

<b>FOOTBALL EDUCATIF U8-U9</b> <b>RIRE-APPRENDRE-JOUER</b> <i>FEUILLE DE PLATEAU</i>	PHASE	SECTEUR	DATE
	1		26-nov-22

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

<u>Espaces de jeu</u> : 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	
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 26 novembre 2022.

**Jeu 19 : Ballon au capitaine**

**Catégorie U8-U9**

Découverte de la cible

Découverte de l'adversaire

Reconnaitre le partenaire

Développement moteur

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

**Organisation**

Espace	Effectif
25 x 15 m	5 5

Matériel par terrain

4	10'
10	
5/5	

**Schéma**

**Eléments Pédagogiques**

Variables	Méthode pédagogique	Veiller à .....
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jouer avec le pied</li> <li>- Ballon joué à hauteur d'épaule maximum</li> <li>- Divisé la zone du capitaine en 3 parties, avec un nombre de points par zone</li> </ul>	<b>Active</b> Faire répéter l'action Questionner / Orienter	L'occupation de l'espace Du choix de passe Compter les points et inverser les rôles

**Objectifs**

Consignes

Chaque équipe doit trouver, par un jeu de passes à la main, son capitaine derrière la ligne blanche.  
Interdiction de courir avec le ballon et de toucher le porteur du ballon (distance =1M)  
Ballon par terre = rendu à l'adversaire

But et objectifs

- 1 point = trouver le capitaine par une passe
- Coopérer avec le partenaire

Parcours à mettre en place.

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

MISE EN PLACE - ORGANISATION

<b>Caractérist:</b>	<b>Période de mise en place</b> Novembre
<b>Règles:</b> Le premier joueur conduit le ballon entre les plots, effectue un jeu de 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 le place de son partenaire dans le but.	<b>Objectif</b> Coordination Conduite de balle
	<b>Remarque:</b> Faire partir toutes les 5 secondes les joueurs. Penser à apporter de nombreuses variantes. La planche peut être remplacé par un joueur.

Organisation	
Surface	
Long	
Larg	
Diam	
Matériel	
	1
	2
	7
	1
	2 ou 3