

Atelier

N° 1

Béret Ballon

Matériel

				8	16	2

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Tache		Descriptif	Elements pedagogiques
Objectifs : Maîtrise du ballon - Conduite de balle But : Etre le premier à conduire son ballon dans le cerceau d'arrivée = 1 pt. Consignes : A l'appel de son numéro, courir récupérer son ballon puis le conduire le plus rapidement possible de son cerceau de départ (cerceau de sa couleur) à son cerceau d'arrivée (cerceau rouge)	Durée		Variables Simplification : Executer l'exercice à la main Complexification : Ajouter un stimulus supplémentaire. En plus d'un numéro, annoncer une couleur par la voix ou par l'intermédiaire d'une "coupelle" de la couleur souhaitée. Le joueur devra récupérer son ballon et le conduire dans le cerceau de la couleur indiquée.
	Nbre de joueurs		Méthode Pédagogique Expliquer - Démontrer - Faire répéter
	6c6 à 9c9		Veiller à ... Etre vigilant à la répétition (annonce des numéros) Compter les points et valoriser les réussites Sensibiliser l'enfant à l'utilisation des différentes surfaces de contact (intérieur, extérieur, semelle...)
	Espaces		S'assurer que les équipes soient à l'équilibre numérique
	30 x 20		

Atelier

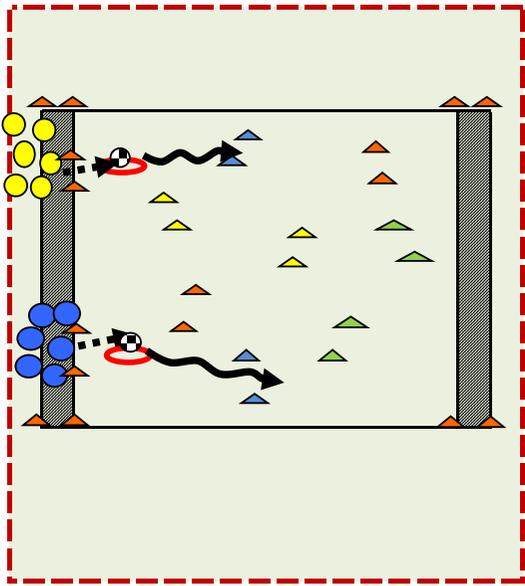
N°2

Le musée du foot

Matériel

						
				2	32	4

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Tache		Descriptif	Elements pedagogiques
Objectifs : Maitrise du ballon - Conduite de balle	Durée		Variables
But : Rejoindre le musée avec son ballon (tableau) "peint"	12' à 15'		Simplification : Executer l'exercice ballon à la main.
Consignes : Au signal de l'éducateur, le premier peintre s'élançe, récupère le ballon (tableau) dans le cerceau puis enchaine avec une conduite dans les portes de couleur annoncée par le conservateur du musée (encadrant) avant de poser son tableau peint (ballon) le premier dans le musée.	Nbre de joueurs		Complexification : Augmenter le nombre de stimuli (nombre de couleurs annoncé) Varier les stimuli (à la voix; visuel avec des coupelles...) Annoncer des couleurs composées (violet...)
Les 2 équipes jouent en même temps. Les joueurs peuvent franchir les portes dans n'importe quel sens.	6c6 à 9c9		Méthode Pédagogique
L'équipe qui a le plus souvent apporté son tableau peint la première dans le musée remporte la manche.	Espaces 30 x 20		Expliquer - Démontrer - Faire répéter
			Veiller à ... Etre vigilant au respect des règles. Compter les points et valoriser les réussites Sensibiliser l'enfant à l'utilisation des différentes surfaces de contact (intérieur, extérieur, semelle...)

Atelier N° 3

Le ballon chrono

Matériel

			1	16	2

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

6	6	

Tache		Descriptif	Elements pedagogiques
Objectifs : Maitrise du ballon - Conduite de balle/Passé	Durée		Variables
But : Effectuer le maximum de transmissions pendant le temps de conduite de l'équipe adverse	12' à 15'		Simplification : Executer l'exercice ballon à la main.
Consignes : Pour l'équipe "jaune", effectuer le plus grand nombre de transmissions pendant le temps de passage de l'équipe adverse. A chaque fois que le ballon revient au joueur de départ , compter une "heure"	Nbre de joueurs		Complexification : Augmenter les distances.
Pour l'équipe bleue, contourner le "chrono" en conduite de balle. Quand le ballon est replacé dans le cerceau de départ, le suivant peut démarrer.	6 c 6		Expliquer - Démontrer - Faire répéter
Inverser les rôles quand toute l'équipe bleue est passée et compter le nombre "d'heures" de l'équipe jaune	Espaces 30 x 20		Veiller à ... Etre vigilant au respect des règles. Compter les points et valoriser les réussites Sensibiliser l'enfant à l'utilisation des différentes surfaces de contact (intérieur, extérieur, semelle...)

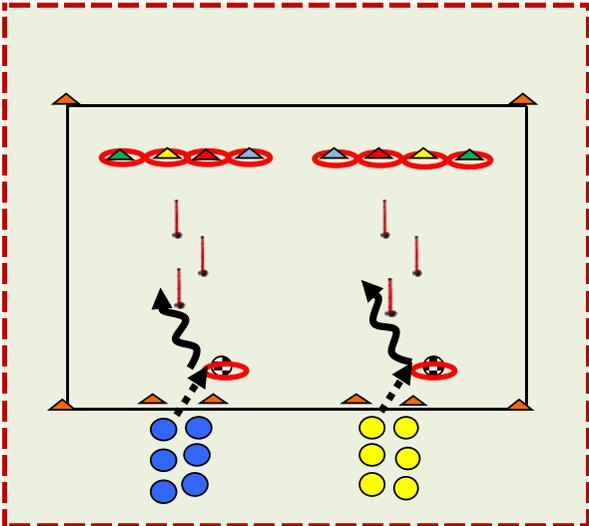
Atelier N° 4

Le Master Foot

Matériel

						
		6 à 8		4	8	2

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Tache		Descriptif	Elements pedagogiques
<p>Objectifs : Maitrise du ballon - Conduite de balle</p> <p>But : Retrouver le plus rapidement possible la combinaison de couleurs imaginée par l'éducateur</p> <p>Consignes : Au signal de l'éducateur, le premier relayeur s'élançe une 1ère coupelle de couleur à la main, récupère le ballon dans le cerceau puis enchaîne avec le petit slalom avant de venir poser sa coupelle dans le cerceau de son choix puis de ramener son ballon pour le suivant. Idem pour les 3 relayeurs suivants avec une coupelle de couleur différente à chaque fois. Ensuite l'éducateur annonce combien de coupelles de couleur sont à la bonne place suivant la combinaison imaginée par ses soins. Si la combinaison n'est pas la bonne, chaque relayeur suivant à la possibilité d'inverser 2 coupelles de couleur déjà en place.</p> <p>Chaque joueur passe à tour de rôle. L'équipe qui est la plus rapide à trouver la combinaison gagne la manche</p>	Durée		Variables
	12' à 15'		Simplification : Executer l'exercice ballon à la main.
	Nbre de joueurs		Complexification : Augmenter le nombre d'obstacles. Augmenter le nombre de coupelles de couleur formant la combinaison à déchiffrer
	6c6 à 9c9		Méthode Pédagogique
	Espaces		Expliquer - Démontrer - Faire répéter
30 x 20	Veiller à ... Etre vigilant au respect des règles. Compter les points et valoriser les réussites Sensibiliser l'enfant à l'utilisation des différentes surfaces de contact (intérieur, extérieur, semelle...)		

Atelier

N° 5

Le puissance 3

Matériel

		6 à 8		18	22	4

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Tache		Descriptif	Elements pedagogiques
Objectifs : Maitrise du ballon - Conduite de balle	Durée		Variables
But : Aligner 3 coupelles de la même couleur.	12' à 15'		Simplification : Executer l'exercice ballon à la main.
Consignes : Au signal de l'éducateur, le premier relayeur s'élance 1 coupelle à la main, récupère le ballon dans le cerceau puis enchaîne avec le petit slalom avant de poser sa coupelle dans le damier et de ramener le ballon dans le cerceau d'origine avant de taper dans la main du partenaire.	Nbre de joueurs		Complexification : Augmenter le nombre d'obstacles. Agrandir le damier
Les 2 équipes jouent en même temps.	6c6 à 9c9		Méthode Pédagogique
La 1ère équipe qui aligne 3 coupelles de la même couleur dans le damier remporte la manche.	Espaces		Expliquer - Démontrer - Faire répéter
	30 x 20		Veiller à ... Etre vigilant au respect des règles. Compter les points et valoriser les réussites Sensibiliser l'enfant à l'utilisation des différentes surfaces de contact (intérieur, extérieur, semelle...)

Atelier

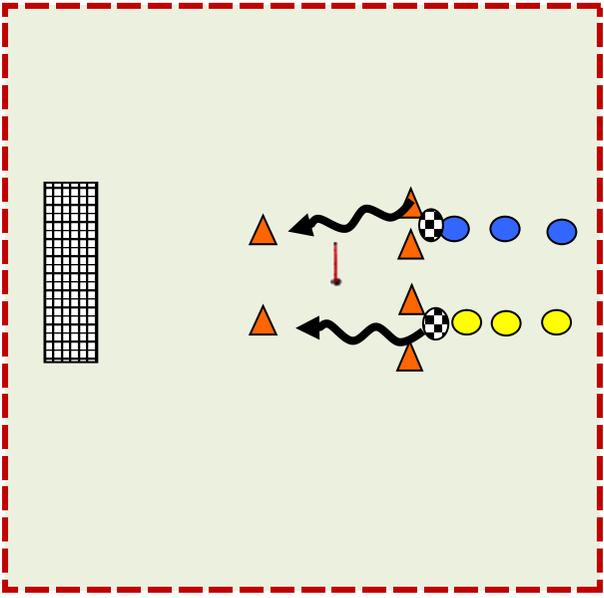
N° 6

Ballon équilibriste

Matériel

						
1		1			6	3

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Tache		Descriptif	Elements pedagogiques
<p>Objectifs : Maitrise du ballon - Conduite de balle</p> <p>But : Etre le premier à marquer = 1 pt.</p> <p>Consignes : Au signal, un joueur de chaque équipe part ballon à la main, et lorsque celui-ci est bien stable, il vient faire le tour du constri foot tomber suivant la consigne : tête, genou, pied et tire ensuite dans le but</p> <p>Les 2 équipes jouent en même temps.</p> <p>Le gagnant est celui qui marque le premier. Retour du ballon pour le départ suivant.</p>	Durée		Variables
	12' à 15'		Simplification : Executer l'exercice ballon à la main.
	Nbre de joueurs		Complexification : Augmenter les distances.
	6c6 à 9c9		Méthode Pédagogique
	Espaces		Expliquer - Démontrer - Faire répéter
30 x 20	Veiller à ...	<p>Etre vigilant au respect des règles.</p> <p>Compter les points et valoriser les réussites</p> <p>Sensibiliser l'enfant à l'utilisation des différentes surfaces de contact (intérieur, extérieur, semelle...)</p>	

Atelier

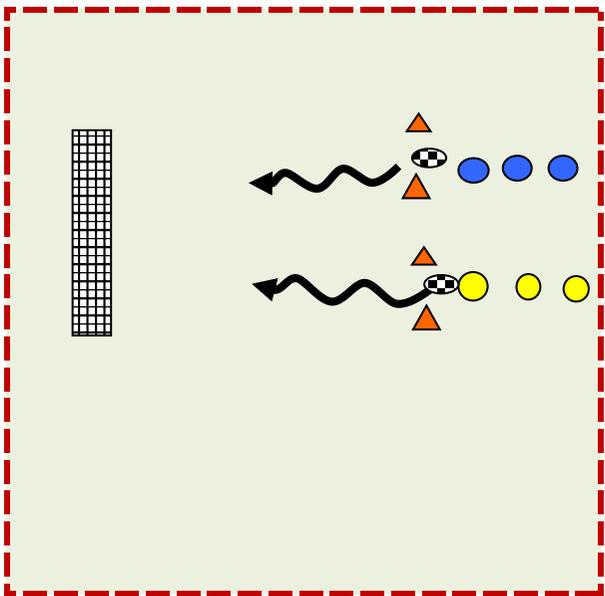
N° 7

Tir au mini but

Matériel

						
1					10	6

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Tache		Descriptif	Elements pedagogiques
Objectifs : Maitrise du ballon - Conduite de balle	Durée		Variables
But : Etre le premier à marquer = 1 pt.	12' à 15'		Simplification : Executer l'exercice ballon à la main.
Consignes : Chaque équipe jouera à son tour, les 2 autres équipes sont en observation et au comptage des buts. Chaque joueur de l'équipe tire tour à tour dans le Mini But. On totalise le nombre de buts marqués Puis on passe à l'équipe suivante. Chaque équipe pourra éventuellement jouer une seconde fois.	Nbre de joueurs		Complexification : Augmenter les distances.
Les 2 équipes jouent en même temps.	6c6 à 9c9		Méthode Pédagogique
Le gagnant est celui qui marque le premier. Retour du ballon pour le départ suivant.	Espaces 30 x 20		Expliquer - Démontrer - Faire répéter
			Veiller à ... Respect des règles. Régler les distances en fonction des réussites Compter les points et valoriser les réussites Sensibiliser l'enfant à l'utilisation des différentes surfaces de contact (intérieur, extérieur, semelle...)

Atelier

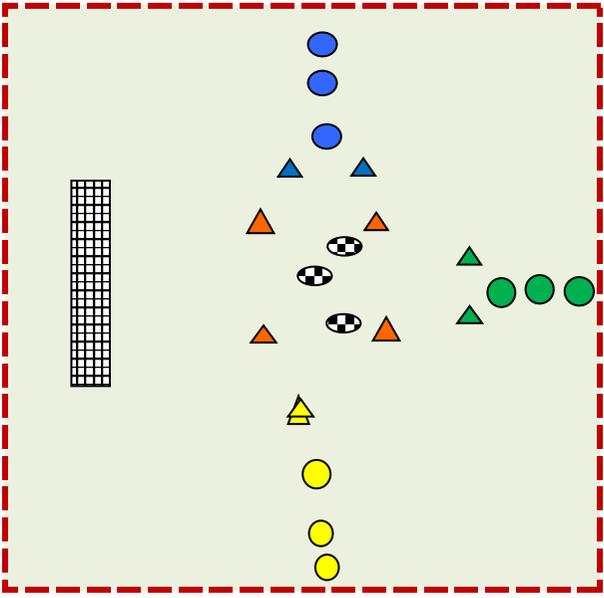
N° 8

Carré magique

Matériel

					
1				6	3

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Tache		Descriptif	Elements pedagogiques	
<p>Objectifs :</p> <p>Maitrise du ballon - Conduite de balle</p> <p>But :</p> <p>Aligner 3 coupelles de la même couleur.</p> <p>Consignes :</p> <p>Les 3 équipes jouent en même temps.</p> <p>1. Les 3 joueurs de chaque équipe partent en même temps pour rentrer dans le carré. Il faut couper l'électricité en touchant les 4 plots en passant par l'extérieur, quand les 4 plots ont été touchés, on peut prendre un ballon et aller le conduire dans le but sans les mains.</p> <p>Les 3 équipes jouent en même temps.</p> <p>Le gagnant est celui qui marque le premier. Retour du ballon pour le départ suivant.</p>	Durée		Variables	
	12' à 15'		Simplification :	Executer l'exercice ballon à la main.
	Nbre de joueurs		Complexification :	Augmenter les distances.
	6c6 à 9c9		Méthode Pédagogique	
	Espaces		Expliquer - Démontrer - Faire répéter	
30 x 20	Veiller à ...	<p>Respect des règles. Régler les distances en fonction des réussites</p> <p>Compter les points et valoriser les réussites</p> <p>Sensibiliser l'enfant à l'utilisation des différentes surfaces de contact (intérieur, extérieur, semelle...)</p>		