

JEU D'ÉVEIL U8/9 : CHOISIR UN (OU DEUX) DES 4 JEUX PROPOSÉS EN FONCTION DE LA FORMULE DE PLATEAU UTILISÉE

| 1 | RELAIS SHOOT OUT | SURFACE | 35 x 25 |
|---|------------------|---------|---------|
| | | | |
| OBJECTIF | | | |
| Conduire le ballon. | | | |
| BUT(S)- CONSIGNES | | | |
| <p>Les enfants réalisent le parcours en conduite de balle le plus rapidement possible en commençant par passer à droite du 1^{er} plot. A la fin du parcours, ils rentrent dans la zone protégée pour pouvoir tirer au but. Le deuxième démarre quand le joueur précédent a tiré.</p> | | | |
| <p>Petite précision : si le but n'est pas marqué, le joueur suivant devra faire le tour du plot (qui se trouve au point de pénalty (8m en face du but).</p> | | | |
| <p>La manche se termine quand tous les joueurs ont effectué un passage. L'équipe qui termine la 1^{ère} remporte la manche. Le slalom doit être effectué correctement, si ce n'est pas le cas, l'enfant doit recommencer au plot raté. 4-5 manches.</p> | | | |
| GESTION DES ROTATIONS | | | |
| <p>Il est nécessaire d'avoir le même nombre de joueurs par équipe. Si ce n'est pas le cas, un joueur effectuera 2 passages. À chaque manche, les gardiens de but changent et l'ordre des enfants également.</p> | | | |
| VEILLER À | | | |
| <p>Faire respecter les règles. Conduite de balle proche du joueur. Toucher de nombreuses fois le ballon pour le maîtriser.</p> | | | |
| VARIABLES | | | |
| <p>Diminuer ou agrandir l'espace entre les cônes. Rajouter un cône supplémentaire. Pas de pénalité de contournement, si le tir est cadré.</p> | | | |

| 2 | DÉMÉNAGEURS | SURFACE | 35 x 25 |
|---|-------------|---------|---------|
| | | | |
| OBJECTIF | | | |
| Progresser en « passe-conduite ». | | | |
| BUT(S)- CONSIGNES | | | |
| <p>Le déménagement consiste à transporter les ballons de sa maison vers la maison de l'équipe adverse. Le transport s'effectue par une passe puis ensuite une conduite de balle pour immobiliser le ballon dans la maison de l'équipe adverse. Ex : le joueur A rouge prend un ballon dans la maison rouge, fait une passe au joueur B rouge qui se trouve dans la porte rouge, ensuite celui-ci contrôle et conduit le ballon jusqu'à la maison bleue dans laquelle il immobilise le ballon avec le pied. Ensuite pour continuer le déménagement, il doit retourner à la porte rouge pour récupérer un 2^{ème} ballon. La manche se termine à la fin du temps imparti. L'équipe qui gagne la manche est l'équipe qui a le moins de ballons dans sa maison. Les ballons à l'extérieur des maisons ne sont pas comptabilisés.</p> | | | |
| <p>Temps de jeu : 5 temps de 1min30 à 1min45 (en fonction de vos joueurs) Temps de récupération entre chaque manche : 1min30.</p> | | | |
| GESTION DES ROTATIONS | | | |
| <p>Il est nécessaire d'avoir le même nombre de joueurs par équipe. Si ce n'est pas le cas, mettre en place une rotation des joueurs. À chaque manche, les déménageurs qui effectuent les passes prennent la place de ceux qui contrôlent et conduisent le ballon et vice-versa (ne garder que 2 joueurs dans sa propre maison). Le joueur en attente compte le nombre de ballons avec l'éducateur.</p> | | | |
| VEILLER À | | | |
| <p>Les enfants touchent un maximum de fois le ballon dans leur conduite et regardent devant eux. Faire respecter les espaces de jeu pour pratiquer en toute sécurité. Avoir le même nombre de ballons dans chaque maison au départ du jeu.</p> | | | |
| VARIABLES | | | |
| <p>Modifier la position des joueurs pour que le contrôle se fasse de l'autre côté. Rajouter des obstacles à éviter.</p> | | | |

| 3 | RIVIÈRE | SURFACE | 35 x 25 |
|---|---------|---------|---------|
| | | | |
| OBJECTIF | | | |
| Progresser par une passe en direction d'un appui. | | | |
| BUT(S)- CONSIGNES | | | |
| <p>On commence la 1^{ère} manche avec l'équipe rouge. Le ballon partira du gardien de but rouge. Le but de l'équipe rouge est de faire passer la rivière, au ballon sans que les crocodiles l'interceptent. La rivière (3mx25m) est matérialisée au milieu du terrain, zone dans laquelle uniquement les 2 crocodiles peuvent se déplacer. Quand le ballon a réussi à passer la rivière, les joueurs contrôlent et vont marquer après être rentrés dans la zone de relance protégée (8m). Si un crocodile récupère le ballon, il part en conduite de balle afin lui aussi de marquer un but. Les défenseurs rouges ne peuvent pas intervenir. Les points des 2 équipes sont comptés. Ensuite, on inverse les rôles, les joueurs de l'équipe rouge deviennent les crocodiles. 10 ballons par manche.</p> | | | |
| GESTION DES ROTATIONS | | | |
| <p>Dans la même manche, prévoir les rotations entre les joueurs qui sont en zone défensive et en zone offensive mais aussi avec le gardien de but. Prévoir les rotations des crocodiles et du gardien de l'équipe défendant.</p> | | | |
| VEILLER À | | | |
| <p>Demander aux deux « non porteurs » de se démarquer. La qualité du contrôle pour le réceptionneur afin de se mettre face au jeu et avoir un temps de lecture suffisant. La qualité de l'enchaînement vers le but.</p> | | | |
| VARIABLES | | | |
| <p>Ajouter un 3^{ème} crocodile. Un crocodile de la rivière peut sortir pour défendre (avec du retard). Le crocodile à côté du but vient en opposition (face aux attaquants).</p> | | | |

| 1 | BALLE AU CAPITAINE | SURFACE | 35 x 25 |
|---|--------------------|---------|---------|
| | | | |
| OBJECTIF | | | |
| Rechercher un partenaire situé en appui. | | | |
| BUT(S)- CONSIGNES | | | |
| <p>Un capitaine de chaque équipe se positionne dans la zone de la relance protégée adverse. Les défenseurs ne peuvent pas intervenir dans celles-ci, de ce fait le capitaine est inattaquable. La règle du jeu sur la touche est identique à celles des rencontres. Si le ballon est sorti en corner par le gardien suite à un tir, le ballon est redonné à son propre gardien. Le but du jeu est de trouver le capitaine pour marquer 1 point. À la suite de la réception du ballon par le capitaine dans la zone protégée, celui-ci s'oppose au gardien de but pour marquer un but. Si le but est marqué, l'équipe marque 1 point supplémentaire. L'équipe qui gagne le jeu, est l'équipe qui a gagné le plus de manches.</p> | | | |
| <p>Temps de jeu : 6 manches de 2min.</p> | | | |
| GESTION DES ROTATIONS | | | |
| <p>Rotation sur le poste de gardien de but et sur le capitaine à la fin de chaque manche. Si vous avez plus de 10 joueurs, les enfants sont en attente et intègrent la rotation. Positionner les joueurs de même niveau, capitaine pour équilibrer le jeu.</p> | | | |
| VEILLER À | | | |
| <p>Faire respecter les règles (délimitation des aires de jeu). Se démarquer pour les 2 capitaines. Inciter à progresser avec le ballon si aucun adversaire ne s'oppose à la progression.</p> | | | |
| VARIABLES | | | |
| <p>Dès la maîtrise du ballon dans la zone du capitaine, il a 5 secondes pour marquer un but. Un seul défenseur peut rentrer dans la zone pour récupérer la balle.</p> | | | |

Accompagnateur d'équipe

Durée : 15 min – Prévoir un animateur « fixe » du jeu d'éveil, pour le club accueillant le plateau