

U6

U7

# FESTI ANIMATION LIVRET DES ANIMATIONS



# ATELIER N°1 – SHOOT' OUT

U6

U7

## Consignes :

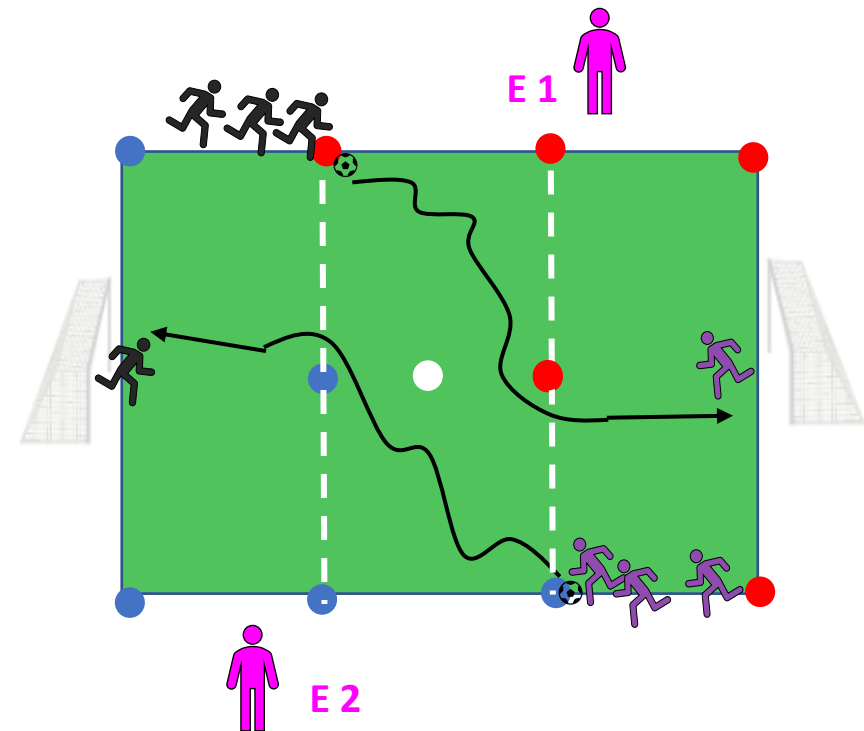
Le joueur part en conduite de balle, contourne la coupelle du point de pénalty et tire au but.

## But :

L'équipe qui a marqué le plus de buts gagne le défi.

## Variante :

Avec un défenseur dans la zone centrale.



# ATELIER N°2 – TIRS AU BUT

U6

U7

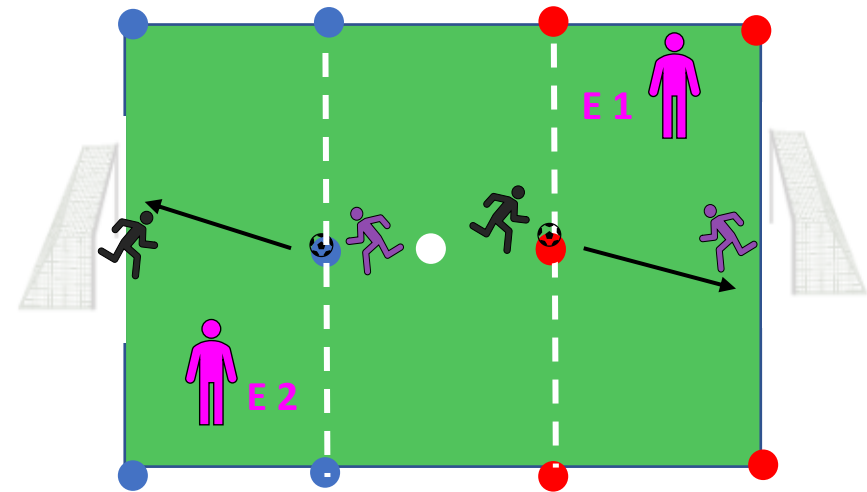
## Consignes :

Séance de tirs au buts.

Tous les joueurs tirent chacun à leur tour

## But :

L'équipe qui a marqué le plus de buts gagne le défi.



# ATELIER N°3 – BOWLING FOOT

U6

U7

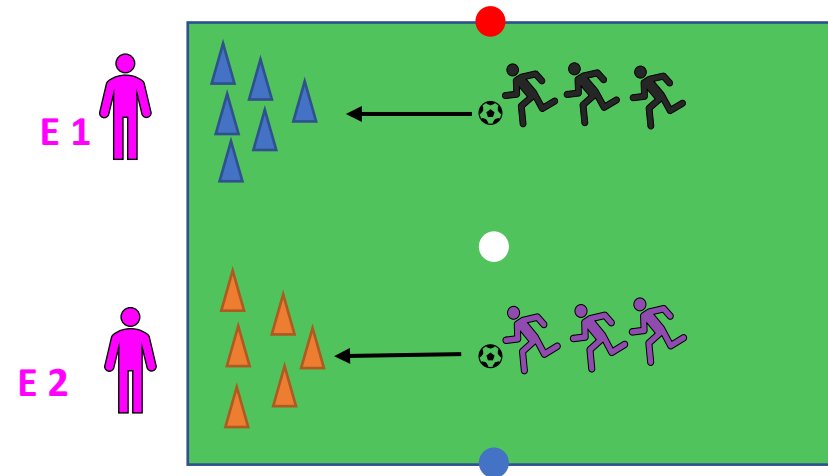
## Consignes :

Faire tomber toutes les quilles.

Tous les joueurs tirent chacun à leur tour et vont chercher leur ballon.

## But :

L'équipe qui fait tomber toutes les quilles en 1<sup>ère</sup> gagne le défi.



# ATELIER N°4 – BÉRET FOOT

U6

U7

## Consignes :

Chaque joueur à un numéro.

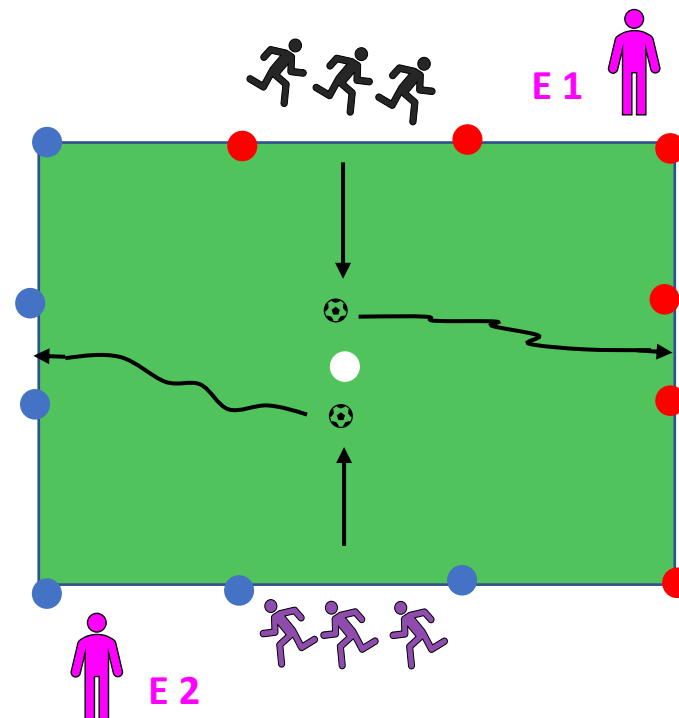
A l'annonce de son numéro, le joueur récupère son ballon et va effectuer un stop ball entre les quilles.

## But :

L'équipe qui a marqué le plus de points gagne le défi.

## Variante :

Ajouter un gardien et tirer au but.



# ATELIER N°5 – RELAIS FOOT

U6

U7

## Consignes :

Chaque joueur réalise une conduite entre les cônes et passe le relais à son partenaire.

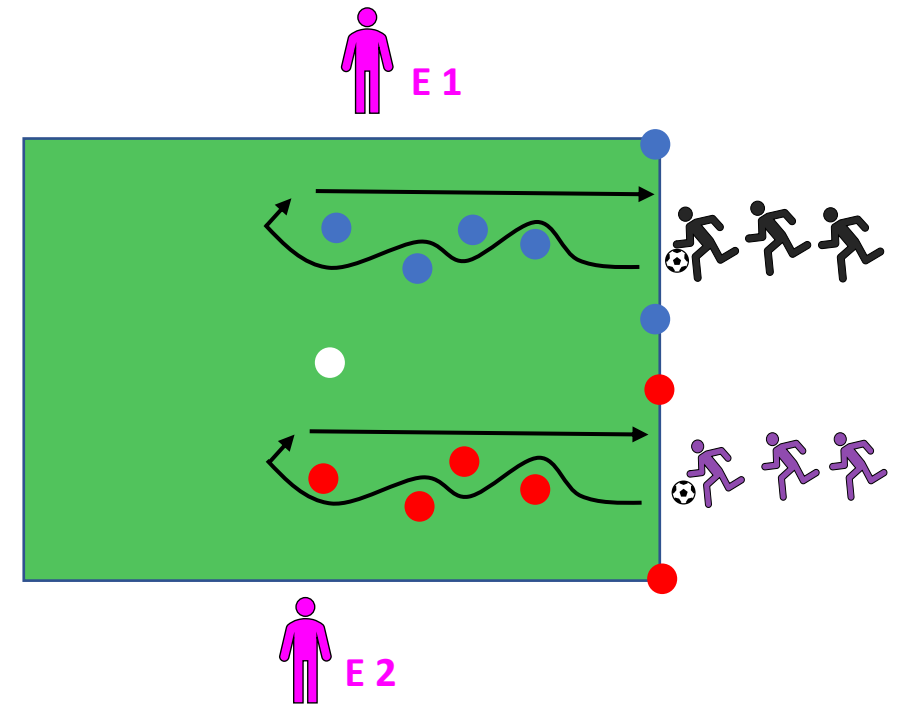
## But :

L'équipe qui fini en 1<sup>ère</sup> gagne le défi.

## Variante :

Sans ballon.

Conduite main sur la tête.



# ATELIER N°6 – LE MORPION

U6

U7

## Consignes :

3 chasubles par équipes.

Aller en conduite dans la porte sur le côté pour stopper son ballon.

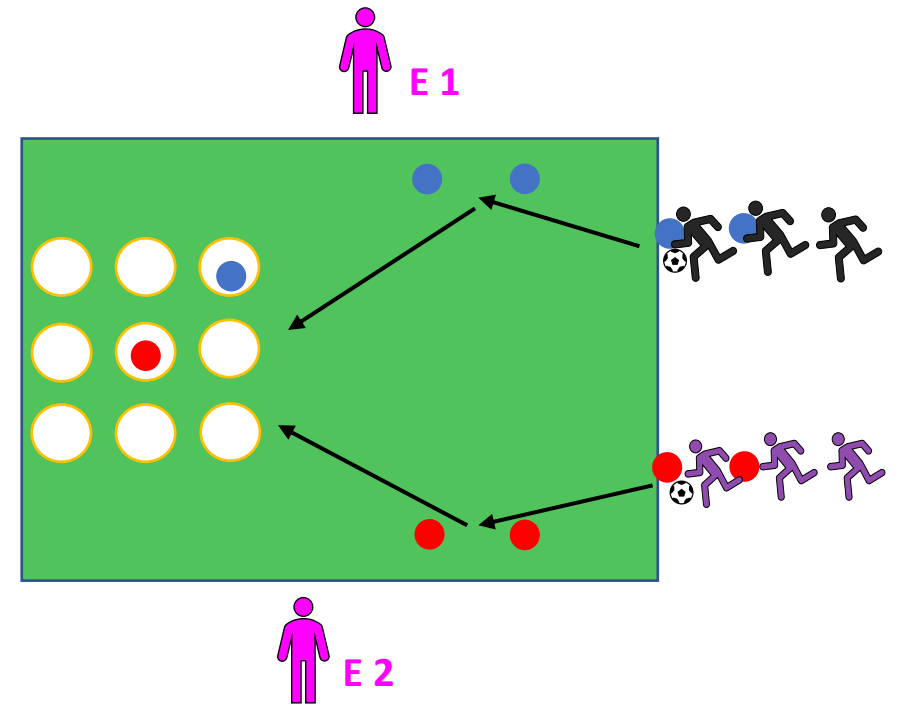
Aller déposer son chasuble dans un cerceau.

Récupérer son ballon et faire la passe au suivant.

Le 4<sup>ème</sup> part sans chasuble et déplace un chasuble de son équipe.

## But :

L'équipe qui réussit à faire une ligne de chasuble (horizontale, verticale ou diagonale) gagne le défi.



# ATELIER N°7 – LE BALLON MAGIQUE

U6

U7

## Consignes :

L'éducateur mets un ballon en jeu en annonçant le nombre de joueurs participants (1c1, 2c2 ou 3c3).

Le jeu se poursuit tant que le ballon ne sort pas du terrain.

Lorsque le ballon sort du terrain :

- Si l'éducateur annonce « Ballon magique » il remet le ballon en jeu et les mêmes joueurs participent à nouveau (volonté de mettre le ballon sur un joueur qui l'a peu touché)
- Si pas d'annonce, on repart à 0.

## But :

L'équipe qui a marqué le plus de buts gagne le défi.

