

Jeux U7 pouvant être mis en place lors du temps de jeu



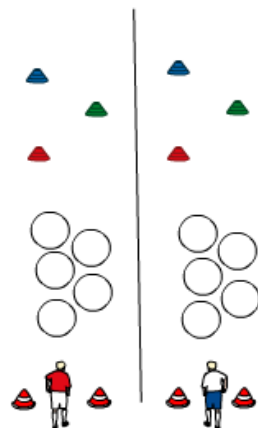
Parcours Motricité

Parcours 10m de long

But : Au signal de l'éducateur, le joueur met un pied dans chaque cerceau et touche les 3 coupelles avec une main.

Variante : L'éducateur annonce une couleur, le premier joueur qui touche la coupelle dont la couleur a été annoncée (après avoir passé dans les cerceaux) marque 1 point

Variante 2 : l'éducateur lève en l'air la coupelle de couleur qu'il faut toucher



Beret Conduite

Terrain 15m sur 10m

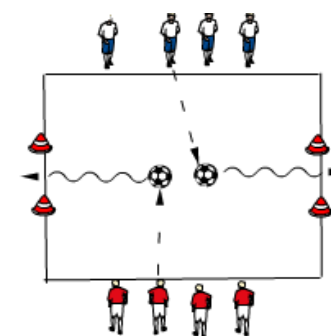
But : Marquer plus de points que l'équipe adverse.

1 point par but marqué

Consignes : les joueurs sont numérotés de 1 à 4. A l'annonce du numéro les joueurs récupèrent le ballon et passent en conduite dans le but. Le premier qui passe dans le but marque un point.

Variante : Faire le tour d'un cerceau avant de passer dans le but

Variante 2 : Mettre des gardiens de but



Conduite Relais

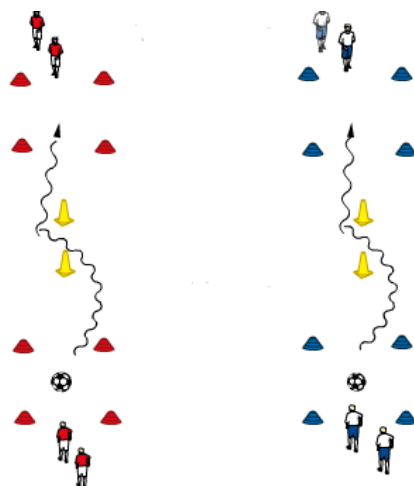
Parcours 10 m de long

But : Conduire le ballon à son partenaire. La première équipe revenue au point de départ remporte la manche (2 passages par joueur)

Règles : 1ère équipe arrivée = 1 point.

Conduire le ballon et l'arrêter dans le carré avant de passer le relais à son partenaire.

Variante : Rajouter une 2ème porte



Conduite Relais

Parcours 10 m de long

But : Faire passer tous ses joueurs avant l'autre équipe.

Consignes : Départ au signal de l'éducateur, conduite de balle en contournant le plot, immobiliser le ballon dans le cerceau (ou carré avec 4 coupelles). Le suivant court jusqu'au cerceau et revient en conduite de balle en contournant le plot. Et ainsi de suite.

Variante : Faire le circuit 1 fois à la main avant de le faire au pied.

