

Jeu U9 à réaliser sur la 1^{ère} phase

Pourquoi intégrer des jeux ?

- ASPECT LUDIQUE / PLAISIR
- MOTIVATION
- VARIETE
- APPRENTISSAGE

U9

Plateau 1

Jeu n°1 ou 1 c 1 avec gardien

Plateau 2

Jeu n°2 ou 1 c 1 avec gardien

Plateau 3

Jeu n°3 ou 2 c 1 avec gardien

Plateau 4

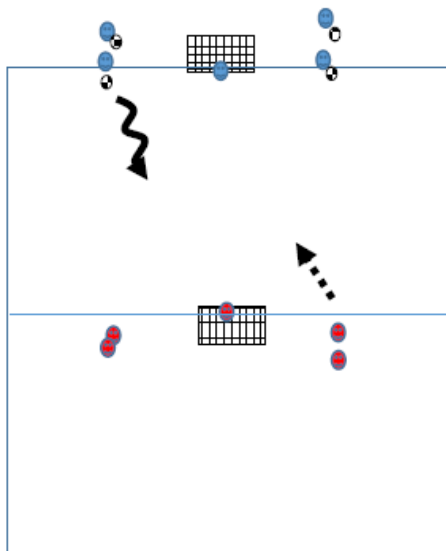
Jeu n°4 ou 2 c 1 avec gardien

Plateau 4

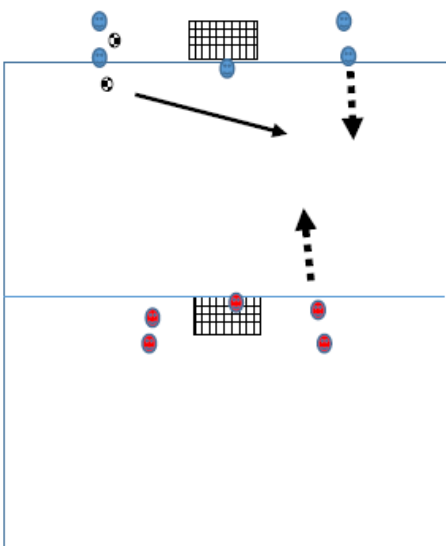
Jeu n°5 ou 2 c 2 avec gardien

JEU PLATEAU U9

Situation 1 contre 1



Situation 2 contre 1 et 2 contre 2



Organisation :

Terrain U9 divisé en deux

1 équipe d'attaquant et 1 équipe de défenseur placée sur la ligne de but

1 gardien de chaque côté

But : 1pt si but

Consignes :

Au signal, un attaquant rentre en conduite et va défier un défenseur pour tenter de marquer.

Si le défenseur récupère le ballon, il peut à son tour aller marquer.

Lorsque le ballon sort du terrain ou arrêt du gardien, la situation est terminée.

Durée des séquences 1 c 1 : 10 secondes

Changer les rôles au bout 4 à 5 minutes

Compter les points

Variantes :

Changer la position de départ du défenseur, de l'attaquant

Ballon donné par l'éducateur pour lancer la situation

Organisation :

Terrain U9 divisé en deux.

1 équipe d'attaquant et 1 équipe de défenseur placée sur la ligne de but

1 gardien de chaque côté

But : 1pt si but

Consignes :

Départ des attaquants sur une conduite ou passe.

Si le défenseur récupère le ballon, il peut à son tour aller marquer

Lorsque le ballon sort du terrain ou arrêt du gardien, la situation est terminée.

Durée des séquences : 10 à 15secondes

Changer les rôles au bout 4 à 5 minutes

Compter les points

Variantes :


Changer la position de départ du défenseur, de l'attaquant




Ballon donné par l'éducateur pour lancer la situation

Jeu plateau n°1

Le multi buts

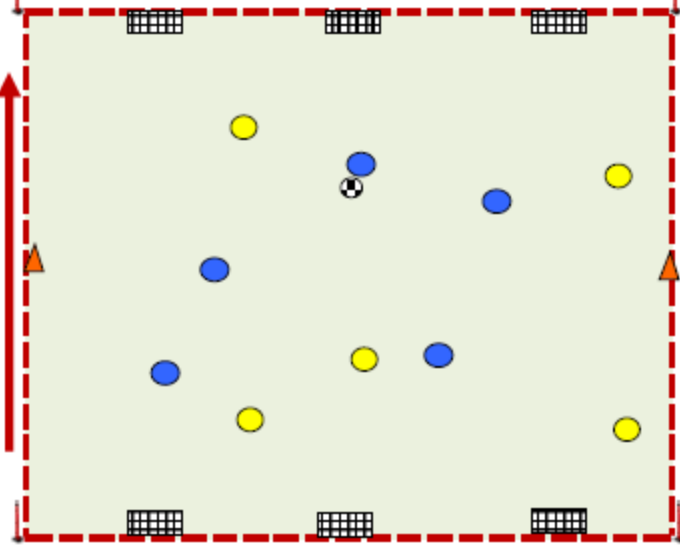
Matériel

						
6		4	2			1

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

			
5	5		

Partie	Tache	Descriptif	Elements pedagogiques
Jeu	Objectif : Coopérer pour marquer		Variables On rajoute un 3eme but dans l'axe du terrain on attaque et on defend 3 buts.
	But : Marquer le plus de but		Méthode Pédagogique
	Consignes : On attaque 2 buts , on défend 2 buts. Pas de gardiens de but.		ACTIVE
	1 but = 1 point		Laisser jouer - Observer - Questionner
			Veiller à ...
			L'occupation de l'espace et la taille des buts Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants

Jeu plateau n°2

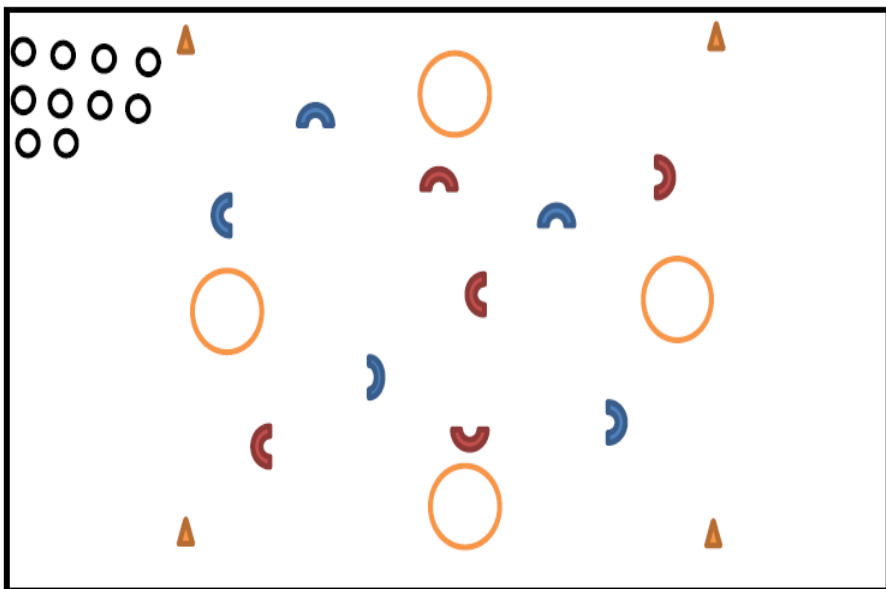
LA QUEUE DU DIABLE

ORGANISATION

Espace:	20 m x 15 m
Matériel:	4 coupelles, 10 chasubles, 10 ballons

Effectif:	2 x 5 joueurs
Temps de jeu:	10 minutes

SCHEMA



DEROULEMENT

Consignes

Chaque enfant a une chasuble (queue du diable) qui dépasse derrière son short. Au signal de l'éducateur, les rouges doivent attraper les queues des bleus et inversement. 4 cerceaux matérialise des maison dans lesquelles les joueurs sont inattaquables. 1 seul joueur par maison.

Buts

Dans un temps donné, l'équipe qui possède le plus de chasubles = 1 point.

INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

Adaptations de l'effectif

Possibilité de rajouter des joueurs, mais ajouter des chasubles. 1 chasuble par enfant.

Animation

Faire répéter l'action.
Observer / Orienter
Animer / Encourager / Valoriser.

Variantes

Ajouter un ballon pour chaque enfant à la main, puis au pied.

Veiller à...




Compter les points.
À faire plusieurs séries de 1 min max.
Se déplacer pour ne pas se faire toucher.

Jeu plateau n°3


STOP BALL

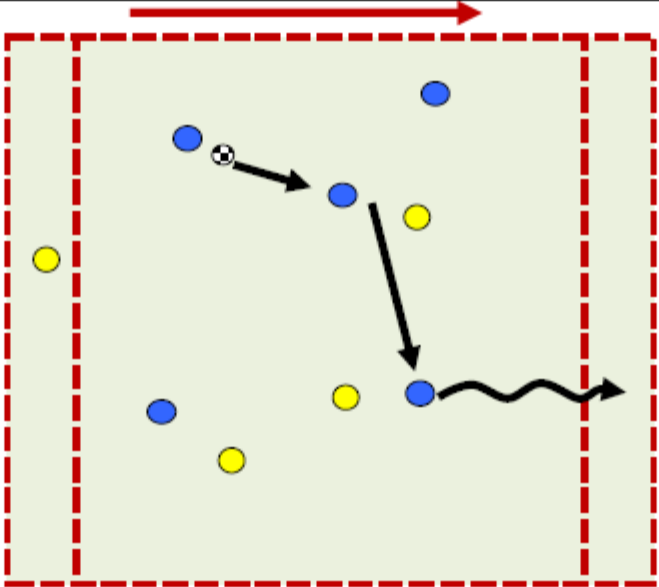
Matériel

						
						1

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

			
5	5		

Jeu	Objectif : COOPERER pour atteindre la zone	Durée		Variables
	But : Atteindre la zone et bloquer le ballon avec la semelle.	2x5'		Méthode Pédagogique
	Consignes : On joue avec les pieds	Nbre de joueurs		ACTIVE
		5C5 ou 4C4		Laisser jouer - Observer - Questionner
		Espaces		Veiller à ...
		25x15		L'occupation de l'espace Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants

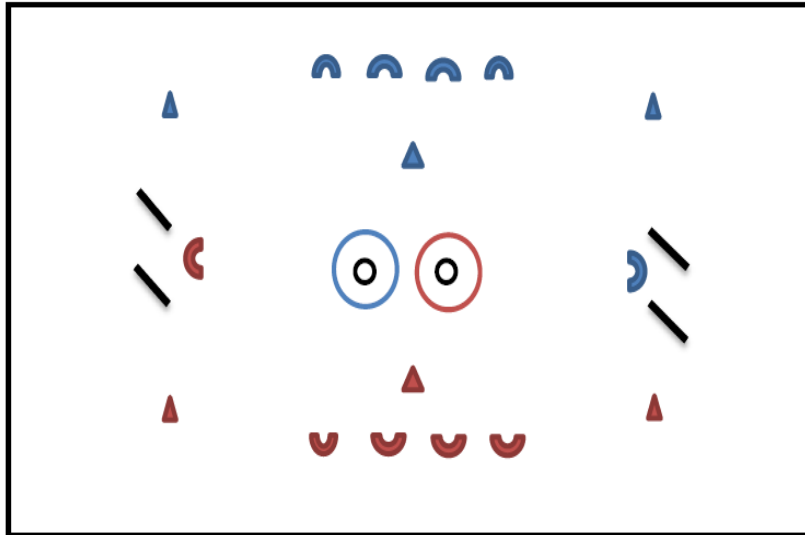
Jeu plateau n°4

LE BERET

ORGANISATION

Espace:	20 m x 15 m	Effectif:	5 contre 5
Matériel:	6 coupelles, 4 jalons, 2 ballons, 2 cerceaux	Temps de jeu:	10 minutes

SCHEMA



DEROULEMENT

Consignes

à l'appel de leur numéro, les joueurs doivent aller chercher le ballon dans le cerceau de sa couleur et marquer le plus vite possible dans le but garder par le gardien adverse

Buts

Marquer
Marquer le premier = 2 points
Marquer = 1 point

INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

Adaptations de l'effectif

Si une équipe a un joueur de moins, un joueur aura 2 numéros.

Animation

Faire répéter l'action.
Observer / Orienter.
Animer / Encourager / Valoriser

Variantes

- Faire le tour d'un obstacle avant d'aller marquer.
- Appeler 2 numéros. Les 2 joueurs appelés doivent se faire une passe minimum avant de marquer.

Veiller à...

Bien compter les points.
Ce que tous les joueurs soient appelés le même nombre de fois.

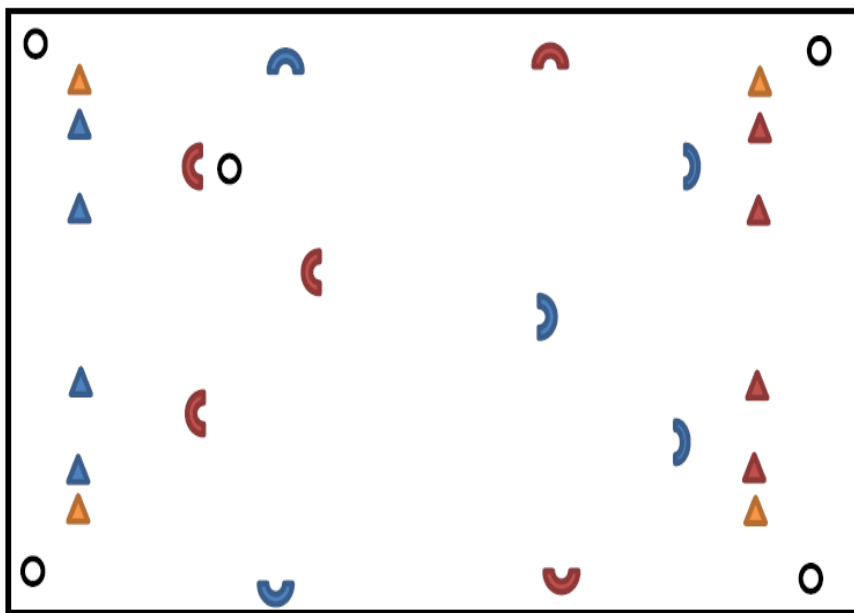
Jeu plateau n°5

2 BUTS A ATTAQUER / A DEFENDRE

ORGANISATION

Espace:	20 m x 15 m	Effectif:	2 x 5 joueurs
Matériel:	4 coupelles, 8 plots, 5 ballons	Temps de jeu:	10 minutes

SCHEMA



DEROULEMENT

Consignes

3 x 3 et 2 appuis. Les rouges doivent marquer, au sol dans 1 des 2 buts rouges. Les bleus doivent marquer dans 1 des 2 buts bleus. Si le plot tombe, le but est refusé. 1 appuis de chaque côté qui doit jouer en 3 touches de balles maximum. Les touches sont réalisées par les joueurs appuis.

Buts

but marqué = 1 point.

INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

Adaptations de l'effectif

Possibilité de rajouter ou de diminuer le nombre de joueurs par équipe. Si plus de joueurs, mettre un appuis entre les 2 buts attaqués.

Variantes

En fonction de la réussite des enfants.
Diminuer le nombre de touches de balles.
Obliger le ballon à rester au sol.

Animation

Faire répéter l'action.
Observer / Orienter.
Animer / Encourager / Valoriser.
Mettre des ballons autour du terrain.

Veiller à...

L'occupation de l'espace.
Compter les points.
Changer régulièrement les appuis.

LES JEUX – Quelques rappels

JOUER C'EST
RIRE – APPRENDRE - FAIRE

Mise en place du jeu sur le plateau :

- En fonction du jeu, il est possible de le mettre en place en se servant des terrains de matchs, en rajoutant un peu de matériels et si besoin modifier l'espace.

Avantages : toutes les équipes font le jeu en même temps et chaque éducateur d'équipes participent à l'animation.

- Si le nombre d'équipes est impair, il faudra prévoir une zone de terrain spécialement dédiée au déroulement du jeu et l'inclure dans les rotations afin que toutes les équipes puissent y participer.

Animation du jeu : 2 possibilités

- L'animation du jeu est confiée aux éducateurs encadrant les équipes, le responsable du plateau doit prévoir un temps d'explication si nécessaire lors du briefing d'avant plateau.
- Un éducateur du club accueillant le plateau se consacre spécialement à l'animation durant le plateau.

Le jeu ne doit pas être découvert par les enfants lors du plateaux ! Ils doivent le découvrir et le pratiquer au minimum à l'entraînement précédent le plateau.

A vous de vous adapter !!

Si le jeu ne peut pas être réalisé pour cause de manque d'effectif (1 seul équipe au jeu par exemple), proposer autre chose :

- Parcours motricité (la locomotive)
- Eveil au jonglage (le magicien)
- 1 c 1