

FOOTBALL A 5 - U10F et U11F <i>FEUILLE DE PLATEAU</i>	PHASE	SECTEUR	DATE
	1		10-oct-20

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.	



Jeu à mettre en place le samedi 10 octobre 2020.

Jeu 7 : Le stop ball

Découverte de la cible
Découverte de l'adversaire
Reconnaitre le partenaire
Développement moteur

Organisation

Espace	Effectif
25 m x 15 m	5 ● 5 ☺
Matériel par terrain	
8	10'
2	
5/5	

Schéma

Objectifs

Consignes

Ballon à la main, chaque équipe doit arrêter le ballon dans une zone définie (cf schéma). Interdiction de toucher le porteur de balle. Si la balle tombe par terre, le ballon est rendu à l'adversaire.

But et objectifs

- 1 point = arrêter le ballon dans la zone
- Coopérer pour atteindre la zone

Eléments Pédagogiques

Variables	Méthode pédagogique	Veiller à
<ul style="list-style-type: none"> - Interdiction de courir avec le ballon - Utiliser le ballon au pied 	Active Faire répéter l'action Questionner / Orienter	<ul style="list-style-type: none"> • L'occupation de l'espace • Questionner les joueurs sur le choix à réaliser (quel joueur est disponible?) • Compter les points et inverser les rôles

Catégorie U10F-U11F

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

Parcours à mettre en place.

MISE EN PLACE - ORGANISATION	
Caractérist.	Période de mise en place
Règles: Le premier joueur conduit le ballon entre les plots, puis fait le tour complet des cerceaux: une fois sur la droite, une fois sur la gauche. Il continue en conduisant autour des plots et finit par une frappe sur le but. Il prend la place de son partenaire.	Objectif: Coordination Conduite de balle
	Remarque: Faire partir toutes les 5 secondes les joueurs. Penser à apporter de nombreuses variantes.

Organisation	
Surface	
Long	
Larg	
Diam	
Matériel	
	2
	7
	2
	2 ou 3

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