

U7 U8 4ème journée

U7 U8

- A** Beauregard 2-U7U8
- B** Bouzel 2-U7U8
- C** Egliseneuve 2-U7U8
- D** Lezoux 2-U7U8
- E** Billom 2-U7U8
- F** Billom 3-U7U8
- G** Grp Livrad.-Forez (1)
- H** Grp Livrad.-Forez (2)
- I** Pont de Dore 2-U7U8

C-G

Minuit-BERGERIE

A-E

Match-Terrain 1-Rouge

B-F

Match-Terrain 2-Jaune

D-H

ROTATION n°1

D-F

Minuit-BERGERIE

B-I

Match-Terrain 1-Rouge

C-E

Match-Terrain 2-Jaune

G-A

ROTATION n°2

A-E

Minuit-BERGERIE

C-H

Match-Terrain 1-Rouge

D-I

Match-Terrain 2-Jaune

F-B

ROTATION n°3

B-I

Minuit-BERGERIE

G-D

Match-Terrain 1-Rouge

A-C

Match-Terrain 2-Jaune

C-H

ROTATION n°4



**Le 14 novembre
2010**

U8 U9 4ème journée

U8 U9

- A** Beauregard 1-U8U9
- B** Billom 1-U8U9
- C** Bouzel 1-U8U9
- D** Egliseneuve 1-U8U9
- E** Lezoux 1-U8U9
- F** Pont de Dore 1-U8U9

ROTATION n°1

Match-Terrain 4-Bleu A-E	Match-Terrain 3-Blanc B-F
 Parcours Conduite-Frappe	 C-D Motricité 4

ROTATION n°2

Match-Terrain 4-Bleu	Match-Terrain 3-Blanc C-D
 Parcours Conduite-Frappe E-F	 A-B Motricité 4

ROTATION n°3

Match-Terrain 4-Bleu E-D	Match-Terrain 3-Blanc A-F
 Parcours Conduite-Frappe B-C	 Motricité 4

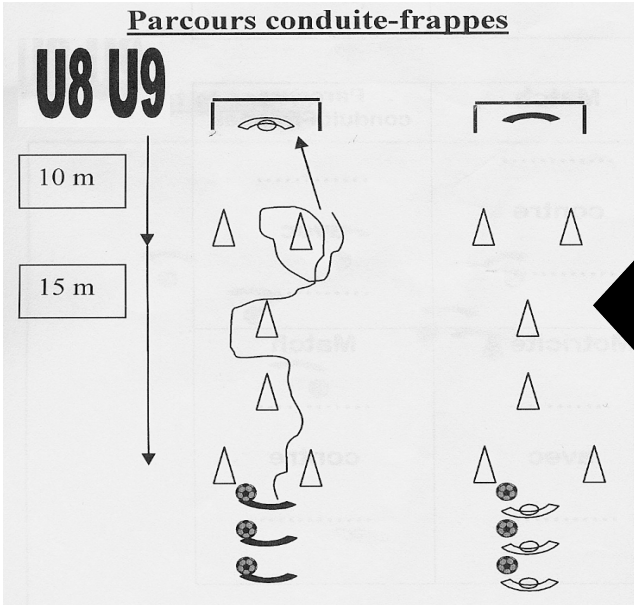
ROTATION n°4

Match-Terrain 4-Bleu	Match-Terrain 3-Blanc B-C
 Parcours Conduite-Frappe D-A	 E-F Motricité 4



**Le 14 novembre
2010**

Parcours conduite-frappes



U8 U9 4ème journée

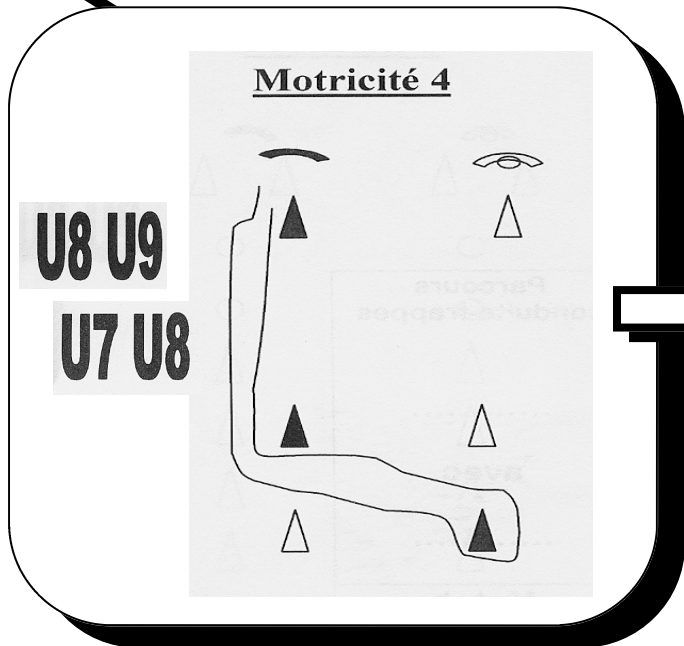
Conduire le ballon entre les plots, puis faire le tour d'un des plots de la porte et tirer au but.

Variante :
Tirer du mauvais pied.

Le 1^{er} joueur de chacune des deux équipes effectue le cheminement indiqué sur le dessin. Il contourne deux plots en conduite de balle et passe le ballon à son partenaire en attente dès qu'il arrive au plot (A) ou (B). Penser à changer les équipes de côté afin que les enfants conduisent le ballon dans les 2 sens.

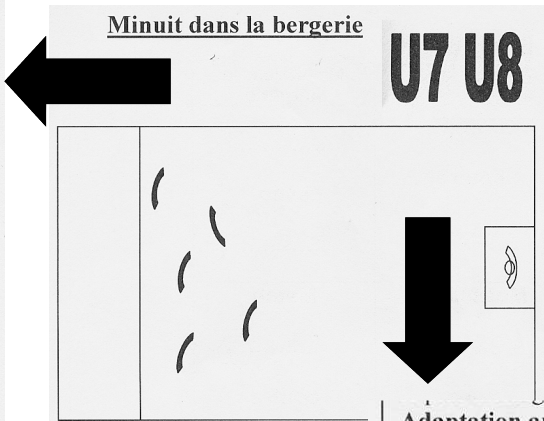
1/ Penser à DEMONSTRER puis faire découvrir le relais plusieurs fois (4 à 5') en donnant 3 ballons à chaque équipe. (passages fréquents – ne pas attendre qu'un joueur termine pour faire partir le suivant). L'activité des enfants doit être importante dans cette période de découverte.

2/ Effectuer une compétition entre les deux équipes (1 seul ballon par équipe – règles définies plus haut). ANIMER et COMPTER les points. Proposer plusieurs manches en fonction du temps disponible.



Eveil technique : conduite – contrôle

Délimiter une aire de jeu qui comprend un refuge « la bergerie » (4 cônes) et le repère du loup (4 cônes également mais carré plus petit). Ces 2 zones jouxtent l'aire de jeu (un carré de 20m de côté environ). Un joueur fait office de loup et se place dans son repère. Les autres joueurs se promènent en trotinant dans l'aire de jeu hors de la bergerie. Ils demandent au loup : « Loup ! quelle heure est-il ? !! » Le loup répond l'heure qu'il veut, mais quand il dit « Minuit » il peut sortir de son repère et attraper tous les moutons qui n'auront pas de rejoint la bergerie. Les moutons pris iront dans le repère du loup, ils ne pourront être délivrés que pendant une période où il est minuit (et ce par d'autres moutons). Quel sera le mouton le plus intelligent ?



Adaptation au football

Même principe, mais les moutons ont chacun un ballon et lorsque le loup dit « minuit », il doit empêcher les moutons de regagner la bergerie en leur confisquant le ballon (à la manière d'un gardien de but). Dans les deux formes de jeu : possibilité de désigner 2 loups.

U7 U8 4ème journée