

<b>FOOTBALL A 5 - Evolution - U8-U9</b> <i>FEUILLE DE PLATEAU</i>	PHASE	SECTEUR	DATE
	2		16-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.	

	<b>Jeu N°7</b>	<b>Thème de séance : Se replacer et défendre en permanence l'axe ballon/but</b>	<b>U9</b>						
		<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 33%;">On a le ballon</td> <td style="width: 33%;">Conservet/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	Conservet/Progresser	Déséquilibrer/Finir	On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but	
On a le ballon	Conservet/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 16 mars 2019.</div>	<b>Matériel</b> 		<b>Effectif</b> 						

Partie	Tache	Durée	Descriptif	Elements pedagogiques	
<b>Jeu</b>	<b>Objectifs :</b> Se replacer à la perte, interdire la progression de l'adversaire  <b>Buts :</b> Passer dans 1 porte sur conduite ou passe = 1pt Marquer le but = 3 pts  <b>Consignes :</b> Jeu de Parme 5 portes (2m) disposées sur le terrain	12'		<b>Variables</b> 1 Pour marquer, faire une passe dans la porte 2 Obligation de passer dans une porte avant d'aller marquer (sauf si récupération en avant des portes)	
		Nbre de joueurs		10	<b>Méthode Pédagogique</b> <b>ACTIVE</b> Laisser jouer - Observer - Questionner
		Espaces		30 x 20	<b>Veiller à ...</b> Compter les points et valoriser les réussites Se replacer toujours entre l'adversaire et la porte ou le but à défendre

Parcours à mettre en place.

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

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.

