

FOOTBALL A 4 - Découverte - U6-U7 <i>FEUILLE DE PLATEAU</i>	PHASE	SECTEUR	DATE
	2		30-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	
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 2 : Bateau pirate

Catégorie U6/U7

Jeu à mettre en place le samedi 30 mars 2019

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------

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

Organisation		Schéma	Objectifs
<u>Espace</u>	<u>Effectif</u>		<u>Consignes</u>
15 x 15 m	5 ● 5 ☺		Au signal de l'éducateur, sans ballon le joueur ● doit passer dans une des deux portes. Le joueur ☺ doit l'empêcher en le touchant.
<u>Matériel par terrain</u>			<u>But et objectifs</u>
4	10'		<ul style="list-style-type: none"> • 1 point = Passer dans une porte • Éviter l'adversaire
5			
5+5			
<u>Variables</u>		<u>Méthode pédagogique</u>	<u>Veiller à</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Avec ballon à la main puis ballon au pied - Ajouter ou retirer une porte - Ajouter un partenaire avec le joueur qui a le ballon 		Active Faire répéter l'action Observer / Orienter	<ul style="list-style-type: none"> - Compter les points - Changer les rôles

Caractérist. :	Période de mise en place
Règles: 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.	Mars - Avril
	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.

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 ou 3