
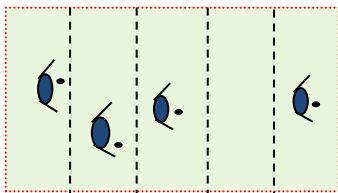
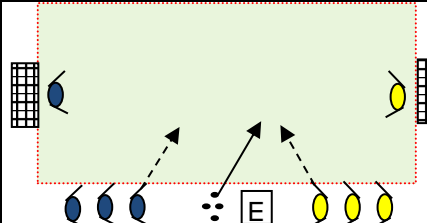
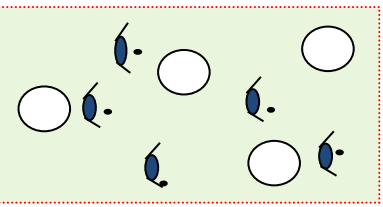
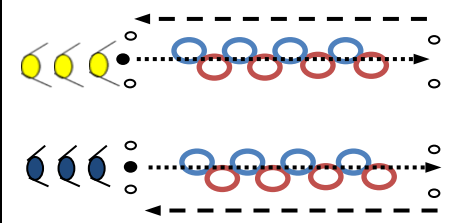
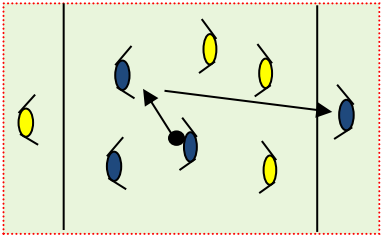



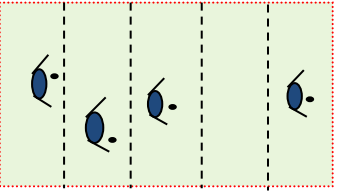
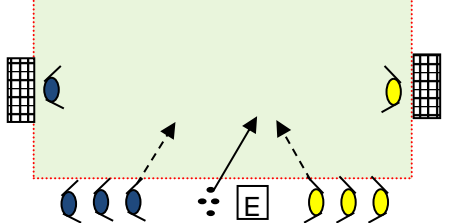
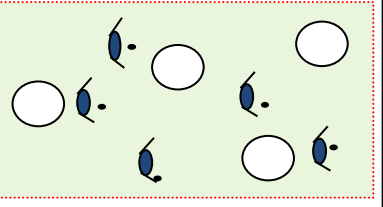
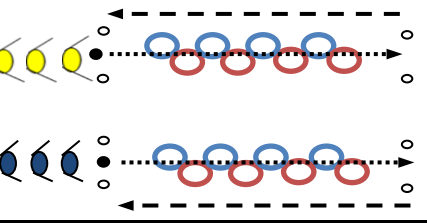
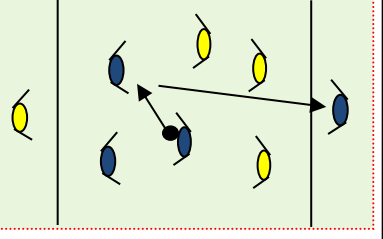
RASSEMBLEMENT U9 / 6 EQUIPES

MATCH TERRAIN 1	MATCH TERRAIN 2	EQUIPE 1 (2)*	NOM DE L'EQUIPE
Rotation 1 : 3c6 Rotation 2 : 5c1 Rotation 3 : 6c2 Rotation 4 : 1c3 Rotation 5 : 1c6	Rotation 1 : 5c4 Rotation 2 : 2c3 Rotation 3 : 1c4 Rotation 4 : 5c6 Rotation 5 : 3c4	EQUIPE 1 (2)*	
		EQUIPE 2 (1)	
		EQUIPE 3 (5)	
		EQUIPE 4 (6)	
		EQUIPE 5 (3)	
		EQUIPE 6 (4)	
*Entre parenthèse () les équipes <u>non jouées</u> en match			
MATCH TERRAIN 3	AIRE DU JEU	<p>Ci-dessous une proposition de jeux. Choisir un des 5 jeux ou un autre.</p> 	
Rotation 1 : Pas de match Rotation 2 : Pas de match Rotation 3 : Pas de match Rotation 4 : 4c2 Rotation 5 : 5c2	Rotation 1 : 1c2 Rotation 2 : 4c6 Rotation 3 : 3c5 Rotation 4 : Pas de jeu Rotation 5 : Pas de jeu		

	SCHEMA DU DEFI	CONSIGNES DU DEFI		SCHEMA DU DEFI	CONSIGNES DU DEFI
La jonglerie par étage		Diviser un terrain en 5,6,7 "étages". Le but du jeu est de réaliser un contrat de jonglerie pour passer à l'étage suivant. Exemple: 2 contacts à l'étage 1, puis 3 au 2... Départ à la main. Evolution : On peut accepter un rebond entre chaque contact, départ pied sans rebonds et faire évoluer les surfaces de contacts. A la fin, celui ou ceux qui sont à l'étage le plus haut gagne(nt).	Le 1 contre 1		L'éducateur (E) transmet le ballon à un joueur d'une équipe (ne pas mettre des ballons entre deux pour éviter les chocs) puis change le tour suivant. Un joueur de l'autre équipe sort pour défendre son camp et si possible récupérer le ballon pour marquer à son tour. La séquence ne doit pas dépasser les 30 s. possibilité de commencer sans gardiens, puis d'évoluer vers un 2 c 2.
Le cerceau en moins		Au signal (sonore, visuel) les joueurs doivent se mettre dans un cerceau. Le joueur qui n'a pas de cerceau marque 1 point. Celui qui a le plus petit score gagne. Commencer sans ballon, puis avec. Evoluer en demandant de contourner un cerceau avant d'y rentrer. Conduire uniquement PD puis PG. Mettre son ballon dans un cerceau et aller dans un autre. Mettre des codes couleurs (cerceaux rouges et jaunes) selon le signal finir dans le rouge ou le jaune.	Motricité		Sous forme relais, faire un appui pied gauche sur cerceau bleu et droit sur rouge puis taper dans la main du suivant... Evolution : inverser les couleurs / pieds, rouge pied joints et bleu cloche pied, rouge 1 appui et bleu 2 appuis, changer le dispositif des cerceaux (2 à gauche, 3 à droite...), avec un ballon dans les mains puis revenir en conduite de balle.
La balle au capitaine		Chaque équipe doit transmettre le ballon à son capitaine, qui est dans la zone neutre et est inattaquable, pour marquer 1 point (ballon à l'adversaire après chaque point). Jeu à la main, puis au pied avec ballon récupéré à la main par le capitaine et enfin au pied pour tout le monde. (évolution: possibilité d'attaquer le capitaine qd il a le ballon).	LES MATCHS		
<p>Effectifs : 5 contre 5. Taille du terrain : 35m/25m. Taille des buts : 4m. Rentrée de touche : Au pied par une passe ou en conduite de balle. Temps de jeu : 12 min. par rotation soit 60 min. de temps de jeu effectif. Ballon : Taille 3.</p>					

RASSEMBLEMENT U9 / 7 EQUIPES

MATCH TERRAIN 1	MATCH TERRAIN 2	EQUIPE 1	NOM DE L'EQUIPE
Rotation 1 : 2c5	Rotation 1 : 3c1	EQUIPE 1	
Rotation 2 : 1c7	Rotation 2 : 5c3	EQUIPE 2	
Rotation 3 : 4c1	Rotation 3 : 6c5	EQUIPE 3	
Rotation 4 : 1c6	Rotation 4 : 2c3	EQUIPE 4	
Rotation 5 : 2c1	Rotation 5 : 7c6	EQUIPE 5	
Rotation 6 : 3c6	Rotation 6 : 5c4	EQUIPE 6	
Rotation 7 : 4c7	Rotation 7 : 6c2	EQUIPE 7	
		Toutes les équipes se rencontrent.	
MATCH TERRAIN 3	AIRE DE JEU	<p>Ci-dessous une proposition de jeux. Choisir un des 5 jeux ou un autre.</p> 	
Rotation 1 : 6c4	Rotation 1 : 7		
Rotation 2 : 4c2	Rotation 2 : 6		
Rotation 3 : 7c3	Rotation 3 : 2		
Rotation 4 : 5c7	Rotation 4 : 4		
Rotation 5 : 4c3	Rotation 5 : 5		
Rotation 6 : 2c7	Rotation 6 : 1		
Rotation 7 : 1c5	Rotation 7 : 3		

	SCHEMA DU DEFI	CONSIGNES DU DEFI		SCHEMA DU DEFI	CONSIGNES DU DEFI
La jonglerie par étage		Diviser un terrain en 5,6,7 "étages". Le but du jeu est de réaliser un contrat de jonglerie pour passer à l'étage suivant. Exemple: 2 contacts à l'étage 1, puis 3 au 2... Départ à la main. Evolution : On peut accepter un rebond entre chaque contact, départ pied sans rebonds et faire évoluer les surfaces de contacts. A la fin, celui ou ceux qui sont à l'étage le plus haut gagne(nt).	Le 1 contre 1		L'éducateur (E) transmet le ballon à un joueur d'une équipe (ne pas mettre des ballons entre deux pour éviter les chocs) puis change le tour suivant. Un joueur de l'autre équipe sort pour défendre son camp et si possible récupérer le ballon pour marquer à son tour. La séquence ne doit pas dépasser les 30 s. possibilité de commencer sans gardiens, puis d'évoluer vers un 2 c 2.
Le cerceau en moins		Au signal (sonore, visuel) les joueurs doivent se mettre dans un cerceau. Le joueur qui n'a pas de cerceau marque 1 point. Celui qui a le plus petit score gagne. Commencer sans ballon, puis avec. Evoluer en demandant de contourner un cerceau avant d'y rentrer. Conduire uniquement PD puis PG. Mettre son ballon dans un cerceau et aller dans un autre. Mettre des codes couleurs (cerceaux rouges et jaunes) selon le signal finir dans le rouge ou le jaune.	Motricité		Sous forme relais, faire un appui pied gauche sur cerceau bleu et droit sur rouge puis taper dans la main du suivant... Evolution : inverser les couleurs / pieds, rouge pied joints et bleu cloche pied, rouge 1 appui et bleu 2 appuis, changer le dispositif des cerceaux (2 à gauche, 3 à droite...), avec un ballon dans les mains puis revenir en conduite de balle.
La balle au capitaine		Chaque équipe doit transmettre le ballon à son capitaine, qui est dans la zone neutre et est inattaquable, pour marquer 1 point (ballon à l'adversaire après chaque point). Jeu à la main, puis au pied avec ballon récupéré à la main par le capitaine et enfin au pied pour tout le monde. (évolution: possibilité d'attaquer le capitaine qd il a le ballon).	LES MATCHS		
<p>Effectifs : 5 contre 5. Taille du terrain : 35m/25m. Taille des buts : 4m. Rentrée de touche : Au pied par une passe ou en conduite de balle. Temps de jeu : 8 min. par rotation soit 56 min. de temps de jeu effectif. Ballon : Taille 3.</p>					

RASSEMBLEMENT U9 / 8 EQUIPES

MATCH TERRAIN 1	MATCH TERRAIN 2	NOM DE L'EQUIPE
Rotation 1 : 7c8	Rotation 1 : 5c6	EQUIPE 1 (2,3,8)*
Rotation 2 : 4c8	Rotation 2 : 6c1	EQUIPE 2 (1,4,5)
Rotation 3 : 3c8	Rotation 3 : 6c2	EQUIPE 3 (1,5,7)
Rotation 4 : 2c3	Rotation 4 : 5c4	EQUIPE 4 (2,6,7)
Rotation 5 : 5c7	Rotation 5 : 2c8	EQUIPE 5 (2,3,8)
		EQUIPE 6 (4,7,8)
		EQUIPE 7 (3,4,6)
		EQUIPE 8 (1,5,6)
MATCH TERRAIN 3	AIRE DU JEU	
Rotation 1 : 4c3	Rotation 1 : 1c2	*Entre parenthèse () les équipes <u>non jouées</u> en match
Rotation 2 : 2c7	Rotation 2 : 3c5	
Rotation 3 : 1c5	Rotation 3 : 7c4	
Rotation 4 : 7c1	Rotation 4 : 6c8	
Rotation 5 : 1c4	*Rotation 5 : 6c3 (match)	

*Entre parenthèse () les équipes non jouées en match

Ci-dessous une proposition de jeux.
Choisir un des 5 jeux ou un autre.



	SCHEMA DU DEFI	CONSIGNES DU DEFI		SCHEMA DU DEFI	CONSIGNES DU DEFI
La jonglerie par étage		Diviser un terrain en 5,6,7 "étages". Le but du jeu est de réaliser un contrat de jonglerie pour passer à l'étage suivant. Exemple: 2 contacts à l'étage 1, puis 3 au 2... Départ à la main. Evolution : On peut accepter un rebond entre chaque contact, départ pied sans rebonds et faire évoluer les surfaces de contacts. A la fin, celui ou ceux qui sont à l'étage le plus haut gagne(nt).	Le 1 contre 1		L'éducateur (E) transmet le ballon à un joueur d'une équipe (ne pas mettre des ballons entre deux pour éviter les chocs) puis change le tour suivant. Un joueur de l'autre équipe sort pour défendre son camp et si possible récupérer le ballon pour marquer à son tour. La séquence ne doit pas dépasser les 30 s. possibilité de commencer sans gardiens, puis d'évoluer vers un 2 c 2.
Le cerceau en moins		Au signal (sonore, visuel) les joueurs doivent se mettre dans un cerceau. Le joueur qui n'a pas de cerceau marque 1 point. Celui qui a le plus petit score gagne. Commencer sans ballon, puis avec. Evoluer en demandant de contourner un cerceau avant d'y rentrer. Conduire uniquement PD puis PG. Mettre son ballon dans un cerceau et aller dans un autre. Mettre des codes couleurs (cerceaux rouges et jaunes) selon le signal finir dans le rouge ou le jaune.	Motricité		Sous forme relais, faire un appui pied gauche sur cerceau bleu et droit sur rouge puis taper dans la main du suivant... Evolution : inverser les couleurs / pieds, rouge pied joints et bleu cloche pied, rouge 1 appui et bleu 2 appuis, changer le dispositif des cerceaux (2 à gauche, 3 à droite...), avec un ballon dans les mains puis revenir en conduite de balle.
La balle au capitaine		Chaque équipe doit transmettre le ballon à son capitaine, qui est dans la zone neutre et est inattaquable, pour marquer 1 point (ballon à l'adversaire après chaque point). Jeu à la main, puis au pied avec ballon récupéré à la main par le capitaine et enfin au pied pour tout le monde. (évolution: possibilité d'attaquer le capitaine qd il a le ballon).	LES MATCHS		
			<p>Effectifs : 5 contre 5.</p> <p>Taille du terrain : 35m/25m.</p> <p>Taille des buts : 4m.</p> <p>Rentrée de touche : Au pied par une passe ou en conduite de balle.</p> <p>Temps de jeu : 12 min. par rotation soit 60 min. de temps de jeu effectif.</p> <p>Ballon : Taille 3.</p>		

***Rotation 5 : L'aire de jeu devient un terrain de match.**

RASSEMBLEMENT U9 / 9 EQUIPES

MATCH TERRAIN 1	AIRE DE JEU	MATCH TERRAIN 2		NOM DE L'EQUIPE	
Rotation 1 : 2c5		Rotation 1 : 9 Rotation 2 : 6 Rotation 3 : 7 Rotation 4 : 1,5 et 8 Rotation 5 : 2,3 et 4	Rotation 1 : 3c4	EQUIPE 1 (2,3,4,7)*	
Rotation 2 : 1c9			Rotation 2 : 3c8	EQUIPE 2 (1,4,8,9)	
Rotation 3 : 1c5			Rotation 3 : 6c9	EQUIPE 3 (1,5,6,9)	
Rotation 4 : 3c7			Rotation 4 : /	EQUIPE 4 (1,2,6,7,)	
Rotation 5 : 1c8			Rotation 5 : 5c6	EQUIPE 5 (3,7,8,9)	
MATCH TERRAIN 3		MATCH TERRAIN 4	EQUIPE 6 (3,4,7,8)		
Rotation 1 : 7c8		Rotation 1 : 1c6	EQUIPE 7 (1,4,5,6)		
Rotation 2 : 2c7		Rotation 2 : 5c4	EQUIPE 8 (2,5,6,9)		
Rotation 3 : 4c8		Rotation 3 : 2c3	EQUIPE 9 (2,3,5,8)		
Rotation 4 : 6c2		Rotation 4 : 4c9			
Rotation 5 : 7c9		Rotation 5 : /			

*Entre parenthèse () les équipes non jouées en match

Ci-dessous une proposition de jeux.
Choisir un des 5 jeux ou un autre.



	SCHEMA DU DEFI	CONSIGNES DU DEFI		SCHEMA DU DEFI	CONSIGNES DU DEFI
La jonglerie par étage		Diviser un terrain en 5,6,7 "étages". Le but du jeu est de réaliser un contrat de jonglerie pour passer à l'étage suivant. Exemple: 2 contacts à l'étage 1, puis 3 au 2... Départ à la main. Evolution : On peut accepter un rebond entre chaque contact, départ pied sans rebonds et faire évoluer les surfaces de contacts. A la fin, celui ou ceux qui sont à l'étage le plus haut gagne(nt).	Le 1 contre 1		L'éducateur (E) transmet le ballon à un joueur d'une équipe (ne pas mettre des ballons entre deux pour éviter les chocs) puis change le tour suivant. Un joueur de l'autre équipe sort pour défendre son camp et si possible récupérer le ballon pour marquer à son tour. La séquence ne doit pas dépasser les 30 s. possibilité de commencer sans gardiens, puis d'évoluer vers un 2 c 2.
Le cerceau en moins		Au signal (sonore, visuel) les joueurs doivent se mettre dans un cerceau. Le joueur qui n'a pas de cerceau marque 1 point. Celui qui a le plus petit score gagne. Commencer sans ballon, puis avec. Evoluer en demandant de contourner un cerceau avant d'y rentrer. Conduire uniquement PD puis PG. Mettre son ballon dans un cerceau et aller dans un autre. Mettre des codes couleurs (cerceaux rouges et jaunes) selon le signal finir dans le rouge ou le jaune.	Motricité		Sous forme relais, faire un appui pied gauche sur cerceau bleu et droit sur rouge puis taper dans la main du suivant... Evolution : inverser les couleurs / pieds, rouge pied joints et bleu cloche pied, rouge 1 appui et bleu 2 appuis, changer le dispositif des cerceaux (2 à gauche, 3 à droite...), avec un ballon dans les mains puis revenir en conduite de balle.
La balle au capitaine		Chaque équipe doit transmettre le ballon à son capitaine, qui est dans la zone neutre et est inattaquable, pour marquer 1 point (ballon à l'adversaire après chaque point). Jeu à la main, puis au pied avec ballon récupéré à la main par le capitaine et enfin au pied pour tout le monde. (évolution: possibilité d'attaquer le capitaine qd il a le ballon).	LES MATCHS		
			<p>Effectifs : 5 contre 5.</p> <p>Taille du terrain : 35m/25m.</p> <p>Taille des buts : 4m.</p> <p>Rentrée de touche : Au pied par une passe ou en conduite de balle.</p> <p>Temps de jeu : 12 min. par rotation soit 60 min. de temps de jeu effectif.</p> <p>Ballon : Taille 3.</p>		

RASSEMBLEMENT U9 / 10 EQUIPES

MATCH TERRAIN 1		MATCH TERRAIN 2	NOM DE L'EQUIPE
Rotation 1 : 6c2	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> AIRE DE JEU Rotation 1 : 7c8 Rotation 2 : 5c2 Rotation 3 : 10c9 Rotation 4 : 3c6 Rotation 5 : 4c1 </div>	Rotation 1 : 3c9	EQUIPE 1 (3,7,2,5)
Rotation 2 : 1c3		Rotation 2 : 8c10	EQUIPE 2 (6,1,3,4)
Rotation 3 : 7c1		Rotation 3 : 6c8	EQUIPE 3 (1,2,9,5)
Rotation 4 : 1c2		Rotation 4 : 7c10	EQUIPE 4 (10,6,2,9)
Rotation 5 : 2c3		Rotation 5 : 8c9	EQUIPE 5 (1,3,8,10)
			EQUIPE 6 (2,8,7,4)
			EQUIPE 7 (1,10,9,6)
			EQUIPE 8 (10,6,9,5)
			EQUIPE 9 (4,3,8,7)
			EQUIPE 10 (4,5,8,7)
MATCH TERRAIN 3		MATCH TERRAIN 4	
Rotation 1 : 10c4		Rotation 1 : 1c5	
Rotation 2 : 4c6		Rotation 2 : 9c7	
Rotation 3 : 2c4		Rotation 3 : 3c5	
Rotation 4 : 9c4		Rotation 4 : 5c8	
Rotation 5 : 10c5		Rotation 5 : 6c7	

*Entre parenthèse () les équipes jouées en match

Ci-dessous une proposition de jeux.

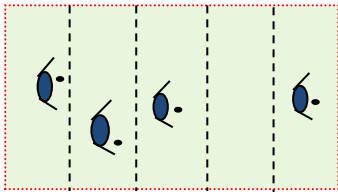
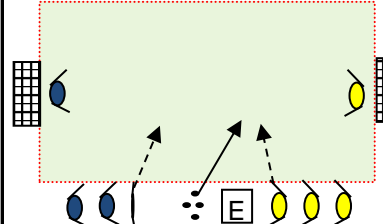
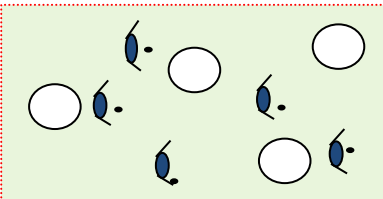
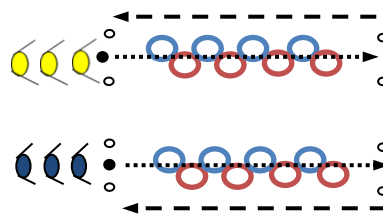
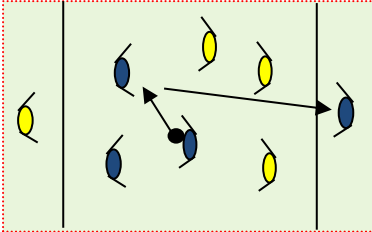
Choisir un des 5 jeux ou un autre.



	SCHEMA DU DEFI	CONSIGNES DU DEFI		SCHEMA DU DEFI	CONSIGNES DU DEFI
La jonglerie par étage		Diviser un terrain en 5,6,7 "étages". Le but du jeu est de réaliser un contrat de jonglerie pour passer à l'étage suivant. Exemple: 2 contacts à l'étage 1, puis 3 au 2... Départ à la main. Evolution : On peut accepter un rebond entre chaque contact, départ pied sans rebonds et faire évoluer les surfaces de contacts. A la fin, celui ou ceux qui sont à l'étage le plus haut gagne(nt).	Le 1 contre 1		L'éducateur (E) transmet le ballon à un joueur d'une équipe (ne pas mettre des ballons entre deux pour éviter les chocs) puis change le tour suivant. Un joueur de l'autre équipe sort pour défendre son camp et si possible récupérer le ballon pour marquer à son tour. La séquence ne doit pas dépasser les 30 s. possibilité de commencer sans gardiens, puis d'évoluer vers un 2 c 2.
Le cerceau en moins		Au signal (sonore, visuel) les joueurs doivent se mettre dans un cerceau. Le joueur qui n'a pas de cerceau marque 1 point. Celui qui a le plus petit score gagne. Commencer sans ballon, puis avec. Evoluer en demandant de contourner un cerceau avant d'y rentrer. Conduire uniquement PD puis PG. Mettre son ballon dans un cerceau et aller dans un autre. Mettre des codes couleurs (cerceaux rouges et jaunes) selon le signal finir dans le rouge ou le jaune.	Motricité		Sous forme relais, faire un appui pied gauche sur cerceau bleu et droit sur rouge puis taper dans la main du suivant... Evolution : inverser les couleurs / pieds, rouge pied joints et bleu cloche pied, rouge 1 appui et bleu 2 appuis, changer le dispositif des cerceaux (2 à gauche, 3 à droite...), avec un ballon dans les mains puis revenir en conduite de balle.
La balle au capitaine		Chaque équipe doit transmettre le ballon à son capitaine, qui est dans la zone neutre et est inattaquable, pour marquer 1 point (ballon à l'adversaire après chaque point). Jeu à la main, puis au pied avec ballon récupéré à la main par le capitaine et enfin au pied pour tout le monde. (évolution: possibilité d'attaquer le capitaine qd il a le ballon).	LES MATCHS		
			<p>Effectifs : 5 contre 5.</p> <p>Taille du terrain : 35m/25m.</p> <p>Taille des buts : 4m.</p> <p>Rentrée de touche : Au pied par une passe ou en conduite de balle.</p> <p>Temps de jeu : 12 min. par rotation soit 60 min. de temps de jeu effectif.</p> <p>Ballon : Taille 3.</p>		

RASSEMBLEMENT U9 / 11 EQUIPES

MATCH TERRAIN 1		MATCH TERRAIN 2	NOM DE L'EQUIPE
Rotation 1 : 4c10 Rotation 2 : 4c8 Rotation 3 : 2c6 *Rotation 4 : 1c2c5 *Rotation 5 : 2c3c7	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 auto; width: 80%;"> AIRE DE JEU Rotation 1 : 1c3c7 Rotation 2 : 2c9c6 Rotation 3 : 11c10c5 Rotation 4 : 4c8 Rotation 5 : Pas de jeu </div>	Rotation 1 : 5c6 Rotation 2 : 7c1 Rotation 3 : 4c7 Rotation 4 : 3c11 *Rotation 5 : 4c1c11	EQUIPE 1 (3,6,8,10)* EQUIPE 2 (4,9,10,11) EQUIPE 3 (1,4,5,6,9) EQUIPE 4 (2,3,5,6,9) EQUIPE 5 (3,4,7,10) EQUIPE 6 (1,3,4,8,9) EQUIPE 7 (5,8,9,10,11) EQUIPE 8 (1,6,7,10,11) EQUIPE 9 (2,3,4,6,7) EQUIPE 10 (1,2,5,7,8,11) EQUIPE 11 (2,6,7,8,10)
MATCH TERRAIN 3		MATCH TERRAIN 4	
Rotation 1 : 9c11 Rotation 2 : 11c5 Rotation 3 : 9c1 Rotation 4 : 9c10 *Rotation 5 : 9c5c8		Rotation 1 : 8c2 Rotation 2 : 10c3 Rotation 3 : 8c3 Rotation 4 : 7c6 Rotation 5 : 6c10	*Entre parenthèse () les équipes non jouées en match Ci-dessous une proposition de jeux. Choisir un des 5 jeux ou un autre.

	SCHEMA DU DEFI	CONSIGNES DU DEFI		SCHEMA DU DEFI	CONSIGNES DU DEFI
La jonglerie par étage		Diviser un terrain en 5,6,7 "étages". Le but du jeu est de réaliser un contrat de jonglerie pour passer à l'étage suivant. Exemple: 2 contacts à l'étage 1, puis 3 au 2... Départ à la main. Evolution : On peut accepter un rebond entre chaque contact, départ pied sans rebonds et faire évoluer les surfaces de contacts. A la fin, celui ou ceux qui sont à l'étage le plus haut gagne(nt).	Le 1 contre 1		L'éducateur (E) transmet le ballon à un joueur d'une équipe (ne pas mettre des ballons entre deux pour éviter les chocs) puis change le tour suivant. Un joueur de l'autre équipe sort pour défendre son camp et si possible récupérer le ballon pour marquer à son tour. La séquence ne doit pas dépasser les 30 s. possibilité de commencer sans gardiens, puis d'évoluer vers un 2 c 2.
Le cerceau en moins		Au signal (sonore, visuel) les joueurs doivent se mettre dans un cerceau. Le joueur qui n'a pas de cerceau marque 1 point. Celui qui a le plus petit score gagne. Commencer sans ballon, puis avec. Evoluer en demandant de contourner un cerceau avant d'y rentrer. Conduire uniquement PD puis PG. Mettre son ballon dans un cerceau et aller dans un autre. Mettre des codes couleurs (cerceaux rouges et jaunes) selon le signal finir dans le rouge ou le jaune.	Motricité		Sous forme relais, faire un appui pied gauche sur cerceau bleu et droit sur rouge puis taper dans la main du suivant... Evolution : inverser les couleurs / pieds, rouge pied joints et bleu cloche pied, rouge 1 appui et bleu 2 appuis, changer le dispositif des cerceaux (2 à gauche, 3 à droite...), avec un ballon dans les mains puis revenir en conduite de balle.
La balle au capitaine		Chaque équipe doit transmettre le ballon à son capitaine, qui est dans la zone neutre et est inattaquable, pour marquer 1 point (ballon à l'adversaire après chaque point). Jeu à la main, puis au pied avec ballon récupéré à la main par le capitaine et enfin au pied pour tout le monde. (évolution: possibilité d'attaquer le capitaine qd il a le ballon).	LES MATCHS Effectifs : 5 contre 5. *Rotation 4+5 : Triangulaire (A/B, A/C, B/C) Taille du terrain : 35m/25m. Match de 5 min Taille des buts : 4m. Rentrée de touche : Au pied par une passe ou en conduite de balle. Temps de jeu : 12 min. par rotation soit 56 à 58 min. de temps de jeu effectif. Ballon : Taille 3.		

RASSEMBLEMENT U9 / 12 EQUIPES

MATCH TERRAIN 1		MATCH TERRAIN 2	NOM DE L'EQUIPE
Rotation 1 : 4c10	MATCH TERRAIN 5 Rotation 1 : 12c7 Rotation 2 : 11c5 Rotation 3 : 11c7 Rotation 4 : 11c2 Rotation 5 : 11c8 Rotation 6 : 9c12	Rotation 1 : 9c11	EQUIPE 1 (3,4,5,7,10)*
Rotation 2 : 4c8		Rotation 2 : 10c3	EQUIPE 2 (3,4,6,8,11)
Rotation 3 : 2c3		Rotation 3 : 9c5	EQUIPE 3 (1,2,8,9,10)
Rotation 4 : 1c5		Rotation 4 : 10c12	EQUIPE 4 (1,2,7,8,10)
Rotation 5 : 2c4		Rotation 5 : 1c3	EQUIPE 5 (1,6,9,11,12)
Rotation 6 : 2c6		Rotation 6 : 8c3	EQUIPE 6 (2,5,9,10,12)
	AIRE DE JEU Rotation 1 : 1c3 Rotation 2 : 2c9 Rotation 3 : 8c12 Rotation 4 : 6c4 Rotation 5 : 7c10 Rotation 6 : 11c5		EQUIPE 7 (1,4,8,11,12)
			EQUIPE 8 (2,3,4,7,11)
			EQUIPE 9 (3,5,6,11,12)
			EQUIPE 10 (1,3,4,6,12)
			EQUIPE 11 (2,5,7,8,9)
			EQUIPE 12 (5,6,7,9,10)
MATCH TERRAIN 3		MATCH TERRAIN 4	
Rotation 1 : 6c5		Rotation 1 : 8c2	
Rotation 2 : 6c12		Rotation 2 : 7c1	
Rotation 3 : 4c1		Rotation 3 : 6c10	
Rotation 4 : 3c9		Rotation 4 : 7c8	
Rotation 5 : 5c12		Rotation 5 : 6c9	
Rotation 6 : 4c7		Rotation 6 : 1c10	

*Entre parenthèse () les équipes jouées en match

Ci-dessous une proposition de jeux.

Choisir un des 5 jeux ou un autre.



	SCHEMA DU DEFI	CONSIGNES DU DEFI		SCHEMA DU DEFI	CONSIGNES DU DEFI
La jonglerie par étage		Diviser un terrain en 5,6,7 "étages". Le but du jeu est de réaliser un contrat de jonglerie pour passer à l'étage suivant. Exemple: 2 contacts à l'étage 1, puis 3 au 2... Départ à la main. Evolution : On peut accepter un rebond entre chaque contact, départ pied sans rebonds et faire évoluer les surfaces de contacts. A la fin, celui ou ceux qui sont à l'étage le plus haut gagne(nt).	Le 1 contre 1		L'éducateur (E) transmet le ballon à un joueur d'une équipe (ne pas mettre des ballons entre deux pour éviter les chocs) puis change le tour suivant. Un joueur de l'autre équipe sort pour défendre son camp et si possible récupérer le ballon pour marquer à son tour. La séquence ne doit pas dépasser les 30 s. possibilité de commencer sans gardiens, puis d'évoluer vers un 2 c 2.
Le cerceau en moins		Au signal (sonore, visuel) les joueurs doivent se mettre dans un cerceau. Le joueur qui n'a pas de cerceau marque 1 point. Celui qui a le plus petit score gagne. Commencer sans ballon, puis avec. Evoluer en demandant de contourner un cerceau avant d'y rentrer. Conduire uniquement PD puis PG. Mettre son ballon dans un cerceau et aller dans un autre. Mettre des codes couleurs (cerceaux rouges et jaunes) selon le signal finir dans le rouge ou le jaune.	Motricité		Sous forme relais, faire un appui pied gauche sur cerceau bleu et droit sur rouge puis taper dans la main du suivant... Evolution : inverser les couleurs / pieds, rouge pied joints et bleu cloche pied, rouge 1 appui et bleu 2 appuis, changer le dispositif des cerceaux (2 à gauche, 3 à droite...), avec un ballon dans les mains puis revenir en conduite de balle.
La balle au capitaine		Chaque équipe doit transmettre le ballon à son capitaine, qui est dans la zone neutre et est inattaquable, pour marquer 1 point (ballon à l'adversaire après chaque point). Jeu à la main, puis au pied avec ballon récupéré à la main par le capitaine et enfin au pied pour tout le monde. (évolution: possibilité d'attaquer le capitaine qd il a le ballon).	LES MATCHS		
			Effectifs : 5 contre 5. Taille du terrain : 35m/25m. Taille des buts : 4m. Rentrée de touche : Au pied par une passe ou en conduite de balle. Temps de jeu : 10 min. par rotation soit 60 min. de temps de jeu effectif. Ballon : Taille 3.		