CAHIER DE JEUX A REALISER

(pour l'équipe qui ne joue pas)

PHASE 3
U11F

- Chaque samedi sera mis en place de jeux selon l’organisation suivante:
  - Journées 1 et 2:Défi Jeu
  - Journées 3 et 4:1 vs 1 (+2 GB)
  - Journées 5 et 6:2 vs 2 (+2 GB)
  - Journées 7 et 8:1vs 0 vers 1 vs 1

- La mise en place de ces jeux permet:
  - Augmenter le temps d’activité des jeunes licenciées
  - Donner la possibilité de toucher le ballon le plus souvent possible
  - Prendre du plaisir

U11 F

DÉFI-JEU

Consignes :

Conduite de balle, pour tirer au but **dans** la zone protégée **avec** gardien de but. Départ du joueur dès que le joueur précédent a tiré. Retour du tireur au départ avec le ballon pour le joueur suivant.

But :

L'équipe qui a marqué le plus de buts gagne le défi.

Variante :

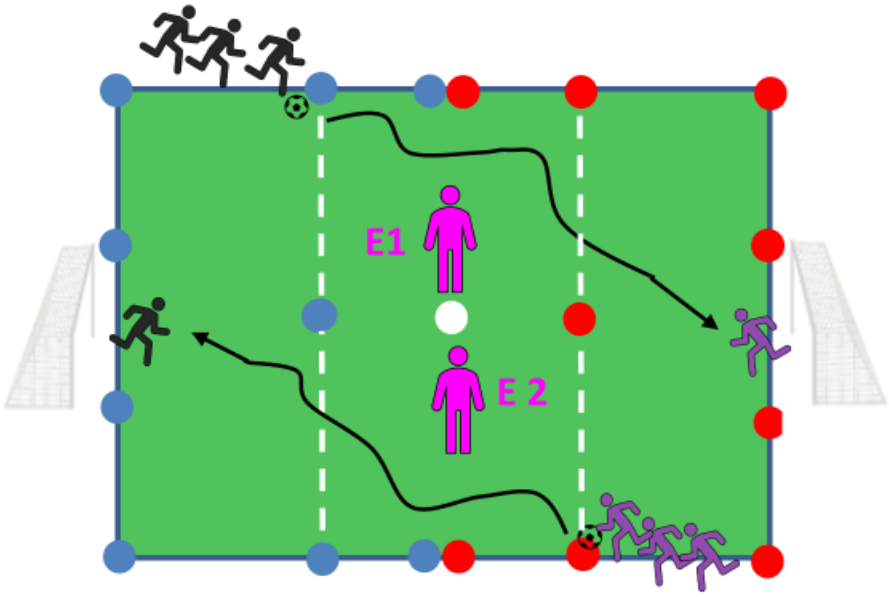
Départ depuis la ligne de touche opposée.

Animation :

Encourager/valoriser – Faire répéter – Rotation des gardiens de but – Compter les buts

Matériel :

- 2 ballons par équipe

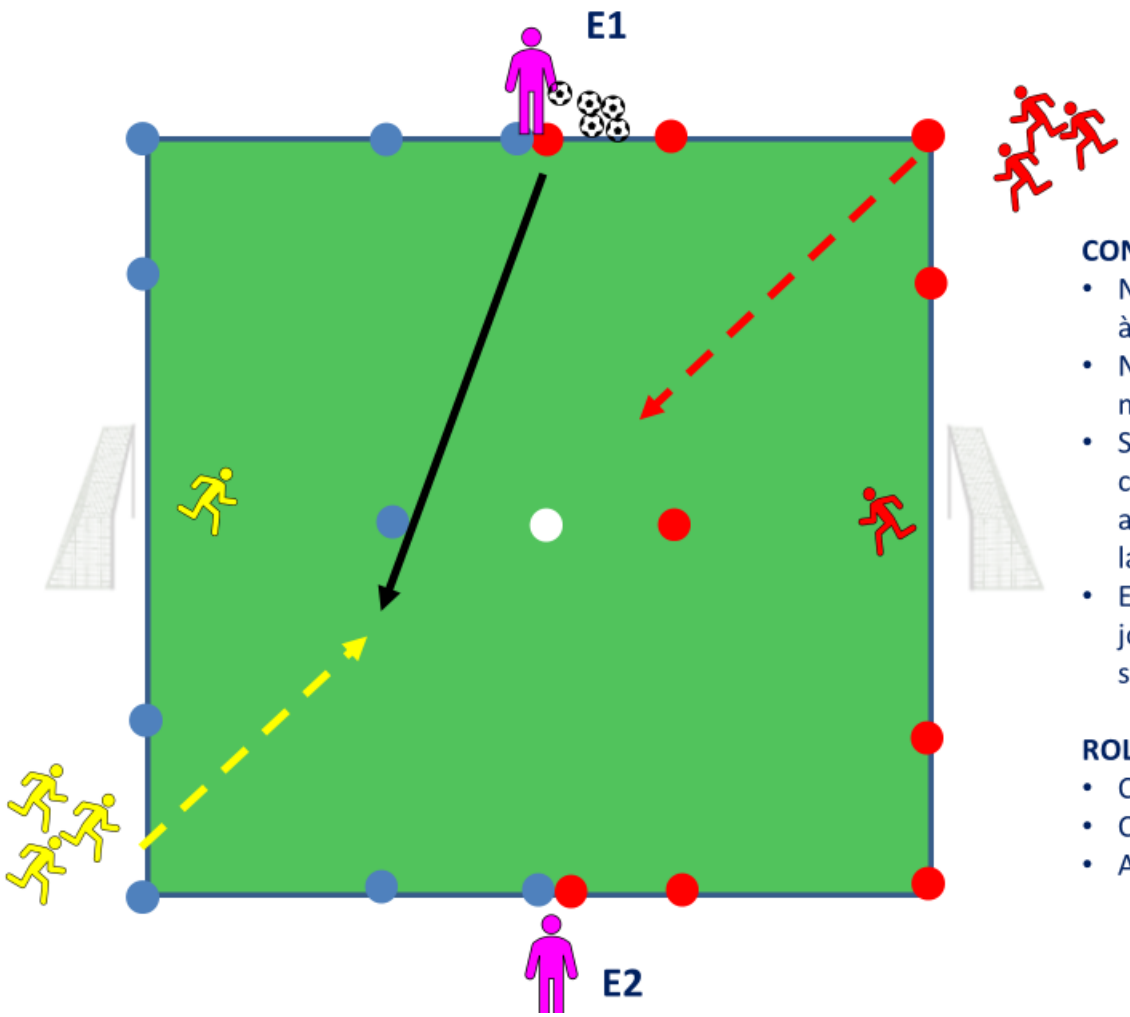


LE BALLON-MAGIQUE – 2 CONTRE 2

OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

GRANDS PRINCIPES

- **Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou jaune** (passe dans les pieds du joueur).
- **Le joueur ayant le ballon doit aller marquer dans le but adverse en éliminant son adversaire.**
  - Si l'adversaire récupère le ballon, il tente de marquer à son tour.
  - Si le ballon est récupéré par le GB; relance à son partenaire.
  - Si le ballon sort en touche ou en sortie de but, E1 injecte un 2ème ballon en criant « Ballon magique ». Les joueurs se disputent alors ce ballon.
  - A la fin de la séquence, les enfants quittent le terrain par les portes latérales et on recommence avec 2 autres.



CONSEILS pour E1 :

- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (1 à 2 ballons)
- Ne pas donner le ballon toujours à la même équipe
- Sur le ballon magique, donner correctement le ballon (à la main ou aux pieds) pour favoriser le contrôle de la part des enfants.
- Essayer de donner le ballon à un joueur/joueuse l'ayant eu le moins souvent.

ROLE DE E2 :

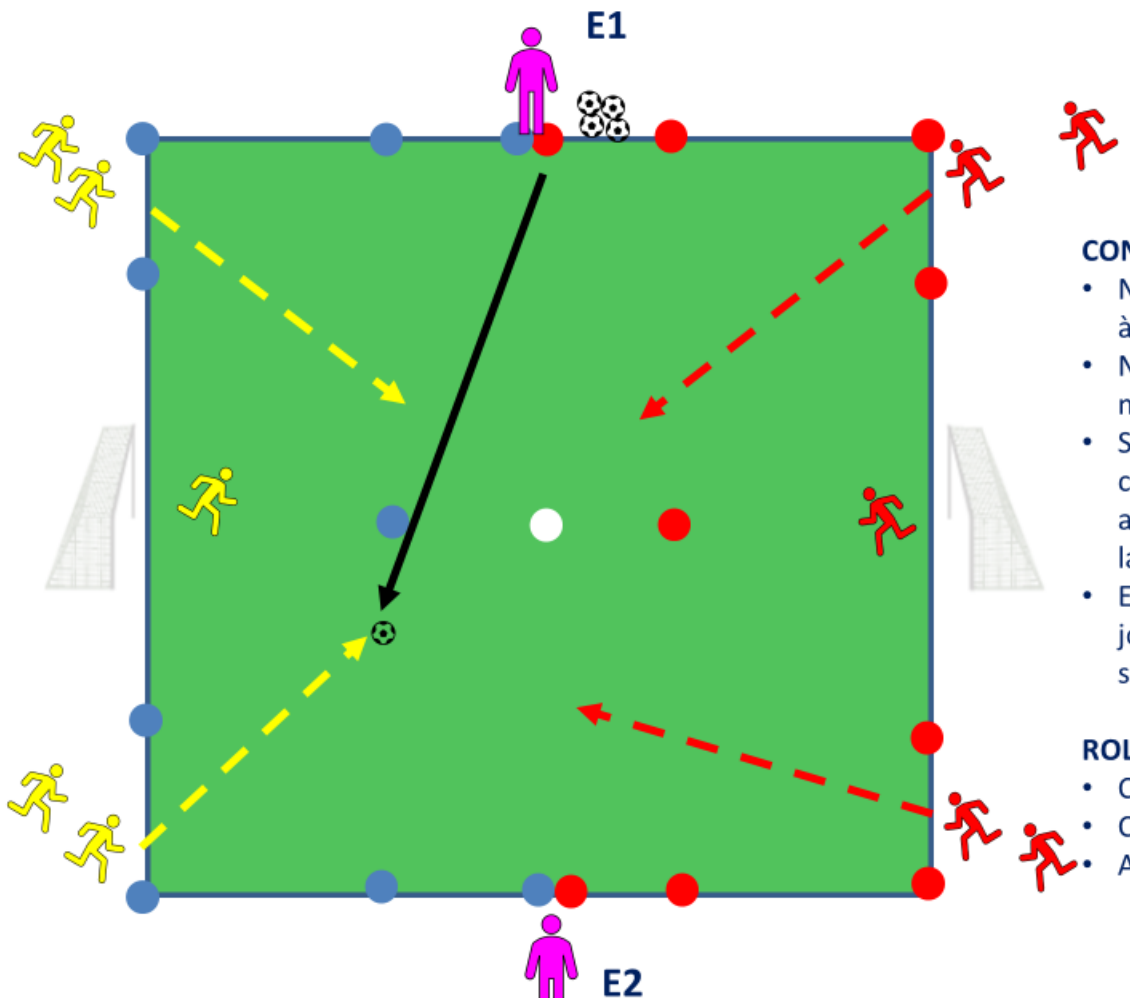
- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB

LE BALLON MAGIQUE – 3 CONTRE 3

OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

GRANDS PRINCIPES

- **Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon à un des deux joueurs rouge ou jaune** (passe dans les pieds du joueur).
- **L'équipe ayant le ballon doit aller marquer dans le but adverse en éliminant son adversaire.**
  - Si l'adversaire récupère le ballon, il tente de marquer à son tour.
  - Si le ballon est récupéré par le GB; relance à son partenaire.
  - Si le ballon sort en touche ou en sortie de but, E1 injecte un 2ème ballon en criant « Ballon magique ». Les joueurs se disputent alors ce ballon.
  - A la fin de la séquence, les enfants quittent le terrain par les portes latérales et on recommence avec 4 autres.



CONSEILS pour E1 :

- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (1 à 2 ballons)
- Ne pas donner le ballon toujours à la même équipe
- Sur le ballon magique, donner correctement le ballon (à la main ou aux pieds) pour favoriser le contrôle de la part des enfants.
- Essayer de donner le ballon à un joueur/joueuse l'ayant eu le moins souvent.

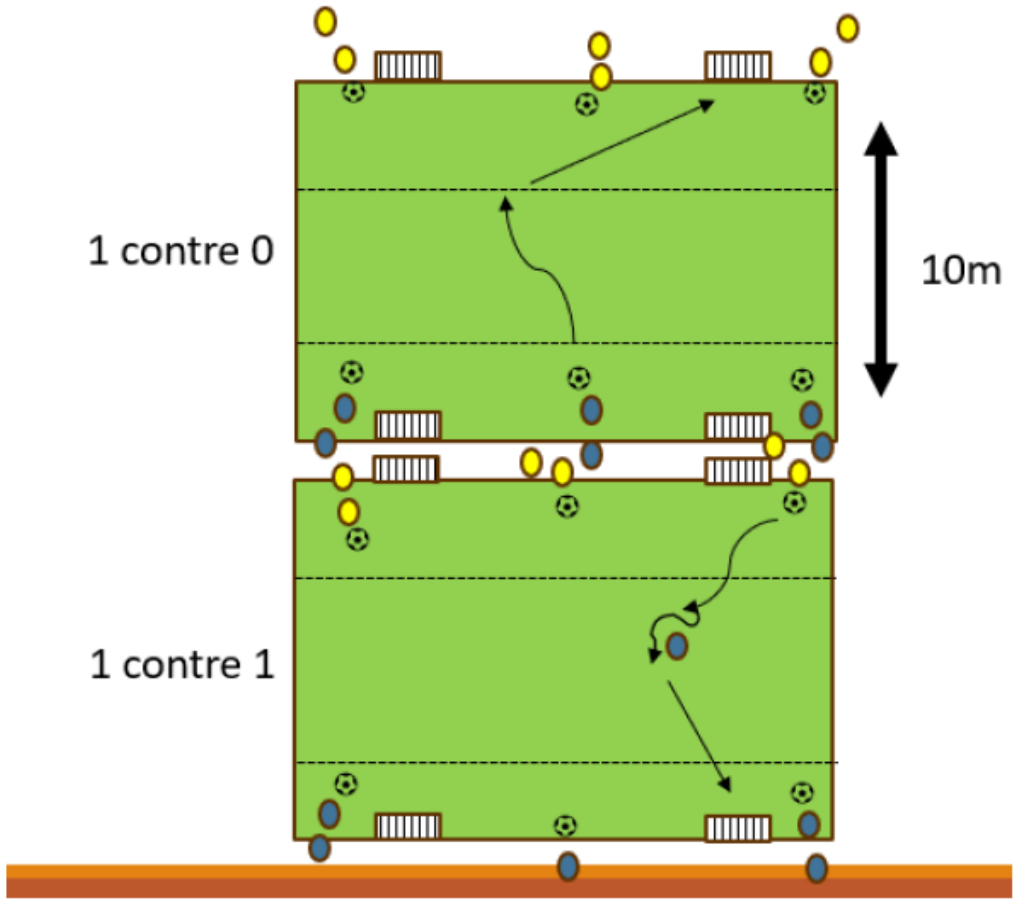
ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB

Du 1 vs 0 au 1 vs 1

Objectifs:

- Gestion des transitions
- Gestion du 1 vs 1
- Gestion des petits espaces

Organisation:

- 2*8min
- 1 terrains du 10*15m
- Inverser les rôles à la moitié du temps