

FOOTBALL A 5 - Evolution - U8-U9 <i>FEUILLE DE PLATEAU</i>	PHASE	SECTEUR	DATE
	2		02-mars-19

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 : 35 à 40 x 25 à 30 m	Pratique : 5 contre 5 avec gardien
Début du plateau : 10h30 Durée totale du plateau : 50' 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.	
Objectif 100% de temps de jeu pour tous les enfants - Possibilité de faire des équipes avec des joueurs de plusieurs clubs.	

		Thème de séance : Avoir des solutions de passes	U9						
Jeu	N°1	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 33%;">On a le ballon</td> <td style="width: 33%;">Conserver/Progresser</td> <td style="width: 33%;">Déséquilibrer/Finir</td> </tr> <tr> <td>On n'a pas le ballon</td> <td>S'opposer à la progression</td> <td>S'opposer pour protéger son but</td> </tr> </table>	On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir	On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but	Effectif
On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir							
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but							
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> Jeu à mettre en place le samedi 2 mars 2019. </div>	Matériel 								

Partie	Tache	Durée	Descriptif	Eléments pédagogiques	
Jeu	Objectif : Découvrir le partenaire But : Transmettre le ballon à l'un des deux capitaines de son équipe = 1 pt	12'		Variables 1 Si plus de joueurs = possibilité de mettre des appuis libres sur les côtés afin d'augmenter encore les possibilités de passes 2 Interdiction de rejouer avec le passeur 3 Pour marquer, obliger le capitaine à rejouer avec un partenaire	
	Consignes : Balle aux capitaines 3 contre 3 au milieu Chaque capitaine occupe la moitié de la largeur du terrain	Nbre de joueurs		10	Méthode Pédagogique ACTIVE Laisser jouer - Observer - Questionner Veiller à ...
		Espaces		20 x 15	Penser à changer les capitaines toutes les 2' environ Compter les points et valoriser les réussites

MISE EN PLACE - ORGANISATION	
Caractéristique : Règles : 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.	Période de mise en place : mars Objectif : Coordination Conduite de balle Remarque : Faire partir toutes les 5 secondes les joueurs. Penser à apporter de nombreuses variantes.

Parcours à mettre en place.

	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">Organisation</th> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">Surface</td> </tr> <tr> <td>Long</td> <td> </td> </tr> <tr> <td>Larg</td> <td> </td> </tr> <tr> <td>Diam</td> <td> </td> </tr> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">Matériel</th> </tr> <tr> <td></td> <td>5</td> </tr> <tr> <td></td> <td>6</td> </tr> <tr> <td></td> <td>5</td> </tr> <tr> <td></td> <td> </td> </tr> </table>	Organisation		Surface		Long		Larg		Diam		Matériel			5		6		5		
Organisation																					
Surface																					
Long																					
Larg																					
Diam																					
Matériel																					
	5																				
	6																				
	5																				

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



	2 ou 3