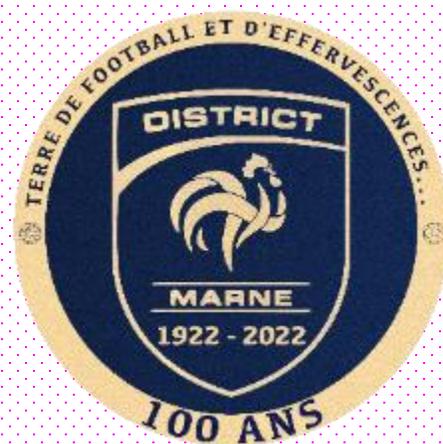


Pratique Spécifique Féminine

U8F U10F

Saison 2022/2023



2 PROTOCOLES

U8F

U10F

RESTAURATION DU CLIMAT ET MISE EN PLACE D'ÉVÈNEMENTS FESTIFS



DEBUT DE PATEAU

- Applaudissement des enfants puis ola
- ⇒ Remerciements aux adultes de les laisser jouer



FIN DE PATEAU

- Clapping par l'ensemble des personnes présentes
- ⇒ Remerciements



LOIS DU JEU - NOUVEAUTÉS

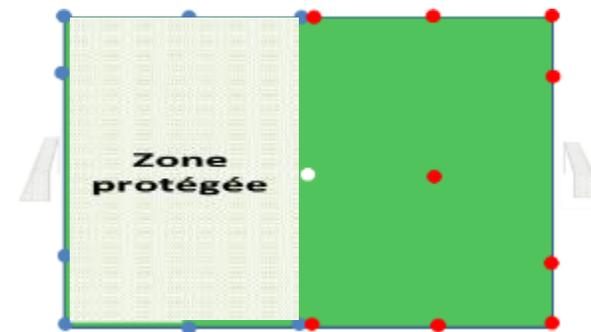
U8F

U10F

OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

1. Relance protégée : à la ligne médiane

(l'adversaire pourra entrer dans cette zone quand le ballon est touché par le joueur ou quand le ballon est sorti de la zone protégée).



2. Dimensions Terrain : U8F (28m x 20m) – U10F (35m x 25m)

3. Rentrée de touche

4. Coup de pied de coin (corner)

2 options pour le
joueur/joueuse



OU



Conduite de balle

Passe



 Précision : Si le joueur/joueuse décide de rentrer en conduite de balle suite à un corner ou à une touche, il/elle joue librement et donc il/elle peut tirer et donc marquer un but.

5. Temps de jeu : 50 minutes – découpé en 5 parties de 10 min

Toutes les équipes réalisent la même activité sur le même temps



LE CONTENU

OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

LE PLATEAU

Ordre à respecter pour toutes les équipes

U8F

Protocole DEBUT DE PLATEAU

Séquence n°1	Ballon Magique 2c2 (sans GdB)
Séquence n°2	Ballon Magique 3c3 (dont GdB)
Séquence n°3	Défi - Jeu
Séquence n°4	Match 4c4
Séquence n°5	Match 4c4

Protocole FIN DE PLATEAU

LE PLATEAU

Ordre à respecter pour toutes les équipes

U10F

Protocole DEBUT DE PLATEAU

Séquence n°1	Match 5c5
Séquence n°2	Match 5c5
Séquence n°3	Défi - Jeu
Séquence n°4	Match 5c5
Séquence n°5	Match 5c5

Protocole FIN DE PLATEAU

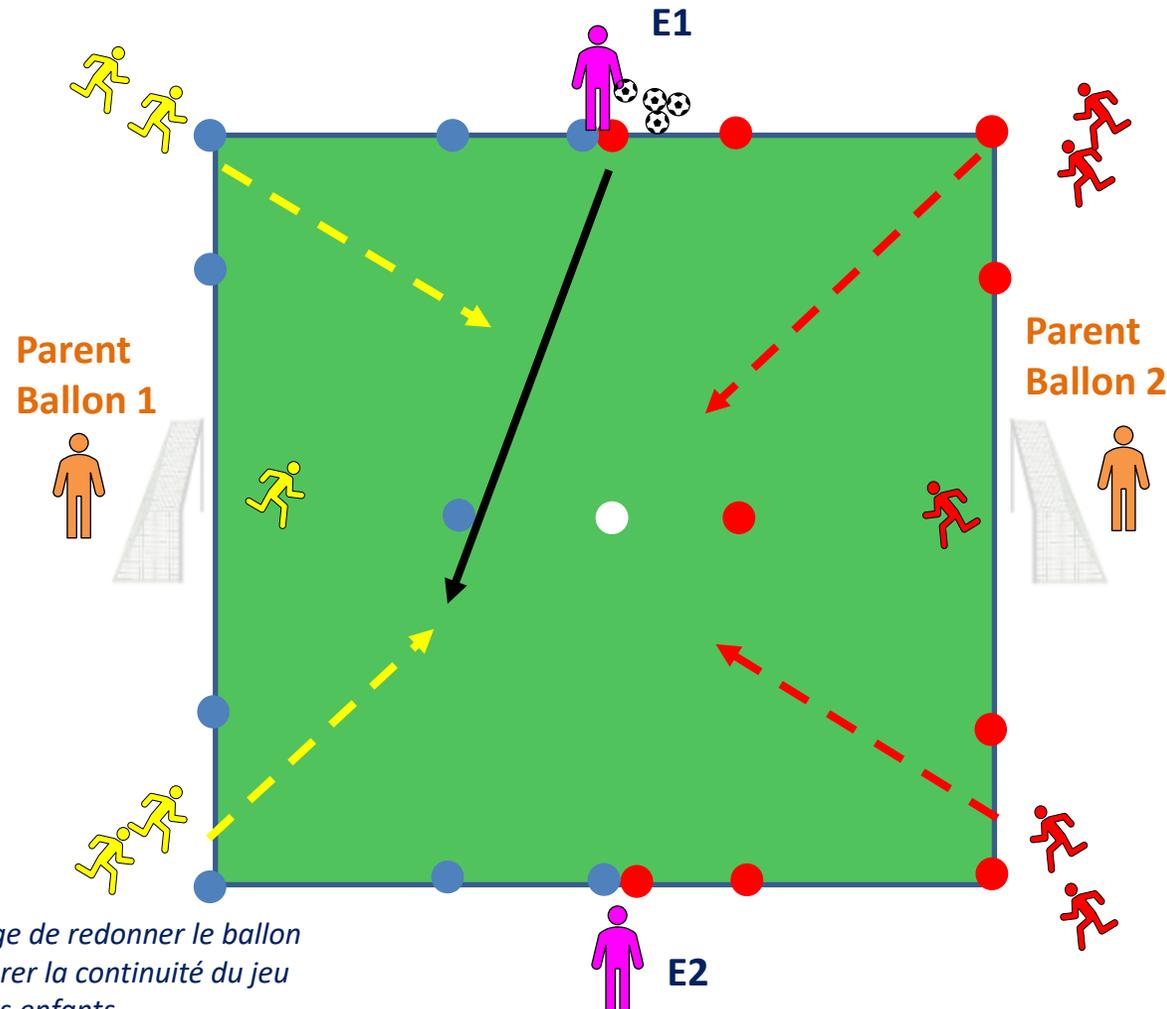
LE BALLON MAGIQUE

OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS



GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou jaune (passe dans les pieds du joueur).
- Le joueur ayant le ballon doit aller marquer dans le but adverse en éliminant son adversaire.
 - Si l'adversaire récupère le ballon, il tente de marquer à son tour.
 - Si le ballon est récupéré par le GB; relance à son partenaire.
 - Si le ballon sort en touche ou en sortie de but, E1 injecte un 2^{ème} ballon en criant « Ballon magique ». Les joueurs se disputent alors ce ballon.
 - A la fin de la séquence, les enfants quittent le terrain par les portes latérales et on recommence avec les autres.



CONSEILS pour E1 :

- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (1 à 2 ballons)
- Ne pas donner le ballon toujours à la même équipe
- Sur le ballon magique, donner correctement le ballon (à la main ou aux pieds) pour favoriser le contrôle de la part des enfants.
- Essayer de donner le ballon à un joueur/joueuse l'ayant eu le moins souvent.

ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB

Précision : Les parents-ballon sont en charge de redonner le ballon à l'animateur du ballon magique pour assurer la continuité du jeu et l'augmentation du temps de pratique des enfants.

DÉFI-JEU

Consignes :

Conduite de balle, pour tirer au but **dans** la zone protégée **avec** gardien de but. Départ du joueur dès que le joueur précédent a tiré. Retour du tireur au départ avec le ballon pour le joueur suivant.

But :

L'équipe qui a marqué le plus de buts gagne le défi.

Variante :

Départ depuis la ligne de touche opposée.

Animation :

Encourager/valoriser – Faire répéter – Rotation des gardiens de but – Compter les buts

Matériel :

- 2 ballons par équipe

