

Gestion de l'espace

Reconnaître l'espace du terrain,
les limites et les lignes du Foot à 4

MISE EN PLACE - ORGANISATION

Les joueurs "aventuriers" doivent regagner la ligne opposée sans se faire toucher/manger par le(s) crocodile(s).

Chaque aventurier marque un point quand il passe le "fleuve" avec succès.

Faire 3 manches : 1ère manche avec un crocodile
2ème manche avec 2 crocodiles, et dernière avec TOUS les crocodiles.

A la fin des 3 manches, inverser le rôle des 2 équipes.
Désigner le vainqueur à l'issue du jeu.

REGLES DU JEU

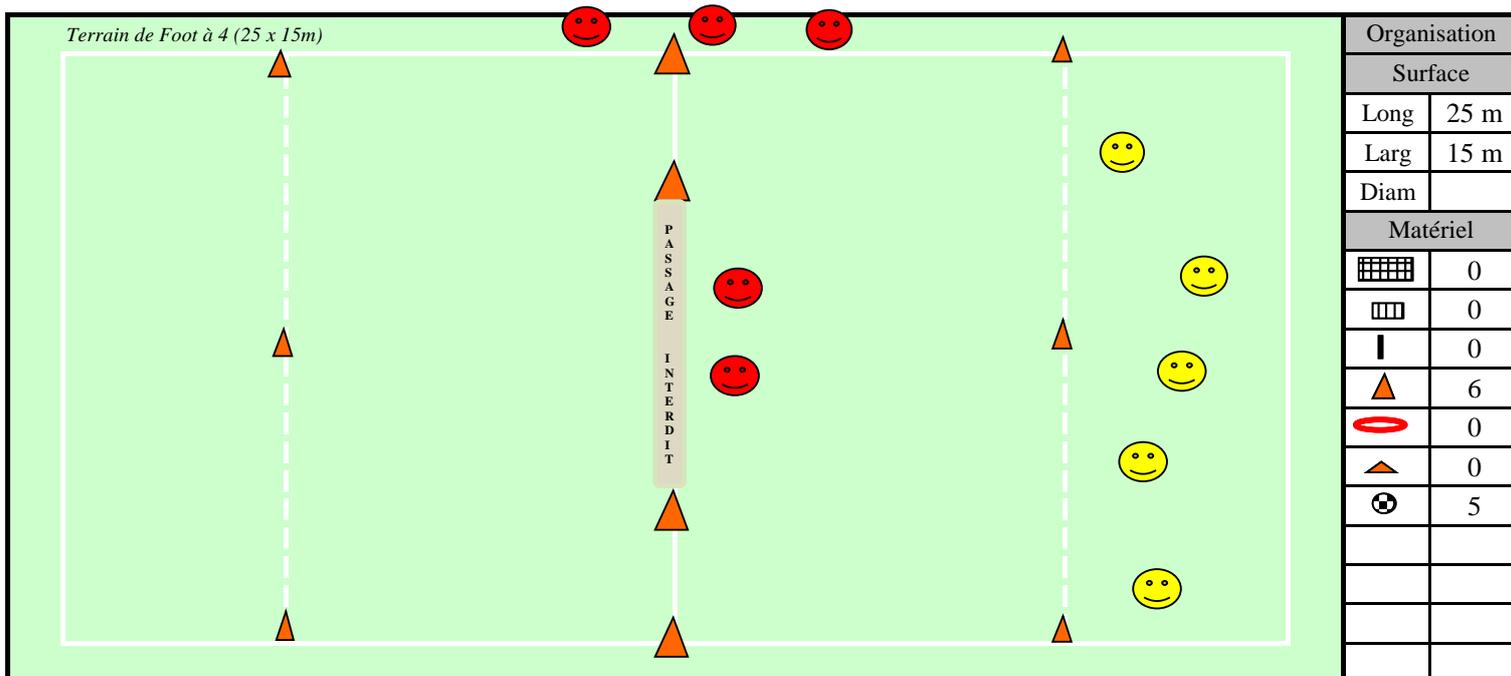
Les aventuriers (attaquants) ne doivent pas se faire manger par le crocodile lorsqu'ils se déplacent d'une zone à l'autre

Le crocodile (défenseur...) doit tenter de toucher avec la main les joueurs qui sont situés dans son espace de jeu.

Variante * Jeu sans ballon

* Avec ballon à la main puis au pied

* Evolution possible : passage obligatoire par 1 des 2 portes latérales.



Organisation	
Surface	
Long	25 m
Larg	15 m
Diam	
Matériel	
	0
	0
	0
	6
	0
	0
	5
Effectif	
	5
	5

ANIMATION

Veiller à:

- Bien délimiter la surface de jeu.
- Donner le signal de départ
- Changer régulièrement les joueurs qui débutent

Veiller à:

COMPETENCES

Etre capable de :

se déplacer sans le ballon d'une zone à l'autre et sans se faire "attraper" par le défenseur ...

REMARQUES

Réservé à l'éducateur

Gestion de l'espace

Acquérir la notion de camp et de direction dans le jeu...

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 4/5 joueurs,
 Zone de jeu: 25 m x 15 m,
 Mettre un ballon pour chaque joueur dans un cerceau de la couleur de son équipe (si possible)
 Chaque moitié de terrain représente le camp d'une équipe.

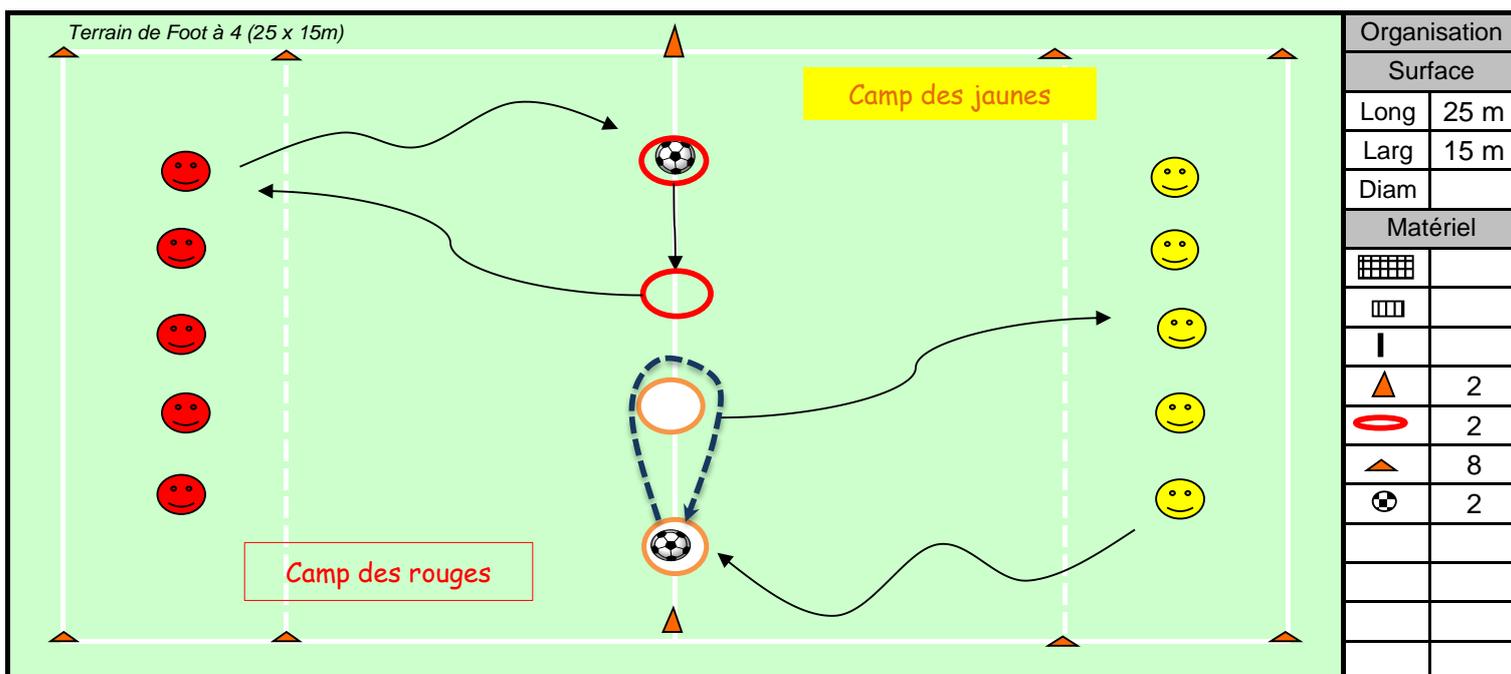
REGLES DU JEU

Dans chaque équipe les joueurs s'attribuent un numéro
 A l'appel de leur numéro, les joueurs concernés viennent chacun récupérer le ballon de sa couleur et le mettre dans son autre cerceau. le premier qui revient dans son camp gagne.

Variante : Ballon à la main

Ballon au pied

Prendre le ballon dans son cerceau, faire le tour de l'autre en conduite de balle et le ramener dans son cerceau d'origine (- - - - ->)



Organisation	
Surface	
Long	25 m
Larg	15 m
Diam	
Matériel	
	2
	2
	8
	2
Effectif	
	5
	5

ANIMATION

Veiller à:
 Veiller à ce que les enfants soient attentifs à leur numéro ou autre.
 Insister sur le fait qu'il faut lever la tête avec et sans le ballon
 Imaginer le jeu autour d'une histoire

Veiller à:

COMPETENCES

Etre capable de:
 de conduire le ballon
 de repérer son camp et le camp adverse

REMARQUES

Réservé à l'éducateur

Jeu vers l'avant
 Replacement pour défendre son but (Variante)

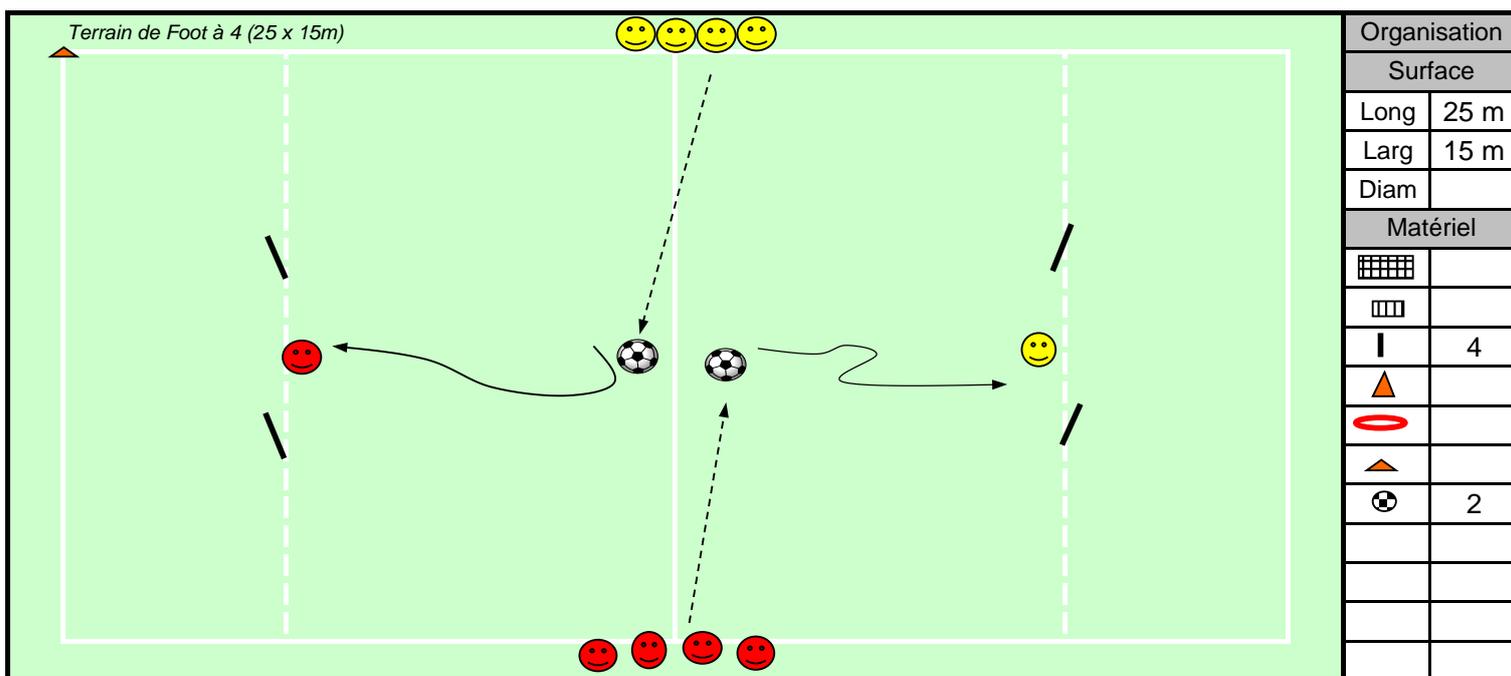
MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 4/5 joueurs
 Installer le jeu sur la partie centrale du terrain de Foot à 4. Au départ de chaque manche, le ballon est posé sur le point central du terrain (possibilité de mettre 1 ballon par équipe pour le départ).
 Aligner les 2 équipes face à face sur le côté.

REGLES DU JEU

Dans chaque équipe les joueurs sont numérotés de 1 à 5
 A l'appel d'un numéro par l'éducateur, les joueurs concernés viennent au centre du jeu pour tenter d'aller marquer dans le but adverse.
 1 point par but marqué.

Variante : ne mettre qu'un seul ballon au centre du terrain (duel 1x1).



ANIMATION

Evolution à 1x1 :
 Veiller à : veiller à ce que les duels ne durent pas au-delà de 15" à 20"

Veiller à :

COMPETENCES

Etre capable de:
 d'éliminer un adversaire situé devant soi,
 de protéger son ballon face à un adversaire,
 (Att.)
 de mettre son pied en opposition du ballon face à un adversaire (Déf).

REMARQUES

Réservé à l'éducateur

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 4/5 joueurs
 Faire un relais sous forme ludique
 Aligner les 2 équipes côte à côte.

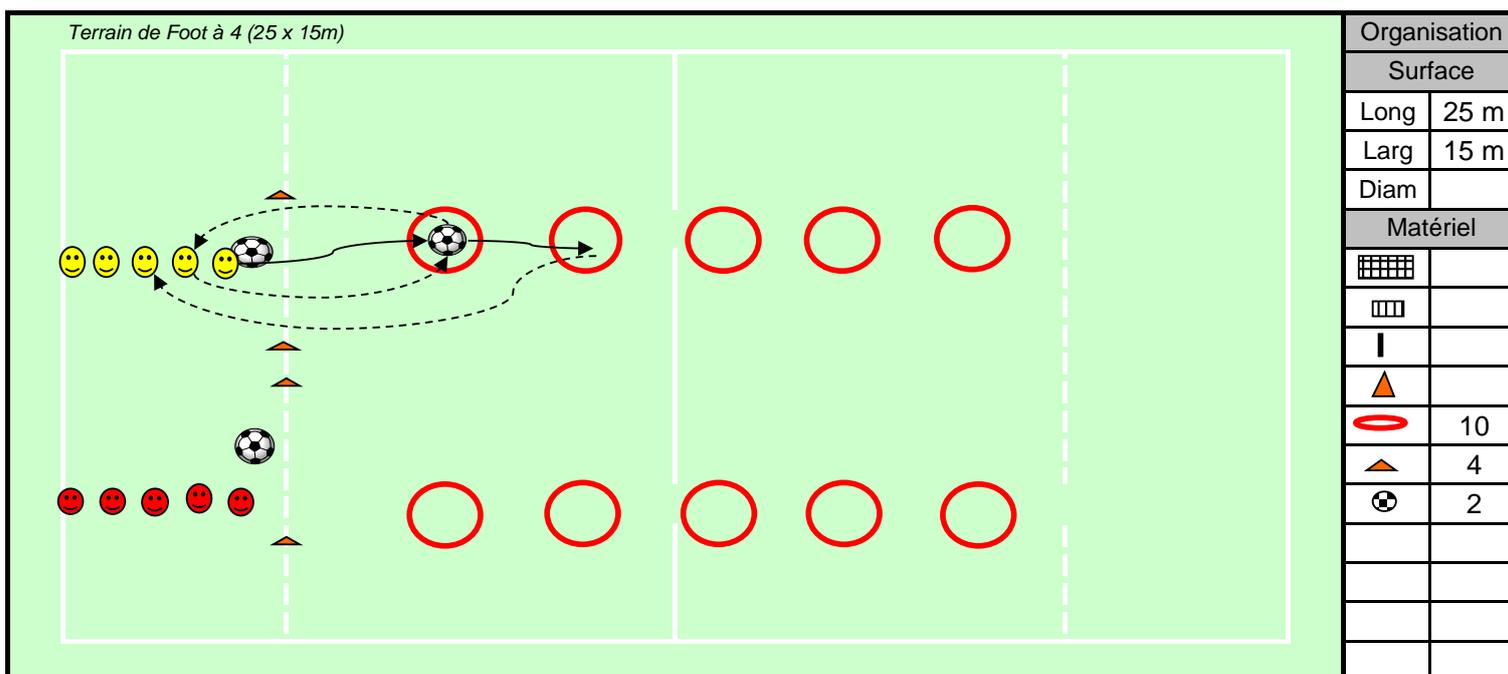
REGLES DU JEU

Le premier joueur doit amener le ballon à la main dans le cerceau 1 et doit ensuite venir taper dans la main de son coéquipier .
 Le joueur suivant prend le ballon dans le cerceau 1 et va le placer dans le cerceau 2 pour ensuite revenir taper dans la main du suivant et ainsi de suite. Une fois le ballon dans le dernier cerceau, l'équipe remporte la manche

Variante : Ballon à la main

Ballon au pied

Faire le parcours en Aller et Retour



Organisation	
Surface	
Long	25 m
Larg	15 m
Diam	
Matériel	
	10
	4
	2
Effectif	
	5
	5

ANIMATION

Veiller à:
 Veiller à ce que les enfants soient attentifs
 au signal de l'éducateur
 Imaginer le jeu autour d'une histoire

Veiller à:

COMPETENCES

Etre capable de:
 de conduire le ballon

REMARQUES

Réservé à l'éducateur

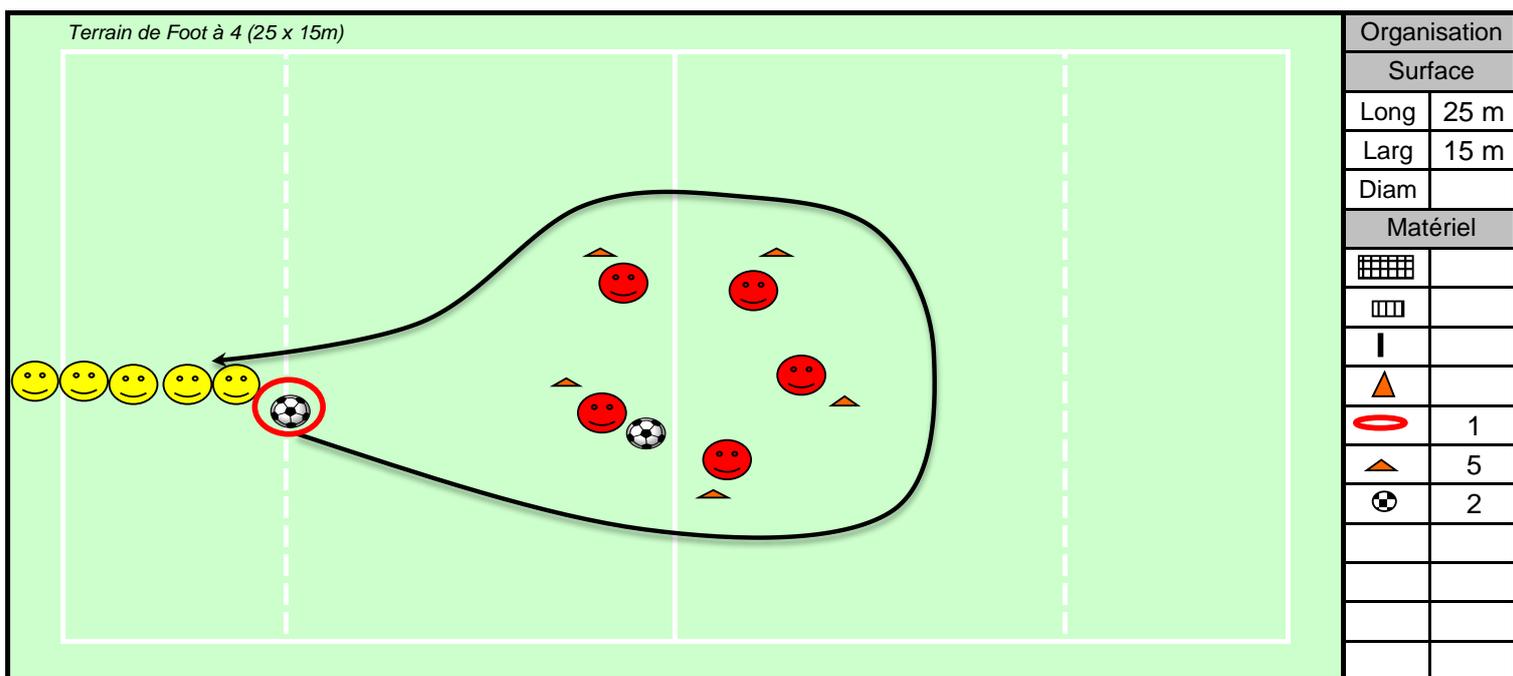
MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 4/5 joueurs
 Faire une compétition sous forme ludique
 Une équipe constitue l'horloge (ROUGE ici)
 L'autre équipe (JAUNE) effectue un relais
 Inverser le rôle à chaque séquence.

REGLES DU JEU

L'équipe "ROUGE" (sur le schéma) doit faire le plus de tours d'horloge pendant que les joueurs de l'équipe "JAUNE" se relaient.
 Sous forme de relais, chaque joueur JAUNE doit faire le tour de l'horloge avec ballon à la main et terminer son tour en posant la balle dans le cerceau. Le joueur suivant effectue le même parcours.
 Les ROUGES effectuent les passes à la main et comptent à haute voix le nombre de transmissions.

Variante : Ballon à la main (pour les 2 équipes)
 Ballon au pied pour l'équipe qui se relaie (JAUNE ici)



Organisation	
Surface	
Long	25 m
Larg	15 m
Diam	
Matériel	
	1
	5
	2
Effectif	
	5
	5

ANIMATION

Veiller à:

Veiller à:

COMPETENCES

Etre capable de:
 de conduire le ballon
 (équipe jaune sur le schéma)

REMARQUES

Réservé à l'éducateur

Cadrage de l'adversaire

MISE EN PLACE - ORGANISATION

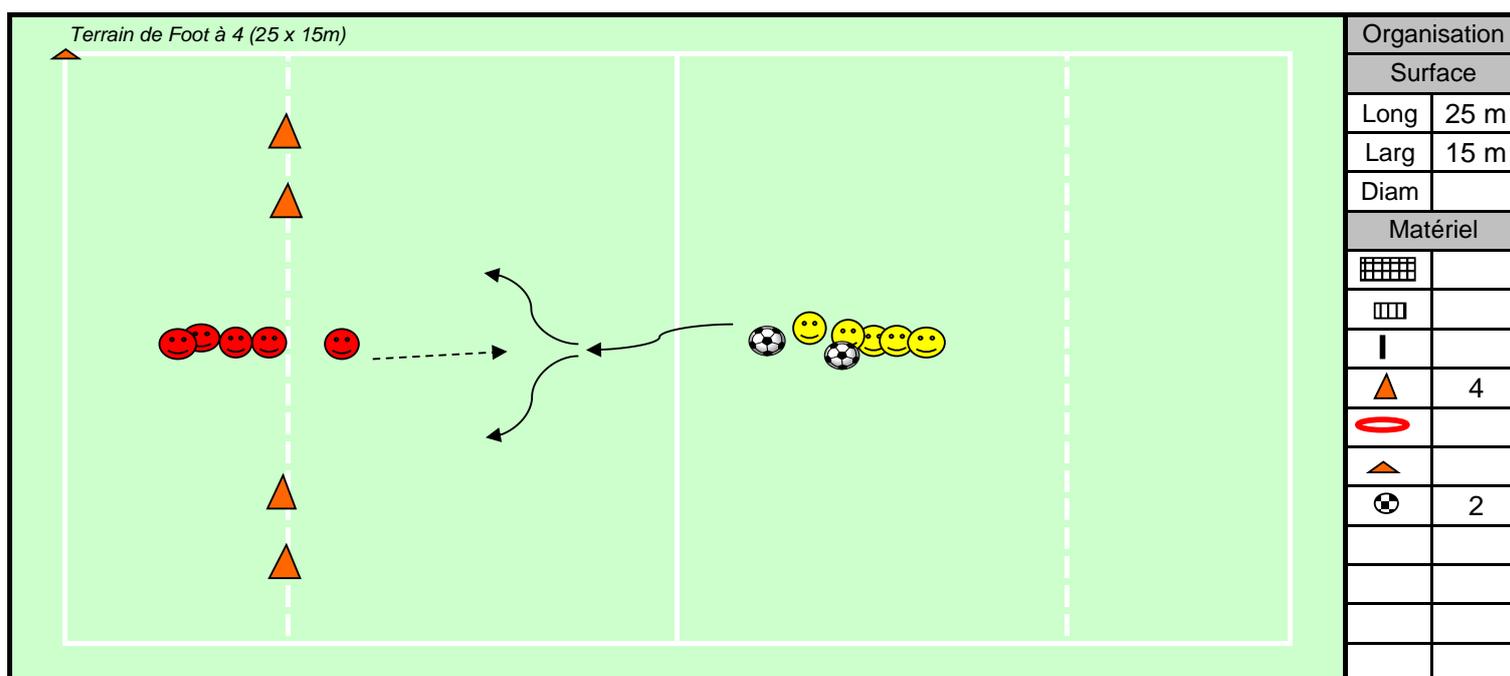
Jeu à 1x1, à chaque passage, un contre un.
 Prévoir 2 ballons pour éviter trop d'attente !
 A tour de rôle, les coéquipiers de Lionel Messi (les 😊) doivent dribbler les défenseurs adverses (les 😡) et marquer dans l'un des deux petits buts (sans gardien).

REGLES DU JEU

Compter le nombre de buts inscrits par chaque équipe
 Inverser les rôles après 10 passages.

Variantes :

- * A la main (franchir l'un des 2 buts sans se faire toucher)
- * Au pied.



Organisation	
Surface	
Long	25 m
Larg	15 m
Diam	
Matériel	
	4
	5
	2
Effectif	
	5
	5

ANIMATION

Veiller à:
 Bien délimiter la surface de jeu.
 Veiller à ce que l'attaquant et le défenseur partent en même temps.
 Duel 1x1 d'une durée maxi de 15/20 secondes

Veiller à:

COMPETENCES

Etre capable de:
 de conduire le ballon dans une direction choisie,
 d'éliminer un adversaire situé devant soi
 de protéger son ballon face à un adversaire

REMARQUES

Réservé à l'éducateur

Reconnaître les partenaires et les adversaires situés dans l'espace de jeu...

MISE EN PLACE - ORGANISATION

Les joueurs de chaque équipe se positionnent 2 par 2 (joueurs de la même équipe) derrière chaque plot de façon à former un cercle.

Au signal de l'éducateur, les joueurs placés derrière font un tour complet du cercle jusqu'à leur point de départ, puis passent entre les jambes de leur partenaire et vont se placer dans un cerceau (un seul joueur par cerceau).

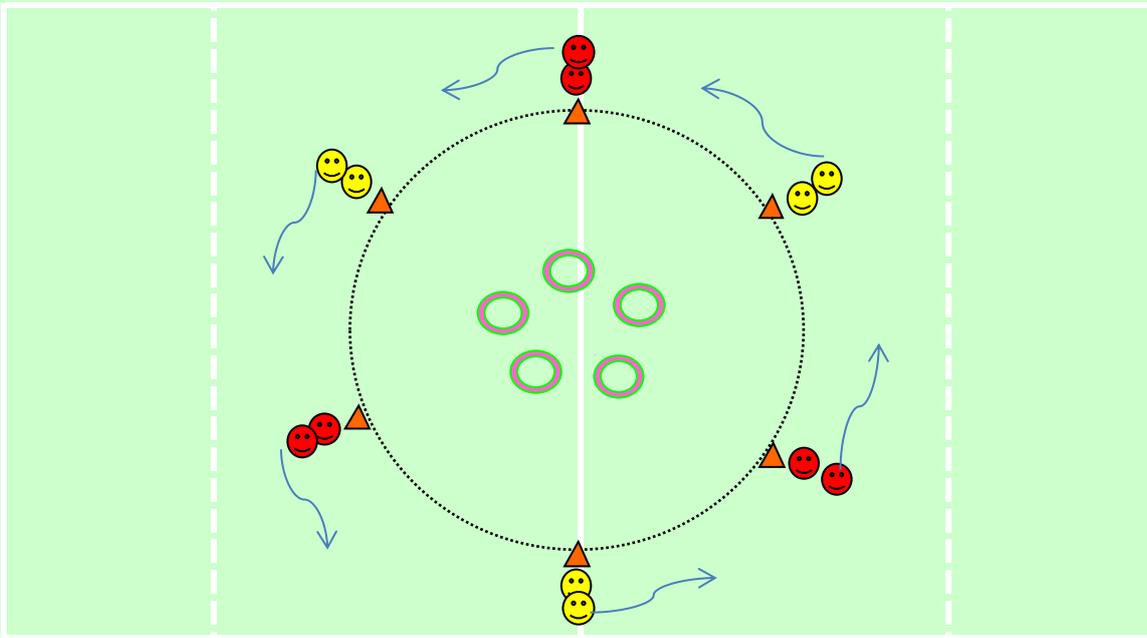
REGLES DU JEU

1 pt pour ceux qui déposent le ballon dans les cerceaux
0 pt pour le dernier arrivé.

Variantes :

- * Sans ballon ou avec ballon
- * Varier la position de départ (debout, assis ...)
- * Dans un sens puis dans l'autre

Terrain de Foot à 4 (25 x 15m)



Organisation	
Surface	
Long	25 m
Larg	15 m
Diam	
Matériel	
	5
	10
	6
Effectif	
	5
	5

ANIMATION

Veiller à:

Veiller à ce que les enfants fassent le tour du cercle en passant derrière les autres groupes et non pas devant.
Avec ballon, veiller à ce que le ballon soit immobilisé dans le cerceau.

Veiller à:

Attention, uniquement un joueur par cerceau.

COMPETENCES

Etre capable de:

Reconnaître les adversaires et les partenaires,
S'orienter dans l'espace du jeu
Conduire et maîtriser son ballon.

REMARQUES

Réservé à l'éducateur