FUTSAL U6/U7

SAISON 2022 - 2023
U7 / U9

FUTSAL U8/U9

Les plateaux débutent suivant les disponibilités des infrastructures misent à disposition aux clubs

1 Plateau = 1 JEU & 3 MATCHS / EQUIPE

PLATEAUX DE BASE à 8 équipes

Nb. La morphologie des enfants est à prendre en compte tout autant que l'âge.

Pour celles et ceux non convaincus, ne le faites pas pour vous mais pour les enfants!!!

PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS « FUTSAL » U6/U7 U8/U9

LE FUTSAL :

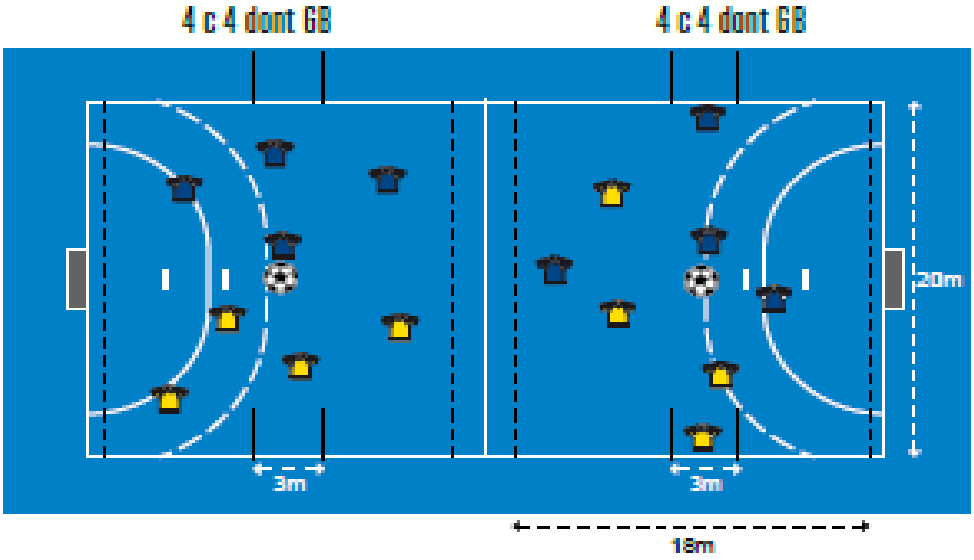
- Se pratique en salle ou en plein air sur terrain de handball avec peu de monde.
- Facilite la maîtrise de balle (technique) de par la spécificité du ballon (moins de rebonds).
- Favorise un jeu dynamique où la technique et le jeu en mouvement sont déterminants.
- Permet l'apprentissage de la reconnaissance des limites du terrain et du but, de la découverte de l'adversaire, puis du partenaire.
- Entretient le fair-play (pas de tacle ni de charge).
- Sensibilise les enfants aux bases éducatives sous forme ludique.

DISTRICT DU CHER DE FOOTBALL

« FAIRE DÉCOUVRIR LES JOIES DE LA PRATIQUE FUTSAL »

ORGANISATION GENERALE D'UN PLATEAU U7 et/ou U9 EN SALLE

ESPACES DE JEU



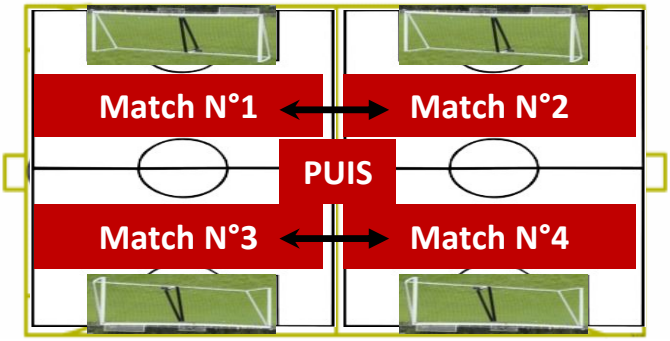
Toutes les équipes effectuent 1 jeu et 3 matchs - OBLIGATOIRE!!!.
1 Temps de jeu = 10'
Des grilles de rotation sont prévues et vont de 4 à 8 équipes.
Match en travers du terrain de Handball
Prévoir des buts mobiles, ballons futsal, chasubles et matériel pédagogique pour les jeux

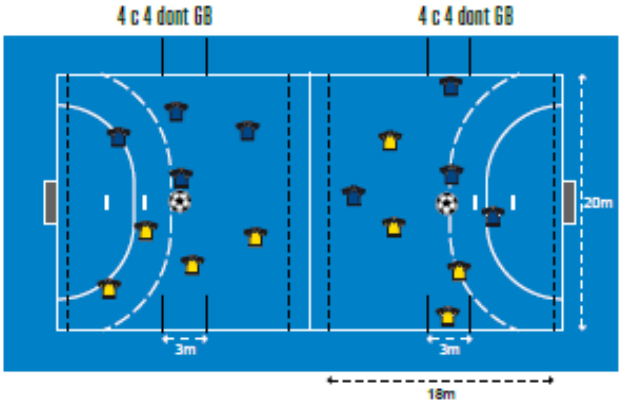
FUTSAL

Effectif: U6/U7 ou U8/U9 (Cadre fédéral)
Pratique: 4 contre 4 avec gardien de but
Temps de jeu: 10 minutes
Espace de jeu: 18 x 20 mètres
Lois du jeu: Ballon futsal
Pas de hors-jeu
Tacles interdits
Protèges tibias obligatoires
Participation de tous à égalité
Protocole avant et après match

Organisation d'un Plateau en salle à 8 équipes

MATCHS EN TRAVERS DU TERRAIN DE HAND





Equipe 1 :_____

Equipe 2 :_____

Equipe 3 :_____

Equipe 4 :_____

Equipe 5 :_____

Equipe 6 :_____

Equipe 7 :_____

Equipe 8 :_____

Déroulement du plateau

GYMNASE	1er Tps de Jeu	2e Tps de Jeu	3e Tps de Jeu	4e Tps de Jeu	5e Tps de Jeu	6e Tps de Jeu	7e Tps de Jeu
Equipe n°1	M1 - Terrain 1	REPOS	M1 - Terrain 1	REPOS	J 1 A	M1 - Terrain 1	REPOS-FIN
Equipe n°2	M1 - Terrain 1	REPOS	M2 - Terrain 2	REPOS	J 1 B	M2 - Terrain 2	REPOS-FIN
Equipe n°3	M2 - Terrain 2	REPOS	M1 - Terrain 1	REPOS	J 1 A	M2 - Terrain 2	REPOS-FIN
Equipe n°4	M2 - Terrain 2	REPOS	M2 - Terrain 2	REPOS	J 1 B	M1 - Terrain 1	REPOS-FIN
Equipe n°5	REPOS	M3 - Terrain 1	REPOS	M3 - Terrain 1	J 1 C	REPOS	M3 - Terrain 1
Equipe n°6	REPOS	M3 - Terrain 1	REPOS	M4 - Terrain 2	J 1 D	REPOS	M4 - Terrain 2
Equipe n°7	REPOS	M4 - Terrain 2	REPOS	M3 - Terrain 1	J 1 C	REPOS	M4 - Terrain 2
Equipe n°8	REPOS	M4 - Terrain 2	REPOS	M4 - Terrain 2	J 1 D	REPOS	M3 - Terrain 1

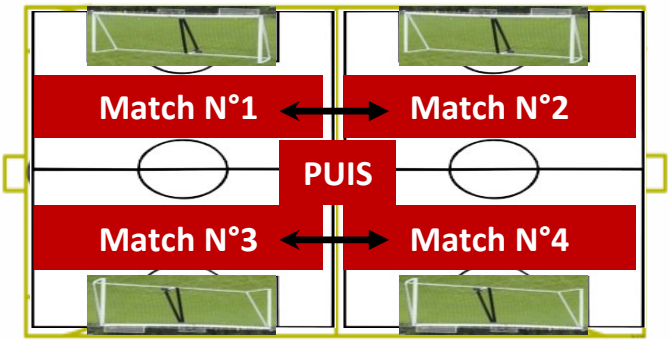
1 Temps de match = 10 minutes

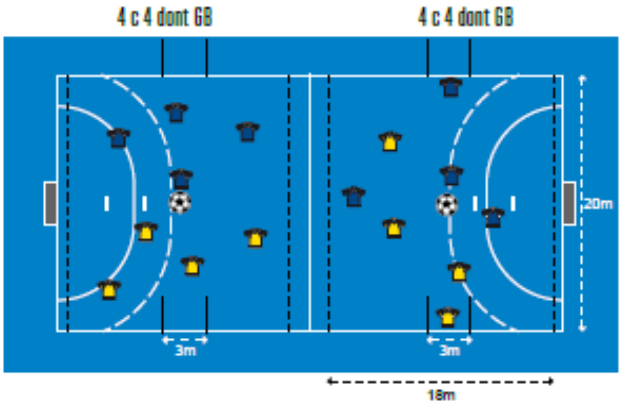
1 Temps de jeu = 10 minutes

MATCHS { Les 2 Equipes identifiées M1 et M2 jouent la première vague
Les 2 Equipes identifiées M3 et M4 jouent la seconde vague

Organisation d'un Plateau en salle à 6 équipes

MATCHS EN TRAVERS DU TERRAIN DE HAND





Equipe 1 :_____

Equipe 2 :_____

Equipe 3 :_____

Equipe 4 :_____

Equipe 5 :_____

Equipe 6 :_____

Déroulement du plateau

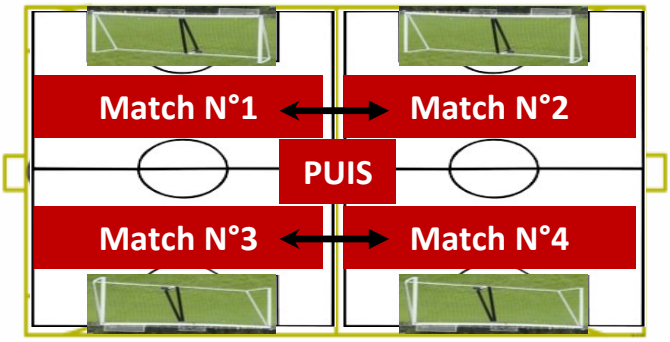
GYMNASE	1er Tps de Jeu	2e Tps de Jeu	3e Tps de Jeu	4e Tps de Jeu	5e Tps de Jeu	6e Tps de Jeu	7e Tps de Jeu
Equipe n°1	M1 - Terrain 1	REPOS	M1 - Terrain 1	REPOS	J 2 A	M1 - Terrain 1	REPOS
Equipe n°2	M1 - Terrain 1	REPOS	M2 - Terrain 2	REPOS	J 2 B	M2 - Terrain 2	REPOS
Equipe n°3	M2 - Terrain 2	REPOS	REPOS	M3 - Terrain 1	J 2 A	M1 - Terrain 1	REPOS
Equipe n°4	M2 - Terrain 2	REPOS	M1 - Terrain 1	REPOS	J 2 C	REPOS	M3 - Terrain 1
Equipe n°5	REPOS	M3 - Terrain 1	M2 - Terrain 2	REPOS	J 2 B	REPOS	M3 - Terrain 1
Equipe n°6	REPOS	M3 - Terrain 1	REPOS	M3 - Terrain 1	J 2 C	M2 - Terrain 2	REPOS

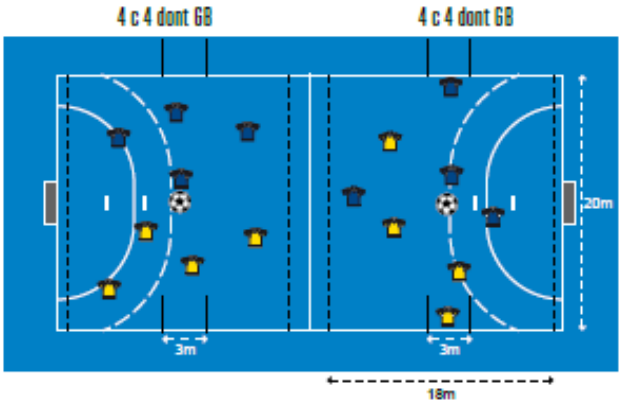
1 Temps de match = 10 minutes
1 Temps de jeu = 10 minutes

MATCHS { Les 2 Equipes identifiées M1 et M2 jouent la première vague
Les 2 Equipes identifiées M3 jouent la seconde vague

Organisation d'un Plateau en salle à 4 équipes

MATCHS EN TRAVERS DU TERRAIN DE HAND





Equipe 1 :_____

Equipe 3 :_____

Equipe 2 :_____

Equipe 4 :_____

Déroulement du plateau

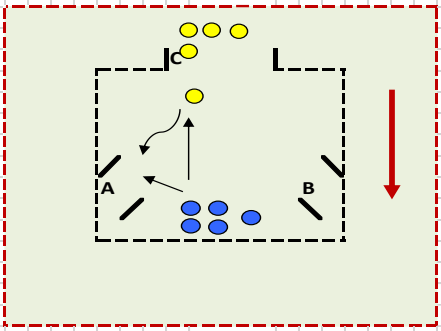
GYMNASE	1er Temps de Jeu	2e Temps de Jeu	3e Temps de Jeu	4e Temps de Jeu	5e Temps de Jeu
Equipe n°1	M 1 - Terrain 1	M 1 - Terrain 1	REPOS	J 2 A	M 1 - Terrain 1
Equipe n°2	M 1 - Terrain 1	M 2 - Terrain 2	REPOS	J 2 B	M 1 - Terrain 1
Equipe n°3	M 2 - Terrain 2	M 1 - Terrain 1	REPOS	J 2 A	M 2 - Terrain 2
Equipe n°4	M 2 - Terrain 2	M 2 - Terrain 2	REPOS	J 2 B	M 2 - Terrain 2

1 Temps de match = 10 minutes
1 Temps de jeu = 10 minutes

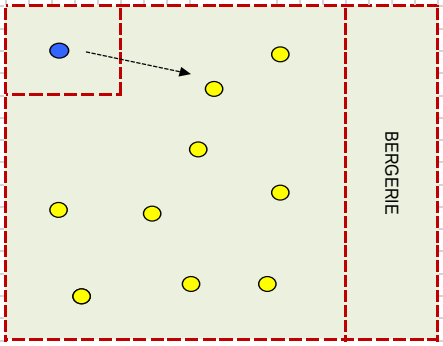
Déroulement des jeux U7 de votre plateau en salle

AU CHOIX

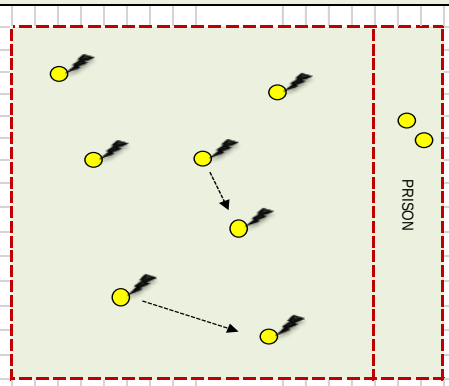
JEU N°1- LE BATEAU PIRATE

Partie	Tache	Descriptif	Elements pedagogiques
Jeu	**Objectif :** reconnaitre le joueur adverse **But :** passer dans une porte **Consignes :** Au signal de l'éducateur, le joueur ◯ doit essayer de passer dans la porte A ou B sans se faire toucher par le joueur 🔵 S il se fait toucher, le joueur 🔵 peut passe dans la porte C Durée : 10' Nbre de joueurs : 10 Espaces : 10 * 10		**Variables** - sans ballon - ballon à la main - ballon au pied **Méthode Pédagogique** ACTIVE Laisser jouer - Observer - Questionner **Veiller à ...** - compter les points - inverser les rôles

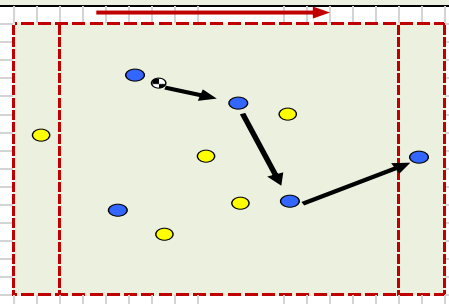
JEU N°2- MINUIT DANS LA BERGERIE

Partie	Tache	Descriptif	Elements pedagogiques
Jeu	**Objectif :** Reconnaître un joueur adverse. **But :** Rejoindre la bergerie à minuit sans se faire attraper par le loup. Etre le dernier mouton dans la bergerie à la fin du temps de jeu. **Consignes :** Délimiter une aire de jeu qui comprend un refuge "la bergerie" et le repère du loup. Ces 2 zones jouxtent l'aire de jeu (20x20 m). Le loup est dans son repère et les moutons se promènent en trottinant dans l'aire de jeu hors de la bergerie. Ils demandent au loup "Loup, quelle heure est-il ?". Le loup répond l'heure qu'il veut, mais quand il dit "minuit", il peut sortir de son repère et attraper tous les moutons qui n'ont pas rejoint la bergerie. Les moutons pris iront dans le repère du loup, ils ne pourront être délivrés que pendant la période où il est minuit (au toucher du coéquipier). Durée : 10' Nbre de joueurs : 10 à 12 Espaces : 10 x 10m (zone loup 2x2 m)		**Variables** * Sans ballon * Mettre 2 ou plusieurs loups * Les moutons se tiennent la main par deux * Avec ballon (quand le loup dit minuit, il doit empêcher les moutons de regagner la bergerie en sortant leur ballon de l'aire de jeu). **Méthode Pédagogique** ACTIVE Laisser jouer - Observer - Questionner **Veiller à ...** * Délimiter l'aire de jeu * Veiller à ce que les moutons attrapés rejoignent le repère du loup * Pour être libérés, les moutons prisonniers du loup doivent être touchés par un partenaire, dans la période où il est minuit

JEU N°3- LA QUEUE DU DIABLE

	Tache	Descriptif	Elements pedagogiques
Jeu	**Objectif :** Se protéger face aux autres joueurs en mettant son corps en opposition. **But :** Attraper le plus de chasubles possibles sans se faire prendre le sien. **Consignes :** Chaque joueur accroche une chasuble dans son dos (la "queue du diable"), rentré dans son short. Le but du jeu est d'attraper le plus de chasubles possibles sans se faire prendre le sien. Quand on a perdu "sa queue", on sort du jeu ("prison"). Le gagnant est celui qui a le plus de chasubles en fin de partie (chaque chasuble pris vaut un point, si on a gardé sa queue : + 2 points. Durée : 10' Nbre de joueurs : 10 à 12 Espaces : 10 x 10 m		**Variables** **Méthode Pédagogique** ACTIVE Laisser jouer - Observer - Questionner **Veiller à ...** * Je dois assurer 2 rôles : attaquer et me défendre. * Je dois regarder partout : devant, sur les côtés, derrière ... et changer rapidement d'appuis pour me retrouver face au danger. * Occuper tout l'espace pour être plus en sécurité * On peut faire alliance ! * Limiter le temps du jeu (séquences de 2 à 3 min. maxi) pour ne pas laisser trop longtemps les joueurs dans la "prison"

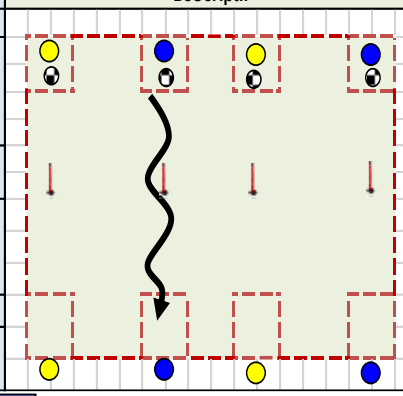
JEU N°4- LA BALLE AU CAPITAINE

Partie	Tache	Descriptif	Elements pedagogiques
Jeu	**Objectif :** COOPERER pour atteindre le joueur **But :** Atteindre le joueur capitaine dans la zone **Consignes : jeu à la main** On ne peut courrir avec la balle dans ses mains. On ne peut pas toucher le porteur de balle Ballon mal maitrisé = ballon perdu rendu à l'adversaire 1 métre sépare le défenseur du porteur du ballon. Durée : 2x5' Nbre de joueurs : 5C5 Espaces : 10x10		**Variables** **Méthode Pédagogique** ACTIVE Laisser jouer - Observer - Questionner **Veiller à ...** L'occupation de l'espace Bien compter les points L'activité des enfants et les rotations Encourager et dynamiser Questionner les enfants

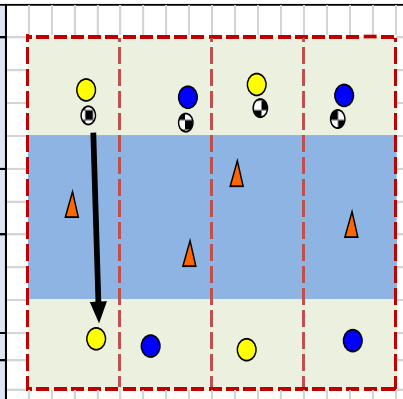
Déroulement des jeux U9 de votre plateau en salle

AU CHOIX

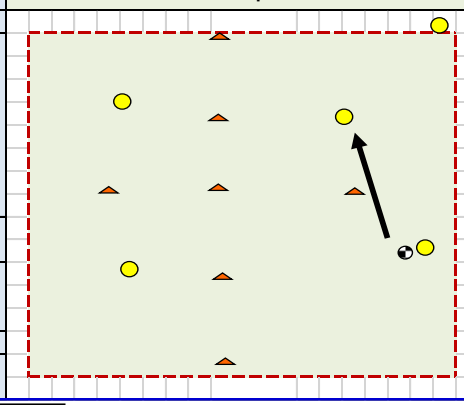
JEU N°1- MOTRICITE

Parties	Taches		Descriptif	Elements pedagogiques
Dt moteur	**Objectifs :** Adresse **But :** Conserver son capital point : 5pts **Consignes :** Au signal de l'éducateur, les 4 joueurs doivent conduire le ballon et l'arrêter dans le carré opposé - 1pt : si le jalon est touché, si le ballon n'est pas arrêté Une séquence = une vague de 4 joueurs	Durée : 10' Nbre de joueurs : 8 Espaces : 10m x 10m		**Variables** Contourner le jalon de l'équipe voisine Effectuer le parcours sous forme de relais à 2 N'utiliser que les intérieurs de pied N'utiliser que le pied fort : chaussette levée Ajouter un slalom **Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...** **DIRECTIVE** **Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes** Etre exigent sur et progressif sur la complexité de la conduite Etre exigent sur le fait de stopper le ballon et faire identifier **la surface à utiliser**

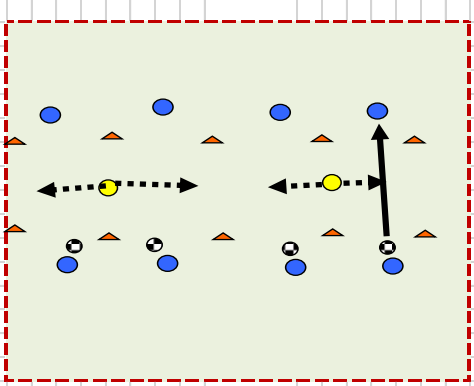
JEU N°2- ADRESSE

Dt moteur	**Objectifs :** Adresse **But :** Effectuer le plus d'échanges possibles. 1pt pour l'équipe qui a le plus grand nombre d'échanges sur 2' **Consignes :** 2 touches de balles minimum Contrôle et passe de l'intérieur du pied Jeu au sol. Lorsque le ballon s'arrête dans la rivière ou sort du terrain = -1pt Modifier les paires de joueurs à chaque séquence	Durée : Séquence de 2' (10)' Nbre de joueurs : 8 Espaces : 10m x 10m		**Variables** Ajouter un cone placé de manière différente sur chaque terrain : le cone ne doit pas être touché. Trajectoire aérienne : jeu main / pied : un rebond avant de se saisir du ballon **Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...** **DIRECTIVE** **Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes** Etre capable de doser sa passe en puissance et trajectoire Etre capable de maitriser le ballon proche

JEU N°3- LES DIFFERENTES PASSES

Partie	Tache		Descriptif	Elements pedagogiques
Exercice Analytique	**Objectif :** Les différentes passes **But :** Réaliser un maximum d'échanges d'un carré à l'autre **Consignes :** Un carré de 5x5 divisé en 4 Touches libres Interdit de rejouer dans le même carré	Durée : 10' Nbre de joueurs : 10 Espaces : 5x5		**Variables** 1/ Passe et suit (1 joueur de plus) 2/ Obligation de 3 touches pour chaque joueur 3/ Obligation de se déplacer dans un autre carré après la passe 4/ Compétition entre les deux équipes **Méthode Pédagogique** **DIRECTIVE** **Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes** **Veiller à ...** Organiser plusieurs ateliers Utiliser prioritairement l'intérieur du pied pour passer afin d'être plus précis Prendre l'information, tête levée

JEU N°4- LA RIVIERE

Tache		Descriptif	Elements pedagogiques
Objectif : Les différentes passes **But :** Réaliser un maximum d'échanges à travers la rivière aux crocodiles en 1' **Consignes :** 3 bandes de terrain dont une rivière de 3m Touches libres Le point est comptabilisé lorsque le ballon traverse la rivière et qu'il est récupéré par le partenaire.	Durée : 10' Nbre de joueurs : 10 Espaces : 10		**Variables** 1/ Possibilité de mettre un capital point au départ 10 points : -1 à chaque interception durant 1' 2/ Ajouter un troisième défenseur 3/ Possibilité de comptabiliser les interceptions **Méthode Pédagogique** **DIRECTIVE** **Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes** **Veiller à ...** PB : Donner au bon moment (contrôler ou passer directement) NPB : se dégager de l'alignement, ne pas être trop prêt du bord de la rivière Organiser plusieurs ateliers