



FEUILLE DE PLATEAU

FOOTBALL EDUCATIF - U10F et U11F

RIRE-APPRENDRE-JOUER

PHASE	SECTEUR	DATE
2		10-déc-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
<u>Début du plateau</u> : 10h30 <u>Durée totale du plateau</u> : 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.	

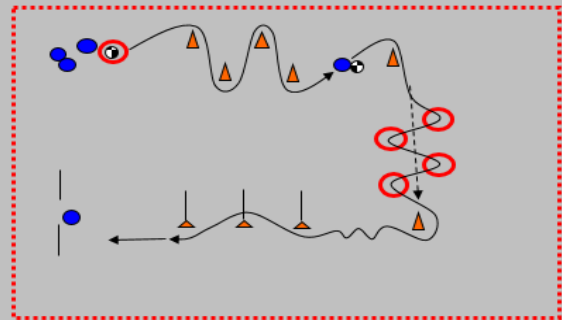
Objectif 100% de temps de jeu pour tous les enfants - Possibilité de faire des équipes avec des joueurs de plusieurs clubs.

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

Jeu à mettre en place

Jeu N°7		Thème de séance : Se replacer et défendre en permanence l'axe ballon/but			U10F- U11F		
		On a le ballon	Conservet/Progresser	Déséquilibre/Finir			
		On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but			
		Matériel			Effectif		
							
		2	10	4	5 5		
		Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon			
Partie	Tache	Descriptif			Elements pedagogiques		
Jeu	Objectifs : Se replacer à la perte, interdire la progression de l'adversaire Buts : Passer dans 1 porte sur conduite ou passe = 1pt Marquer le but = 3 pts Consignes : Jeu de Parme 5 portes (2m) disposées sur le terrain	Durée				Variables	
	12'	1 Pour marquer, faire une passe dans la porte					
	Nbre de joueurs	2 Obligation de passer dans une porte avant d'aller marquer (sauf si récupération en avant des portes)					
	10	Méthode Pédagogique					
	Espaces	ACTIVE					
30 x 20	Laisser jouer - Observer - Questionner						
		Veiller à ...		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.

MISE EN PLACE - ORGANISATION																											
Caractérist :	Période de mise en place mars																										
Règles: 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.	Objectif: Coordination Conduite de balle Remarque: Faire partir toutes les 5 secondes les joueurs. Penser à apporter de nombreuses variantes.																										
																											
<table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr><th colspan="2" style="text-align: left;">Organisation</th></tr> <tr><td>Surface</td><td></td></tr> <tr><td>Long</td><td></td></tr> <tr><td>Larg</td><td></td></tr> <tr><td>Diam</td><td></td></tr> <tr><th colspan="2" style="text-align: left;">Matériel</th></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">5</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">6</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">5</td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">2 ou 3</td></tr> </table>		Organisation		Surface		Long		Larg		Diam		Matériel							5		6		5				2 ou 3
Organisation																											
Surface																											
Long																											
Larg																											
Diam																											
Matériel																											
	5																										
	6																										
	5																										
	2 ou 3																										