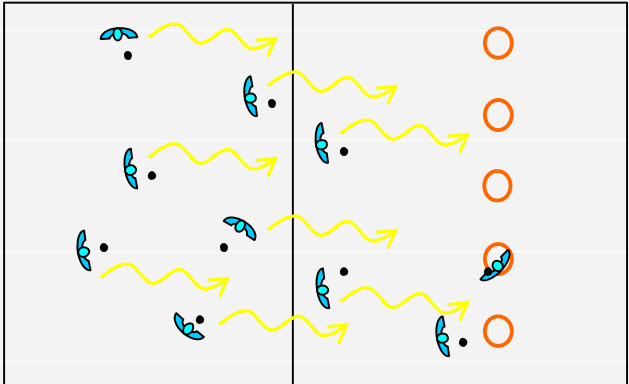
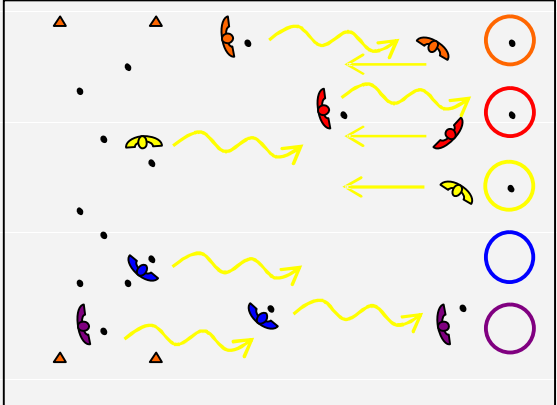
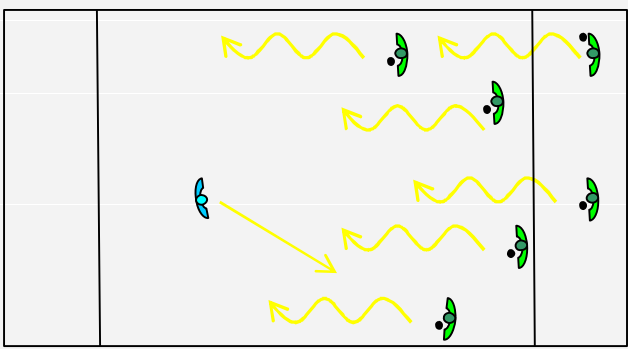


- ▣ *Ecole de football* : Débutants – Poussins - Benjamins
- ▣ *EPS Primaire* : cycle 3

<p>Jeu " Chaises musicales"</p> <p><u>Objectif</u> : Conduire la balle le plus vite possible vers une cible.</p> <p><u>Consignes</u> : Conduite dans la première zone, au coup de sifflet chacun doit s'arrêter avec la balle dans un cerceau. Celui qui n' a pas de cerceau est éliminé et jongle sur le côté.</p> <p><u>Variantes</u> : <u>Complexification</u> : Imposer une surface ou un pied de conduite Augmenter la surface de jeu. Réduire à plus d'un éliminé. <u>Simplification</u> : chacun a une chasuble de la même couleur que le cerceau, le dernier en place perd.</p>	<p>Poussins - Benjamins</p>  <p><u>Dispositif</u> : 10 joueurs, 9 cerceaux et deux zones</p>
<p>Jeu " Les pompiers"</p> <p><u>Objectif</u> : Conduite de balle vers une cible.</p> <p><u>Consignes</u> : « La maison est en feu il faut sauver ses habitants les ballons ». Il faut les chercher les ballons les uns après les autres et les placer dans sa maison. L'équipe qui emmène le plus de ballons dans sa zone depuis la zone de départ a gagné .</p> <p><u>Variantes</u> : <u>Complexification</u> : Imposer une surface ou un pied de conduite. Imposer une porte de passage obligatoire. Conduire deux ballons en même temps. <u>Simplification</u> : Rapprocher la zone de départ et d'arrivée.</p>	<p>Poussins - Benjamins</p>  <p><u>Dispositif</u> : Une grande zone centrale avec au moins deux ballons par joueurs et une zone plus petite (cerceau).</p>
<p>Jeu " Epervier"</p> <p><u>Objectif</u> : Conduire sa balle vers une cible en tenant compte d'un adversaire.</p> <p><u>Consignes</u> : Conduire son ballon jusqu'à la zone « maison » sans se le faire sortir par l'épervier sur le trajet. Après la première vague, on repart dans l'autre sens. Les joueurs ayant perdu leur ballon deviennent épervier. L'épervier doit sortir la balle de la zone centrale.</p> <p><u>Variantes</u> : <u>Complexification</u> : Réduire la largeur de la zone centrale. Lorsqu'il y a deux éperviers, ils se tiennent par la main <u>Simplification</u> : Rapprocher la zone de départ et d'arrivée.</p>	<p>Débutants – Poussins - Benjamins</p>  <p><u>Dispositif</u> : Matérialiser : 3 zones. Chaque joueur a un ballon.</p>

Jeu " Ballon Chronomètre" .

Objectif :

Conduite de balle et passes.

Consignes :

Les joueurs sont disposés en ronde.

Le but est de faire faire le plus de tour de cercle au ballon par passe.

Une deuxième équipe part en conduite de balle à l'extérieur du cercle. Le second part à l'arrivée du premier.

On comptabilise le nombre de tour quand l'ensemble de l'équipe est passée en conduite.

On inverse ensuite les rôles.

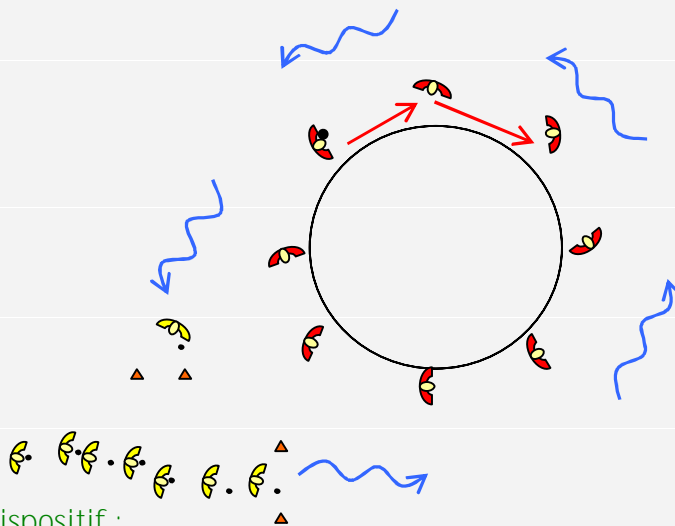
Variante :

Complexification :

varier les surfaces de contact.

Agrandir le cercle.

Poussins - Benjamins



Dispositif :

Les joueurs peuvent être également disposés en triangle ou en carré.

Jeu " La forêt enchantée"

Objectif :

Conduire le ballon sans en perdre le contrôle face à un obstacle.

Consignes :

Deux équipes : Il faut que le maximum de joueurs ou chevaliers passent la forêt sans toucher les arbres avec la balle.

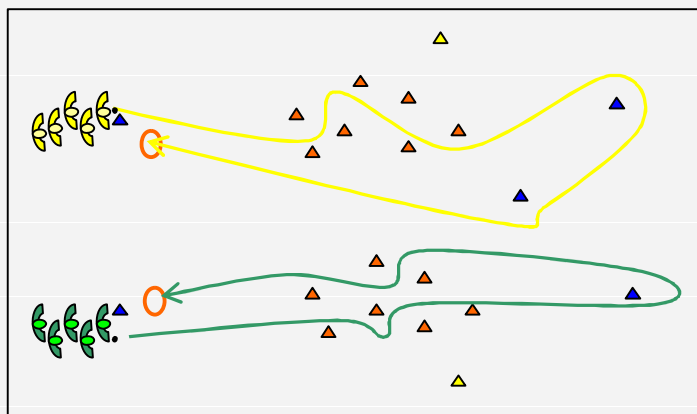
Variante :

Complexification :

resserrer les coupelles ou jalons.

aller simple ou aller/retour

Débutants – Poussins – Benjamins.



Dispositif :

Une forêt de coupelles, une zone de départ et d'arrivée pour chaque équipe.

Jeu " Les déménageurs" .

Objectif :

Conduite et collectif.

Consignes :

Les déménageurs travaillent en équipe. les premiers amènent les ballons dans une première zone. La

seconde équipe de cette première zone à la zone finale, le tout en conduite de balle.

L'équipe qui a ramené tous les ballons a gagné.

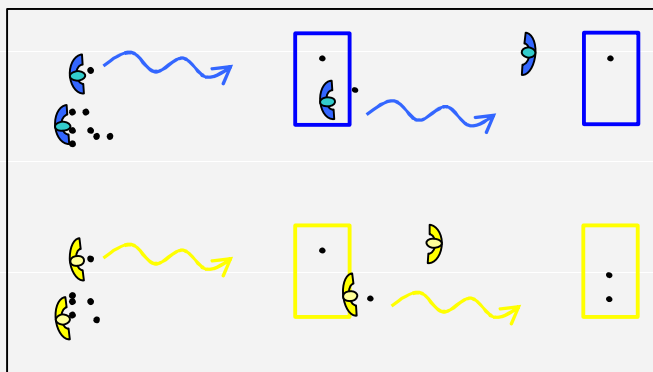
Variante :

Complexification :

Ecarter les zones.

Mettre un slalom sur le trajet.

Débutants - Poussins - Benjamins



Dispositif :

un réservoir de ballon, deux zones pour chaque équipe.

Jeu " Les exterminateurs" .

Objectif :

Protection et conduite de balle.

Consignes :

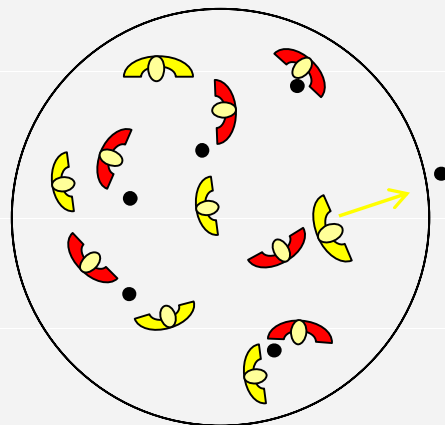
Les deux équipes sont dans le rond central ou une zone à définir. Les joueurs de la première équipe ont un ballon, ceux de la seconde ont pour but de sortir tous les ballons de la zone. L'équipe qui met le moins de temps a gagné.

Variantes :

Complexification :

Réduire la zone.

Poussins - Benjamins



Dispositif :

Rond central.

Une balle par joueur.

Jeu " Le loup glacé" .

Objectif :

Conduite de balle face à un adversaire.

Consignes :

Un loup qui conduit une balle lui aussi doit toucher ses adversaires pour les immobiliser. Les autres joueurs doivent lui échapper tout en conduisant leur balle. Les joueurs touchés peuvent rentrer à nouveau dans le jeu si un autre joueur le touche. Le loup gagne si tous les joueurs sont glacés.

Penser à changer le loup de temps en temps à cause de la fatigue. Le vainqueur sera alors celui qui aura glacé le plus d'adversaires.

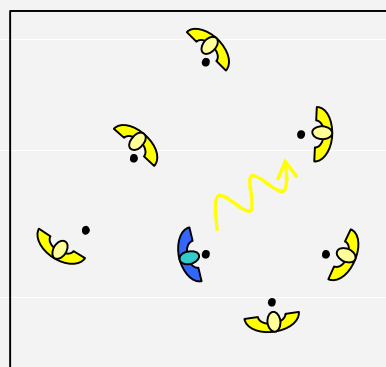
Variantes :

Complexification :

Agrandir la zone.

Définir une seule surface de contact.

Benjamins



Dispositif :

Une zone et un ballon par joueur. Une chasuble pour le loup.

Jeu " Le béré" .

Objectif :

Temps de réaction conduite.

Consignes :

Deux équipes face à face avec un numéro pour chaque joueur. L'éducateur annonce un numéro. Les joueurs de chaque équipe concernés par le numéro courent chercher le ballon et le conduisent jusqu'à la porte. Proposer deux ballons permet d'éviter les percussions.

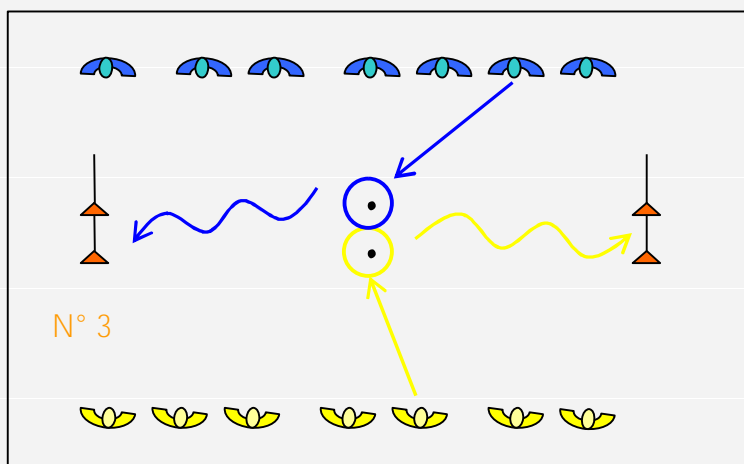
Variantes :

Complexification :

proposer un slalom sur le trajet.

chaque joueur peut avoir deux numéros.

Débutants – Poussins - Benjamins



Dispositif :

Une zone de jeu, deux ballons, une porte (un slalom si on veut complexifier).

Jeu " Lion et gazelle".

Objectif :

Conduire le plus rapidement possible son ballon vers une cible en gardant sa maîtrise.

Consignes :

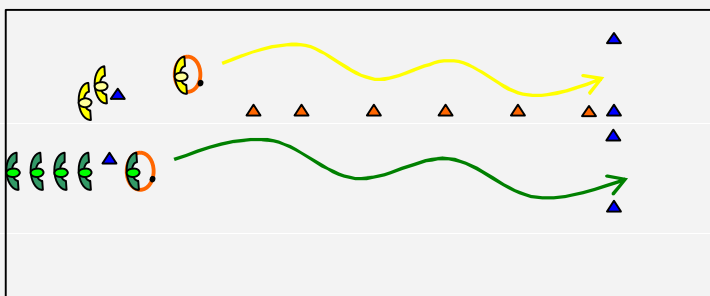
La gazelle avec son ballon se trouve sur sa ligne de départ, le lion deux mètres derrière. Le lion attrape et mange la gazelle si il franchit la ligne d'arrivée avant elle(toujours en ayant sa balle sous contrôle). On inverse ensuite les rôles.

Variantes :

Complexification :

- Un seul pied de contact.
- Accroître les distances.

Débutants – Poussins - Benjamins



Dispositif :

Deux couloirs de course. Une ligne de départ décalée pour les deux joueurs et une ligne commune pour l'arrivée.

Jeu " L'électron libre".

Objectif :

Conduire le plus rapidement possible son ballon vers une cible en gardant sa maîtrise.

Consignes :

Sur le terrain des joueurs sont collés épaule contre épaule (petit train). Des électrons libres qui conduisent une balle doivent se raccrocher à une file. Le joueur à l'opposé de la file se décroche et prend alors le ballon pour le conduire vers une autre file. Les joueurs conduisant la balle au bout du temps annoncé par l'éducateur (ex : 2minutes) ont perdu.

Variantes :

Complexification :

- Un seul pied de contact.
- Accroître les distances.

Poussins - Benjamins



Dispositif :

Une zone de jeu, trois ballons et un chronomètre.