



GUIDE PLATEAU U9

SAISON 2013 2014

JOUEURS NES EN 2005 ET 2006

Date des Plateaux

- 21 / 09 / 13 : Plateau 1 : Foot à 5
- 5 / 10 / 13 : Plateau 2 : Foot à 5
- 19 / 10 / 13 : Plateau 3 : Foot à 5
- 16 / 11 / 13 : Plateau 4 : **Foot à 4**
- 15/ 03 / 14 : Plateau 5 : **Foot à 4**
- 29/ 03 / 14 : Plateau 6 : Foot à 5
- 12/ 04 / 14 : Plateau 7 : Foot à 5
- 17/ 05 / 14 : Plateau 8 : Foot à 5
- 31/ 05 / 14 : Plateau 6 : Foot à 5
- 14/ 06 / 14 : JND : **Foot à 4**

Sans oublier le FUTSAL (foot à 5) à partir du 30 novembre (sur inscription)



COMPTE-RENDU PLATEAU U7 / U9

DATE DU PLATEAU :

LIEU DU PLATEAU :

CLUB ORGANISATEUR



NOM ET PRENOM DU RESPONSABLE :

TELEPHONE DU RESPONSABLE :

CLUBS CONVOQUEES	NOMBRE D'EQUIPES CONVOQUEES	NOMBRE D'EQUIPES PRESENTES	NOMBRE DE JOUEURS

COMPTE-RENDU DU PLATEAU : (nombre de rotations - nombre et type d'ateliers - temps de jeu par atelier etc..)

REMARQUES ET OBSERVATIONS : (météo - gouter - blessure - retard - absence, comportement etc..)

JOINDRE A CETTE FEUILLE LES FEUILLES D'ENGAGEMENT DES CLUBS

RETOUR DU DOSSIER AU DISTRICT SOUS 48H00



FICHE D'ENGAGEMENT

Catégorie : U9

Club :

N°	NOM	PRENOM	N° LICENCE	Equipe 1	Equipe 2	Equipe 3	Equipe 4
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							

Non du Dirigeant équipe N°1 : _____ N° de licence : _____

Nom du Dirigeant équipe N°2 : _____ N° de licence : _____

Nom du Dirigeant équipe N°3 : _____ N° de licence : _____

Nom du Dirigeant équipe N°4 : _____ N° de licence : _____

Je certifie avoir pris connaissance du règlement du Football à 5 et y adhère sans réserve.

A _____ le _____

Signatures des responsables des équipes :

La fiche d'engagement est à rendre à l'organisateur du plateau.

PRINCIPES DU PLATEAU « ATELIERS - MATCHS »

Chaque équipe participera obligatoirement en alternance à des jeux éducatifs et des rencontres de football à 5 ou à 4 (voir calendrier en page d'accueil).

Les plateaux sont réservés uniquement aux enfants (garçons et filles) nés en 2005,2006 et LICENCIES.

Les rencontres se déroulent avec des équipes composées de 5 JOUEURS sur le terrain pour le football à 5 et de 4 joueurs pour le football à 4. Le ballon utilisé est de taille n°3.

Les plateaux ne font pas l'objet de compétition, ni de classement. Tous les enfants doivent jouer.

Ne pas hésiter à mélanger les enfants quand il y a trop de remplaçants pour former une équipe supplémentaire.

Toutes les équipes ne sont pas obligées de se rencontrer.

Ne pas oublier le goûter.

En cas d'absence sur un plateau, merci d'en informer le club organisateur rapidement.

SUCCEs DU PLATEAU = CONVIVIALITE ET RIGUEUR DANS L ORGANISATION



QUELQUES CONSEILS POUR LA BONNE ORGANISATION DES PLATEAUX

Chaque club organisera 3 plateaux pour la saison. (10 équipes en moyenne)

Un plateau U9 doit impérativement se dérouler sur un **terrain de Foot à 11**.

Dans la semaine qui précède le plateau :

- Prévoir l'encadrement (les responsables d'équipes, le coordinateur, la personne ressource, Les responsables d'ateliers et éventuellement, les arbitres), le goûter (solliciter les parents)
- Prévoir les ballons (suivant les jeux), constri-foot pour les buts, coupelles pour matérialiser les terrains, matériel selon les ateliers choisis, une pharmacie, des chasubles, des bouteilles d'eau.

Le matin du plateau :

- Installer minutieusement le matériel sur le terrain ; les surfaces doivent être délimitées de façon précise et distincte, si possible utiliser des couleurs différentes.

Le début du plateau :

- L'équipe de dirigeants responsables du plateau doit être présente 1H avant le plateau.
- Inscrire les équipes dès leur arrivée et numérotter les équipes.
- Récupérer les feuilles de présences de tous les clubs présents.
- Prendre quelques minutes avec les dirigeants de toutes les équipes afin de leur réexpliquer le fonctionnement.

Pendant le plateau :

- Demander aux parents et aux spectateurs de rester en dehors du terrain, seul les responsables d'équipes peuvent être sur le terrain.

A la fin du plateau :

- Demander aux dirigeants des équipes présentes sur chaque atelier de regrouper le matériel au milieu du terrain à la fin de la dernière rotation.
- Prévoir un goûter pour chaque enfant.

RAPPEL

CHRONO : L'encadrement se réunit une heure avant le début du plateau pour la mise en place des terrains :

- 9h00 : installation des terrains
- 9h15 : réunion d'organisation interne : qui fait quoi ?
- 9h30 : Accueil des équipes + distribution des feuilles d'engagement et vérification du nombre d'équipes
- 9h50 : Réunion des responsables pour numérotation des équipes et répartition des équipes suivant le plan
- 10h00 : début des matchs et ateliers
- 11h30 : fin du plateau, rangement des terrains et du matériel, distribution du goûter par le club organisateur.

***Et surtout ne pas oublier que le plateau est un moment de fête,
où les enfants doivent tous jouer et s'amuser.***

Pas de championnat, de classement, de compétition

ORGANISATION DES PLATEAUX DE FOOT A 4

SAMEDI 16 NOVEMBRE 2013 ET SAMEDI 15 MARS 2014

Objectifs :

- Diversifier la pratique.
 - Proposer une animation festive et ludique.
 - Rassembler de nombreuses équipes permettant de varier les oppositions.
 - Jouer à effectif réduit : joueurs plus souvent en contact avec le ballon.
- Tous les joueurs doivent jouer, ne pas hésiter à faire des équipes supplémentaires mélangées.
- Formule dite de « l'ascenseur » (Montées et Descentes) : très appréciée des enfants.

Règlements :

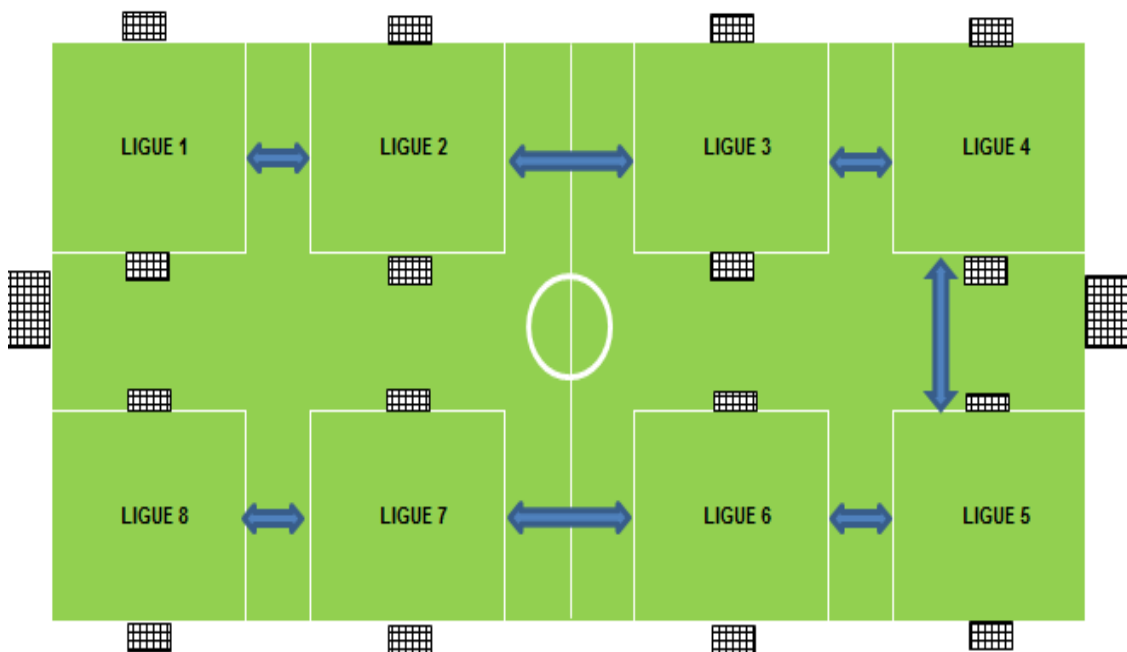
- 10 à 20 équipes de 4 joueurs par site.
- **Effectif : 4 contre 4 avec gardien sur un terrain de 25 x 15 m.**
- Temps de jeu : 10 matchs de 4 minutes entrecoupés de 2 à 3 minutes de pause entre les rencontres.
- Si le nombre d'équipes est impair : crée une équipe supplémentaire composée par des joueurs de plusieurs équipes.

CONSEILS :

- Présenter le déroulement aux éducateurs avant de démarrer.
- Prévoir des ballons autour des terrains.
- Prévoir plusieurs jeux de chasubles.
- Mettre des affiches sur le terrain (L1, L2...L8...L9...L10) pour que les joueurs puissent se repérer.
- Mettre des coupelles pour délimiter le milieu de chaque terrain.
- Mettre des constris-foot ou des cônes pour délimiter les buts.
- Mettre des coupelles pour délimiter les terrains (1 couleur par terrain).
- Eviter les remplaçants en créant des équipes supplémentaires composées de joueurs de plusieurs clubs.
- Une seule personne gère le temps (coup de sifflet au départ et à la fin de chaque rotation).

EXEMPLE A 16 EQUIPES

- 16 équipes.
- 8 mini-terrains nommé Ligue 1 (L1) , Ligue 2 (L2), Ligue 3 (L3), Ligue 4 (L4),Ligue 8 (L8).
- Tirage au sort des équipes pour déterminer le terrain où se jouera le premier match.
- A l'issue de chaque match, l'équipe vaincue « descend » et l'équipe vainqueur « monte » : système de l'ascenseur.
- Ex : le vainqueur sur le terrain L4 monte sur le terrain L3 et le perdant du terrain L4 descend sur le terrain L5.
- A noter que : Le vainqueur du terrain 1 reste sur ce terrain et le perdant descend sur le terrain 2.
- A noter que : Le perdant du terrain L8 (dernier terrain) reste sur ce terrain et que le vainqueur monte au terrain L7.
- En cas d'égalité au premier match, les éducateurs effectueront un tirage au sort et pour les autres matchs, priorité à l'équipe qui monte.



10 équipes : installer 5 terrains
 12 équipes : installer 6 terrains
 14 équipes : installer 7 terrains
 18 équipes : installer 9 terrains
 20 équipes : installer 10 terrains
 Etc...

Je m'appelle Enzo, j'ai 8 ans,

J'attends de mes parents :

Qu'ils soient supporteurs,
Qu'ils m'encouragent,
Qu'ils n'interviennent pas à la place de mon Educateur
Qu'ils me laissent jouer,
Qu'ils me mettent en confiance
Qu'ils me valorisent,
Qu'ils encouragent les attitudes Fair-Play.

« Mes erreurs sont nombreuses... mais indispensables pour ma progression »

Et j'attends de mon Educateur :

Qu'il respecte la philosophie de ma catégorie Plaisir / Jeu ...
Qu'il me valorise et me mette en confiance sans me crier dessus,
Qu'il comprenne que pour moi, le Foot c'est avant tout

- **Un plaisir,**
- **M'amuser en jouant, matchs et jeux**
- **Etre avec mes copains**

Qu'il me mette au moins 1 fois « titulaire » sur les 4 matchs,
Qu'il me fasse jouer autant de fois que mes copains

- **au moins 50% de temps de jeu sur le plateau**

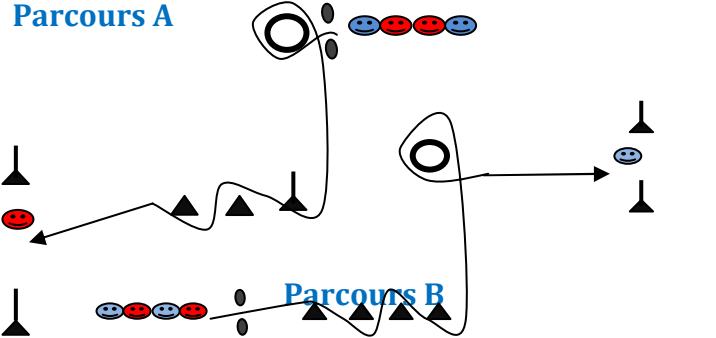
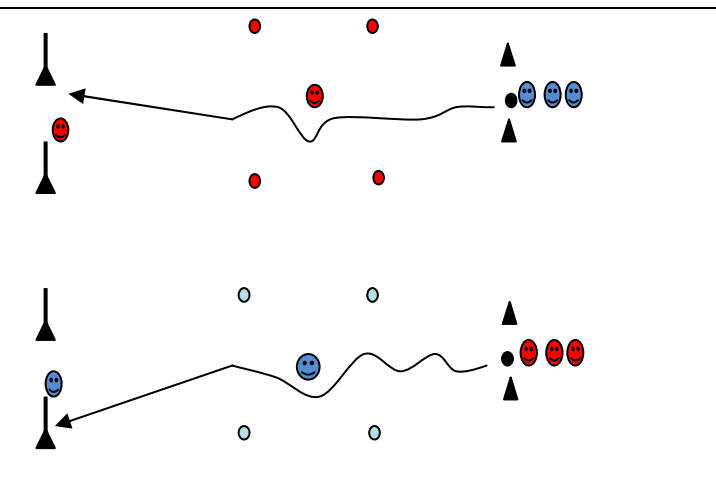
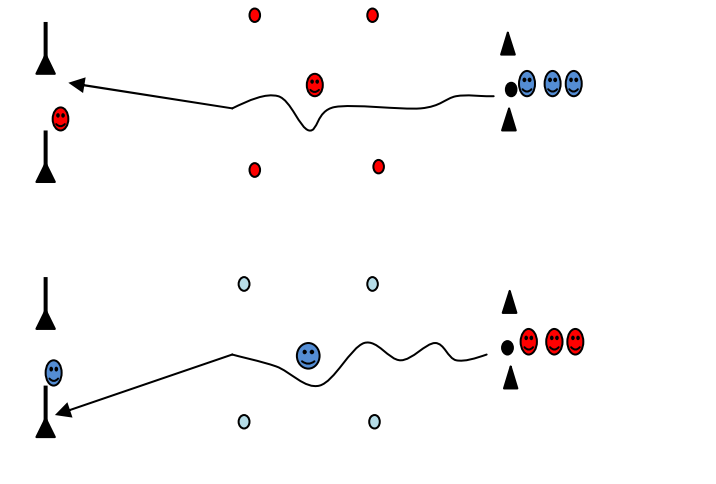
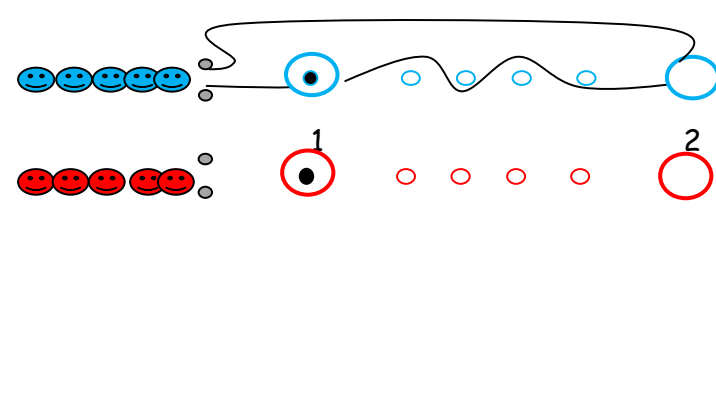
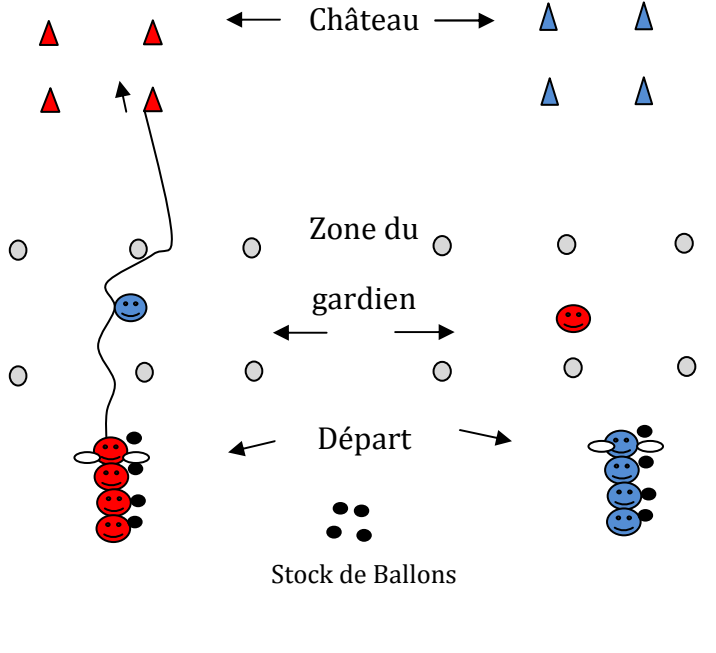
Qu'il observe sans me commander et et me laisse prendre des initiatives dans le jeu,

Qu'il communique avec moi :

- **me parle, me conseille, me sécurise, me stimule, me recadre**

« La confiance favorise mon apprentissage »

RENTREE DU FOOT : SAMEDI 21 SEPTEMBRE 2013

<p>Atelier 1</p>	<p>Tracer 2 ateliers avec les buts face à face.</p> <p>Les 2 ateliers fonctionnent en même temps.</p> <p>Le joueur effectue le parcours A en conduite de balle et tire au but. Puis il récupère son ballon et va sur le parcours B.</p> <p>Changer les 2 gardiens toutes les 3 minutes.</p>	<p>Parcours A</p>  <p>Parcours B</p> 
<p>ATELIER 2</p>	<p>Tracer 2 ateliers identiques : (but de 4m, 1 carré de 6m sur 6m).</p> <p>Objectif : un attaquant part en conduite de balle, il doit essayer de dribbler le défenseur pour pouvoir sortir du carré (par la ligne de fond). Si l'attaquant arrive à dribbler le défenseur, il tire au but.</p> <p>Attention : le défenseur n'a pas le droit de sortir de son carré. L'attaquant n'a pas le droit de sortir du carré par le côté.</p> <p>Le duel est terminé dès que l'attaquant est passé ou que le défenseur a récupéré ou dégagé le ballon.</p> <p>Les 2 ateliers fonctionnent en même temps. Changer les défenseurs toutes les 3 minutes. Compter les buts marqués entre les 2 équipes.</p>	
<p>ATELIER 3</p>	<p>2 équipes, de x joueurs.</p> <p>Au signal : Un joueur de chaque équipe part récupérer le ballon dans le cerceau 1, court entre les coupelles et pose son ballon dans le cerceau 2. Il revient par le côté et tape dans la main du suivant. Celui-ci part le plus vite possible, passe par le côté, récupère le ballon dans le cerceau 2, fait le parcours et pose son ballon dans le cerceau 1.</p> <p>La 1^{ère} équipe qui passe tous ses joueurs gagne</p>	
<p>ATELIER 4</p>	<p>Remplir le château. 2 ateliers identiques.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un carré matérialise le château que chaque équipe doit remplir avec le trésor (ballons). - Les joueurs partent un par un (chacun leur tour) et doivent essayer de passer le gardien (défenseur) sans se faire prendre leur trésor (ballon) pour aller le mettre dans le château. Si le gardien arrive à sortir le ballon de sa zone, le joueur récupère son ballon et retourne au départ. Puis un autre joueur part. - Le défenseur n'a pas le droit de sortir de sa zone. - Au bout de 3 minutes, on compte combien de ballons sont dans chaque château : Quelle équipe a gagné ? - Puis on change les défenseurs et on fait une autre manche. <p>Animer le jeu, encourager les enfants, faire respecter les règles, compter les points.</p>	



Le Foot Amateur

RENTREE DU FOOT U9 (2005 / 2006)

SAMEDI 21 SEPTEMBRE 2013

Les joueurs non-licenciés peuvent participer mais doivent être inscrits sur les feuilles de match.

Le chiffre entre parenthèse correspond au nombre d'équipes convoquées ou au numéro de l'équipe. (Merci de respecter votre nombre d'équipes afin de faciliter l'organisation des plateaux)

Stade Synthétique des Pouges à Arbouans - Convocation à 13h30 - début à 14h. (14 équipes)

(Organisation FC Sochaux) Responsable District : Marc Tisserand

FC Sochaux Montbéliard (1) - Montbéliard ASC (1) - US Montbéliard (1) - Valentigney (1 et 2) - Sous Roches (1 et 2) -
US Sochaux (1 et 2) - ASPSM (1) - Courcelles les Mtb (1 et 2) - Bethoncourt (1 et 2).

Stade de l'Isle sur le Doubs - Convocation à 9h30 - début à 10h. (14 équipes)

Responsable District : Pierre Etienne Demillier

Isle sur le Doubs (1 et 2) - GJ Belleherbe Sancey (1 et 2) - Rougemont (1) - GJ Les Beussières (1) - GJ Les 3 Cantons (1 et 2) -
Voujeaucourt (1, 2 et 3) - Arcey (1, 2 et 3).

Stade de Mathay - Convocation à 9h30 - début à 10h. (14 équipes)

Responsable District : Philippe Orsat

Mathay (1) - Pays Rudipontain (1 et 2) - GJ Hippolytecheroux (1) - GJ Courtefontaine (1) - Bart (1, 2, 3, 4 et 5) -
Grand Charmont (1 et 2) - Audincourt (1 et 2).

Stade de Grandvillars- Convocation à 9h30 - début à 10h. (15 équipes)

Responsable District : Dominique Pruniaux

GJ Sud Territoire (1, 2, 3 et 4) - GJ VRAMont (1) - GJ Dampierre Etupes (1 et 2) - ENVC (1) - Exincourt (1,2 et 3) -
Hérimoncourt (1) - Beaucourt (1) - Seloncourt (1 et 2)

Stade d'Andelnans - Convocation à 9h30 - début à 10h. (15 équipes)

Responsable District : Marchetti Cédric

ASDAM (1 et 2) - Bavilliers (1 et 2) - Méziré (1 et 2) - Chatenois (1 et 2) - Chevremont (1) - Essert (1 et 2) - Belfort Sud (1)
Montreux Château (1) - BRCL (1 et 2)

Stade de Valdoie - Convocation à 9h30 - début à 10h. (16 équipes)

Responsable District : Bertrand Broglin

Valdoie (1, 2, 3, 4, 5 et 6) - Giro Lepuix (1 et 2) - GJ Sous Vosgien (1, 2 et 3) - ASNT (1) - ASM Belfort (1, 2 et 3) -
Offemont (1).



LA RENTRÉE DU FOOT EN U9

Samedi 21 Septembre 2013

Extrait des Lois du Jeu en U7 – Nouveautés



Le Foot Amateur

Terrain : longueur 35 mètres, largeur 25 mètres, avec des buts de 4 mètres de large.

Ballon utilisé : taille 3.

Une équipe : 5 joueurs dont un gardien de but et 3 remplaçants maximum.

Tous les joueurs doivent participer au maximum et d'une façon égale.

Coup d'envoi : identique au foot à 11 sauf qu'il est interdit de marquer directement sur l'engagement.

Les joueurs adverses doivent se trouver à 4 mètres du ballon. Rappel : le coup d'envoi se fait vers l'avant.

Hors-jeu : il n'y a pas de hors-jeu.

Coups Francs : Identique au foot à 11 sauf que le tacle est interdit.

Tous les coups francs sont directs avec les joueurs de l'équipe adverse à 4 mètres du ballon au moment de la frappe.

Si une faute est sanctionnée d'un coup franc dans la surface de réparation, il y a un coup de pied de réparation (pénalty) à 6 mètres du but.

Le gardien de but peut se saisir du ballon avec les mains sur une passe de son partenaire (uniquement en U7 et U9).

Rentrée de touche :

La rentrée de touche s'effectue au pied, ballon arrêté sur la ligne à l'endroit où le ballon est sorti du terrain.

Le joueur a deux possibilités :

- soit il effectue une passe au sol,
- soit il rentre sur le terrain en conduite de balle.

Dans les deux cas, le joueur qui effectue la touche n'a pas le droit de marquer avant qu'un autre joueur (partenaire ou adversaire) touche le ballon.

Coup de pied de but (« 6 mètres ») : Le ballon est placé devant le but à une distance de 6 mètres de la ligne du but à hauteur des 2 cônes qui délimitent la surface du gardien de but. Cette remise en jeu devra obligatoirement être effectuée par le Gardien de But. Dans le cas contraire, elle sera à recommencer et devra être effectuée par ce dernier.

La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 4 mètres.



Plaisir
Bonne saison !
Jouer
Respect



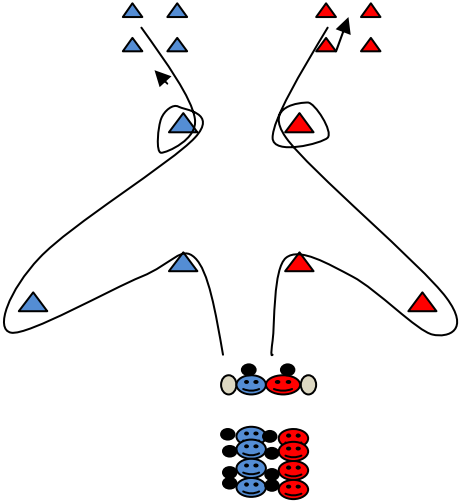
PLATEAU N°2 : SAMEDI 12 OCTOBRE 2013

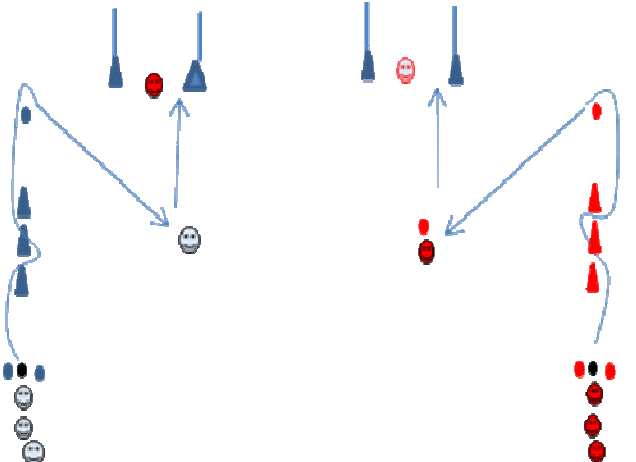
<p style="text-align: center;">ATELIER 1</p>	<p>SITUATION : le 2 contre 1</p> <p>Tracer 1 atelier : but de 4m, 1carré de 10m sur 10m.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Objectif : deux attaquants partent, ils doivent essayer de dribbler le défenseur pour pouvoir sortir du carré en conduite de balle par la ligne de fond du carré. - L'attaquant qui arrive à sortir du carré tire au but. - Attention : le défenseur n'a pas le droit de sortir de son carré. - L'attaquant n'a pas le droit de sortir du carré par le côté. - Le duel est terminé dès qu'un attaquant est passé ou que le défenseur a récupéré ou dégagé le ballon. <p>Changer les rôles défenseurs/attaquant à la moitié du temps.</p> <p>Interroger les enfants : Quand l'attaquant doit il faire une passe ? Quand l'attaquant doit il y aller seul ? Où doit se placer l'attaquant qui n'a pas la balle ?</p>	
<p style="text-align: center;">ATELIER 2</p>	<p>JEU : multi buts 1 contre 1</p> <p>Sur un terrain de 15mX10,</p> <p>Les joueurs s'affrontent en 1 contre 1. L'éducateur fait une passe à un joueur. Dès qu'il a contrôlé le ballon un joueur de l'autre équipe entre en jeu. L'objectif est de marquer dans un des 2 buts adverse.</p> <p>Si le défenseur récupère le ballon, il peut à son tour marquer.</p> <p>Le duel est terminé : lorsque le ballon sort, lorsqu'il y a un but, ou quand le</p> <p>duel a duré plus de 30 secondes.</p>	

PLATEAU N°3 : SAMEDI 19 OCTOBRE 2013

<p style="text-align: center;">ATELIER 1</p>	<p>SITUATION : le 2 contre 1</p> <p>Situation identique à celle du plateau 2, avec la variante suivante :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour pouvoir marquer, un des deux attaquants doit réussir à passer en conduite de balle dans une des deux portes. <p>Interroger les enfants : Quand l'attaquant doit il faire une passe ? Quand l'attaquant doit il y aller seul ? Où doit se placer l'attaquant qui n'a pas la balle ?</p>	
<p style="text-align: center;">ATELIER 2</p>	<p>JEU : Le béret avec défenseur</p> <p><u>Parcours :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes face à face, chaque joueur a un numéro - A l'appel du numéro les deux joueurs vont récupérer leur ballon, vont faire le slalome passe entre les 2 coupelles et essayent de dribbler le défenseur pour pouvoir tirer et marquer dans une des deux portes. - Le premier qui marque, donne un point à son équipe. - Faire une manche complète (tous les joueurs passent une fois) puis changer les défenseurs. 	

PLATEAU N°6 : SAMEDI 29 MARS 2014

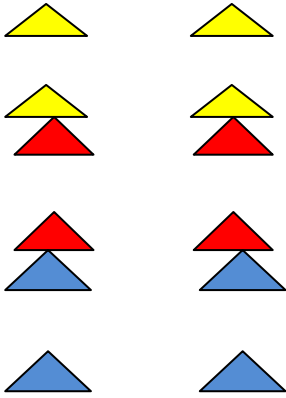
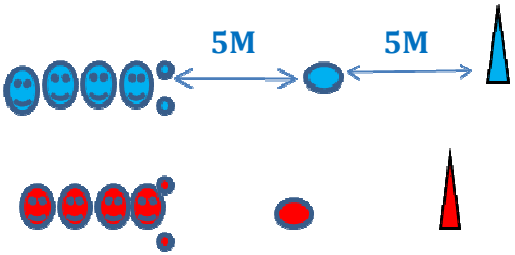
<p>ATELIER 1</p>	<p>EXERCICE TECHNIQUE : Conduite – relais</p> <ul style="list-style-type: none">- Tracer 2 ateliers identiques.- Au signal de l'éducateur 1 joueur de chaque équipe part en conduite de balle, exécute le parcours et immobilise le ballon dans le carré. --- Puis il revient tout droit le plus vite possible pour taper dans la main du joueur suivant qui part à son tour. <p>- La première équipe à avoir mis tous ses ballons dans le carré gagne la manche.</p> <p>Faire plusieurs manches.</p> <p>Inverser les équipes de parcours à chaque manche. Compter les points, animer.</p>	
-------------------------	---	--

<p>ATELIER 2</p>	<p>EXERCICE TECHNIQUE : Conduite – passe - tir</p> <p>Tracer 2 ateliers identiques, côte à côte.</p> <p>Le 1er joueur, part en conduite de balle, slalome entre les 3 conis-foot, passe derrière la coupelle et fait une passe en retrait au joueur situé à la coupelle. Celui-ci contrôle et tire au but. (système passe et suit).</p> <p>Les équipes inversent d'atelier au bout de 6 minutes.</p>	
-------------------------	---	---

PLATEAU N°7 : SAMEDI 12 AVRIL 2014

<p>ATELIER 1</p>	<p>SITUATION : traverser la rivière</p> <ul style="list-style-type: none">- 3 attaquants partent en même temps en conduite de balle et doivent essayer de franchir la rivière en conduite de balle. Les 2 défenseurs doivent sortir les ballons des attaquants pour les empêcher d'aller marquer.- Les joueurs qui réussissent à franchir la rivière ont le droit d'aller tirer au but- Compter les buts marqués par l'équipe bleue puis inverser les rôles à la moitié du temps.	
<p>ATELIER 2</p>	<p>JEU : multi buts 2 contre 2</p> <p>Sur un terrain de 15mX10,</p> <p>Les joueurs s'affrontent en 1 contre 1. L'éducateur fait une passe à un joueur. Dès qu'il a contrôlé le ballon</p> <p>un joueur de l'autre équipe entre en jeu. L'objectif est de marquer dans un des 2 buts adverse.</p> <p>Si le défenseur récupère le ballon, il peut à son tour marquer. Le duel est terminé : lorsque le ballon sort, lorsqu'il y a un but, ou quand le duel a duré plus de 30 secondes.</p>	

PLATEAU N°8 : SAMEDI 17 MAI 2014

<p>ATELIER 1</p>	<p>JONGLERIE</p> <p>Tracer 3 grands carrés de couleurs différentes. Tous les joueurs démarrent dans le premier carré avec un ballon chacun, pour passer dans le carré suivant, le joueur doit réussir l'objectif demandé.</p> <p>Carré jaune : 3 jonglages (2 fois) - Carré rouge : 6 jonglages (2 fois) - Carré bleu : 9 jonglages (2 fois)</p> <p>Attention : adapter l'objectif en fonction des joueurs (exemple ci dessous)</p> <p>Carré jaune : 5 jonglages (2 fois) - Carré rouge : 10 jonglages (2 fois) - Carré bleu 15 jonglages (2 fois)</p>	 <p>The diagram shows two vertical columns of triangles representing squares. The left column has four triangles: yellow, yellow, red, and blue. The right column has four triangles: yellow, red, blue, and blue. This represents a sequence of three squares: yellow (top), red (middle), and blue (bottom).</p>
<p>ATELIER 2</p>	<p>VITESSE MAITRISE</p> <p>Description du parcours : Un joueur de chaque équipe démarre au signal, sprinte sur 5 mètres, récupère le ballon dans le cerceau à la main, conduit sur 5 mètres, contourne le cône et replace le ballon dans le cerceau, Puis sprinte jusqu'à la ligne.</p> <p>Variante : faire le même parcours au pied</p> <p><u>Faire plusieurs manches</u> - Attention a ne pas créer un climat de compétition - le faire sous forme de relais</p> <p>Possibilité de mélanger les équipes</p>	 <p>The diagram illustrates a speed and control course. It shows a starting line with four blue and four red player icons. A blue ball is positioned 5 meters from the line. A blue cone is 5 meters from the ball. A red cone is further to the right. A red ball is also shown near the red cone. A blue line is at the end of the course.</p>

PLATEAU N°9 : SAMEDI 31 MAI 2014

<p>ATELIER 1</p>	<p><u>EXERCICE TECHNIQUE : Conduite – passe - tir</u></p> <p>Tracer 2 ateliers identiques, côte à côte.</p> <p>Le 1er joueur, part en conduite de balle, slalome entre les 3 constris-foot, passe derrière la coupelle et fait une passe en retrait au joueur situé à la coupelle. Celui-ci contrôle et tire au but. (système passe et suit).</p> <p>Les équipes inversent d'atelier au bout de 6 minutes.</p>	
-------------------------	---	--

<p><u>les chasseurs</u></p> <p>Sur un terrain de 20Mx20m</p> <p>Les joueurs rouges doivent conserver le ballon dans l'aire de jeu sans se le faire prendre par les chasseurs bleus.</p> <p>Toutes les 15 secondes l'éducateur fait rentrer un chasseur supplémentaire.</p> <p>Combien de temps les rouges vont conserver leur ballon ?</p> <p>Puis on inverse les rôles. L'équipe qui parvient à garder le ballon dans l'aire de jeu, le plus longtemps, sans le perdre ou se le faire prendre, gagne la manche.</p> <p>Faire plusieurs manches.</p> <p>Interroger les joueurs : Pourquoi les rouges ont gagnés ? Comment conserver le ballon ?</p>	
--	--