



# FEUILLE DE PLATEAU

## FOOTBALL EDUCATIF - U10F et U11F

**RIRE-APPRENDRE-JOUER**

PHASE	SECTEUR	DATE
2		21-janv-23

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	
<b>Nouveautés</b> : 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 "Educatif"



■ **Compétences visées :** Saluer les personnes de son environnement  
■ **L'objectif de l'atelier :** Sensibiliser sur le respect par l'intermédiaire d'un atelier basé sur les formes de politesse

### Consignes de l'atelier :

- Matérialiser 3 zones distinctes :
  - La zone « technique » : c'est un parcours technique.
  - La zone « douanier » : c'est la zone de décision.
  - La zone « but » : c'est la zone de frappe au but.
- Demande à chaque joueur de réaliser le parcours technique, ballon au pied.
- Se présenter à l'éducateur situé dans la « zone douanier ».
- Enoncer à haute voix, un type « interlocuteur » spécifique au joueur.
- Faire adopter au joueur, la bonne formule de politesse en fonction de l'interlocuteur proposé.
  - Si la formule de politesse est « bonne » : Le joueur poursuit son atelier et frappe au but.
  - Si la formule de politesse est « mauvaise » : Le joueur est contraint de retourner au point de départ.

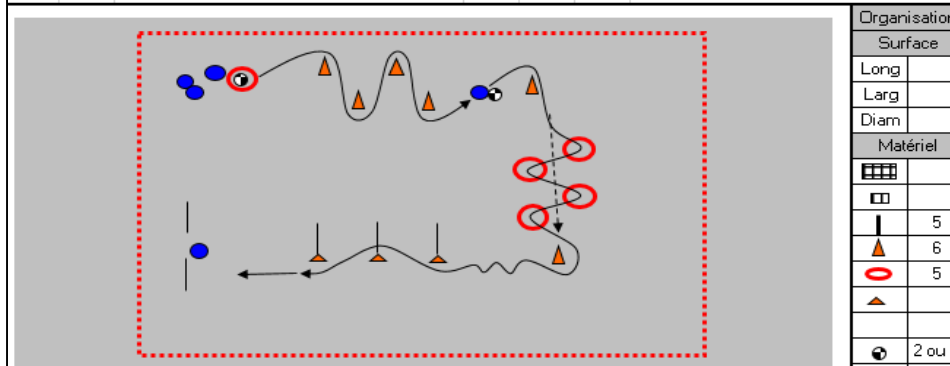
### Modélisation de l'atelier :



## Parcours à mettre en place.

### MISE EN PLACE - ORGANISATION

<b>Caractérist.:</b>		<b>Période de mise en place</b>	mars
<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.	<b>Objectif</b>	Coordination Conduite de balle
	Il récupère le ballon, conduit le ballon entre les trois constrifoot, et frappe au but.	<b>Remarque</b>	Faire partir toutes les 5 secondes les joueurs. Penser à apporter de nombreuses variantes.
	Il prend ensuite la place de son partenaire dans le but.		



Organisation	
Surface	
Long	
Larg	
Diam	
Matériel	
	5
	6
	5
	2 ou 3