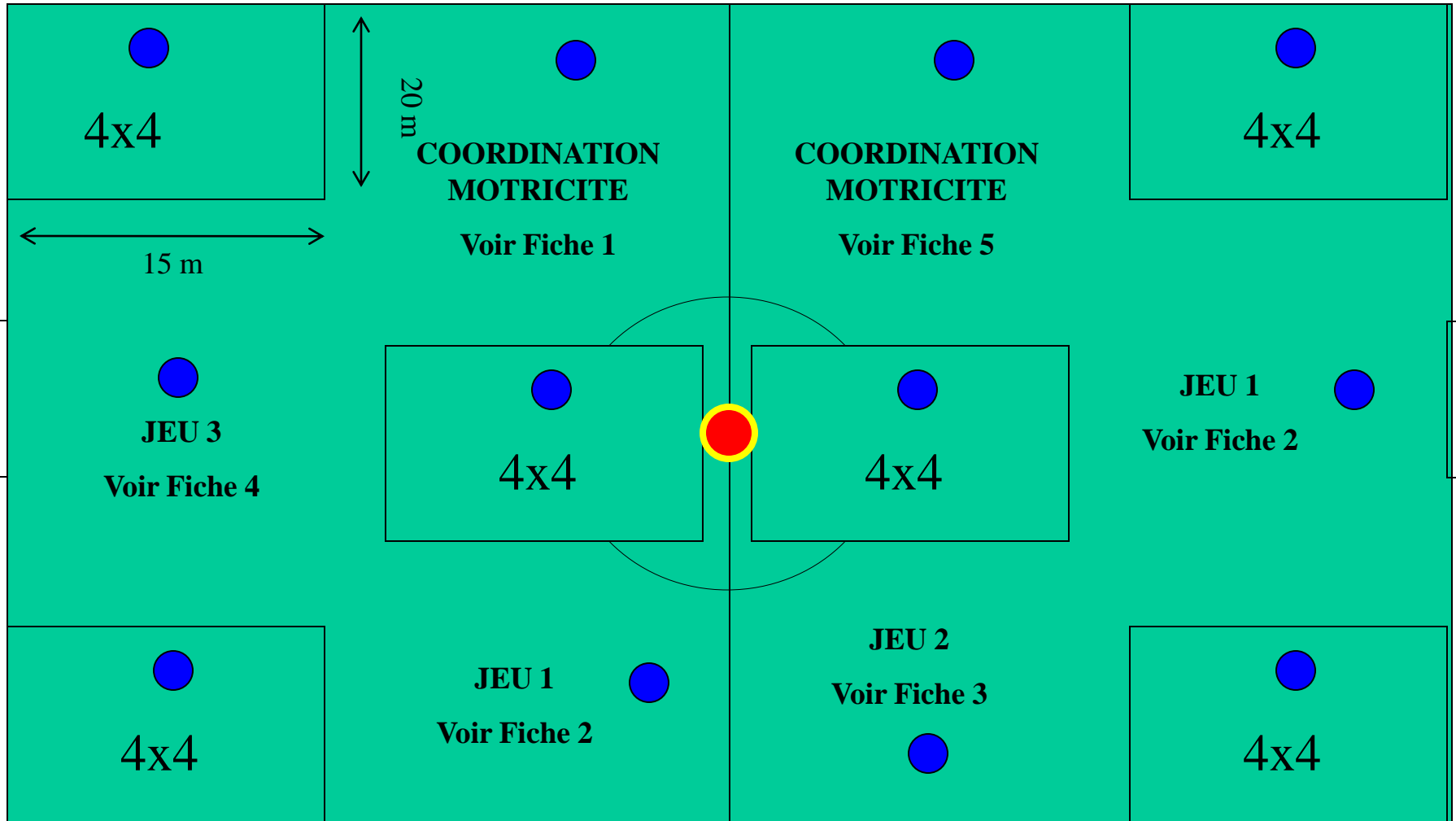




Plateau U6 N°2 - 24 équipes (4 joueurs)
2 plateaux de 12 équipes sur chaque ½ de terrain
Plateau = 3 ateliers (3x8') / 3 rencontres (3x8')



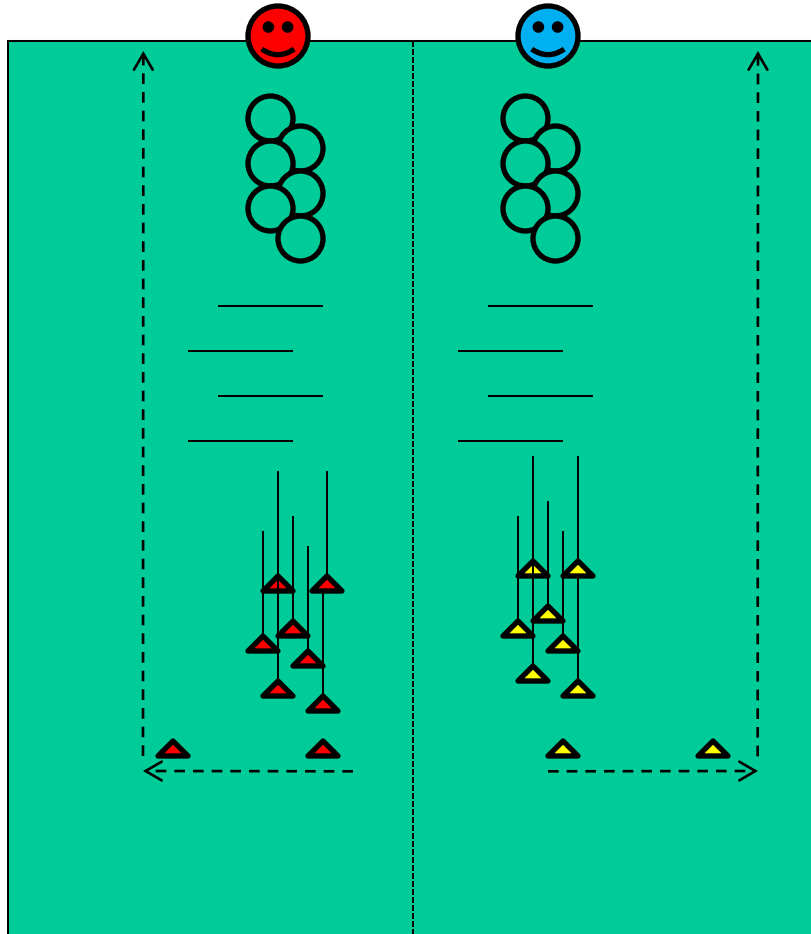
EDUCATEUR



RESPONSABLE PLATEAU



Fiche 1 – Coordination/Motricité (8')



Objectif : Réaliser le parcours en respectant les consignes

Déroulement :

1. 1 pied dans chaque cerceau
2. Pas chassés entre les barres
3. Slalom entre constris
4. Retour course (allure modérée).

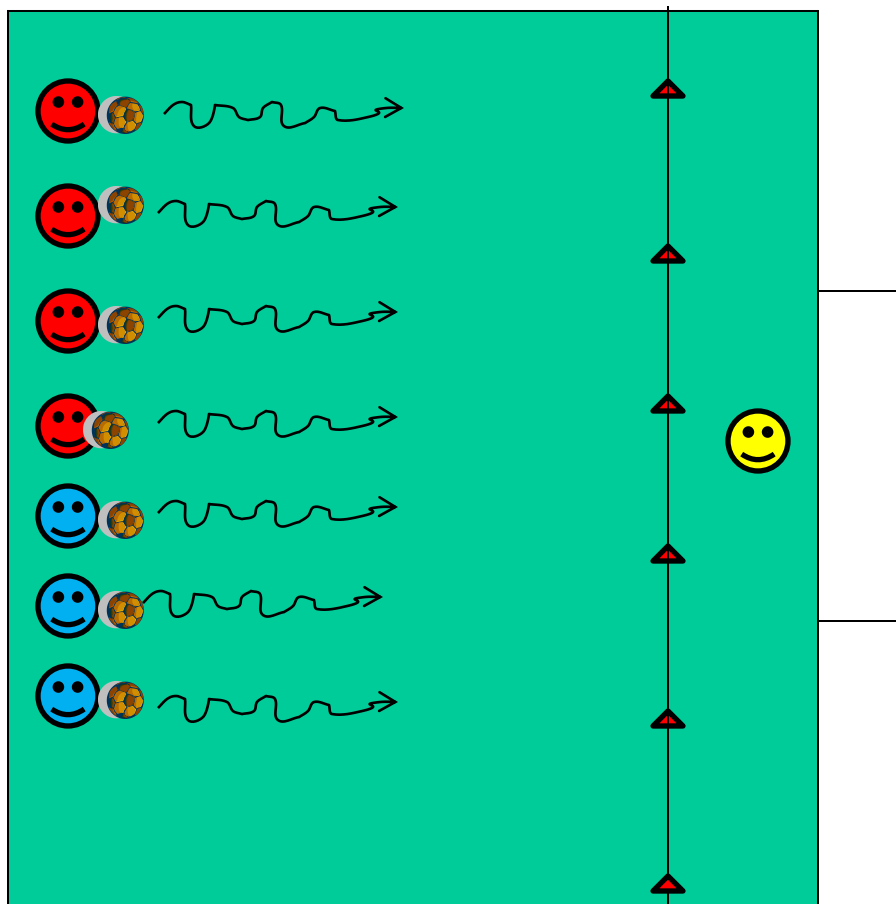
Variantes:

- Deux pieds dans chaque cerceau
- Course arrière
- Flexions
- Extensions



Plateau U6 N°2

Fiche 2 – Jeu 1 (8')



Objectif : Conduite / Maîtrise du ballon

Déroulement :

- Le meneur de jeu donne le signal dos aux porteurs de balle: « 1,2,3 soleil ».
- Les porteurs sont alors en conduite avec pour objectif de rejoindre la zone délimitée le plus rapidement possible.
- Au signal « soleil » le meneur de jeu se retourne et les porteurs de balle doivent s'immobiliser avec leur ballon.
- Chaque joueur encore en mouvement est renvoyé au départ.
- Le premier joueur à franchir la ligne remporte la manche

Variantes:

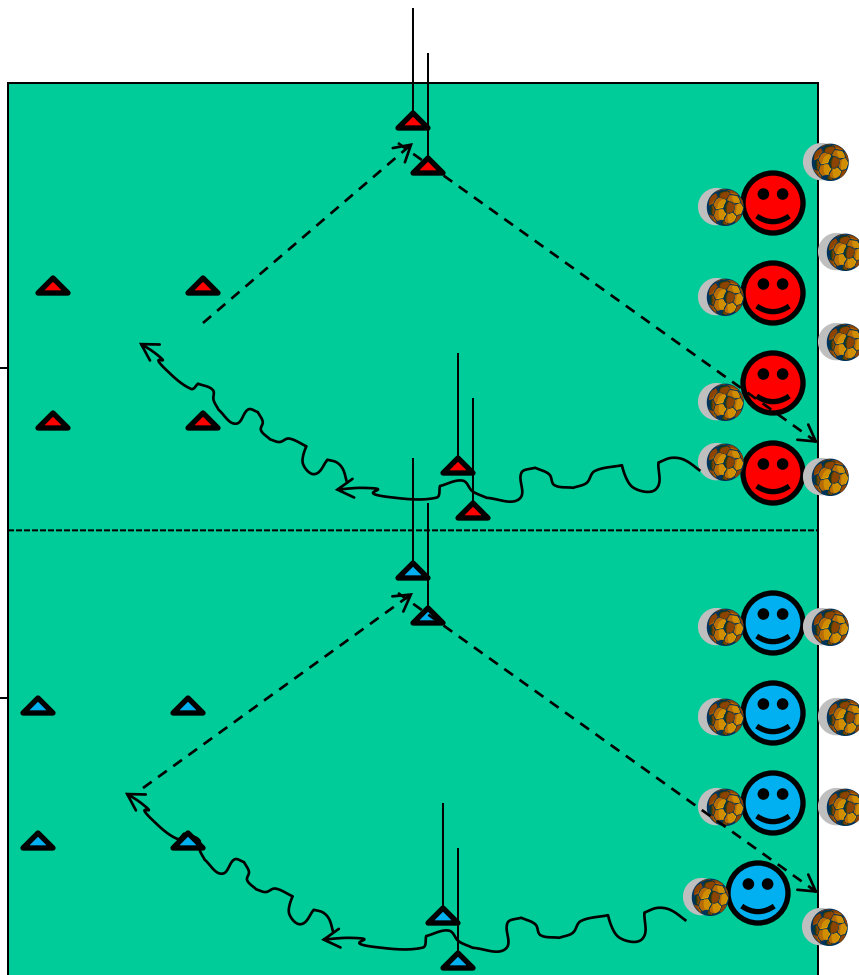
- Faire tourner les meneurs de jeu
- Distances + ou – grandes
- Stopper le ballon en s'asseyant dessus





Plateau U6 N°2

Fiche 3 – Jeu 2 (8')



Objectif : Conduite de balle

But: Remplir sa maison le plus rapidement possible

Déroulement :

- Au signal chaque joueur doit conduire son ballon dans sa maison en respectant le parcours.
- 2 ballons/joueurs
- Retour en respectant le parcours
- La première équipe qui a rempli sa maison remporte la manche.

Variantes:

- Modifier le parcours avec ballon (slalom, plots à contourner...)
- Vider les maisons

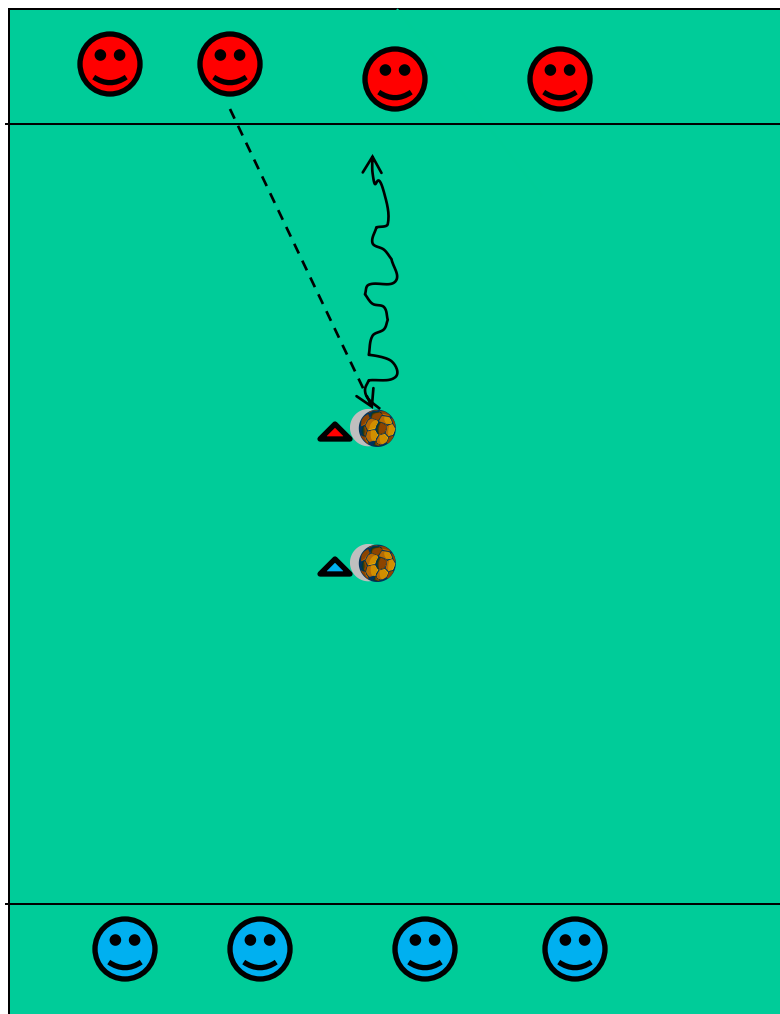
-----> Course

~~~~~> Conduite de balle



Plateau U6 N°2

# Fiche 4 – Jeu 3 (8')



**Objectif** : Conduite de balle

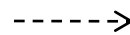
**But**: Jeu du Béret; conduire le ballon le plus rapidement possible

**Déroulement** :

- Chaque joueur est numéroté de 1 à 4
- Au signal de son numéro, se saisir de son ballon puis le ramener le plus vite possible dans son propre camp.
- Le joueur le plus rapide remporte un point pour son équipe (manche en 5 points)

**Variantes**:

- Portes latérales à franchir
- Zones précises où amener le ballon



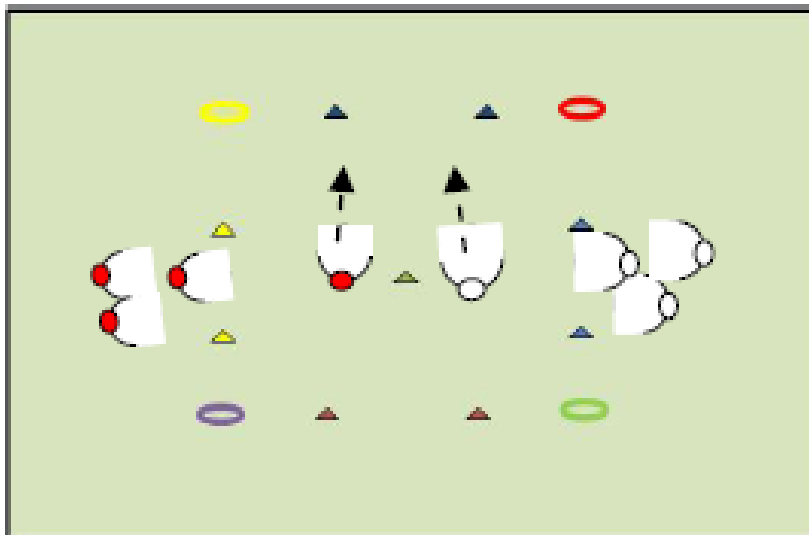
Course



Conduite de balle



# Fiche 5 – Coordination/Vivacité (8')



**But** : réagir à un signal / reconnaître les formes et couleurs

**Règles** : au signal de l'éducateur courir le plus rapidement possible vers la cible désignée par l'éducateur

**Variantes:**

- signal sonore
- signal visuel
- sans ballon
- avec ballon

-----> Course

~~~~~> Conduite de balle