

FOOTBALL à 5 de Découverte : LES U7
FEUILLE BILAN DU PLATEAU " U6 & U7 "



Samedi 24 Mars 2018 Phase **3** Poule

CLUB RECEVANT :

1 - PARTIE A REMPLIR PAR LE RESPONSABLE DU PLATEAU

Clubs Présents	Nombre d'équipes	Nombre de joueurs			Observation du Responsable de plateau
		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 : _____	
Club : _____ Responsable : _____	
Club : _____ Responsable : _____	
Club : _____ Responsable : _____	
Club : _____ Responsable : _____	

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

JEU N°1 - BATEAU PIRATE			<u>Consignes</u>
<u>Espace</u>	<u>Effectif</u>		<p>Au signal de l'éducateur, sans ballon le joueur ● doit passer dans une des deux portes. Le joueur ☺ doit l'empêcher en le touchant.</p>
15 x 15 m	5 ● 5 ☺		
<u>Matériel par terrain</u>			<u>But et objectifs</u>
4 ●		10'	<ul style="list-style-type: none"> • 1 point = Passer dans une porte • Éviter l'adversaire
5 ●			
5+5 ●●			

Éléments Pédagogiques

<u>Variables</u>	<u>Méthode pédagogique</u>	<u>Veiller à</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Avec ballon à la main puis ballon au pied - Ajouter ou retirer une porte - Ajouter un partenaire avec le joueur qui a le ballon 	<p>Active</p> <p>Faire répéter l'action</p> <p>Observer / Orienter</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Compter les points - Changer les rôles

JEU N°2 - CONDUITE ET TIR

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, plots*

MATERIEL

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