

<b>FOOTBALL A 4 - Découverte - U6-U7</b> <i>FEUILLE DE PLATEAU</i>	PHASE	SECTEUR	DATE
	2		23-mars-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, seul 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 "Educatif" à mettre en place le 23 mars 2019



**Compétences visées :** Respecter ses partenaires et son éducateur  
**L'objectif de l'atelier :** Sensibiliser sur les « bons » comportements par l'intermédiaire d'un atelier technique

**Consignes de l'atelier :**

- Délimiter 2 zones distinctes :
  - Une zone « expéditeur » : c'est la zone de départ.
  - Une zone « destinataire » : c'est la zone de décision qui est matérialisée par 2 portes de sortie : Porte VRAI / Porte FAUX.
- Construire un parcours technique basé sur la réalisation d'une passe, d'un contrôle de balle et d'une prise de décision.
- Demander au « joueur passeur » de se situer dans la zone « expéditeur ».
- Demander à son « partenaire » de se situer dans la zone « destinataire ».
- Demander au « joueur passeur » de réaliser une passe dans les pieds de son « partenaire ».
- Au même moment, poser une question à ce « partenaire » situé dans la zone « destinataire ».
- Demander à ce « partenaire » de contrôler le ballon et de se diriger dans la « bonne » porte (V/F).
- Attribuer le point si la passe est réussie et si la « bonne » porte est franchie.
- Demander au joueur « passeur » de devenir joueur « réceptionneur » à la prochaine session.

**Espace nécessaire :** 10 x 20 m  
**Encadrement souhaité :** 1 personne  
**Effectif idéal :** 10 à 15 participants  
**Durée de l'action :** 10'  
**Matériel nécessaire :** Ballons - Coupelles - Plots

**Modélisation de l'atelier :**

MISE EN PLACE - ORGANISATION	
<b>Caractéristique :</b>	<b>Période de mise en place :</b> mars
<b>Règles :</b> Le premier joueur conduit le ballon autour des plots; fait le tour du 5ème plot. Il 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, conduit le ballon entre les trois constri-foot, et frappe au but. Il prend ensuite la place de son partenaire dans le but.	<b>Objectif :</b> Coordination Conduite de balle
	<b>Remarque :</b> Faire partir toutes les 5 secondes les joueurs. Penser à apporter de nombreuses variantes.

Parcours à mettre en place.

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
	6
	5
	2 ou 3

Au moment où le destinataire reçoit le ballon de son partenaire, poser une question et demander à l'enfant de conduire le ballon vers la bonne porte.  
Attribuer un point si l'enfant passe le ballon dans la bonne porte.  
Le joueur "passeur" devient joueur "réceptionneur".

## QUESTIONNAIRE VRAI/FAUX

	Questions	Réponses	
1	Le rôle d'un arbitre est facile.	<b>Faux</b>	<i>(il est seul face aux joueurs, il doit juger et prendre très vite des décisions).</i>
2	J'accepte d'être remplacé sur le terrain	<b>Vrai</b>	<i>(Tous les joueurs doivent avoir le même</i>
3	Il faut toujours serrer la main de ses adversaires à la fin du match.	<b>Vrai</b>	
4	Le capitaine d'une équipe est reconnaissable à ses chaussures fluo.	<b>Faux</b>	<i>grâce à son brassard de capitaine.</i>
5	Je ne passe pas le ballon à mon partenaire	<b>Faux</b>	
6	Après avoir marqué un but de la main, tu ne dis rien à l'arbitre s'il ne l'a pas vu.	<b>Faux</b>	<i>(mieux vaut perdre sans tricher, que tricher pour gagner).</i>
7	Tu peux faire semblant d'être blessé pour gagner du temps ou arrêter une action de but de tes adversaires.	<b>Faux</b>	<i>(simuler une chute ou une blessure est considéré comme de l'antijeu).</i>

