

<b>FOOTBALL A 4 - Découverte - U6-U7</b> <i>FEUILLE DE PLATEAU</i>	PHASE	SECTEUR	DATE
	2		27-avr-19

Club recevant



Clubs présents (indiquer les clubs présents y compris le club organisateur)	Nombre d'équipes	Nombre de joueurs	Observations

### 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 27 avril 2019

**Jeu 6 : La queue du diable**

**Catégorie U6/U7**

Découverte de la cible

Découverte de l'adversaire

Reconnaitre le partenaire

Développement moteur

Conduite de balle

Déplacement ballon

Déplacement du joueur sans ballon

Organisation

Espace	Effectif
20 x 20 m	5  5

**Matériel par terrain**

2		
8		
10	10'	
5+5		

Schéma

Eléments Pédagogiques

Variables	Méthode pédagogique	Veiller à .....
- Ajouter un ballon à chaque joueur à la main puis au pied	Active	- Compter les points et changer les rôles
- Les joueurs évoluent par 2, en se tenant la main	Faire répéter l'action Observer / Orienter	- à faire plusieurs séries de 2-3 min. - Se déplacer pour ne pas se faire toucher

Consignes

2 équipes s'affrontent pour récupérer un maximum de chasubles. Les joueurs portent leur chasuble dans leur dos. Celui qui se fait attraper son chasuble se retrouve dans la zone « prison ». Le chasuble récupéré est posé dans le « coffre fort ». On peut faire sortir un joueur de la prison en lui donnant un chasuble de « la réserve »

But et objectifs

- 1 point = dans un temps donné, l'équipe qui possède le plus de foulards dans son coffre fort
- Reconnaitre l'adversaire

Parcours à mettre en place.

<b>Caractéristique:</b>	<b>Période de mise en place</b> Mars - Avril	
<b>Règles:</b> Le premier joueur fait rouler le ballon entre les cerceaux, et met le pied droit dans les cerceaux situés à droite, et le pied gauche dans les cerceaux situés à gauche. Il récupère le ballon et le conduit dans la "forêt" de plots, enchaîne en slalomant entre les constri-foot. Il finit par une frappe sur le but. Il prend ensuite la place de son camarade dans les buts.	<b>Objectif</b> Coordination Conduite de balle	
	<b>Remarque</b> Faire partir toutes les 5 secondes les joueurs. Penser à apporter de nombreuses variantes.	

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

Organisation	
Surface	
Long	
Larg	
Diam	
Matériel	
	5
	9
	5



	2.043