

FOOTBALL A 4 - Découverte - U6-U7 <i>FEUILLE DE PLATEAU</i>	PHASE	SECTEUR	DATE
	2		04-mai-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	
Nouveautés : 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 // Tacle interdit	
Objectif 100% de temps de jeu pour tous les enfants - Possibilité de faire des équipes avec des joueurs de plusieurs clubs.	

Jeu "Educatif" à mettre en place le 4 mai 2019

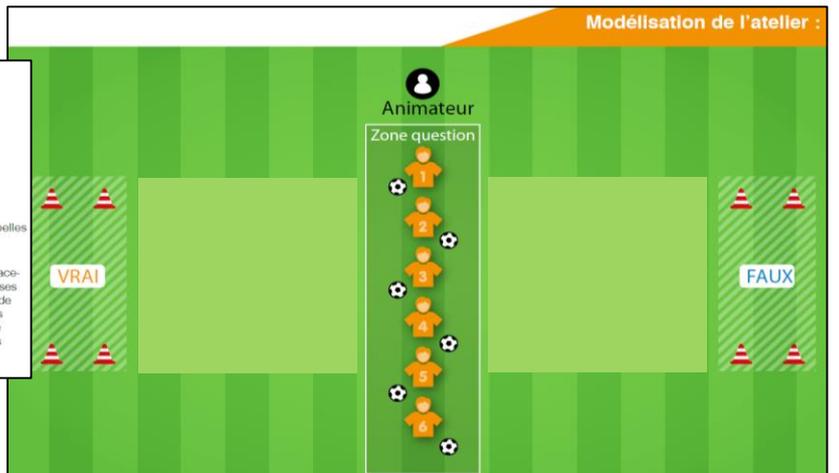


Compétences visées : Connaître les règles essentielles du jeu
L'objectif de l'atelier : Sensibiliser sur les règles du jeu par l'intermédiaire d'un atelier de questions/réponses

Consignes de l'atelier :

- Répartir les participants en équipe.
- Matérialiser les 3 zones suivantes :
 - La zone « Vrai »
 - La zone « Question »
 - La zone « Faux »
- Positionner les joueurs (ballon aux pieds) face à l'éducateur, alignés les uns derrière les autres, dans la zone « Question ».
- Poser une question (Vrai/Faux) à tous les joueurs.
- Demander aux joueurs de répondre à la question posée par un déplacement dans la zone (Vrai/Faux) correspondante à la « bonne » réponse.

Espace nécessaire : 20 x 20 m
Encadrement sonore : 1 personne
Effectif idéal : 12 à 20 joueurs
Durée de l'action : 10'
Matériel nécessaire : 1 Quiz (VF) - Cônes - Coupelles - Ballons - Chasubles
Remarque : Possibilité d'organiser le déplacement vers les zones de réponses avec un parcours technique, de mettre en place des exercices (ballons au tressis, montées de genou etc...) pendant que les jeunes attendent la question.



Parcours à mettre en place.

MISE EN PLACE - ORGANISATION	
Caractérist.:	Période de mise en place: Mai
Règles: Le premier joueur conduit le ballon entre les constri-foot, puis contourne les cerceaux une fois sur la droite, une fois sur la gauche. Il contourne le plot et passe par la porte délimitée par les plots, puis frappe au but et prend la place de son camarade dans le but.	Objectif: Coordination Conduite de balle
	Remarque: 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
	4
	3
	2 ou 3

Aligner les 2 équipes comme indiqué sur le dessin. Poser une question. Les enfants doivent se rendre dans la zone ("vrai" ou "faux") qui correspond à la bonne réponse. L'équipe qui a le plus de joueurs dans la zone qui correspond à la bonne réponse marque un point. Les premières manches peuvent être fait sans ballon.

QUESTIONNAIRE « ARBITRAGE »

	Questions - Vrai ou faux	Réponses	
		Vrai	Faux
1	J'ai le droit de jouer au football avec des filles.	Vrai	Oui, la mixité est autorisée jusqu'en U15.
2	Le but en foot à 4 mesure 6 m de large	Faux	Il fait de 4 m de large
3	Pour qu'un but soit accordé par l'arbitre, il faut que le ballon touche la ligne de but.	Faux	Il faut que le ballon ait entièrement franchi la ligne de but entre les montants.
4	Les protège-tibias sont obligatoires lors d'un match de football.	Vrai	Cela me permet de limiter les risques de blessure.
5	Sur un corner, je peux marquer un but directement contre l'équipe adverse.	Vrai	
6	Le ballon peut être botté dans n'importe quelle direction au coup d'envoi.	Vrai	
7	Ton gardien peut prendre le ballon à la main dans sa surface de réparation sur une passe que tu lui as faite avec la cuisse.	Vrai	Il peut aussi se saisir du ballon sur une passe de la tête ou de la poitrine.
8	Le gardien a le droit de dégagé de volée ou de demi-volée	Faux	Il peut uniquement faire une passe de la main ou du pied ballon au sol
9	Quand le gardien a le ballon, les adversaires doivent être derrière la ligne des 8 m.	Vrai	Seul les partenaires du gardien peuvent entrer dans la zone pour recevoir le ballon
10	Le vainqueur du TOSS d'avant match choisit d'obtenir le coup d'envoi du match.	Faux	Le vainqueur obtient le choix du camp.

