FOOTBALL à 5 de Découverte : LES U7 FEUILLE BILAN DU PLATEAU " <u>U6 & U7</u> "



Club : Responsable :

Samedi 24 Mars 2018	Phase 3	Poule	
	·		

CLUB RECEVANT: 1 - PARTIE A REMPLIR PAR LE RESPONSABLE DU PLATEAU Nombre de joueurs Nombre Clubs Présents Observation du Responsable de plateau d'équipes **Total** 2011 2012 Nom et Prénom : 2 - PARTIE A REMPLIR PAR LES RESPONSABLES DES CLUBS PRESENTS Nombre d'équipes présentes sur le plateau - quel type d'organisation réalisée ? mettre une croix dans la case correspondante Plateau à 4 équipes Plateau à 8 équipes Plateau à 12 équipes Plateau à 6 équipes Plateau à 10 équipes Plateau à ___ équipes (pour les plateaux de nombre impair) **HORAIRES OFFICIELS: DEBUT DU PLATEAU 14**H00 Clubs Présents Signatures Club: Responsable: Club: Responsable : Club: Responsable: Club: Responsable: Club: Responsable : Club: Responsable: Responsable :

> Le Club recevant a la charge de renvoyer la présente feuille au District ET CE DANS UN DELAI DE 24H

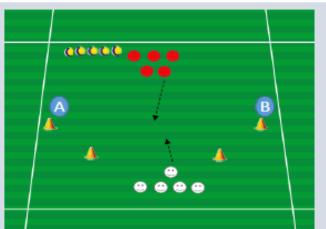
Déroulement des jeux de votre plateau



Journée 4 Samedi 24 Mars 2018

JEU N°1 - BATEAU PIRATE





<u>Consignes</u>

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

Eléments Pédagogiques

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

Faire répéter l'action Observer / Orienter

Veiller à

Compter les points
Changer les rôles

Gy P1

DEROULEMENT DU JEU

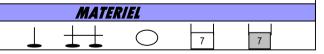
Déroulement du Jeu :

- 2 équipes X et Y
- 2 gardiens GX et GY

Les X conduisent le ballon, passent le plot P1 placé au milieu et tirent au but sur le gardien GY. Inversement, les Y tirent au but sur le gardien GX.

L'équipe qui totalise le plus grand nombre de buts marqués a gagné.

* Matériel : 1 ballon par joueur, coupelles, plôts



JEU N°3 - L'EPERVIER



DEROULEMENT DU JEU

Les joueurs doivent regagner la ligne (a) sans se faire toucher par le joueur épervier. Lorsqu'un joueur est

touché, il devient lui aussi épervier et donne la main à son camarade pour constituer une chaîne d'épervier.

- 1) Effectuer le jeu sans ballon puis avec ballon.
- 2) Immobiliser le ballon dans le camp (b).

Plus d'enfants partent en même temps, plus le jeu est facile.

Changer souvent d'épervier.

MATERIEL

