

FEUILLE DE PLATEAU	FOOTBALL EDUCATIF - U8-U9	PHASE	SECTEUR	DATE
	RIRE-APPRENDRE-JOUER	2		01-avr-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	
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, seul 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

Thème de séance : Agrandir l'espace de jeu effectif (largeur et profondeur)

U9 - U11

On a le ballon	Conserver / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

Matériel

Déplacement joueur Déplacement ballon Déplacement joueur/ballon

Effectif

●	●	●	●
4	4		

Partie	Tache	Descriptif	Eléments pédagogiques
Jeu	Objectifs : Avoir des solutions de passes Recréer des réseaux de passes But : Faire un stop-balle derrière la ligne Consignes : Stop-balle après une conduite de balle		Variables 1) Stop-balle après une passe autorisée 2) Imposer un appui maximum par demi-terrain Méthode Pédagogique ACTIVE Laisser jouer - Observer - Questionner Veiller à ... Etre visible du porteur (non porteur) Voir avant (prise d'information) Joueurs et ballon en mouvement Communication (déplacements - changement de rythme - parole)
	Durée	12' à 15'	
	Nbre de joueurs	4 x 4 (+2)	
	Espace	30 x 20	

Parcours à mettre en place.

MISE EN PLACE - ORGANISATION	
Caractérist. :	Période de mise en place : Mai
Règles : Le premier joueur conduit le ballon entre les cerceaux: une fois sur la droite, une fois sur la gauche. Il contourne le plot et passe par la porte délimitée par les plots, puis frappe au but et prend la place de son camarade dans le but.	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	
	5
	4
	3
	2 ou 3

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