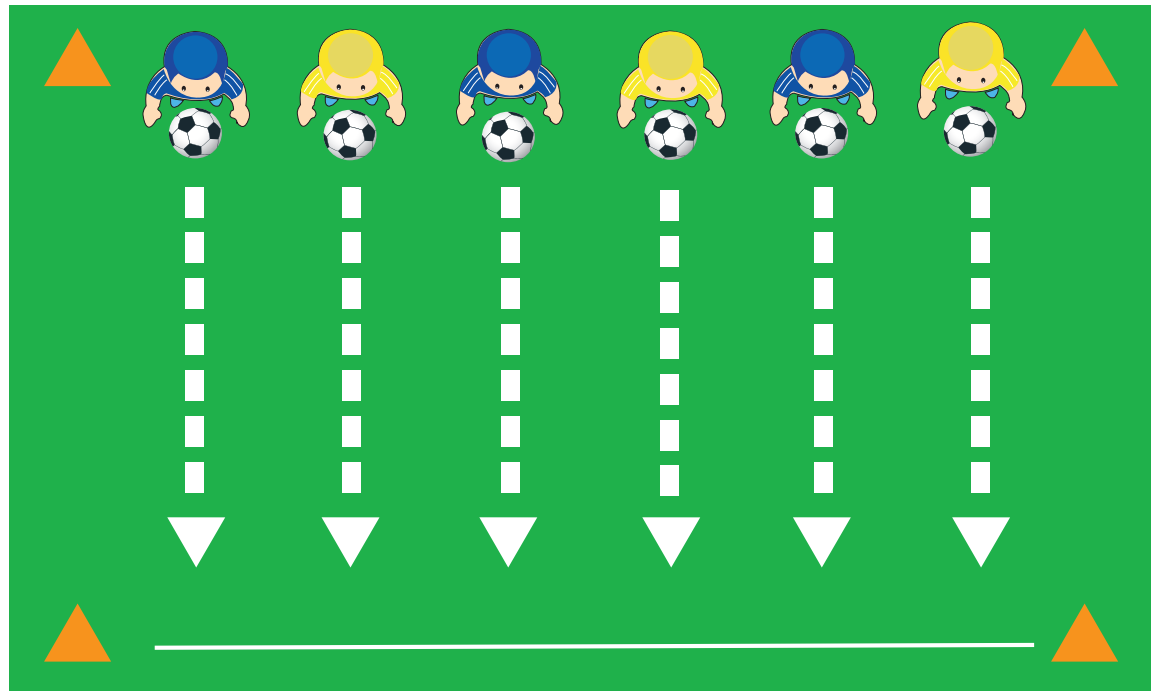




ESPACE : 1 terrain de 25 m x 25 m

EFFECTIF : 10 à 12 élèves par terrain, divisés en 2 équipes.

MATÉRIEL : 4 plots, 10 à 12 ballons, des maillots de 2 couleurs différentes



CONSIGNES :

- Transposer le jeu "1, 2, 3 Soleil" au football. Quand l'éducateur commence à compter, les joueurs se déplacent avec le ballon vers la ligne d'arrivée. Quand le mot "soleil" est prononcé, ils doivent s'immobiliser avec le ballon sous la semelle.
- Si le joueur ou le ballon n'est pas arrêté, le joueur doit repartir de la ligne de départ.

VARIANTES :

- Au signal, arrêter le ballon et s'asseoir dessus ... poser les deux mains sur le ballon ... poser un genou sur le ballon.
- Créer des zones à atteindre sur la ligne d'arrivée en fonction du nombre d'équipe.

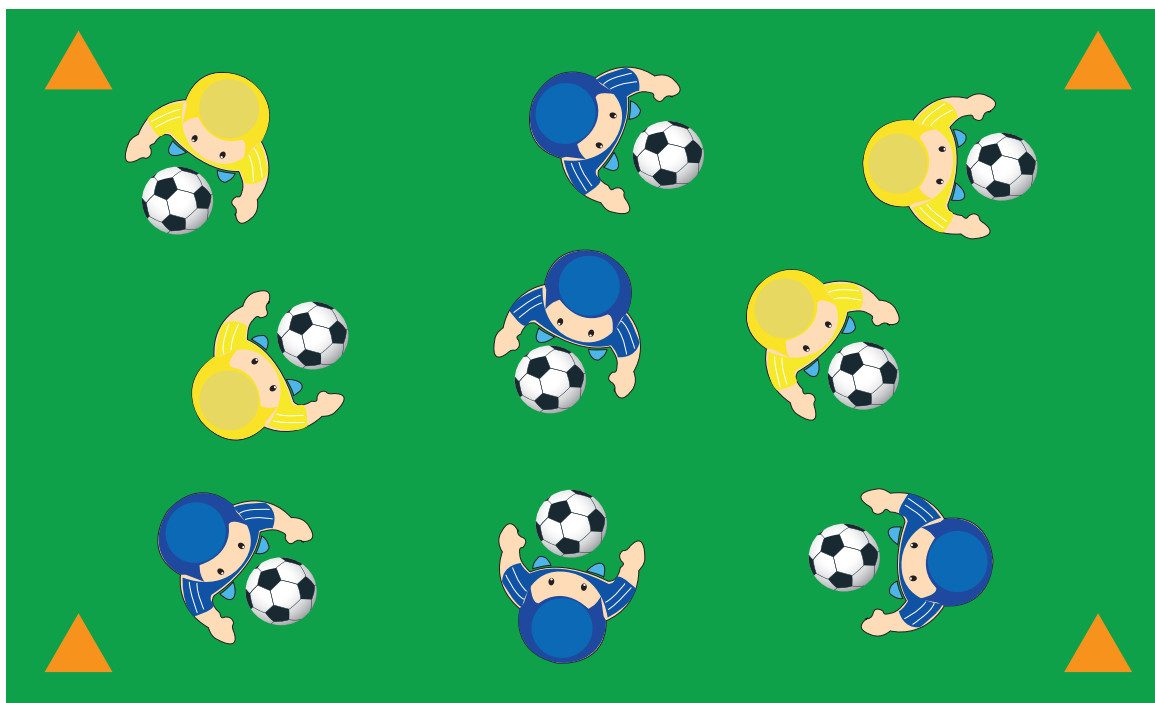
À chacun son ballon



ESPACE : Terrain de 25 m x 25 m

EFFECTIF : 10 à 12 élèves par terrain divisés en 2 équipes

MATÉRIEL : 4 plots, 5 À 12 ballons, des maillots de 2 couleurs différentes



CONSIGNES :

- 1 ballon par joueur ou un pour 2 joueurs
- Au signal (coup de sifflet), le joueur se déplace librement dans l'espace de jeu. Il utilise son pied droit et/ou son pied gauche pour conduire le ballon. Il ne doit pas sortir du terrain.

VARIANTES :

- Au signal donné par l'enseignant, le joueur arrête le ballon du pied droit, puis du pied gauche.
- Un joueur sans ballon se place devant le joueur ayant le ballon et l'oblige à modifier son trajet.

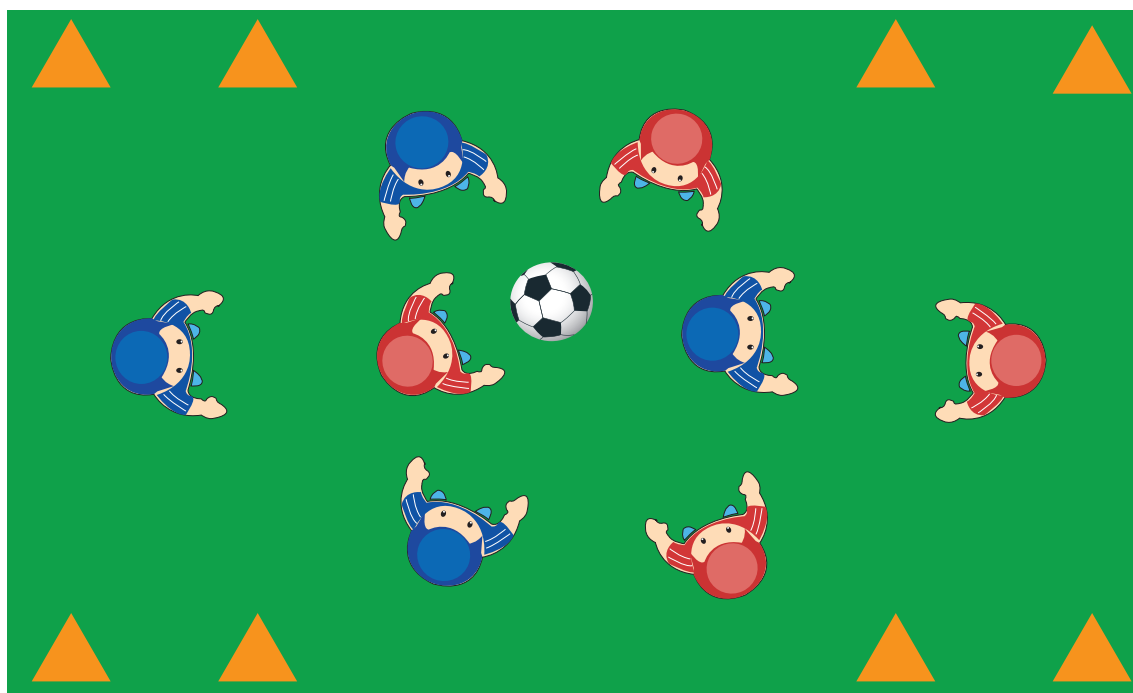
Balle au prisonnier



ESPACE : Terrain de 25 m x 25 m

EFFECTIF : 10 à 12 élèves par terrain divisés en 2 équipes

MATÉRIEL : 8 plots, 1 ballons, des maillots de 2 couleurs différentes



CONSIGNES :

- Chaque équipe possède un capitaine qui se situe dans une des 2 zones à chaque extrémité du terrain.
- Pour marquer un point, les joueurs d'une même équipe doivent réaliser 3 passes au pied avant de passer à leur capitaine.
- Le capitaine change toutes les deux minutes.

VARIANTES :

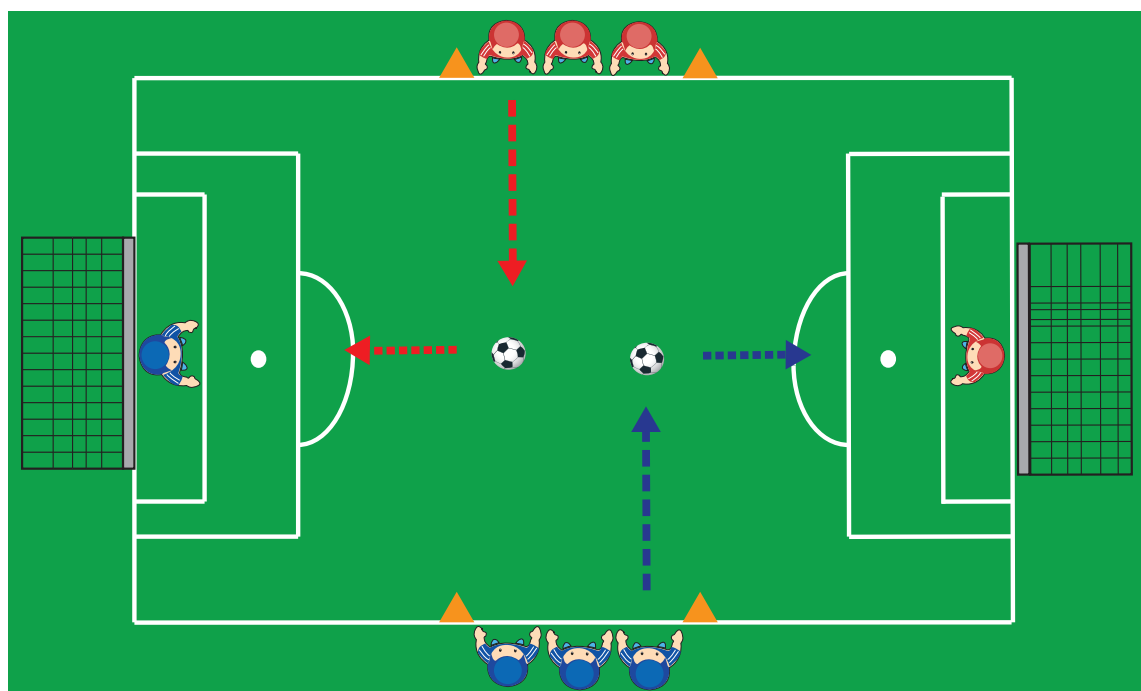
- Ballon à la main
- Augmenter le nombre de passes obligatoires



ESPACE : Terrain de 30 m x 25 m

EFFECTIF : 10 à 12 élèves par terrain, divisés en 2 équipes

MATÉRIEL : 4 plots, 10 à 12 ballons, 10 à 12 maillots de 2 couleurs différentes,
2 buts ou 4 plots
2 buts ou jalons.



CONSIGNES :

- Les joueurs de chaque équipe, désignés par un numéro (1, 2, 3...) se placent sur un côté du terrain.
- Quand leur numéro est appelé, deux joueurs viennent récupérer le ballon au centre du terrain, le conduisant vers le but adverse puis tirent au but. Chaque équipe marque 1 point par but marqué.

VARIANTES :

- Les joueurs doivent tirer avant d'entrer dans la surface de réparation ou de la zone délimitée par des plots.
- 2 numéros peuvent être appelés, dans ce cas, ils peuvent combiner pour marquer le but.
- L'objectif est de marquer avant l'adversaire. Seul le but marqué en premier est comptabilisé.

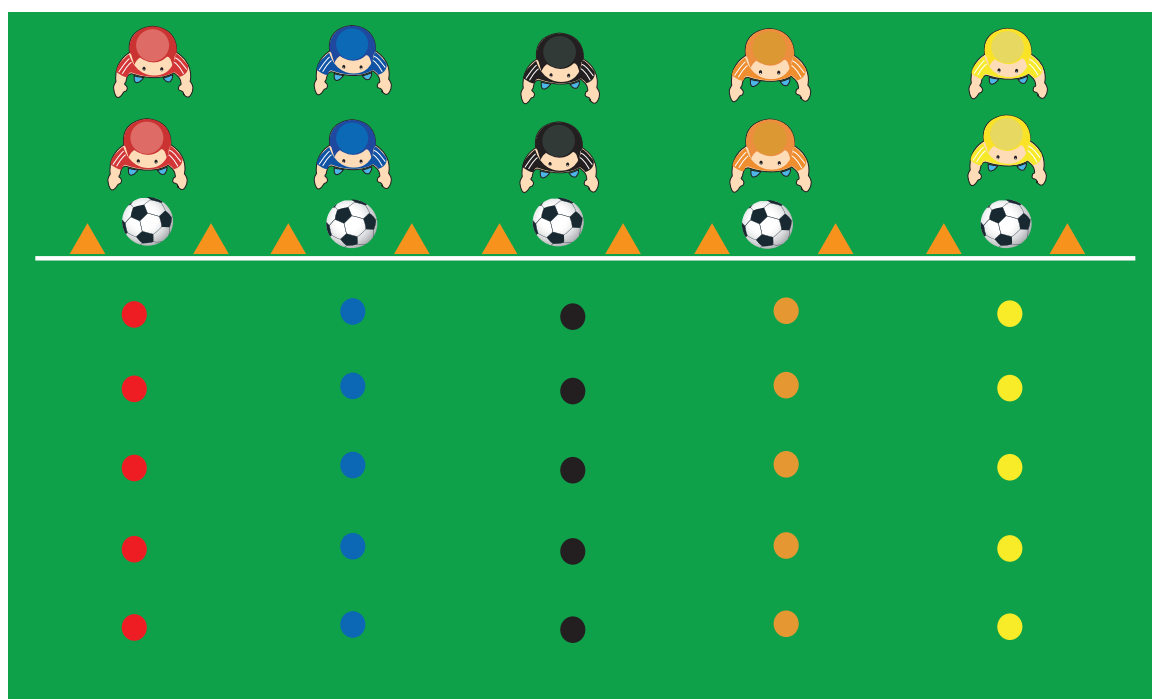
Conduite et relais



ESPACE : 5 couloirs de relais de 10 à 12 m de long, 1 coupelle tout les 2 m.

EFFECTIF : 4 équipes de 3 à 5 relayeurs

MATÉRIEL : 10 plots, 10 ballons, 4 x 5 coupelles de couleur différentes



CONSIGNES :

- Relais 1 : à tour de rôle les joueurs conduisent le ballon le long des coupelles, font le tour de la dernière et reviennent au point de départ. Ils doivent immobiliser le ballon sur la ligne avant que le joueur suivant puisse partir.
- Relais 2 : même principe, mais en slalomant entre les coupelles sans les déplacer.

VARIANTES :

- Organiser une compétition entre les 5 équipes.
- Chronométrer les temps de passages.
- Varier les départs des joueurs : assis, sur le ventre, à genoux...

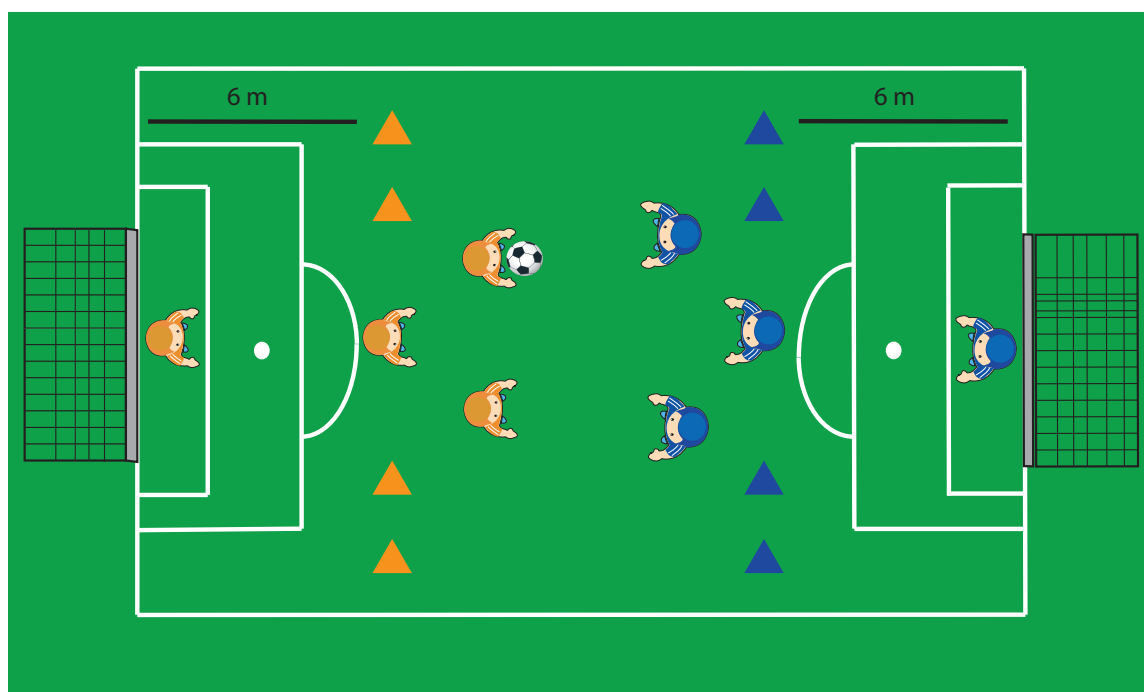
Jeu des portes



ESPACE : Terrain de 30m x 25m

EFFECTIF : 2 équipes de 5 joueurs, dont 1 gardien.

MATÉRIEL : 1 ballon, 1 lot de coupelles, 2 buts.



CONSIGNES :

- Entrer dans la zone adverse avec le ballon puis tirer au but.
- Les défenseurs ne peuvent pas entrer dans la zone, surface située devant le but adverse.

VARIANTES :

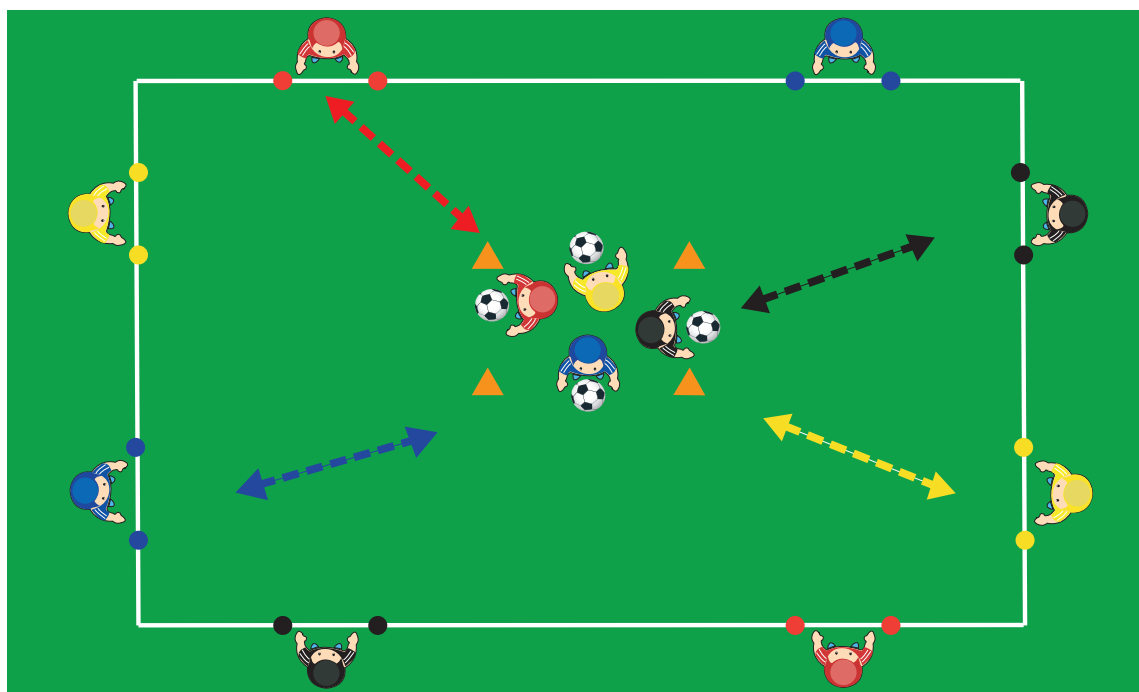
- Passer dans une des deux portes pour entrer dans la zone adverse.



ESPACE : Terrain de 25m x 25m.

EFFECTIF : 4 équipes de 3 joueurs.

MATÉRIEL : 4 plots, 5 ballons, lot coupelles de couleur différentes



CONSIGNES :

- Le joueur sort du carré situé au milieu du terrain en conduisant le ballon. Puis il le passe à un des joueurs placés derrière une porte.
- Le deuxième joueur contrôle le ballon puis le passe au premier joueur, qui retourne dans le carré central et le passe à un autre placé derrière une autre porte.

VARIANTES :

- Le joueur qui fait la passe à un joueur dans la porte prend la place de ce dernier.

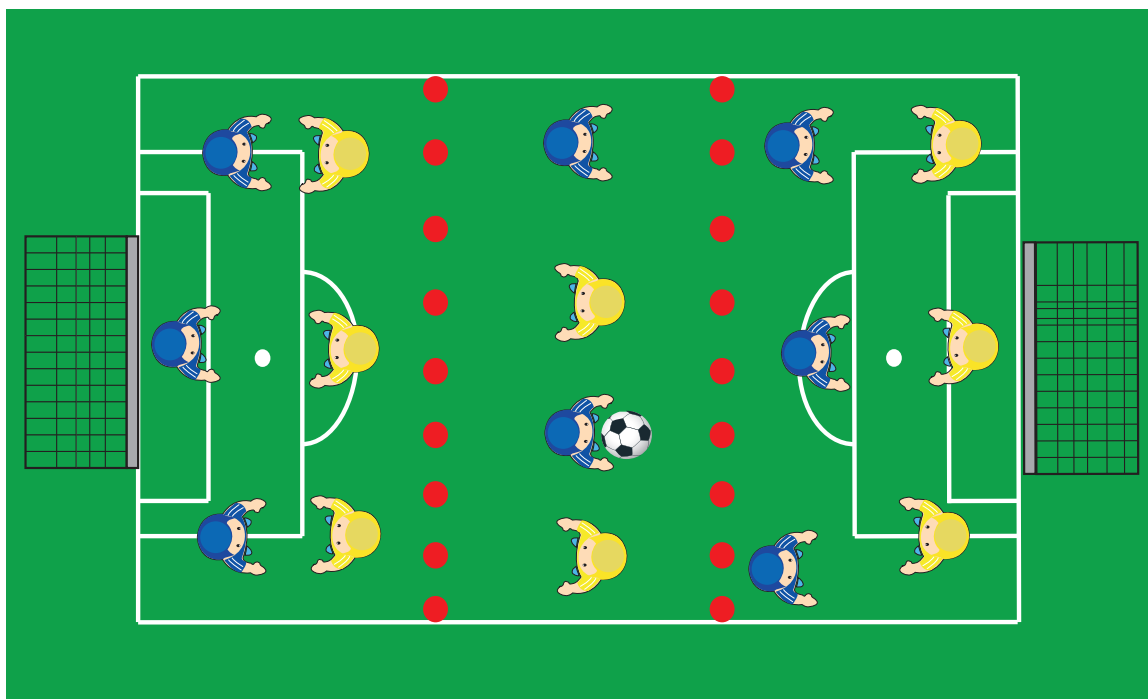
Baby-foot géant



ESPACE : Demi-terrain de football.

EFFECTIF : 12 à 16 joueurs.

MATÉRIEL : 1 ballon, des coupelles, 12 à 16 maillots de 2 couleurs différentes.



CONSIGNES :

- Au signal de l'enseignant, les joueurs doivent aller marquer dans le but adverse. Cependant, chaque joueur doit rester dans sa propre zone (défense, milieu, attaque), seul une passe d'un joueur d'une zone à l'autre est possible.
- Les matchs durent 2 x 5 minutes. A chaque mi-temps, les joueurs changent de zone et de rôle.

VARIANTES :

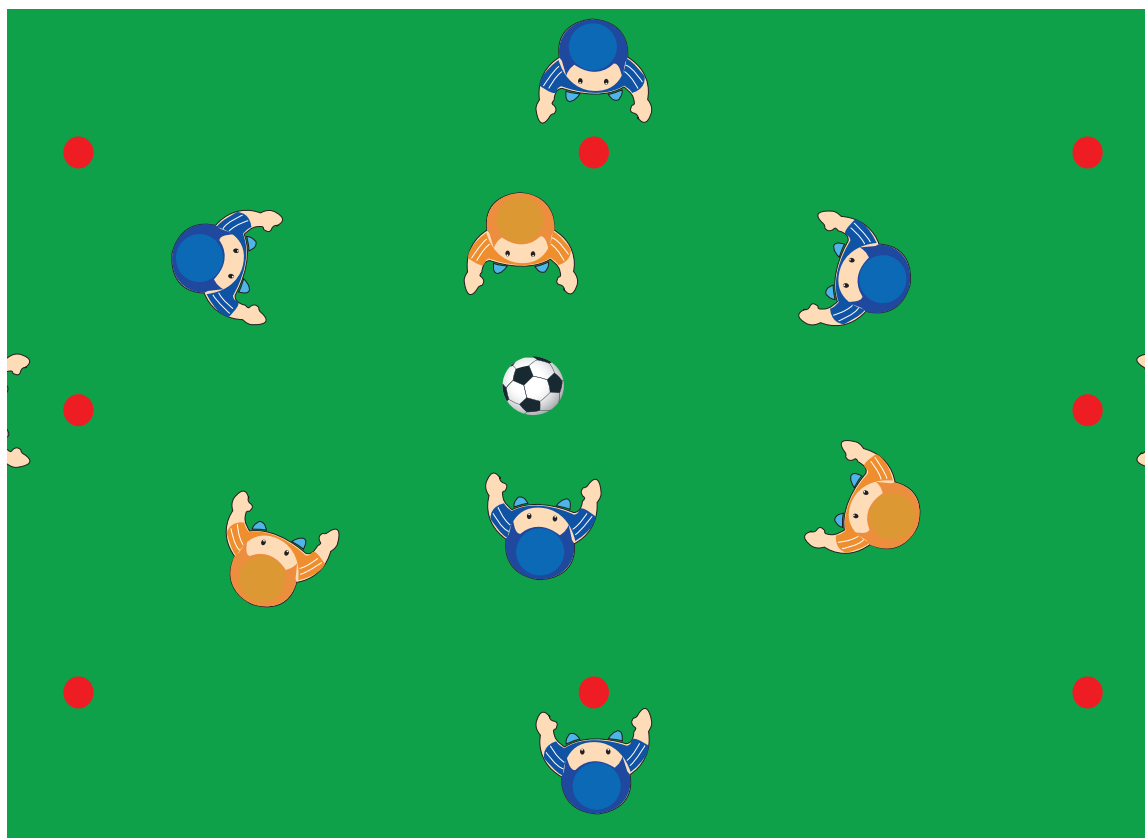
- Limiter le nombre de touches de balles par joueurs.
- Réduire la taille du terrain (si possible).
- Possibilité d'avoir un joueur qui a le droit de traverser dans une autre zone pour attaquer.



ESPACE : Terrain de 20m x 20m.

EFFECTIF : 8 à 12 joueurs.

MATÉRIEL : 1 ballon, des coupelles, 8 à 12 maillots de 2 couleurs différentes.



CONSIGNES :

- Chaque équipe possède 2 capitaines situés derrière deux lignes opposés.
- Au signal de l'enseignant, le jeu commence, les deux équipes ont pour objectif de réaliser des allers-retour entre leurs 2 capitaines en s'échangeant le ballon au pied.
- 1 point est marqué lorsqu'une des 2 équipes effectue un aller retour en ses 2 capitaines.

VARIANTES :

- Limiter le nombre de touches de balle par joueur.
- Imposer un nombre de passes minimum avant de pouvoir donner au capitaine.