

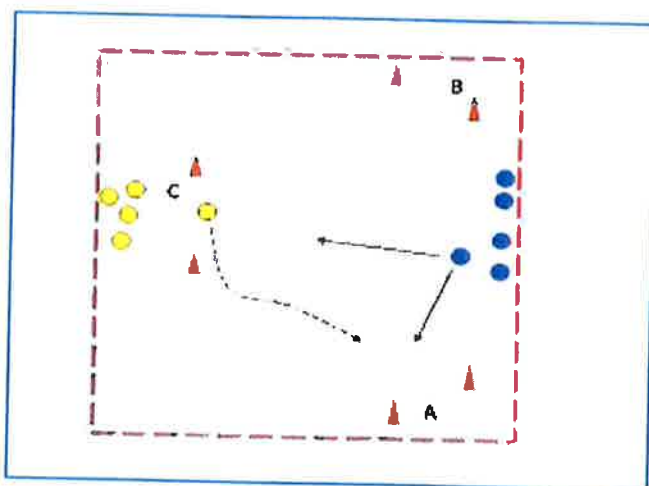
BLANC ROUGE Foot

Accueil Post Coupe du Monde

Catégorie	Le bateau pirate		
U7	Valeur :	ENGAGEMENT	

Veiller à :

- Je fais le maximum d'efforts pour rapporter un point à mon équipe.
- une activité suffisante des enfants - entre 3 et 5 joueurs par équipe - dédoubler les ateliers si nécessaire.



Organisation : entre 6 et 10 joueurs

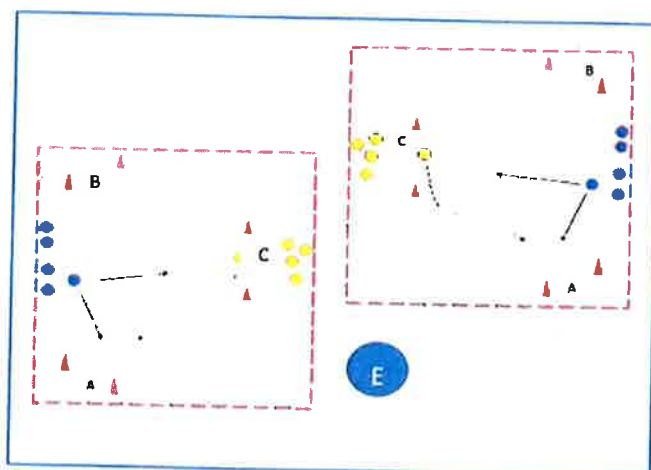
- Au signal de l'éducateur, le joueur jaune doit essayer de passer dans la porte A ou B sans se faire toucher par le joueur bleu. S'il se fait toucher, le joueur bleu peut passer dans la porte C. Si à son tour, il est touché par le joueur jaune, pas de point et le jeu s'arrête.

- Commencer sans ballon, ballon à la main puis ballon au pied.

- Assurer la rotation des équipes.

Dimension : 15 x 15 m

Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.



Organisation : 12 à 20 joueurs.

- Dédoubler les ateliers et si possible créer des groupes de niveau.

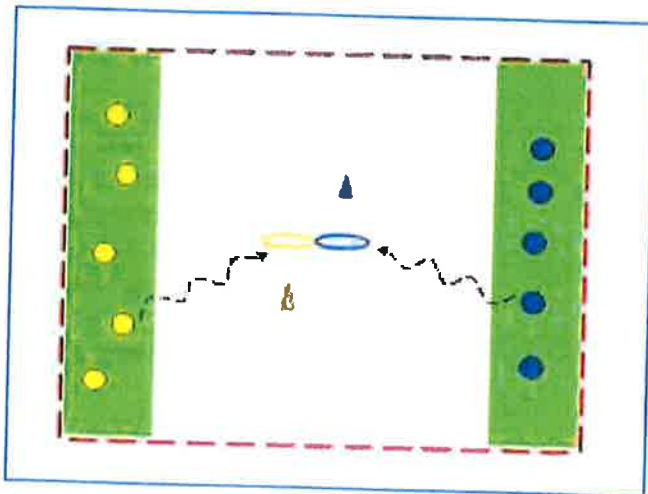
BLANC ROUGE Foot

Accueil Post Coupe du Monde

Catégorie	Le béré		
U7	Valeur :	ENGAGEMENT	

Veiller à :

- un engagement dans le jeu pour l'équipe : le joueur est attentif à chaque instant car il peut être appelé par l'éducateur à tout moment.
- une activité suffisante des enfants - entre 3 et 5 joueurs par équipe - dédoubler les ateliers si nécessaire.

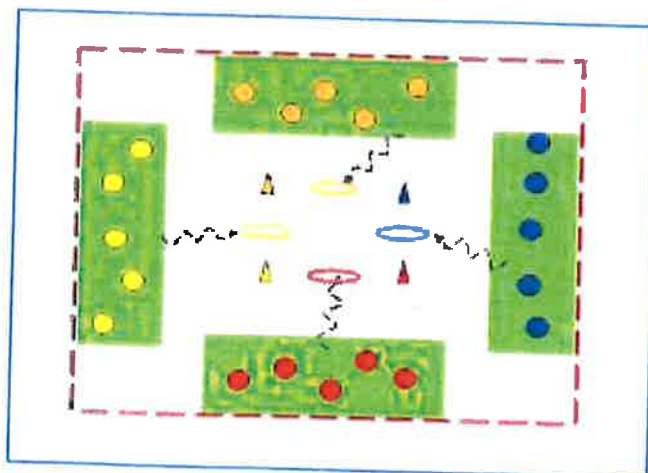


Organisation :

- entre 6 et 10 joueurs
- L'éducateur donne un numéro ou un nom d'animal à chaque joueur.
- A l'appel de son numéro, l'enfant prend le ballon qui est dans son cerceau, fait le tour du cône et redépose le ballon dans son cerceau.
- L'équipe qui a arrêté le ballon la première dans le cerceau marque 1 pt.
- Changer de numéro pour faire des duos de niveau.
- Commencer à la main.

Dimension : 10 x 15 m

Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.




Organisation : 12 à 20 joueurs (ne pas hésiter à faire des équipes de 4 joueurs).

- Consignes identiques, les 4 joueurs partent ensemble à l'appel de leur numéro ou nom d'animal.

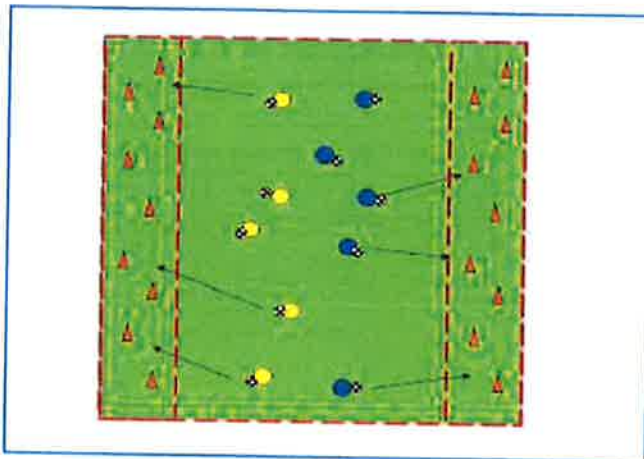
BLANC ROUGE Foot

Accueil Post Coupe du Monde

Catégorie	Abattre les quilles		
U7	<u>Valeur :</u>	PLAISIR	

Veiller à :

- les enfants doivent être en réussite (adapter les distances), s'amusent en essayant d'atteindre une cible.
- une activité suffisante des enfants - entre 3 et 5 joueurs par équipe - dédoubler les ateliers si nécessaire.

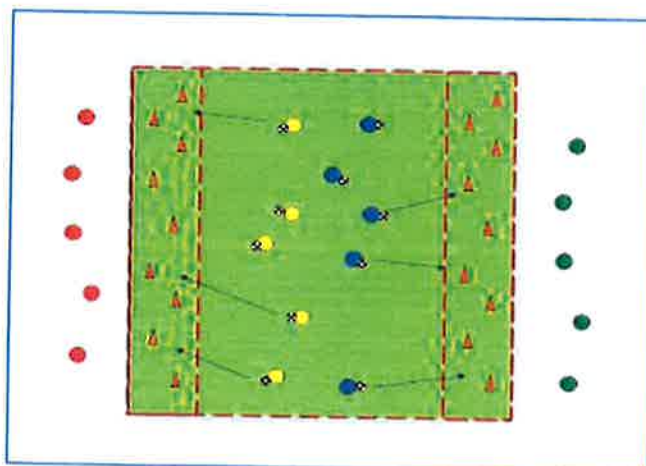


Organisation : entre 6 et 10 joueurs

- Au signal les joueurs doivent frapper dans le ballon pour faire tomber les quilles.
- Ils peuvent aller chercher d'autres ballons dans leur réserve.
- Veiller à ce que chaque équipe joue le même nombre de ballons pour compter les points.
- L'équipe qui aura fait tomber le plus de quilles marque 1 point.

Dimension : 40 x 20 m

Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.



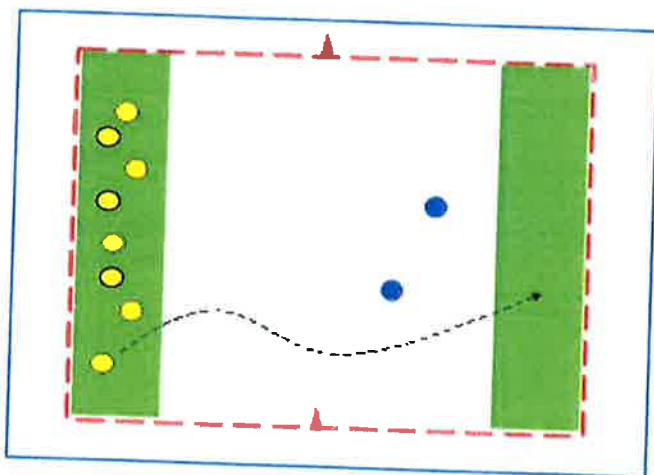
Organisation : 12 à 20 joueurs

- 4 équipes : 2 équipes (verte et rouge) récupèrent les ballons. Quand la manche est terminée, ils ramènent les ballons aux sources et remettent en place les quilles.
- gestion des rotations.

BLANC ROUGE Foot		Accueil Post Coupe du Monde
Catégorie	L'épervier	
U7	<u>Valeur :</u>	PLAISIR
		

Veiller à :

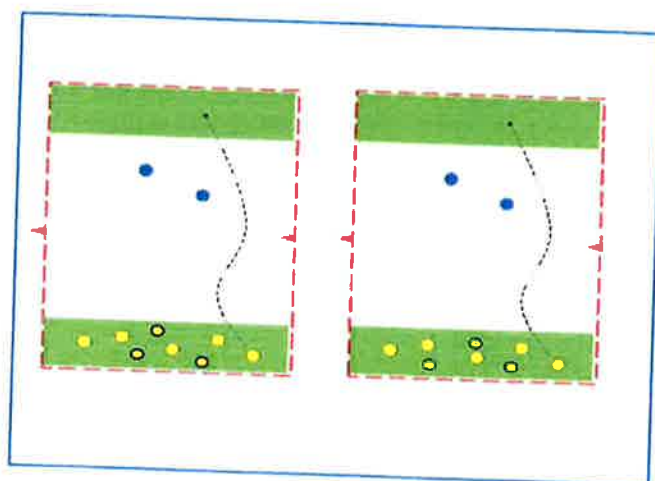
- une joie de chaque enfant dans ce jeu connu et apprécié - sans élimination
- une activité suffisante des enfants - entre 3 et 5 joueurs par équipe - dédoubler les ateliers si nécessaire.



Organisation : entre 6 et 10 joueurs

- Traverser le terrain sans se faire toucher, ni sortir des limites.
 - + 1pt aux éperviers par joueur touché ou sorti.
 - Les joueurs touchés ou sortis sont remis en jeu à chaque traversée.
 - Les éperviers se replacent dans la moitié adverse (derrière les cônes) avant chaque traversée.
 - Possibilité de démarrer sans ballon.
- Dimension :** 12 x 15 m

Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.



Organisation : 12 à 20 joueurs.

- Possibilité lors des changements des éperviers de créer progressivement des terrains avec des niveaux homogènes.

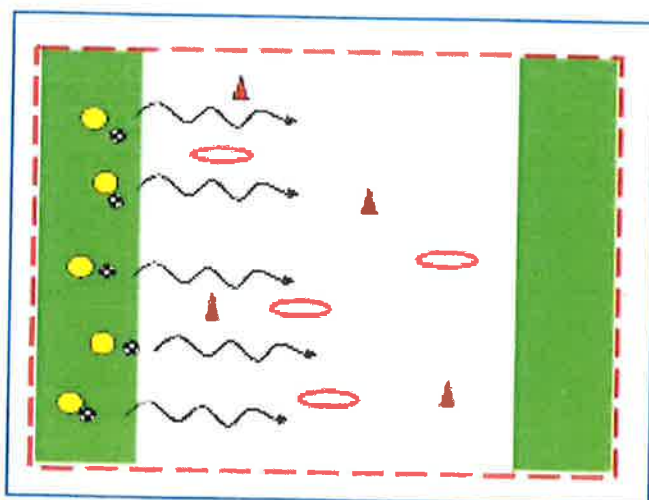
BLANC ROUGE Foot

Accueil Post Coupe du Monde

Catégorie	1 - 2 - 3 Soleil		
U7	<u>Valeur :</u>	RESPECT	

Veiller à :

- au respect des règles et de l'espace de jeu.
- au respect des autres joueurs, chaque joueur a son ballon, je ne touche pas le ballon des autres joueurs.
- une activité suffisante des enfants - dédoubler les ateliers si nécessaire.

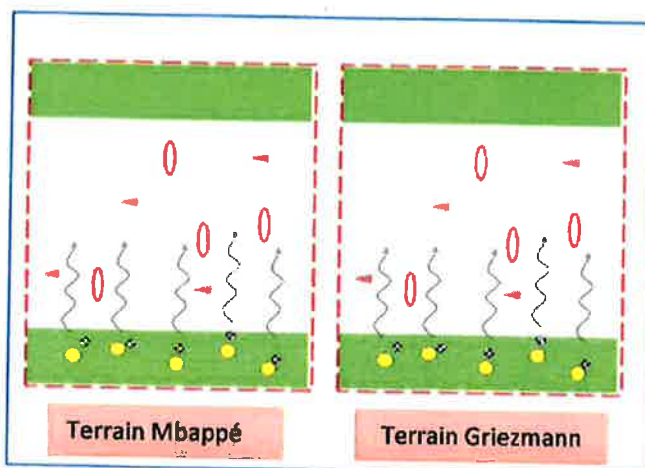


Organisation : entre 6 et 10 joueurs

- A chaque fois que le joueur qui compte se retourne, tous les joueurs doivent être arrêtés et leur ballon ne doit plus bouger (pied sur le ballon).
- Possibilité de rajouter des obstacles ou des zones de liberté (ici les cerceaux) dans lesquelles les joueurs peuvent bouger, chanter, faire des grimaces... cela implique que les enfants ne peuvent pas conduire leur ballon tout droit.
- Eviter les obstacles.

Dimension : 10 x 15 m

Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.



Organisation : 12 à 20 joueurs.

- Possibilité de réaliser des transferts de joueur d'un atelier à l'autre au fur et à mesure des passages. Homogénéité.

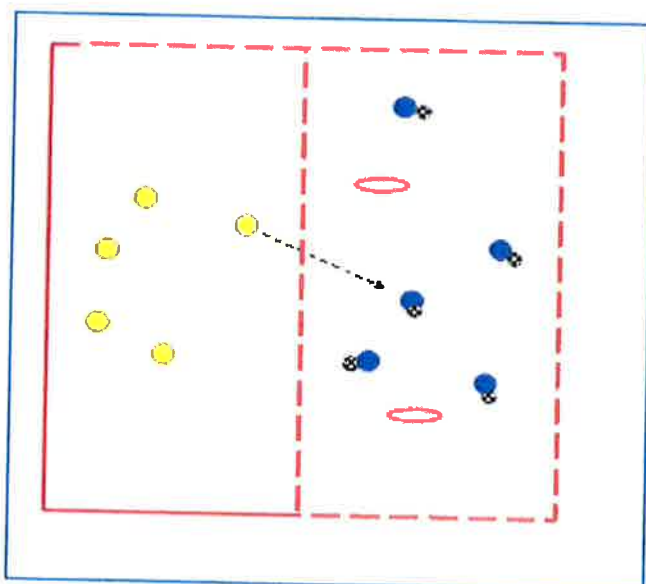
BLANC ROUGE Foot

Accueil Post Coupe du Monde

Catégorie	Le sorcier		
U7	<u>Valeur :</u>	RESPECT	

Veiller à :

- au respect des règles et de l'espace de jeu.
- au respect des autres joueurs, chaque joueur a son ballon, je ne gêne pas les autres joueurs.
- une activité suffisante des enfants - entre 3 et 5 joueurs par équipe - dédoubler les ateliers si nécessaire.

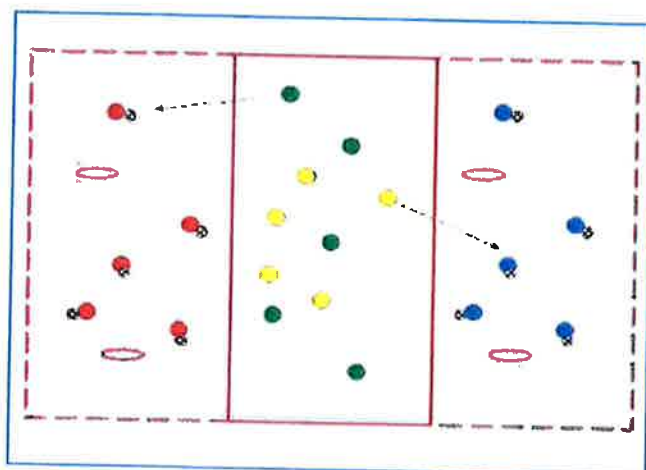


Organisation : entre 6 et 10 joueurs

- Les joueurs avec ballon conduisent le ballon dans leur camp.
- Un sorcier pénètre dans le terrain et essaie d'éliminer un joueur en lui prenant son ballon. Dès qu'il y parvient, il sort du terrain accompagné du joueur éliminé.
- Un autre sorcier prend le relais pour tenter d'éliminer un autre joueur.
- Quand tous les joueurs sont éliminés, les rôles sont inversés.
- L'équipe qui met le moins de temps a gagné.
- Possibilité de rajouter des zones pour se réfugier (cerceaux). Au bout de 3s, obligation de sortir du refuge.


Dimension : 15 x 15 m

Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.



Organisation : 12 à 20 joueurs.

- Possibilité de faire 3 ou 4 équipes.
- Quand 3 équipes : limiter le temps (15s) pour les sorciers et les faire chasser de nouveau. Départ du premier sorcier en direction de l'équipe rouge puis du deuxième vers l'équipe bleue, etc.
- Quand 4 équipes : 1 équipe de sorcier chasse une seule équipe.

Catégorie	Défendre son château		
U7	<u>Valeur :</u>	SOLIDARITE	

Veiller à :

- Entraide des joueurs dans le château pour défendre quand le joueur qui est dans ma zone a tiré
- une activité suffisante des enfants - entre 3 et 5 joueurs par équipe - dédoubler les ateliers si nécessaire.

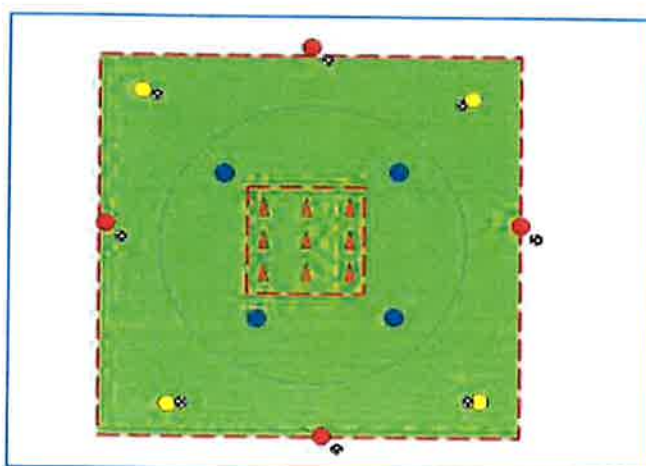


Organisation : entre 6 et 10 joueurs

- Objectif : toucher les quilles.
- 4 joueurs protègent les cônes dans le château. 4 joueurs possèdent un ballon à l'extérieur du château.
- Les joueurs bleus doivent empêcher les joueurs jaunes de faire tomber les quilles sans sortir du château (espace délimité "rond").
- 1 point par quille tombée.


Dimension : 10 x 15 m

Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.



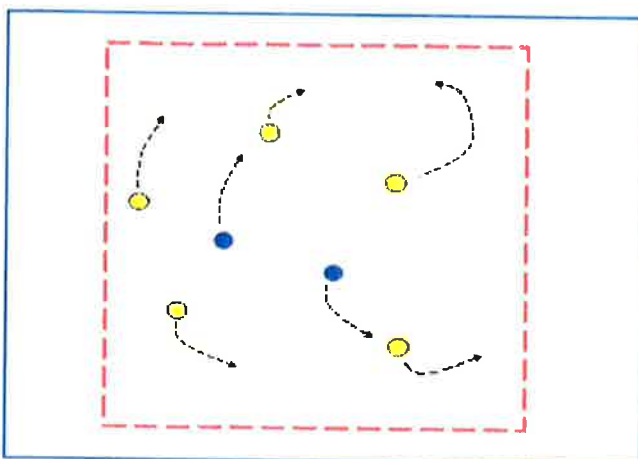
Organisation : 12 à 20 joueurs

- Fonctionnement avec 3 équipes, chaque joueur a une coupelle de départ.
- Alternance d'attaque rouge puis jaune. 1 temps de récupération du ballon et de repos.
- Gestion des rotations à 3 équipes.

Catégorie	Le loup glacé		
U7	<u>Valeur :</u>	SOLIDARITE	

Veiller à :

- Les enfants encore en activité vont délivrer les agneaux déjà touchés. "Ensemble nous serons plus forts car mes camarades pourront eux aussi venir me sauver plus tard"
- une activité suffisante des enfants - entre 3 et 5 joueurs par équipe - dédoubler les ateliers si nécessaire.

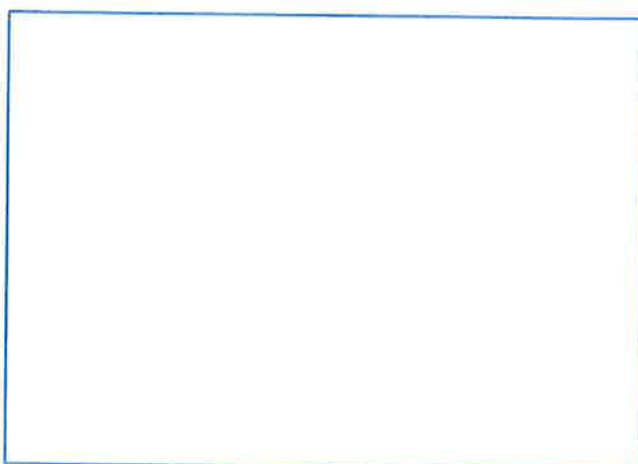


Organisation : entre 6 et 10 joueurs

- Pour les loups : Toucher "glacer" tous les agneaux en un minimum de temps.
- Pour les agneaux : ne pas se faire toucher.
- Pas plus de 20s par manche.
- Les agneaux glacés s'accroupissent jusqu'à la fin de la manche.
- Possibilité pour les agneaux de se déglacer entre eux.

Dimension : 10 x 10 m

Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.



Organisation : 12 à 20 joueurs.

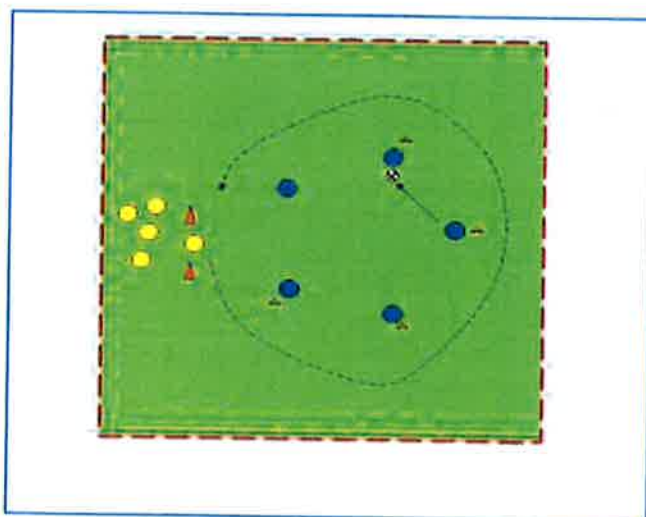
2 possibilités soit :

- faire 2 terrains de jeu
- faire un seul terrain de jeu adapter les distances du terrain au nombre de loups et d'agneaux.

Catégorie	L'horloge		
U7	<u>Valeur :</u>	SOLIDARITE	

Veiller à :

- encourager le joueur qui effectue son passage.
- une activité suffisante des enfants - entre 3 et 5 joueurs par équipe - dédoubler les ateliers si nécessaire.

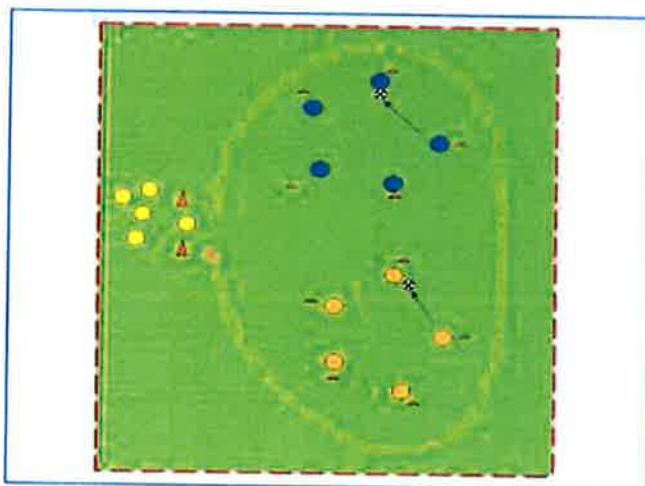


Organisation : entre 6 et 10 joueurs

- Chaque joueur de l'équipe jaune doit faire le tour de l'horloge.
- Les joueurs bleus se font des passes, possibilité de se donner le ballon dans les mains, conduire ou faire des passes. Quand ils ont fait un tour, les enfants crient "1 heure".
- La manche s'arrête quand tous les jaunes ont fait le tour de l'horloge. On inverse ensuite les rôles.
- L'équipe vainqueur est l'équipe qui a fait le plus d'heures.

Dimension : 15 x 15 m

Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.



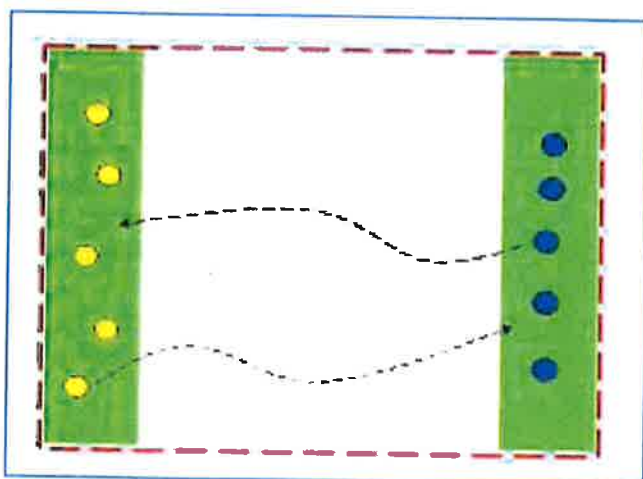
Organisation : 12 à 20 joueurs.

- 2 équipes se font des passes et 1 équipe fait le tour des 2 horloges. Inverser les rôles. Prévoir 3 rotations.

		Accueil Post Coupe du Monde
Catégorie	CHANGER DE CAMP	
U7	<u>Valeur :</u>	TOLERANCE
		

Veiller à :

- au bon comportement des enfants dans la victoire et la défaite, j'accepte de gagner ou de perdre. Peut-être suis-je le premier lors de ce passage, peut-être que je serais le dernier la prochaine fois.
- une activité suffisante des enfants - entre 3 et 5 joueurs par équipe - dédoubler les ateliers si nécessaire.

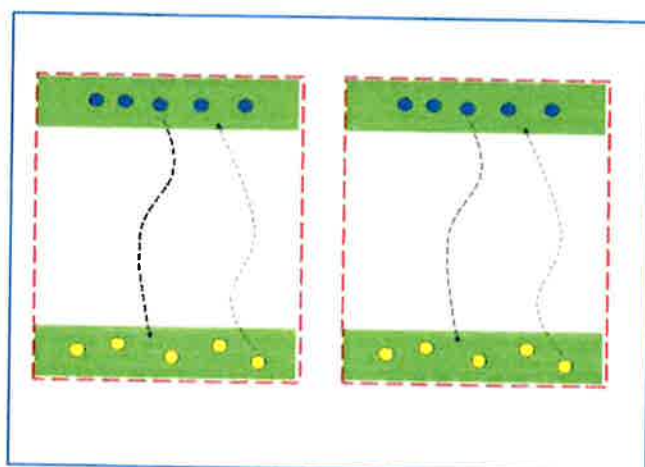


Organisation : entre 6 et 10 joueurs

- Au signal de l'éducateur, traverser le couloir sans contact entre joueurs (adversaires et partenaires).
- La première équipe dans le camp opposé marque 1 pt.
- Joueurs qui se touchent = 1pt à l'éducateur
- Le premier (équipes ou éducateur) à 3 pts remporte la manche.


Dimension : 8 x 12 m

Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.



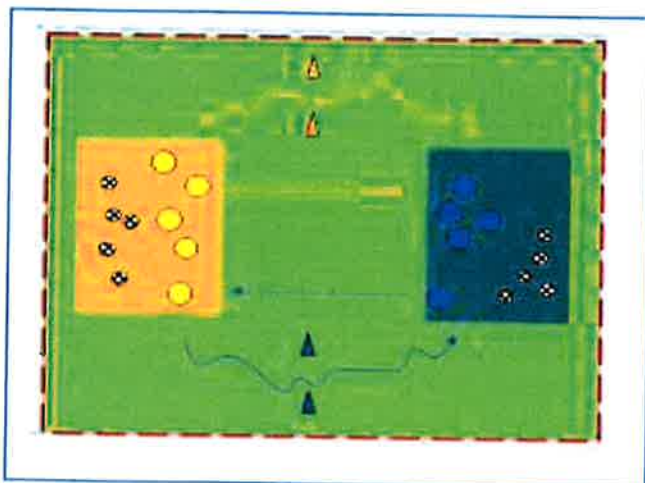
Organisation : 12 à 20 joueurs.

- Possibilité de réaliser des transferts de joueur d'un atelier à l'autre au fur et à mesure des passages. Homogénéité.

Catégorie	Le déménageur		
U7	<u>Valeur :</u>	TOLERANCE	

Veiller à :

- au bon comportement des enfants dans la victoire et la défaite, j'accepte de gagner ou de perdre.
- une activité suffisante des enfants - entre 3 et 5 joueurs par équipe - dédoubler les ateliers si nécessaire.

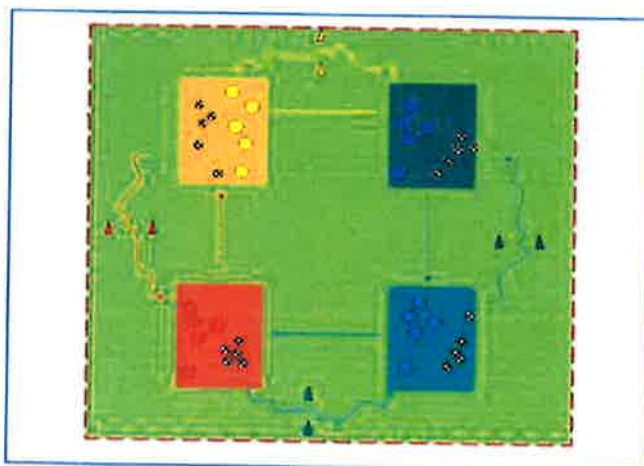


Organisation : entre 6 et 10 joueurs

- Au signal de l'éducateur, les joueurs jaunes vont chercher un ballon dans le camp de l'équipe bleue.
- Ils ramènent ensuite le ballon dans leur camp en passant par leur porte.
- Commencer par prendre le ballon à la main et passer ensuite à la conduite de balle.
- Faire des manches de 30 s.
- L'équipe qui a le plus de ballons dans son camp marque 1 pt.

Dimension : 30 x 20 m

Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.



Organisation : 12 à 20 joueurs.

- Avec 4 équipes : définir un sens de rotation.
- Meme fonctionnement avec 3 équipes.