

FOOTBALL A 4 - Découverte - U6-U7 <i>FEUILLE DE PLATEAU</i>	PHASE	SECTEUR	DATE
	1		20-nov-21

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	
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 à mettre en place le samedi 23 novembre 2021

Jeu 2 : Bateau pirate

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

Catégorie U6/U7

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

Organisation

Espace	Effectif
15 x 15 m	5 5

Matériel par terrain

4	10'
5	
5+5	

Schéma

Objectifs

Consignes

Au signal de l'éducateur, sans ballon le joueur doit passer dans une des deux portes. Le joueur doit l'empêcher en le touchant.

But et objectifs

- 1 point = Passer dans une porte
- Éviter l'adversaire

Variables

- Avec ballon à la main puis ballon au pied
- Ajouter ou retirer une porte
- Ajouter un partenaire avec le joueur qui a le ballon

Méthode pédagogique

Active
Faire répéter l'action
Observer / Orienter

Veiller à

- Compter les points
- Changer les rôles

Parcours à mettre en place.

MISE EN PLACE - ORGANISATION	
Caractérist.	Période de mise en place: Novembre
Règles: Le premier joueur conduit le ballon entre les plots, effectue un une / deux avec la planche, conduit le ballon entre les plots et choisit d'aller soit à droite pour frapper du droit ou à gauche pour frapper du gauche. Il prend la place de son partenaire dans le but.	Objectif: Coordination Conduite de balle
	Remarque: Faire partir toutes les 5 secondes les joueurs. Penser à apporter de nombreuses variantes. La planche peut être remplacé par un joueur.

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	
	1
	2
	7
	1
	2 ou 3