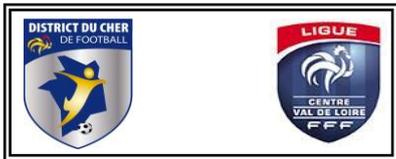


FOOTBALL à 5 de Découverte : LES U7
FEUILLE BILAN DU PLATEAU " U6 & U7 "



Samedi 16 Décembre 2017 Phase 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

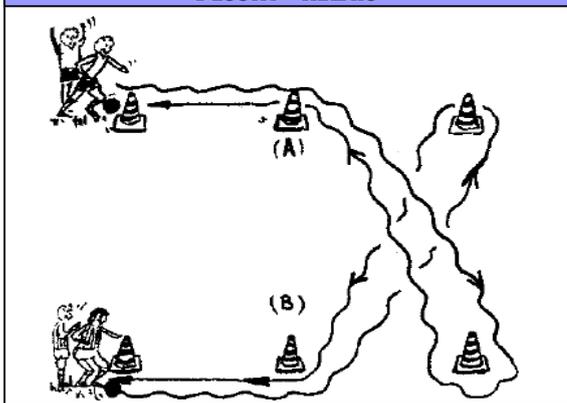
Plateau à 4 équipes
 Plateau à 8 équipes
 Plateau à 12 équipes
 Plateau à 6 équipes
 Plateau à 10 équipes
 Plateau à __ équipes
 (pour les plateaux de nombre impair)

HORAIRES OFFICIELS : DEBUT DU PLATEAU 14^{H00}

Clubs Présents	Signatures
Club : _____ Responsable : _____	

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

DESSIN - RELAIS



DEROULEMENT DU JEU

Le premier joueur de chacune des deux équipes effectue le cheminement indiqué sur le dessin. Il contourne deux plots en conduite de balle et passe le ballon à son partenaire en attente dès qu'il arrive au plot (A) ou (B).

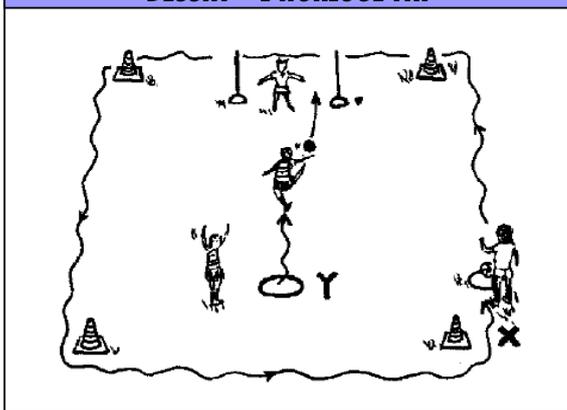
Penser à changer les équipes de côté afin que les enfants conduisent le ballon dans les deux sens.

- 1) Penser à DEMONSTRER puis faire découvrir le relais plusieurs fois (4 à 5 minutes) en donnant 3 ballons à chaque équipe (passages fréquents - ne pas attendre qu'un joueur termine pour faire partir le suivant). L'activité des enfants doit être importante dans cette période de découverte.
- 2) Effectuer une compétition entre les deux équipes (un seul ballon par équipe - règles définies plus haut) - ANIMER et COMPTER les points.
Proposer plusieurs manches en fonction du temps disponible.

MATERIEL



DESSIN - L'HORLOGE TIR



DEROULEMENT DU JEU

Variante

Pendant que les joueurs X effectuent en conduite de balle le tour du carré, les joueurs Y essaient de marquer le maximum de buts. Les joueurs partent 1 par 1.

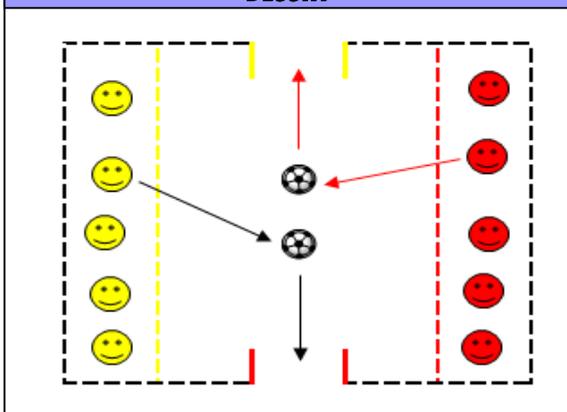
(Immobiliser la balle dans le cerceau pour les X avant le départ du suivant ; ramener la balle à la main dans le cerceau pour les Y avant le joueur suivant).

Changer de rôle lorsque tous les joueurs sont passés.

MATERIEL



DESSIN



DEROULEMENT DU JEU

Dans chaque équipe les joueurs s'attribuent un numéro, une couleur, ou le nom de personnage de bande dessinée.

A l'appel de leur numéro, les joueurs concernés amènent leur ballon le + vite possible vers le but, adverse, le 1^{er} qui arrive marque 1 point.

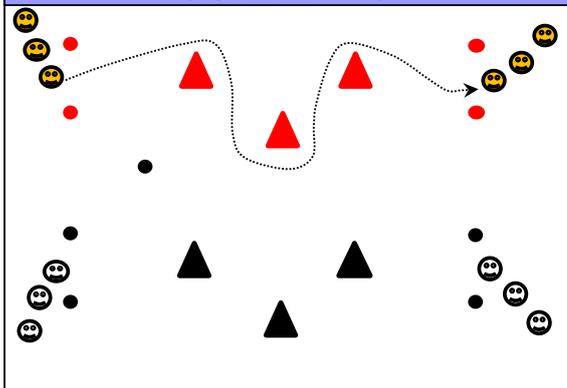
Mettre un seul ballon et défendre les deux buts.

Changer le numéro des joueurs

MATERIEL



JEU N°4 - RELAIS



DEROULEMENT DU JEU

A tour de rôle, les joueurs partent, effectuent le slalom et vont taper dans la main de leur partenaire situé en face d'eux et qui part à son tour.

- 1) Penser à DEMONSTRER puis faire découvrir le relais plusieurs fois (4 à 5 minutes) en donnant 3 ballons à chaque équipe (passages fréquents - ne pas attendre qu'un joueur termine pour faire partir le suivant).

L'activité des enfants doit être importante dans cette période de découverte.
Possibilité de varier le sens de rotation.

- 2) Effectuer une compétition entre les deux équipes (un seul ballon par équipe - règles définies plus haut) - ANIMER et COMPTER les points.
• Proposer plusieurs manches en fonction du temps disponible.

MATERIEL

