAQUE CÔTÉ				—	PASSE OU TIR

DÉFI – NUMÉRO GAGNANT



ORGANISATION	
OBJECTIF	Marquer un but
BUT(S)	- But marqué dans la zone des 7m = 1 point - But marqué avant l'adversaire : + 1 point
CONSIGNES	- Les équipes sont positionnées comme sur le schéma et la vidéo ; - Chaque duo à un numéro attribué, de 1 à 4 ; - À l'appel du numéro par l'éducateur, les deux joueurs rentrent dans la zone des 7m face à eux, et frappent au but ; - Ils récupèrent ensuite leur ballon et viennent se mettre hors du terrain afin de ne pas gêner les passages suivants.
VARIABLE	- Les enfants gardent le même numéro, mais changent de place sur les positions de départ - Ajouter un gardien dans chaque but

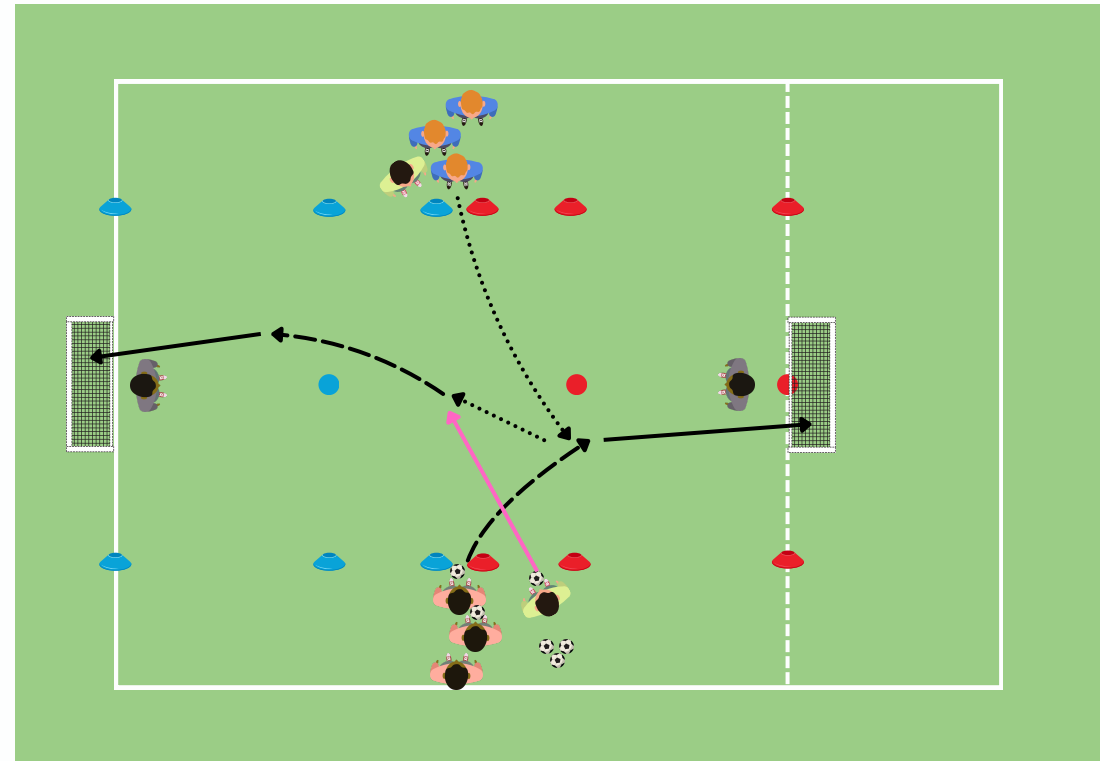


EFFECTIF		SURFACE		DURÉE		LÉGENDE	
ÉQUIPE BLEUE	4 joueurs	LONGUEUR	21 mètres	TOTALE	10 minutes		DÉPLACEMENT
ÉQUIPE ROUGE	4 joueurs	LARGEUR	12 mètres	SÉQUENCES	2 temps de 4 minutes	- - -	CONDUITE DE BALLE
		= AVANCER UN BUT JUSQU'À UNE LIGNE DE RELANCE PROTÉGÉE ET RÉDUIRE DE 4M DE CHAQUE CÔTÉ				—	PASSE OU TIR

DÉFI - JEU DU LOUP



ORGANISATION	
OBJECTIF	Marquer un but
BUT(S)	- But marqué dans la zone des 7m = 1 point - Toucher son adversaire avant qu'il ne frappe = 1 point
CONSIGNES	- Les équipes sont positionnées comme sur le schéma et la vidéo. Les gardiens de but sont neutres ; - Le défi démarre par l'entrée en conduite du joueur rouge. Il doit rentrer dans une zone de relance protégée pour frapper au but ; - Lorsque le joueur rouge entre en conduite, le joueur bleu doit tenter de le toucher avant qu'il ne frappe. - Une fois la frappe ou le toucher effectué, l'éducateur envoie un second ballon (flèche rose). Le premier joueur sur le ballon tente, à nouveau, de rentrer dans l'une des zones de 7m pour marquer, et l'autre joueur doit essayer de le toucher. - Sur 4 passages, les rouges démarrent, puis on inverse.
VARIABLE	Au lieu de toucher, l'enfant qui défend doit récupérer le ballon, pour aller marquer au but

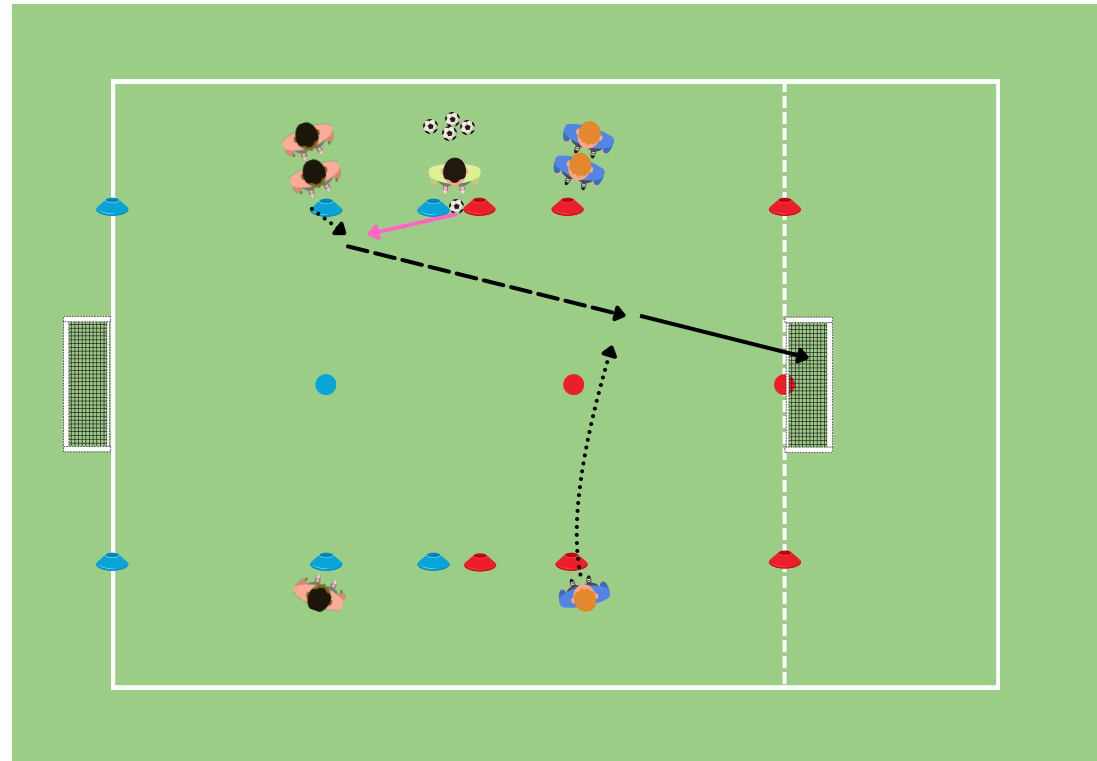


EFFECTIF		SURFACE		DURÉE		LÉGENDE	
ÉQUIPE BLEUE	4 joueurs	LONGUEUR	21 mètres	TOTALE	10 minutes		DÉPLACEMENT
ÉQUIPE ROUGE	4 joueurs	LARGEUR	12 mètres	SÉQUENCES	2 temps de 4 minutes	- - -	CONDUITE DE BALLE
		= AVANCER UN BUT JUSQU'À UNE LIGNE DE RELANCE PROTÉGÉE ET RÉDUIRE DE 4M DE CHAQUE CÔTÉ				—	PASSE OU TIR

DÉFI - JEU DU PIRATE



ORGANISATION	
OBJECTIF	Marquer un but
BUT(S)	But marqué dans la zone des 7m = 1 point
CONSIGNES	- Les équipes sont positionnées comme sur le schéma et la vidéo ; - L'éducateur envoie le ballon à un joueur de l'équipe rouge. Dès lors, le joueur rouge et le joueur bleu à l'opposé rentrent dans le jeu ; - Le joueur rouge doit rentrer dans la zone des 7m pour marquer, et le joueur bleu doit défendre pour récupérer le ballon. S'il le récupère, il peut aller marquer dans l'un des deux buts. - Si un but est marqué, le ballon sort, ou le gardien capte le ballon, l'action s'arrête et on repart sur une nouveau ballon pour un nouveau joueur rouge. - Après 4 ballons joués pour les rouges, on inverse les rôles.
VARIABLE	- Changer les enfants de plots de départ - Ajouter des gardiens de but (1 par équipe)



EFFECTIF		SURFACE		DURÉE		LÉGENDE	
ÉQUIPE BLEUE	4 joueurs	LONGUEUR	21 mètres	TOTALE	10 minutes		DÉPLACEMENT
ÉQUIPE ROUGE	4 joueurs	LARGEUR	12 mètres	SÉQUENCES	2 temps de 4 minutes	- - -	CONDUITE DE BALLE
		= AVANCER UN BUT JUSQU'À UNE LIGNE DE RELANCE PROTÉGÉE ET RÉDUIRE DE 4M DE CHAQUE CÔTÉ				—	PASSE OU TIR

PÂCOME
↓



JEUX & DÉFIS POUR LES U9



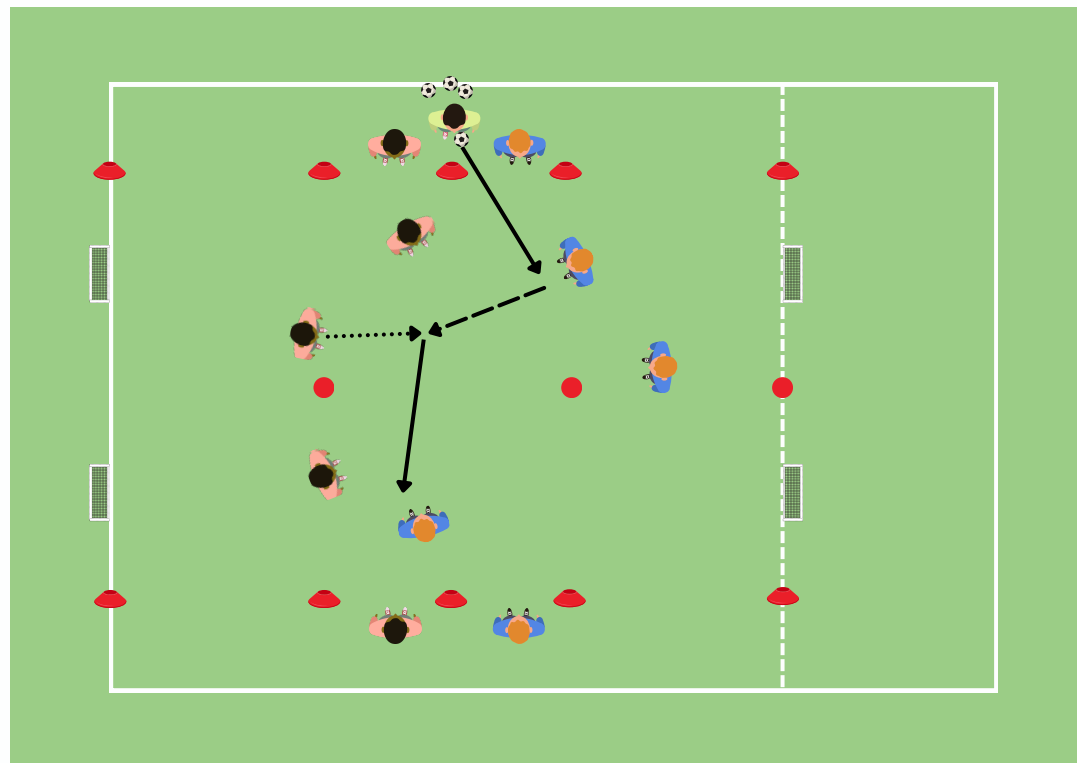
LE FUNIÑO

FUNIÑO



ORGANISATION

OBJECTIF	Marquer dans un des petits buts
BUT(S)	But marqué dans l'un des deux petits buts = 1 point
CONSIGNES	- Jeu avec 2 buts à attaquer et 2 buts à défendre ; - Obligation de rentrer dans la zone des 7m pour marquer ; 3 contre 3 sans gardien. Les autres joueurs sont en attente dans les portes latérales ; - Animation en "ballon magique" : - Dès qu'un but est marqué ou que le ballon sort du terrain, l'éducateur relance un nouveau ballon en annonçant à haute voix "Ballon magique !" ; - Dès que l'éducateur annonce "Sortez !" (au bout de 20-30 secondes), les joueurs vont taper dans la main des premiers partenaires en attente, qui rentrent à leur tour en jeu. - Si le club ne dispose pas de mini-buts, 2 portes de "stop-ball" avec cônes. Le joueur ou la joueuse devra passer la porte en conduite avant d'arrêter le ballon avec le pied.
VARIABLE	Pas de variable sur cette forme jouée



EFFECTIF

ÉQUIPE BLEUE

5 joueurs

ÉQUIPE ROUGE

5 joueurs

SURFACE

LONGUEUR 28 mètres

LARGEUR 20 mètres

= AVANCER UN BUT JUSQU'À UNE LIGNE DE RELANCE PROTÉGÉE ET RÉDUIRE DE 4M DE CHAQUE CÔTÉ

DURÉE

TOTALE 10 minutes

SÉQUENCES 2 temps de 4 minutes

LÉGENDE

..... DÉPLACEMENT

- - - CONDUITE DE BALLE

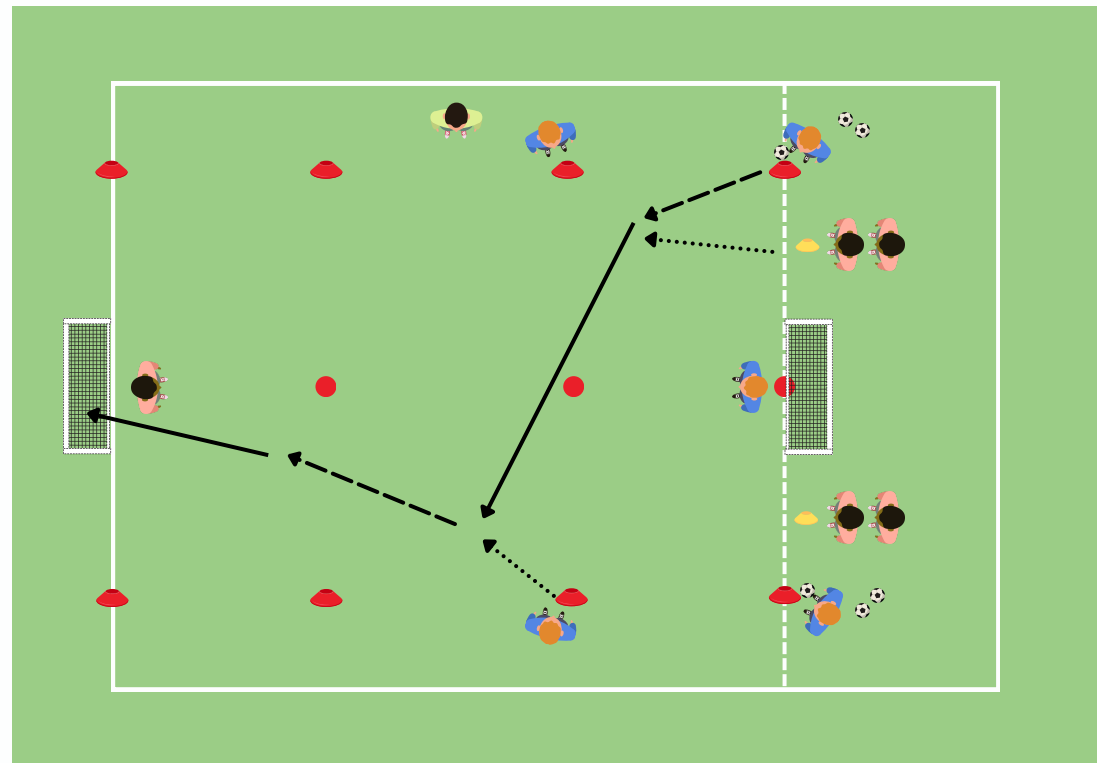
— PASSE OU TIR

LES DÉFIS

DÉFI N°1 : 2 CONTRE 1



ORGANISATION	
OBJECTIF	Marquer un but
BUT(S)	But marqué en 15 secondes maxi = 1 point
CONSIGNES	- Défi en 2 contre 1 ; - Positionnement des joueurs comme sur le schéma et la vidéo ; 1 gardien dans chaque but ; - L'action démarre avec l'un des deux joueurs bleus, qui rentre en conduite de balle dans le terrain. Dès lors, un défenseur rouge vient en poursuite ; - Le joueur bleu doit obligatoirement faire une passe à son partenaire à l'opposé ; - L'objectif des joueurs bleus est d'aller marquer depuis la zone des 8m ; - Si le défenseur récupère le ballon, il peut aller marquer dans le but adverse, mais cette fois-ci en 7 secondes maxi ; 4 passages par binômes bleus, puis on change les rôles (détails en vidéo).
VARIABLE	Pas de variable sur cette forme jouée

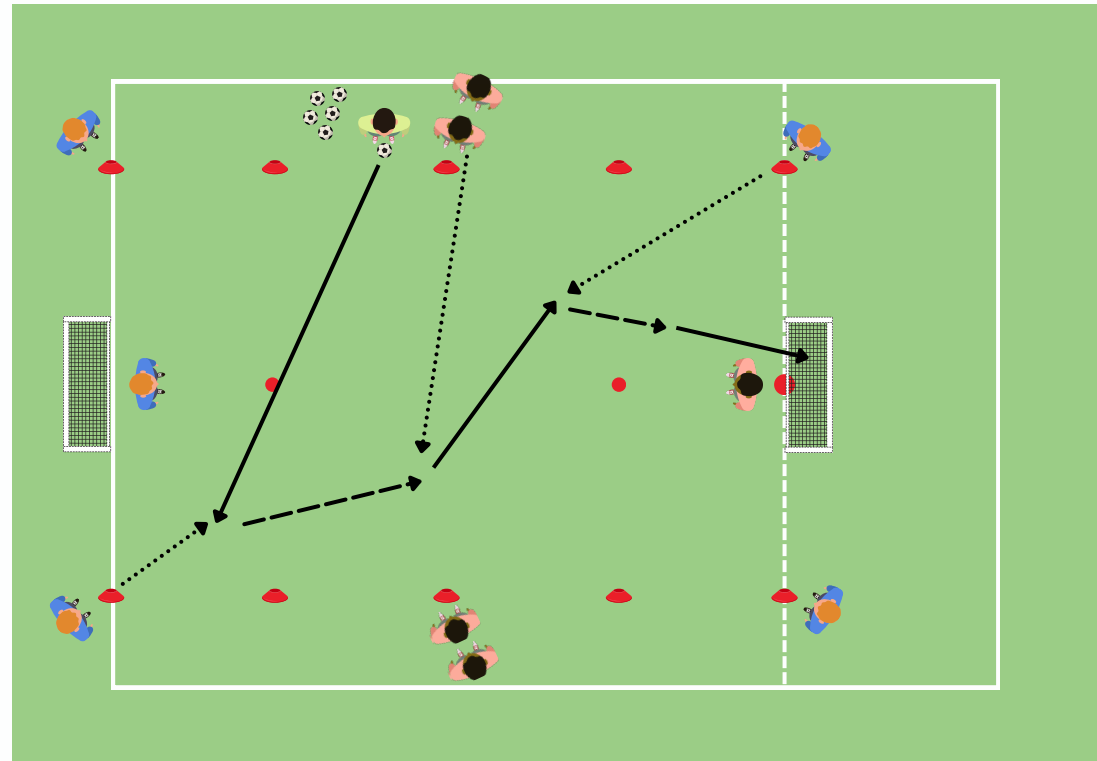


EFFECTIF		SURFACE		DURÉE		LÉGENDE	
ÉQUIPE BLEUE	5 joueurs	LONGUEUR	28 mètres	TOTALE	12 minutes		DÉPLACEMENT
		LARGEUR	20 mètres			- - -	CONDUITE DE BALLE
ÉQUIPE ROUGE	5 joueurs	= AVANCER UN BUT JUSQU'À UNE LIGNE DE RELANCE PROTÉGÉE ET RÉDUIRE DE 4M DE CHAQUE CÔTÉ		SÉQUENCES	2 temps de 5 minutes	—	PASSE OU TIR

DÉFI N°2 : 2 CONTRE 1



ORGANISATION	
OBJECTIF	Marquer un but
BUT(S)	But marqué = 1 point
CONSIGNES	- Défi en 2 contre 1 ; - Positionnement des joueurs comme sur le schéma et la vidéo ; 1 gardien dans chaque but ; - L'action démarre avec la passe de l'éducateur à l'un des deux joueurs bleus. Dès lors, les 2 joueurs en attaque et le défenseur entrent en jeu ; - Pas d'obligation de faire une passe à son partenaire comme sur le défi n°1 ; - L'objectif des joueurs bleus est d'aller marquer depuis la zone des 8m en 15 secondes maxi ; - Si le défenseur récupère le ballon, il peut aller marquer dans le but adverse, mais cette fois-ci en 7 secondes maxi ; 4 passages par binômes bleus, puis on change les rôles (détails en vidéo).
VARIABLE	Pas de variable sur cette forme jouée

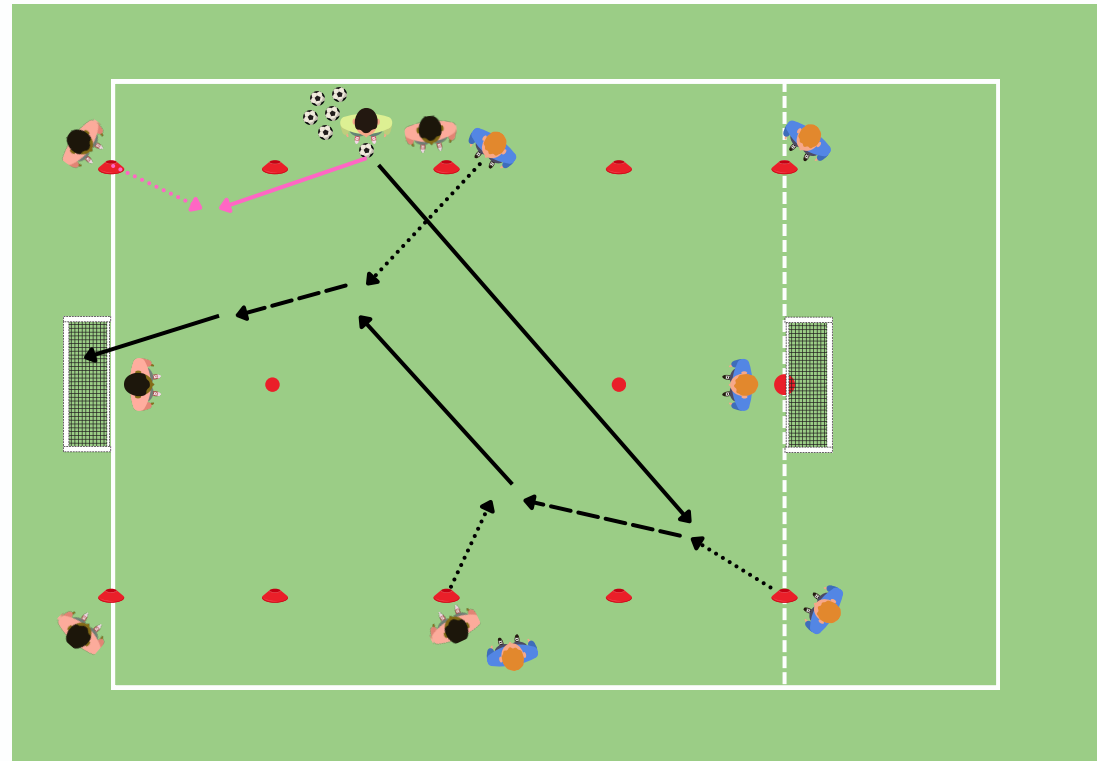


EFFECTIF		SURFACE		DURÉE		LÉGENDE	
ÉQUIPE BLEUE	5 joueurs	LONGUEUR	28 mètres	TOTALE	12 minutes		DÉPLACEMENT
		LARGEUR	20 mètres			- - -	CONDUITE DE BALLE
ÉQUIPE ROUGE	5 joueurs	= AVANCER UN BUT JUSQU'À UNE LIGNE DE RELANCE PROTÉGÉE ET RÉDUIRE DE 4M DE CHAQUE CÔTÉ		SÉQUENCES	2 temps de 5 minutes	—	PASSE OU TIR

DÉFI N°3 : 2 CONTRE 1 → 2 CONTRE 2



ORGANISATION	
OBJECTIF	Marquer un but
BUT(S)	But marqué = 1 point
CONSIGNES	- Défi en 2 contre 1 au départ. - Positionnement des joueurs comme sur le schéma et la vidéo ; 1 gardien dans chaque but ; - Enchaînement de 2 ballons : 1er ballon (flèches noires) : l'éducateur fait une passe à l'un des deux joueurs bleus proches de leur but. Dès lors, un partenaire à l'opposé et un défenseur rouge proche du porteur de balle entrent en jeu. Objectif des bleus : marquer depuis la zone des 8m en 15 secondes maxi. Le défenseur peut récupérer le ballon avant la frappe et aller marquer dans le but adverse en 7 secondes maxi. 2ème ballon (flèches roses) : lorsqu'un but est inscrit, que le ballon sort, ou que le gardien fait un arrêt, l'éducateur envoie un second ballon sur le second joueur rouge en ton joue un 2 contre 2. - Rotations des enfants dans la vidéo.
VARIABLE	Pas de variable sur cette forme jouée

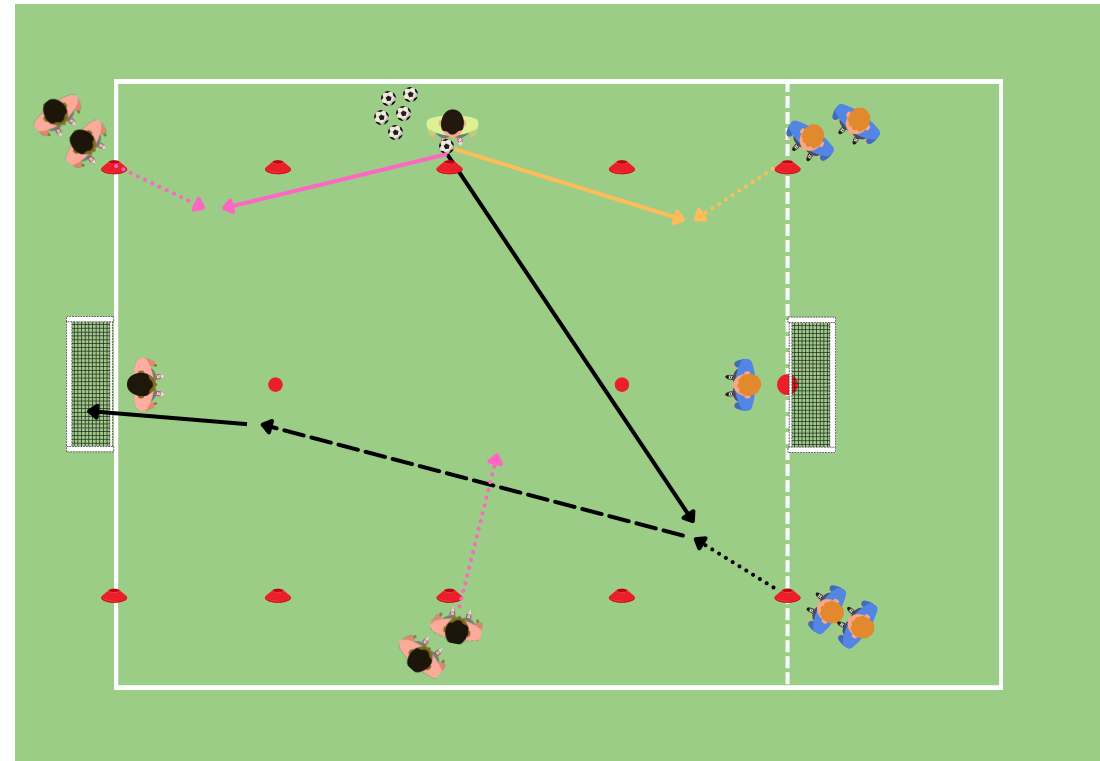


EFFECTIF		SURFACE		DURÉE		LÉGENDE	
ÉQUIPE BLEUE	5 joueurs	LONGUEUR	28 mètres	TOTALE	12 minutes		DÉPLACEMENT
		LARGEUR	20 mètres			- - -	CONDUITE DE BALLE
ÉQUIPE ROUGE	5 joueurs	= AVANCER UN BUT JUSQU'À UNE LIGNE DE RELANCE PROTÉGÉE ET RÉDUIRE DE 4M DE CHAQUE CÔTÉ		SÉQUENCES	2 temps de 5 minutes	—	PASSE OU TIR

DÉFI N°4 : 1 CONTRE GB → 2 CONTRE 2



ORGANISATION	
OBJECTIF	Marquer un but
BUT(S)	But marqué = 1 point
CONSIGNES	- Positionnement des joueurs comme sur le schéma et la vidéo ; 1 gardien dans chaque but ; - Enchaînement de 3 ballons : 1er ballon (flèches noires) : l'éducateur fait une passe à l'un des deux joueurs bleus proches de leur but. Objectif du joueur bleu : marquer en face à face avec le gardien rouge depuis la zone des 8m. 2ème ballon (flèches roses) : sur la frappe du joueur bleu, l'éducateur envoie le ballon au joueur rouge proche de son but, pour jouer un 2 contre 1 avec le joueur bleu. 3ème ballon (flèches jaunes) : à la fin de la deuxième action, l'éducateur envoie un dernier ballon à l'autre joueur bleu, pour jouer un 2 contre 2. - Sur le 2ème et 3ème ballon : - Objectif des attaquants : marquer en 15 secondes maxi. - Objectif des défenseurs : récupérer le ballon et marquer dans le but adverse en 7 secondes maxi.
VARIABLE	Pas de variable sur cette forme jouée



EFFECTIF		SURFACE		DURÉE		LÉGENDE	
ÉQUIPE BLEUE	5 joueurs	LONGUEUR	28 mètres	TOTALE	12 minutes		DÉPLACEMENT
		LARGEUR	20 mètres			- - -	CONDUITE DE BALLE
ÉQUIPE ROUGE	5 joueurs	= AVANCER UN BUT JUSQU'À UNE LIGNE DE RELANCE PROTÉGÉE ET RÉDUIRE DE 4M DE CHAQUE CÔTÉ		SÉQUENCES	2 temps de 5 minutes	—	PASSE OU TIR