

<b>FOOTBALL A 4 - Découverte - U6-U7</b> <i>FEUILLE DE PLATEAU</i>	PHASE	SECTEUR	DATE
	1		13-oct-18

Club recevant



Clubs présents (indiquer les clubs présents y compris le club organisateur)	Nombre d'équipes	Nombre de joueurs	Observations (clubs absents, remarques sur le déroulement...)

### Les caractéristiques

Espaces de jeu : 30 x 20 m	Pratique : 4 contre 4 avec gardien
Durée totale du plateau : 40' maximum	Ballon : Taille 3 recommandé - Taille 4 toléré
Rentrée de touche en "conduite de balle" ou par une passe au pied	
<b>Nouveautés :</b> Surface de réparation à 8 m // Relance protégée du gardien dans la zone des 8 m - Aucun adversaire dans la zone des 8 m quand le gardien a le ballon, seuls les partenaires peuvent venir. // Relance à la main ou au pied au sol uniquement, relance de volée interdite // <b>Tacle interdit</b>	
Objectif 100% de temps de jeu pour tous les enfants - Possibilité de faire des équipes avec des joueurs de plusieurs clubs.	

Jeu à mettre en place le samedi 13 octobre 2018.

**Jeu 5 : L'épervier**

**Catégorie U6/U7**

- Conduite de balle
- Déplacement ballon
- Déplacement du joueur sans ballon

**Découverte de la cible**

**Découverte de l'adversaire**

**Reconnaitre le partenaire**

**Développement moteur**

**Organisation**

Espace	Effectif
40 x 20 m	1 <span style="color: red;">●</span> 9 <span style="color: gray;">☺</span>

**Matériel par terrain**

4	
10	10'
9/1	

**Schéma**

**Objectifs**

Consignes

Au « top » de l'éducateur, les éperviers doivent rejoindre la zone 'refuge' sans se faire toucher par le chasseur. Dès qu'un épervier est touché, celui-ci devient chasseur et se tient par la main avec l'autre chasseur.

But et objectifs

- 1 point = le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché, marque 1 point
- Repérer la cible à atteindre

**Éléments Pédagogiques**

Variables	Méthode pédagogique	Veiller à .....
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ajouter un ballon pour chaque épervier à conduire avec le pied</li> <li>- Mettre des obstacles dans l'aire de jeu</li> <li>- Mettre plusieurs chasseurs dès le départ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Active</li> <li>Faire répéter l'action</li> <li>Questionner / Orienter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bien compter les points et inverser les rôles</li> <li>- Bien occuper l'espace dès le départ</li> <li>- faire identifier les zones à atteindre</li> </ul>

Parcours à mettre en place.

MISE EN PLACE - ORGANISATION	
<b>Caractérist.</b>	<b>Période de mise en place</b> Septembre - octobre
<b>Règles:</b> Le premier joueur conduit le ballon entre les plots, puis fait le tour complet des cerceaux une fois sur la droite, une fois sur la gauche. Il continue en conduisant autour des plots et finit par une frappe sur le but. Il prend la place de son partenaire.	<b>Objectif</b> Coordination Conduite de balle
	<b>Remarque.</b> Faire partir toutes les 5 secondes les joueurs. Penser à apporter de nombreuses variantes.

Organisation

Surface	
Long	
Larg	
Diam	
<b>Matériel</b>	
	2
	7
	2
	2 ou 3

Cette feuille est à renvoyer au DOF dans les 48 heures qui suivent le plateau par le club recevant.