

Séance Cadre Module U7

Lieu: Perignat

Educateur: Adrien RIGAUD

Catégorie: U6-U7

Effectif: 10

Date: 24 Septembre 2022

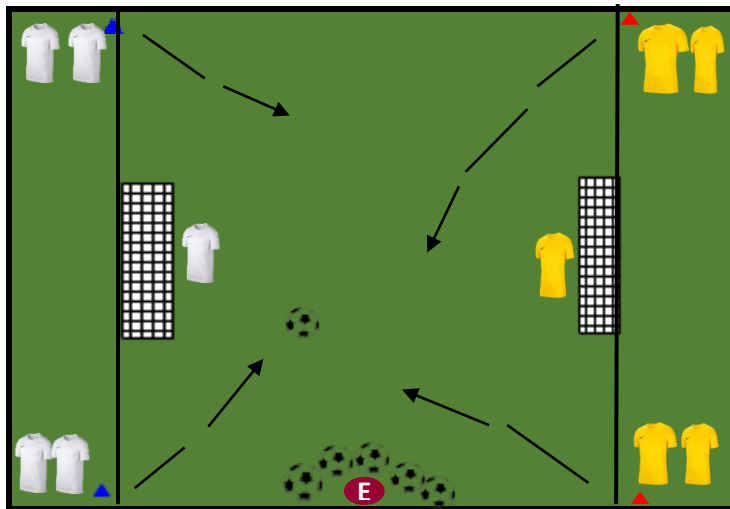
Phase de Jeu	Pas dans cette catégorie
Principe de Jeu ou Theme Technique	Conduite de balle
Comportement ciblé	Garder la maitrise du ballon - Ballon près du pied / Contact fréquent
Remarques	/



PARTIE 1

Ballon Magique 2c2 (Repérer les partenaires)

Temps 10 minutes



Organisation: Chaque équipe répartie en 2 groupes à chaque coin du terrain
L'educateur avec une source de ballon au milieu / Terrain 20x20

Objectifs: Prendre le ballon et marquer

Consignes:

L'educateur lance un ballon sur le terrain pour 2 joueurs (1 de chaque coin) de chaque équipe qui essayent de marquer
Quand l'action est terminée l'educateur renvoie un ballon pour deux autres joueurs ou pour les deux joueurs déjà en place.
L'educateur, peut relancer, un "ballon magique" pour repartir sur une séquence avec les mêmes enfants

Séquence: Séquences de 20 à 30 sec max

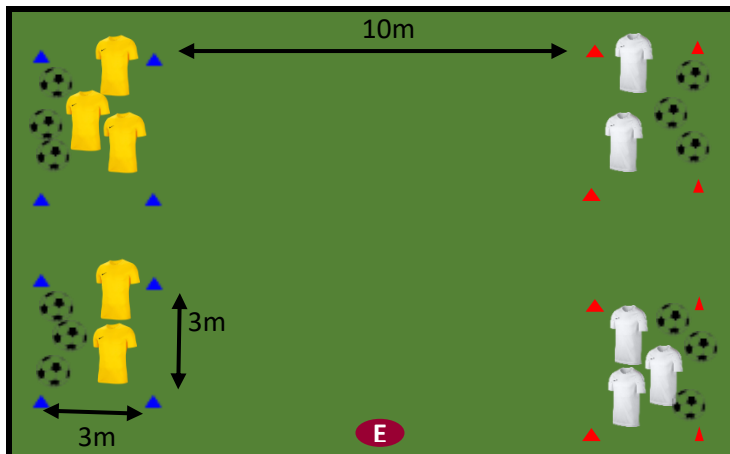
Interventions et Corrections:

LAISSER JOUER

PARTIE 2

Les Cambrioleurs (Repérer la cible)

Temps 10 minutes



Organisation: 2 équipes dans 2 maisons par équipes / 3 ballons par maison

Objectifs: Aller chercher le ballon dans le camp adverse et le ramener

Consignes:

Les enfants doivent ramener le ballon dans leur maison et l'arreter en mettant le pied dessus
On ne prend pas le ballon dans les pieds d'un adversaire. Interdit de gêner l'adversaire

Séquence: 6 x 45sec

Variantes: 2 manches ballon à la main, 2 manches conduite, 2 manches avec un obstacle à contourner. Après 3 manches : changement de camp

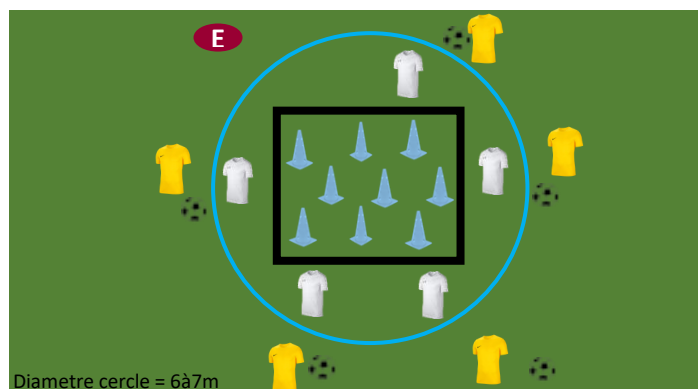
Interventions et Corrections:

Conduite près de soi / Toucher souvent le ballon / Stopper le ballon

PARTIE 3

L'Attaque du château (Repérer les adversaires)

Temps 10 minutes



Diametre cercle = 6 à 7m

Organisation: 5 joueurs protègent le château (Blanc)
5 joueurs avec ballons attaquent le château (Jaune)

Objectifs: Faire tomber les tours du château (cônes)

Consignes:

Les Jaunes doivent faire tomber le plus de tours possible en 2 minutes maximum

A la fin de séquence, on inverse les rôles

Séquence: 4 x 2min

Variantes:

Agrandir ou rétrécir le cercle

Avant chaque frappe les enfants crient "A l'attaque"

Interventions et Corrections: Où sont mes adversaires pour les éviter ?

Se déplacer rapidement pour les éviter

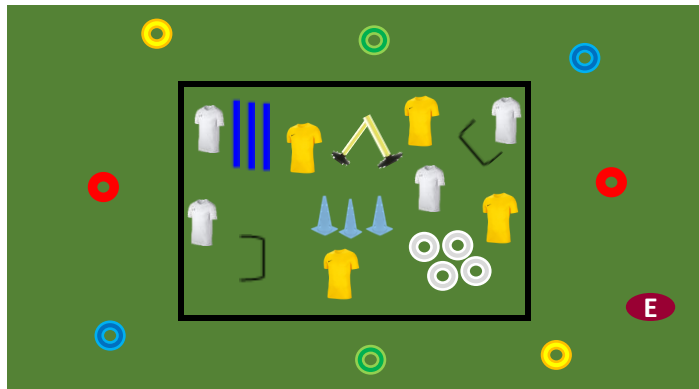
Ne pas tirer trop fort pour être précis / Surface de frappe : limité la pointe

PARTIE 4

Motricité

Temps

10 minutes



Organisation: 1 Carré 15x15 avec des ateliers de motricité + des cerceaux de couleurs autour du carré. Enfants libres dans le carré

Objectif: Motricité Libre puis aller au cerceau le plus vite possible

Consignes: Les enfants se déplacent dans le carré et passent librement sur les ateliers

L'éducateur donne une couleur, les enfants vont le plus vite possible faire le tour du cerceau correspondant à la couleur et reviennent au milieu

Séquence: 3 x 3 minutes

Variante: 1 pt pour l'équipe dont l'enfant arrive le plus vite dans le cerceau

A l'appel de la couleur, faire 2 ateliers avant d'aller au cerceau

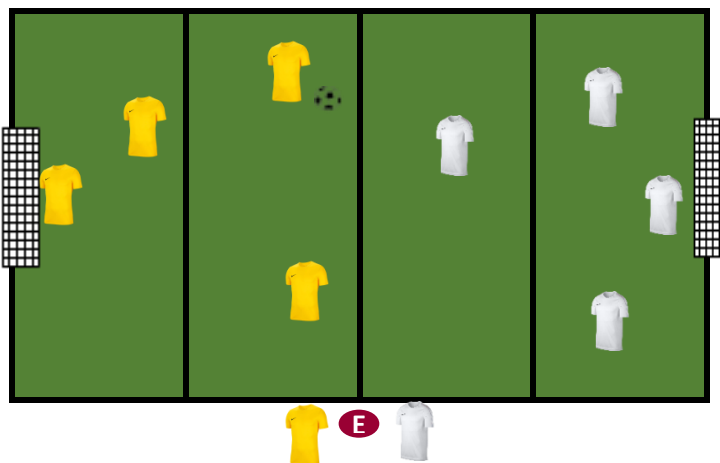
Interventions et Corrections: Ne pas toucher les ateliers
Aller vers les ateliers libres : Pas d'attente

PARTIE 5

JEU : MATCH

Temps

15 minutes



Organisation: 4 vs4 (3 joueurs + 1GdB) + 1 Remplaçant. Rotation toutes les minutes / Terrain 28x20m

Buts: Marquer 1 but = 1 point

Consignes: LIBRE

Séquence: 2x6 minutes

Interventions et Corrections:

LAISSER JOUER