



# Organisation des plateaux U7



U6/U7

# PLATEAU U6-U7



## Organisation

Protocole  
Fair Play

Avant la rencontre

1 jeu

1 x 10 minutes

3 rencontres

3 x 10 minutes

Protocole  
Fair Play

Après la rencontre

**Le même temps de jeu pour tous :  
un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs**

## PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS DES RENCONTRES « PLATEAU » U6/U7

1. Plateau festif et convivial
2. Faire jouer tous les enfants : tendre vers 100 % (éviter les suppléants)
3. Transférer les apprentissages de la semaine
4. Laisser les enfants jouer le plus librement possible



### POURQUOI INTÉGRER DES JEUX ?

ASPECT LUDIQUE

PLAISIR

MOTIVATION

VARIÉTÉ

APPRENTISSAGE

**« ENCOURAGER,  
VALORISER TOUS LES ENFANTS C'EST  
LES METTRE EN CONFIANCE !!! »**



# U6/U7

CALENDRIER  
DE LA SAISON U6/U7

L'ENFANT  
AU CŒUR DU JEU

FORMES  
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

RÔLE DES ÉDUCATEURS, PARENTS ET ACCOMPAGNATEURS



## RÔLE DES ÉDUCATEURS, PARENTS ET ACCOMPAGNATEURS

### Missions de l'encadrement :

L'encadrement d'un jeune joueur est composé d'un tryptique : l'éducateur, l'accompagnateur (« le dirigeant ») et les parents.

Chacun d'entre eux a un rôle à tenir auprès des jeunes joueurs. Leurs missions doivent être COMPLÉMENTAIRES et chacun doit rester dans son rôle.

	RÔLES DE L'ÉDUCATEUR	RÔLES DE L'ACCOMPAGNATEUR	RÔLES DES PARENTS
<b>EN DEHORS DE LA PRATIQUE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Participe aux réunions techniques du club</li> <li>&gt; Prépare le calendrier des rencontres</li> <li>&gt; Met en place les conditions d'entraînement (lieu, jour, horaires, stages...)</li> <li>&gt; Met en œuvre une programmation</li> <li>&gt; Intègre le Programme Educatif Fédéral dans son fonctionnement</li> <li>&gt; Prévoit des animations extra-sportives</li> <li>&gt; Assure le lien avec les parents (réunion, contact...)</li> <li>&gt; Met en place la charte de vie avec les joueurs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Prépare le déplacement et les conditions matérielles (licences, ballons, équipements, feuille de match, pharmacie, voitures...)</li> <li>&gt; Conçoit le livret de l'équipe à destination des parents (coordonnées, entraînements, calendrier, charte de vie...)</li> <li>&gt; Aide à la mise en place d'animations extra-sportives</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Indique l'absence (et son motif) de leur enfant à l'éducateur</li> <li>&gt; Fait respecter les temps de sommeil de leur enfant</li> <li>&gt; Prépare une alimentation adaptée à l'activité physique</li> <li>&gt; Vérifie que le sac du footballeur soit correctement préparé</li> <li>&gt; Participe à la vie du club</li> </ul>
<b>À L'ENTRAÎNEMENT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Prépare et anime la séance d'entraînement</li> <li>&gt; Tient la fiche de présence</li> <li>&gt; Fait le point sur l'organisation des rencontres du week-end (santé, absences, transport)</li> <li>&gt; S'entretient avec les joueurs si besoin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Ouvre et ferme les vestiaires</li> <li>&gt; Accueille les joueurs</li> <li>&gt; Aide à la préparation du matériel</li> <li>&gt; Participe à l'animation de la séance si besoin</li> <li>&gt; Surveille les joueurs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Transporte son enfant</li> <li>&gt; Assiste périodiquement à l'entraînement de son enfant</li> </ul>
<b>LE JOUR DE LA RENCONTRE (avant, pendant, après)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Prépare la rencontre</li> <li>&gt; Organise l'équipe et donne les consignes</li> <li>&gt; Noue le contact avec l'adversaire et l'arbitre</li> <li>&gt; Dirige l'équipe</li> <li>&gt; Fait le bilan avec les joueurs</li> <li>&gt; Précise le prochain rendez-vous</li> <li>&gt; Tient la fiche de présence</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Distribue les équipements</li> <li>&gt; Accueille l'adversaire et l'arbitre</li> <li>&gt; Seconde l'éducateur dans son rôle (échauffement, remplaçants, pharmacie...)</li> <li>&gt; Prépare la collation d'après-match à domicile</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Participe au transport des joueurs de l'équipe</li> <li>&gt; Accueille les parents de l'autre équipe</li> <li>&gt; Encourage tous les joueurs de l'équipe</li> <li>&gt; Aide à la préparation de la collation</li> </ul>

# Organisation du plateau

Les responsables d'équipes qui se déplacent **doivent impérativement prévenir le responsable du plateau** du nombre d'équipes de son club afin d'anticiper l'organisation.

J - 3 À J - 1
Déterminer le responsable de la journée
Déterminer la personne responsable de l'accueil des équipes garçons et filles 😊
Prévoir un goûter par équipe
Anticiper l'affectation des vestiaires, anticiper un vestiaire filles 😊
Prévoir le marquage et l'équipement des terrains
Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)

LE JOUR J	
Imprimer et pré-remplir la feuille de rencontres	
Vérifier traçage et équipement des aires de jeu + pharmacie	
Prévoir des jeux de chasubles	
Définir le rôle des « Parents-ballons » et les mettre en place	
Prévoir au moins 2 ballons de match / terrain	
Améliorer l'accueil des équipes	
> Indiquer les vestiaires	> Indiquer le terrain de jeu
> Prévoir un café d'accueil pour les parents	> Rappeler l'organisation, les horaires
	> Faire remplir la feuille de rencontres

PENDANT LE PLATEAU
Surveillance au bon déroulement du plateau
Etre attentif au comportement des adultes au bord des terrains

APRÈS LE PLATEAU
Ranger les équipements sportifs
Accompagner les équipes au goûter
Participer au rangement du local après le départ des équipes



**Penser à retourner la feuille de plateau au District.**

# Organisation du plateau

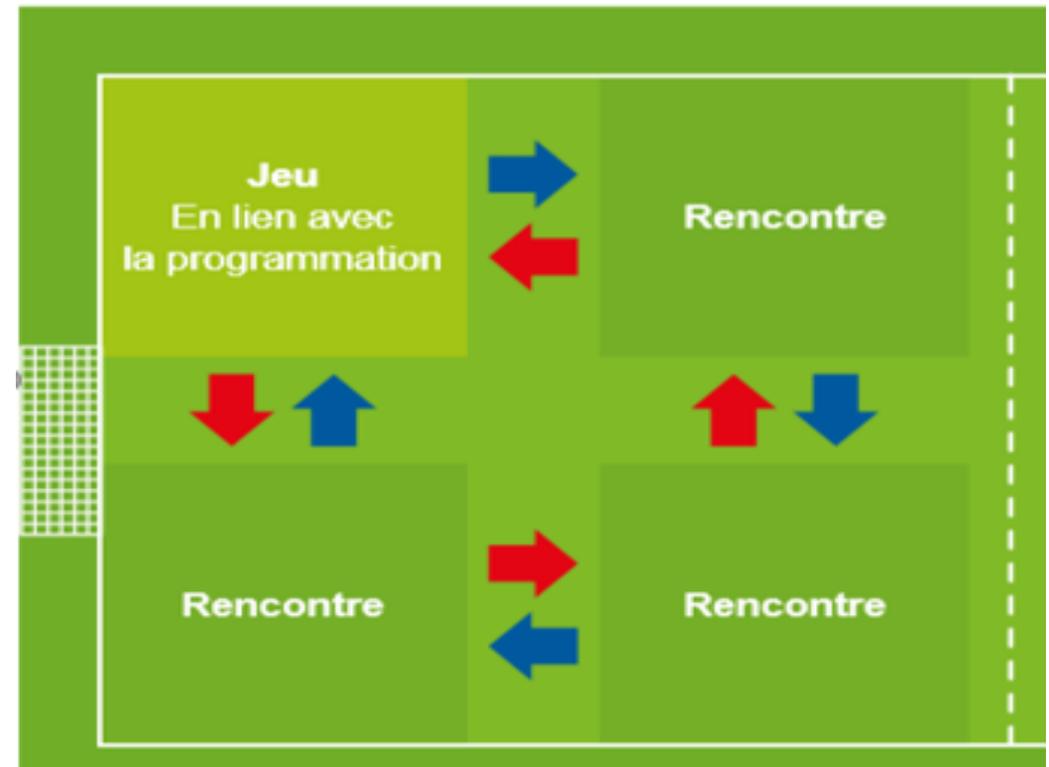
Début du plateau à 10h15 → Arrivée des équipes 15 à 20 minutes avant le début du plateau

Pause goûter au bout de 2 rotations

## Phase Printemps :

- Forme de pratique 3 c 3 + 1 gardien
- Durée : 40 minutes au total (matches + jeu)
- Terrain de 30m L x 20m l
- Taille des buts : 4m x 1,5 H
- Ballon T3

Essayer d'organiser le plateau avec un nombre pair d'équipe. Former éventuellement 1 équipe supplémentaire avec les joueurs remplaçants des autres équipes,



# Organisation des rotations

- **Possibilité 1 : grille de rotation (voir GIFÉ)**

Le responsable du plateau distribue des grilles de rotation à chaque responsable d'équipe avant le début du plateau.

- **Possibilité 2 : chiffre pair et impair**

Le responsable du plateau affecte un numéro à chaque équipe et définit un sens de rotation (sens des aiguilles d'une montre pour les équipes aux chiffres pairs et sens contraire aux aiguilles d'une montre pour les équipes aux chiffres impairs)

- **Possibilité 3 : montée / descente**

Définir des niveaux de terrain, l'équipe gagnante monte d'un terrain et l'équipe perdante descend. En cas d'égalité, c'est l'équipe qui vient de monter qui gagne.

7 EQUIPES	1 <sup>er</sup> Temps	2 <sup>ème</sup> Temps	3 <sup>ème</sup> Temps	4 <sup>ème</sup> Temps
EQUIPE 1	T1	J	T1	T2
EQUIPE 2	T1	T3	J	T1
EQUIPE 3	T2	T3	T2	T3
EQUIPE 4	T2	T2	T1	J
EQUIPE 5	J	T2	T3	T3
EQUIPE 6	J	T1	T3	T2
EQUIPE 7	J	T1	T2	T1

8 EQUIPES	1 <sup>er</sup> Temps	2 <sup>ème</sup> Temps	3 <sup>ème</sup> Temps	4 <sup>ème</sup> Temps
EQUIPE 1	T1	T2	T3	J
EQUIPE 2	T1	J	T2	T2
EQUIPE 3	T2	T3	J	T3
EQUIPE 4	T2	T1	T1	J
EQUIPE 5	T3	J	T1	T1
EQUIPE 6	T3	T2	J	T2
EQUIPE 7	J	T1	T2	T3
EQUIPE 8	J	T3	T3	T1



Prévoir un briefing avec les éducateurs avant le début du plateau pour expliquer le fonctionnement

# Organisation des rotations – exemple de grilles

En fonction du nombre, pour que toutes les équipes passent sur le jeu, il faut adapter le nombre et la durée des rotations :

4 séquences = 10 minutes

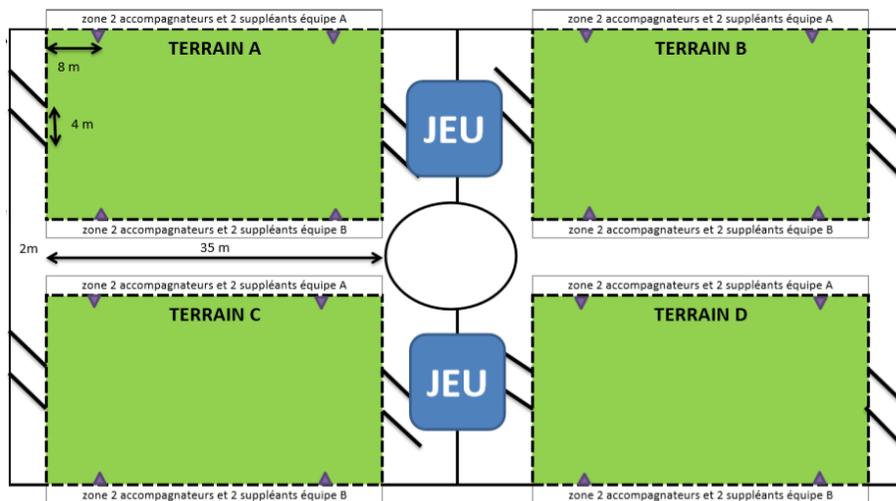
5 séquences = 8 minutes

10 équipes	Séquence 1	Séquence 2	Séquence 3	Séquence 4	Séquence 5
Equipe 1	T1	T1	T2	T1	J
Equipe 2	T1	T2	T1	J	T1
Equipe 3	T2	T2	J	T1	T2
Equipe 4	T2	J	T2	T2	T1
Equipe 5	J	T1	T1	T2	T2
Equipe 6	T3	T3	T4	T3	J
Equipe 7	T3	T4	T3	J	T3
Equipe 8	T4	T4	J	T3	T4
Equipe 9	T4	J	T4	T4	T3
Equipe 10	J	T3	T3	T4	T4

6 équipes	Séquence 1	Séquence 2	Séquence 3	Séquence 4
Equipe 1	J	T1	T2	T1
Equipe 2	T1	J	T1	T1
Equipe 3	T1	T1	J	T2
Equipe 4	J	T2	T1	T2
Equipe 5	T2	J	T2	T3
Equipe 6	T2	T2	J	T3

8 équipes	Séquence 1	Séquence 2	Séquence 3	Séquence 4
Equipe 1	T1	T2	T3	J
Equipe 2	T1	J	T2	T2
Equipe 3	T2	T3	J	T3
Equipe 4	T2	T1	T1	J
Equipe 5	T3	J	T1	T1
Equipe 6	T3	T2	J	T2
Equipe 7	J	T1	T2	T3
Equipe 8	J	T3	T3	T1

# Organisation des rotations –grilles à 11 ou 12 équipes



EQUIPES	TERRAIN A		JEU		TERRAIN B		
A	séquence 1	B	E	C	F	A	D
B	séquence 2	B	F	E	D	A	C
C	séquence 3	E	F	A	B	C	D
D	séquence 4	A	F	C	E	B	D
E	séquence 5	A	E	D	F	B	C
F	séquence 6	F	E	A	B	C	D

EQUIPES	TERRAIN C		JEU		TERRAIN D	
G	séquence 1	H	K	I	J	G
H	séquence 2	K	J	H	I	G
I	séquence 3	I	J	K	G	H
J	séquence 4	I	K	G	J	H
K	séquence 5	K	G	J	I	H

EQUIPES	TERRAIN A		JEU		TERRAIN B		
A	séquence 1	B	E	C	F	A	D
B	séquence 2	B	F	E	D	A	C
C	séquence 3	E	F	A	B	C	D
D	séquence 4	A	F	C	E	B	D
E	séquence 5	A	E	D	F	B	C
F	séquence 6	F	E	A	B	C	D

EQUIPES	TERRAIN C		JEU		TERRAIN D		
G	séquence 1	H	K	I	L	J	G
H	séquence 2	L	H	K	J	I	G
I	séquence 3	L	K	H	G	I	J
J	séquence 4	G	L	I	K	J	H
K	séquence 5	K	G	L	J	I	H
L	séquence 6	I	J	H	G	K	L

**Possibilité de faire des plateaux par niveau**

**Adapter la durée des rotations pour ne pas dépasser le temps de plateau :**

6 séquences = 7 minutes



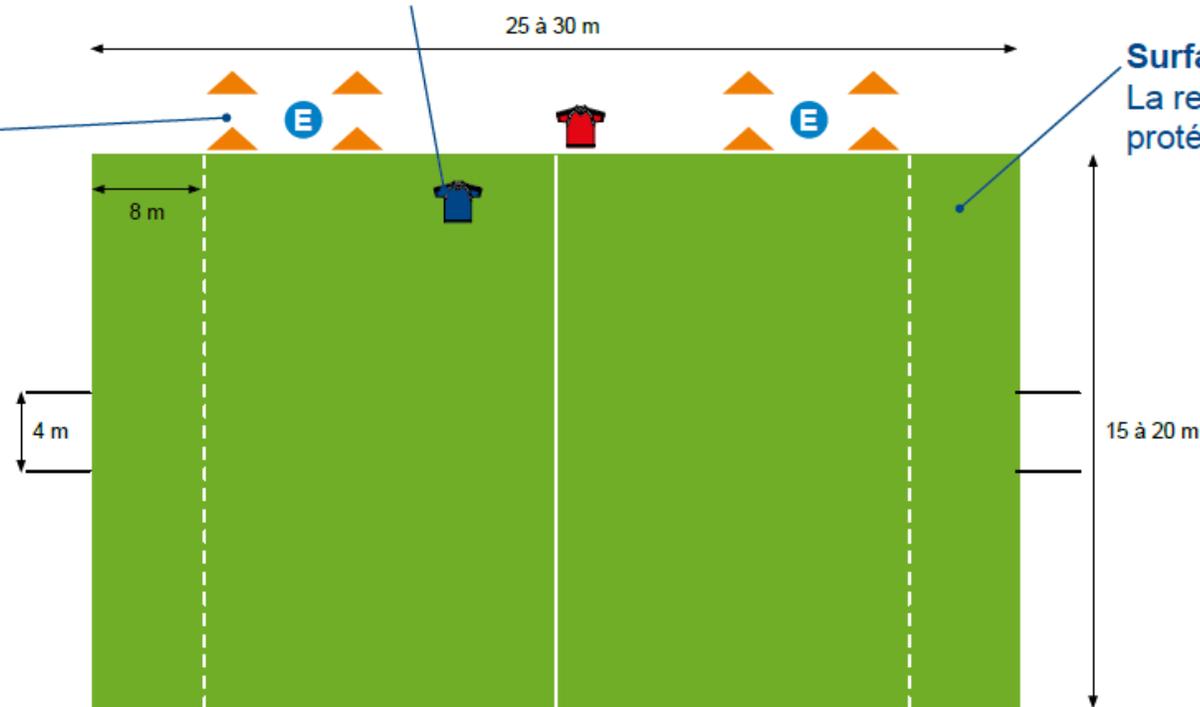
## FOOT À 3 OU 4

### Arbitrage

Éducatif et à l'extérieur du terrain ou à l'intérieur par un jeune licencié maîtrisant les règles du jeu.

### Maison d'accueil

L'éducateur se situe dans cet endroit délimité par 4 coupelles afin d'accueillir ses joueurs. Cette zone fait office de « banc de touche ».



### Surface de réparation

La relance est protégée.

### Remise en jeu sur sortie en touche

2 choix s'offrent au joueur :

- 1 - Il effectue une passe
- 2 - Il rentre dans le jeu en conduite de balle,

**Attention :** interdiction de marquer sur une touche directe.



### Parent-ballon

Identifié par une chasuble , leur rôle est uniquement d'alimenter le jeu en ballon lorsque ce dernier est sorti des limites. Il se place de chaque côté du terrain. Le but étant d'augmenter le temps de jeu effectif des enfants.

# LA CHARTE DE L'EDUCATEUR

U6/U7

**1** **ETRE**  
en tenue de sport



**2** **FAIRE RESPECTER**  
Les partenaires, adversaires,  
éducateurs, arbitres,  
installations et le matériel



**3** **SANCTIONNER**  
La violence physique ou  
verbale,  
La tricherie



**4** **FAVORISER**  
- Le comportement positif de  
l'équipe, plutôt que le résultat  
- Le caractère biologique de l'enfant  
plutôt que le considérer comme un  
adulte



**5** **ETRE LUCIDE ET CONSCIEUX** en évitant de



- Laisser un enfant sur le banc de touche plus de 2/3 du temps
- De faire du favoritisme vis à vis de certains joueurs
- De disjoncter lorsqu'un joueur a raté une occasion
- De critiquer de façon agressive un joueur devant toute l'équipe (favoriser le tête à tête au calme)
- De critiquer ou insulter un arbitre (favoriser l'explication calme après le match)

**6** **BANIR TOUTE EXPRESSION  
EXCESSIVE** telle que



- C'est grâce à moi si l'équipe a gagné
- Si on perdu c'est à cause des joueurs
- Si on a perdu c'est à cause de l'arbitre
- Mon équipe est vraiment nulle !



**7** **ETRE FORMATEUR** c'est surtout savoir :

- Expliquer de façon collective la victoire ou la défaite
- Souligner le comportement positif ou négatif de l'équipe
- Apporter à chaque fois les corrections techniques ou tactiques éventuelles lors des entrainements
- Féliciter la bonne prestation ou le comportement positif et sportif de l'équipe
- Maintenir un "esprit d'équipe" en favorisant toujours l'aspect collectif

**8** **ETRE EDUCATEUR** c'est

- Respecter, Conseiller,
- Encourager
- Faire confiance,
- Donner des solutions
- Eviter de critiquer insulter,
- Ne pas être démago

**8**

**9** **ETRE EDUCATEUR** c'est aussi :

- Avoir un comportement sérieux,
- Etre à l'écoute des joueurs
- Garder en toute circonstance sa lucidité,
- Etre aimable serein et serviable
- Douche avec les joueurs est INTERDITE

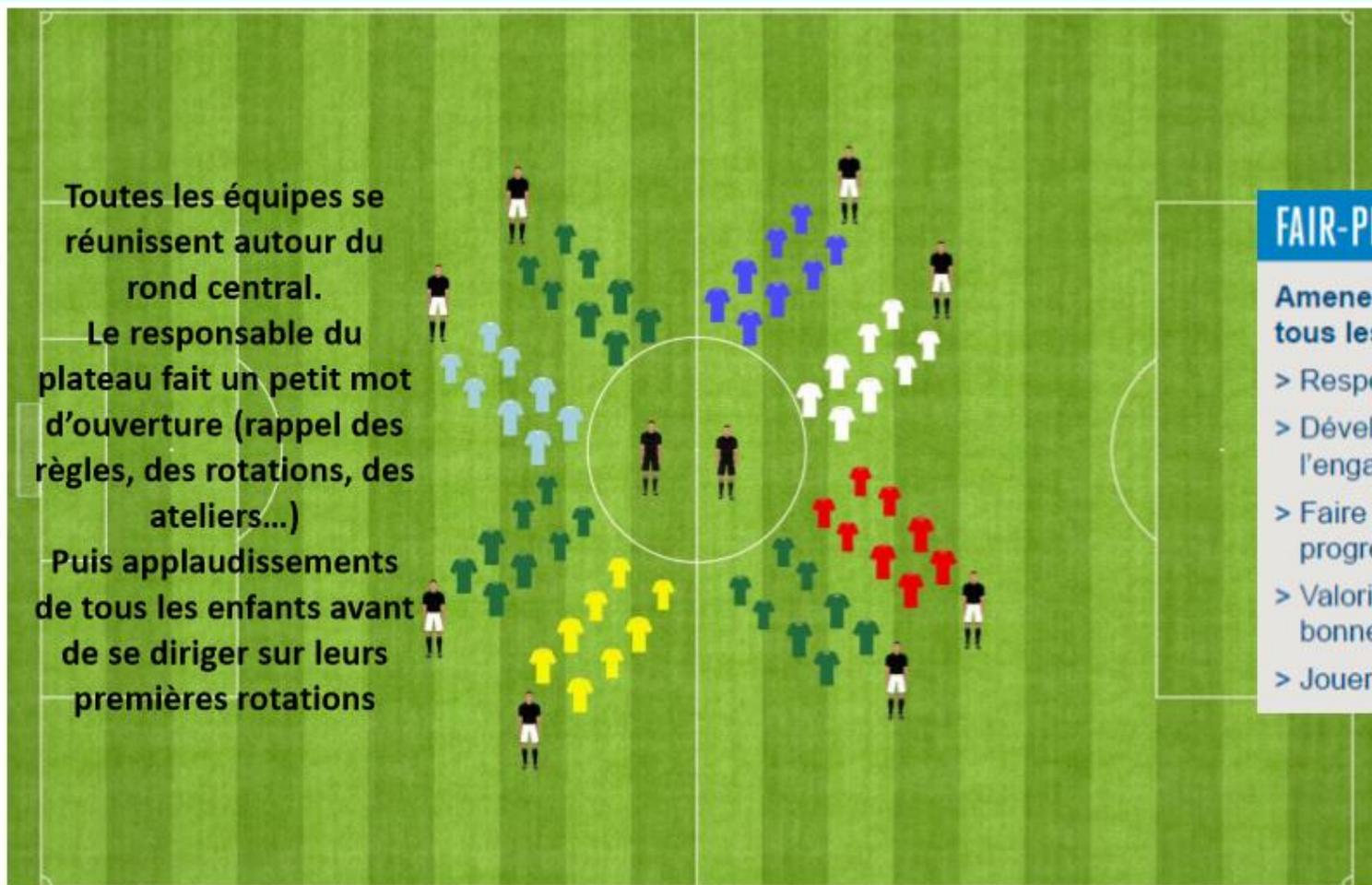


**10** **ATTENTION**



EDUCATEUR ne veut pas dire «COPAIN»  
EDUCATEUR ne veut pas dire «PARENT»  
EDUCATEUR ne veut pas dire «NOUNOU»

Par conséquent le Respect mutuel est de  
rigueur...



Toutes les équipes se réunissent autour du rond central.  
Le responsable du plateau fait un petit mot d'ouverture (rappel des règles, des rotations, des ateliers...)  
Puis applaudissements de tous les enfants avant de se diriger sur leurs premières rotations

### FAIR-PLAY

Amener l'enfant à respecter tous les acteurs du jeu

- > Respecter les adversaires
- > Développer et entretenir l'engagement sur le terrain
- > Faire preuve de volonté de progresser
- > Valoriser les beaux gestes et les bonnes pratiques
- > Jouer sans tricher



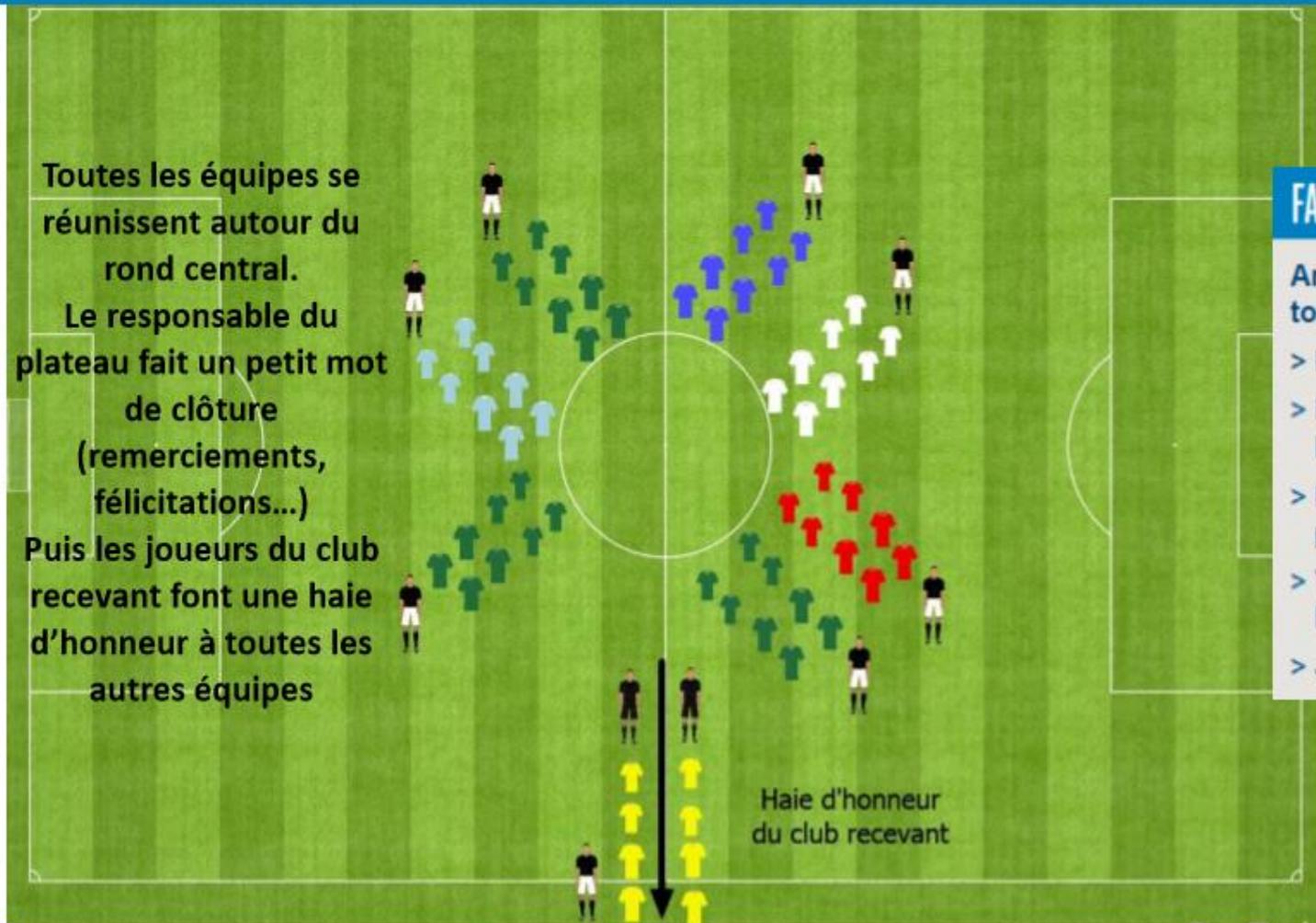
## Le même temps de jeu pour tous :

# un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs



# PROTOCOLE FAIR-PLAY D'APRES PLATEAU U6-U7

U6/U7



## FAIR-PLAY

Amener l'enfant à respecter tous les acteurs du jeu

- > Respecter les adversaires
- > Développer et entretenir l'engagement sur le terrain
- > Faire preuve de volonté de progresser
- > Valoriser les beaux gestes et les bonnes pratiques
- > Jouer sans tricher



Le même temps de jeu pour tous :

un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs



## LOIS DU JEU - Pratique 4 c 4 avec GB

Terrain foot à 4	Largeur : 20 mètres   Longueur : 30 mètres Surface de réparation = 8 mètres
Buts	4 m x 1,5 m (constri-foot) ou but spécifique FFF
Nombre de joueurs	4 c 4 avec gardien - interdiction : 5 c 5 / 6 c 6... (1 à 2 remplaçants maxi)
Ballon	Taille N°3
Le Tacle	Interdit - sanction : Coup franc direct
Remise en jeu sortie en touche	Remise en jeu effectuée au pied sur une passe au sol ou en conduite de balle adverse à 4 mètres - Interdiction de marquer directement
Temps de jeu	Plateau 40 min (discontinu) = 10' de jeu + 3 matchs de 10min
	Participation de tous les joueurs : tendre vers 100 % du temps de jeu Tous les joueurs débutent au moins une fois une rencontre en tant que titulaires
Hors-jeu	Non
Coup d'envoi	Interdit de marquer sur l'engagement - Adversaires à 4 mètres
Gardien de but	Obligation : Relance à la main ou au pied ballon au sol - Interdiction de relancer de volée ou ½ volée - Le gardien peut se saisir du ballon à la main sur la passe volontaire d'un partenaire
Relance Protégée (8 mètres)	Sur sortie de but (relance au pied ballon arrêté au sol) et sur la relance du Gardien de but (GB) à la main, les adversaires ont obligation de sortir de la zone de but, zone protégée (8m). Ils pourront y pénétrer lorsque le ballon sera parvenu (touché) à un partenaire du GB ou aura franchi la zone protégée ou la ligne de touche

# LES JEUX – Quelques rappels

**JOUER C'EST  
RIRE – APPRENDRE –  
FAIRE**

## Mise en place du jeu sur le plateau :

- En fonction du jeu, il est possible de le mettre en place en se servant des terrains de matchs, en rajoutant un peu de matériels et si besoin modifier l'espace.

**Avantages :** toutes les équipes font le jeu en même temps et chaque éducateur d'équipes participe à l'animation.

- Si le nombre d'équipes est impair, il faudra prévoir une zone de terrain spécialement dédiée au déroulement du jeu et l'inclure dans les rotations afin que toutes les équipes puissent y participer.

## Animation du jeu : 2 possibilités

- L'animation du jeu est confiée aux éducateurs encadrant les équipes, le responsable du plateau doit prévoir un temps d'explication si nécessaire lors du briefing d'avant plateau.
- Un éducateur du club accueillant le plateau se consacre spécialement à l'animation durant le plateau.

**Le jeu ne doit pas être découvert par les enfants lors du plateau ! Ils doivent le découvrir et le pratiquer au minimum à l'entraînement précédent le plateau.**

## JEU U6-U7 PHASE PRINTEMPS

Plateau du 14/03 : L'épervier n°5

Plateau du 25/04 : Les sorciers

Plateau du 09/05 : La zone à atteindre

Plateau du 16/05 : Le multi-but

Plateau du 23/05 : La balle au capitaine

## **A vous de vous adapter !!**

Si le jeu ne peut pas être réalisé pour cause de manque d'effectif (1 seule équipe au jeu par exemple), proposer autre chose :

- Parcours motricité (la locomotive)
- Eveil au jonglage (le magicien)
- 1 c 1

Catégorie :

U7

JEU

L'épervier  
5

Espace :

40x20m

Effectif :

10

Durée :

10'

On a le ballon

Conserver / Progresser

Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon

S'opposer à la progression

S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

### Descriptif

#### OBJECTIF

Reconnaître la cible à attaquer et à défendre

#### BUT

Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.

#### CONSIGNES

Les joueurs doivent aller dans la zone refuge en conduite de balle en évitant les deux chasseurs qui chassent dans leur zone. Il peuvent s'arrêter dans la zone refuge située entre les deux zones chasseurs. Le chasseur essaye de faire sortir le ballon de son espace de jeu.

#### VARIABLES

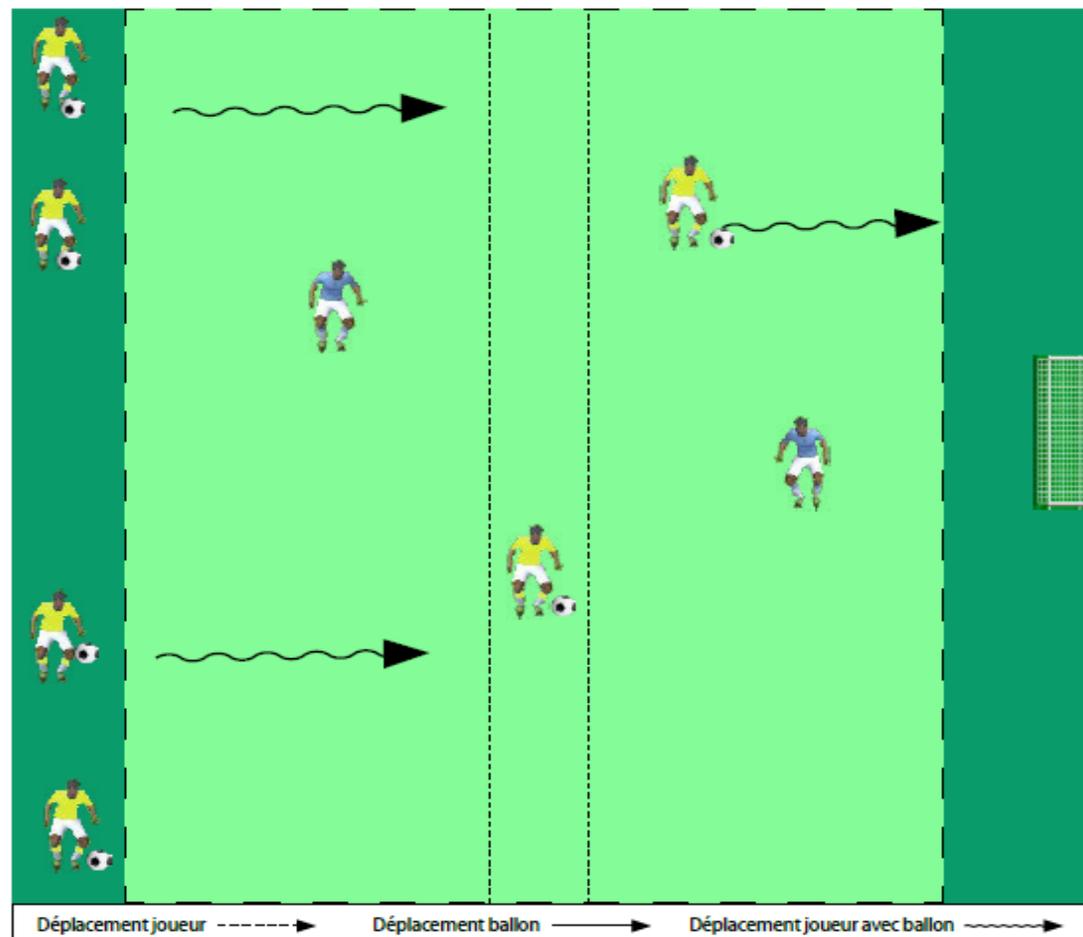
Éléments pédagogiques

#### METHODE PEDAGOGIQUE

ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner

#### VEILLER A :

Changer souvent de chasseur  
L'occupation de l'espace  
L'activité des enfants  
Encourager et valoriser



Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
**Les sorciers**

Espace :  
**15x20m**

Effectif :  
**10**

Durée :  
**10'**

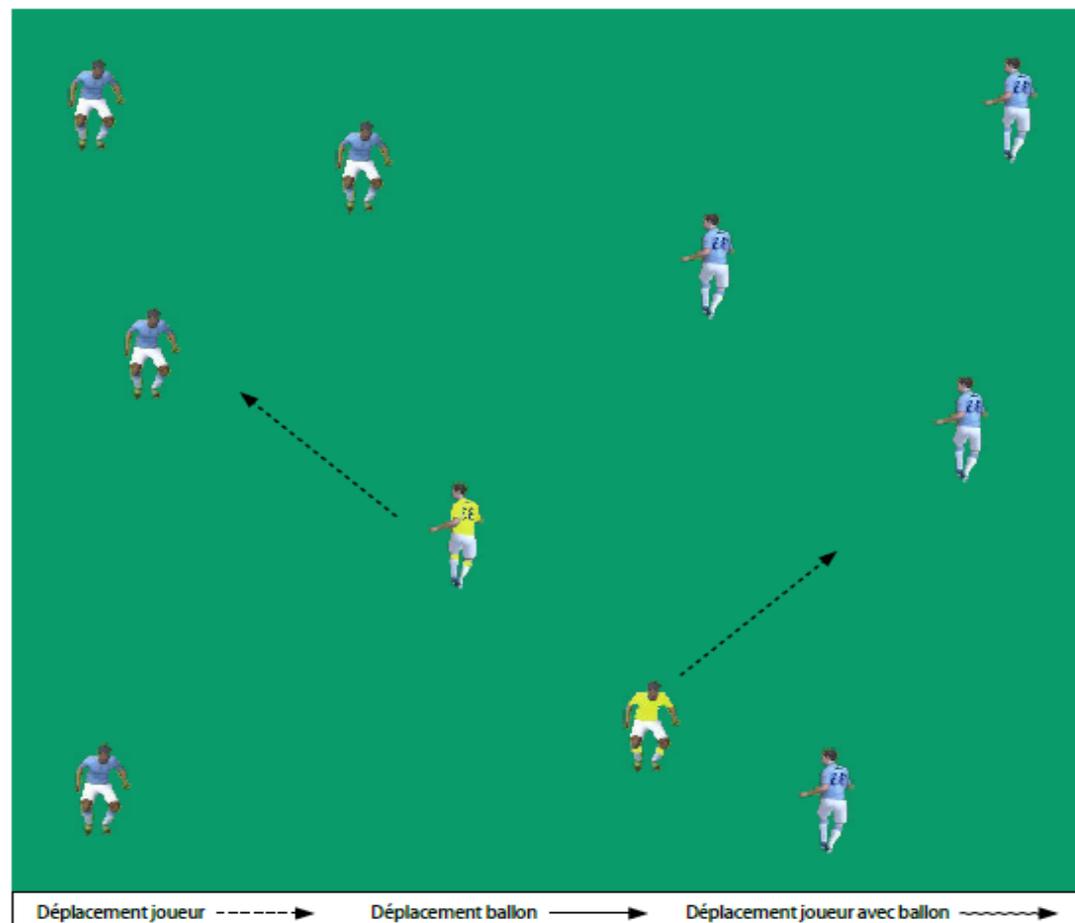
On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Développement moteur

### Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Maitrise des appuis et déplacements
	BUT
	Ne pas se faire toucher par les joueurs adverses (les sorciers)
Éléments pédagogiques	CONSIGNES
	Les sorciers doivent toucher les autres joueurs Dès qu'ils sont touchés, ils doivent rester sur place en écartant les jambes Pour les délivrer, leurs partenaires doivent passer entre leurs jambes
	VARIABLES
	Un ou plusieurs sorciers - Sans ballon Ballon à la main (pour libérer un partenaire, faire passer le ballon entre les jambes) Ballon dans les pieds (pour libérer un partenaire, faire passer le ballon entre les jambes)
	METHODE PEDAGOGIQUE
	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
VEILLER A :	
Faire identifier l'espace de jeu Identifier le/les sorciers Veiller à ce que les joueurs touchés restent immobiles, dans l'attente d'être libérés par un partenaire	



Catégorie :  
**U7**

JEU  
La zone  
atteindre 1

Espace :  
**25x15m**

Effectif :  
**5C5 ou 4C4**

Durée :  
**2x5'**

On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

### Descriptif

Tâches

#### OBJECTIF

Coopérer pour atteindre la zone

#### BUT

Atteindre la zone de but aplatir le ballon

#### CONSIGNES

On joue à la main.  
On peut courir avec la balle dans ses mains.  
On peut toucher le porteur de balle pour récupérer le ballon.  
On peut transmettre le ballon.  
Ballon mal maîtrisé = ballon perdu et rendu à l'adversaire

Éléments pédagogiques

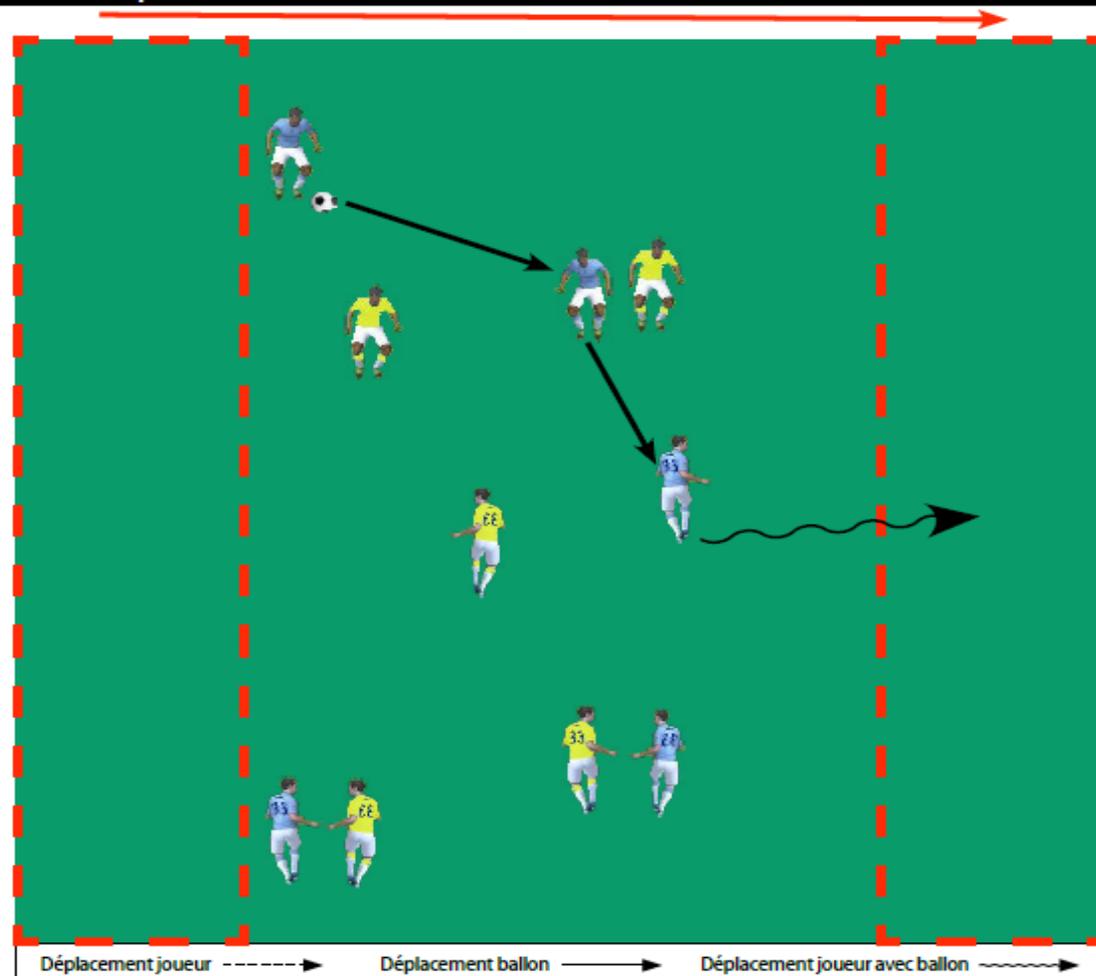
#### VARIABLES

#### METHODE PEDAGOGIQUE

**ACTIVE** - Laisser jouer - Observer - Questionner

#### VEILLER A :

L'occupation de l'espace  
Bien compter les points  
L'activité des enfants  
Encourager et dynamiser  
Questionner les enfants



Déplacement joueur - - - - -> Déplacement ballon ———> Déplacement joueur avec ballon ~~~~~>

Catégorie :  
**U7**

**JEU**  
Le multi buts  
1

Espace :  
**30x20m**

Effectif :  
**5C5**

Durée :  
**2x5'**

On a le ballon  
Conserver / Progresser  
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon  
S'opposer à la progression  
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

### Descriptif

#### OBJECTIF

Coopérer pour marquer

#### BUT

Marquer le plus de buts

#### CONSIGNES

On attaque 2 buts , on défend 2 buts.  
Pas de gardiens de but.  
1 but = 1 point

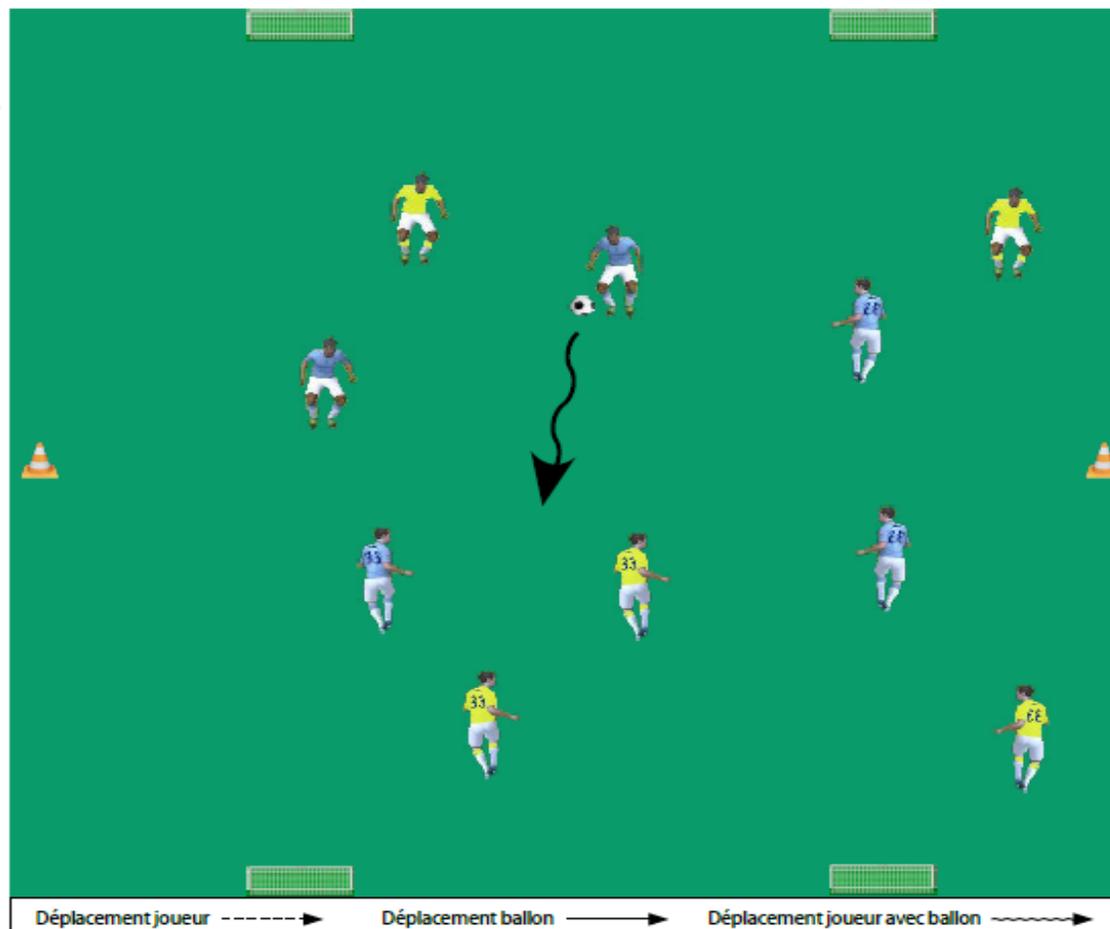
#### VARIABLES

#### METHODE PEDAGOGIQUE

**ACTIVE** - Laisser jouer - Observer - Questionner

#### VEILLER A :

L'occupation de l'espace et la taille des buts  
Bien compter les points  
L'activité des enfants  
Encourager et dynamiser  
Questionner les enfants



Catégorie :

U7

JEU

La balle au capitaine 1

Espace :

25x15m

Effectif :

5C5

Durée :

2x5'

On a le ballon

Conserver / Progresser

Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon

S'opposer à la progression

S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

## Descriptif

## OBJECTIF

Coopérer pour atteindre le joueur

## BUT

Atteindre le joueur capitaine dans la zone

## CONSIGNES

On ne peut pas courir avec la balle dans ses mains.  
 On ne peut pas toucher le porteur de balle.  
 Ballon mal maîtrisé = ballon perdu et rendu à l'adversaire.  
 1 mètre sépare le défenseur du porteur du ballon.

## VARIABLES

## METHODE PEDAGOGIQUE

ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner

## VEILLER A :

L'occupation de l'espace  
 Bien compter les points  
 L'activité des enfants et les rotations  
 Encourager et dynamiser  
 Questionner les enfants

