



" DEFI TIRS AU BUT "

U11

RAPPEL : Le défi obligatoire est à effectuer avant le début du critérium. L'équipe qui remporte le défi marque 1 pt. Le résultat doit être impérativement notés sur la feuille de match; Mettre une croix dans la case TAB du vainqueur du défi



MISE EN PLACE - ORGANISATION

- * Les 2 équipes effectuent leurs tirs au but sur le même but
- * Prévoir obligatoirement 2 ballons par équipe
- * Tir au but sur le point de pénalty à 9m

REGLES DU JEU

Comme une séance Tir au But chaque joueur tire au coup de sifflet de l'équipe

1er tir : Joueur de l'équipe A - Gardien de l'Equipe B

2ème tir: Joueur de l'équipe B - Gardien de l'Equipe A

3 manches

Après chaque tir, les joueurs se dirigent vers la zone extérieure identifiée.

1 tir par joueur et par gardien

Interdiction de changer de gardien pendant le défi sauf blessure

Terrain de Foot à 8

Organisation	
Surface	
Long	
Larg	
Diam	
Matériel	
	4
Effectif	
	5 à 7
	5 à 7
	5 à 7
	5 à 7

ANIMATION

Veiller à:

- * Donner le signal de départ
- * Encourager et valoriser
- * S'assurer que tous les enfants effectuent le tir au but

REMARQUES

Veiller à:

- * Le gardien se déplace latéralement sur sa ligne de but

COMPETENCES

Etre capable de:

- * surface de pied utilisée
- * position du corps et du pied d'appui

REMARQUES

Réservé à l'éducateur



" DEFI SHOOT OUT "

U11

RAPPEL : Le défi obligatoire est à effectuer avant le début du critérium. L'équipe qui remporte le défi marque 1 pt. Le résultat doivent être impérativement notés sur la feuille de match; Mettre une croix dans la case TAB du vainqueur du défi



MISE EN PLACE - ORGANISATION

* Les 2 équipes sont sur le même terrain

* Prévoir au moins 3 ballons par équipe

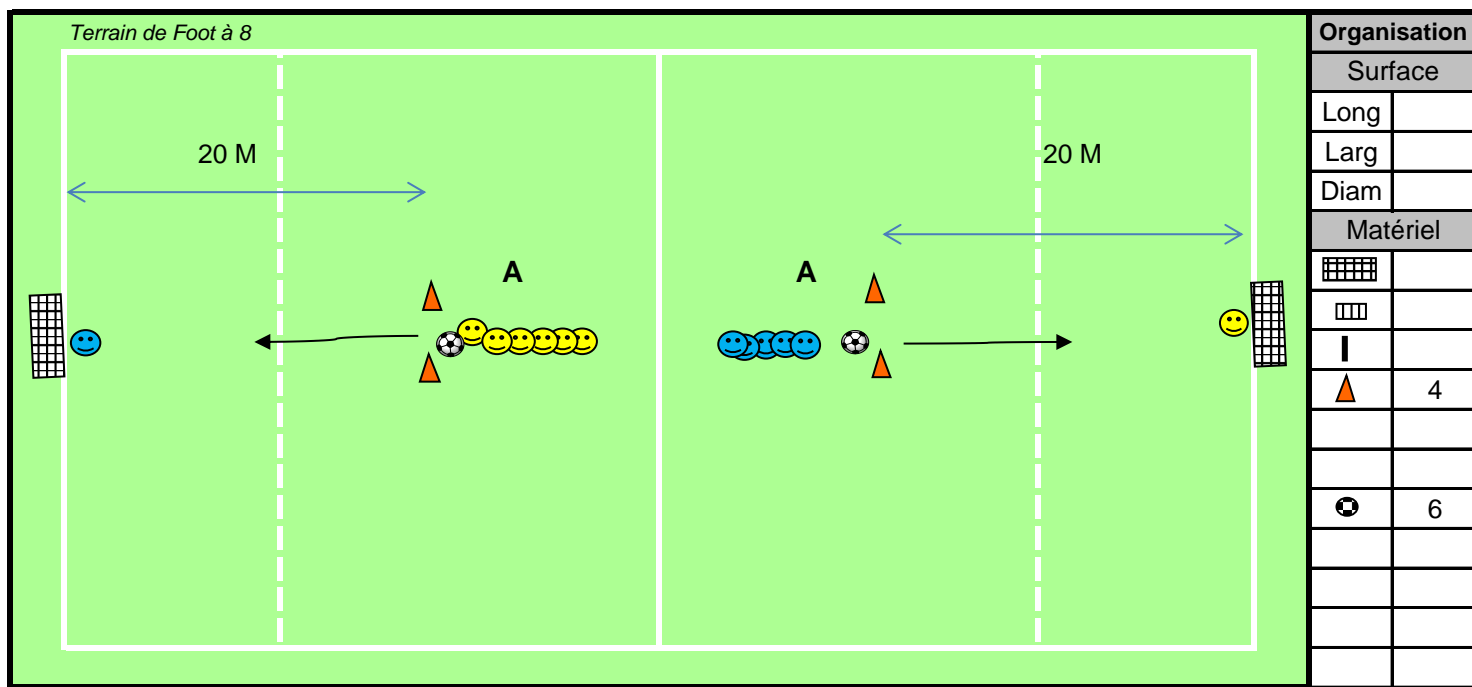
REGLES DU JEU

A: Les 2 premiers joueurs partent en même temps et doivent marquer le plus rapidement possible.

Libre dans la manière de marquer: Tir, 1c1 avec le gardien
1pt si but marquer - 2 pts si plus rapide que le joueur adverse

3 manches

Faire passer tous les joueurs même si nombre impair



ANIMATION
Veiller à :

- * Veiller à ce que les joueurs partent en même temps
- * Duel 1x1 d'une durée maximum de 5 sec

Veiller à :

- * Veiller à ce que tous les enfants effectuent leur passage
- * Compter les points

COMPETENCES
Etre capable de:

- * Conduire le ballon dans la direction choisie
- * Prendre l'information quant au positionnement gardien
- * Utilisation de la surface de pied pour le tir ou le dribble

REMARQUES
Réservé à l'éducateur



" DEFI CONDUITE + TIR "

U11

RAPPEL : Le défi obligatoire est à effectuer avant le début du critérium. L'équipe qui remporte le défi marque 1 pt. Le résultat doit être impérativement notés sur la feuille de match; Mettre une croix dans la case TAB du vainqueur du défi



MISE EN PLACE - ORGANISATION

- * Les 2 équipes sont sur le même terrain
- * Prévoir au moins 3 ballons par équipe pour éviter les temps d'attentes

REGLES DU JEU

Les 2 joueurs partent de la porte en même temps, effectuent le slalom entre les plots et tire dans la porte située face à eux.
Tirer exclusivement dans la porte située face à son parcours
Effectuer 3 manches :
1 pt si but
2 pts si but plus rapide que le joueur de l'équipe adverse

Terrain de Foot à 8

15 m

7 m

Organisation	
Surface	
Long	
Larg	
Diam	
Matériel	
	1
	8
	4
	8
	6
Effectif	

ANIMATION

Veiller à :

- * Donner le signal de départ
- * Encourager et valoriser les enfants
- * Compter les buts

Veiller à :

s'assurer que le nombre de passages entre chaque équipe soit identique.

COMPETENCES

Etre capable de :

- * Conduire son ballon du pied droit ou du pied gauche, de l'intérieur ou de l'extérieur
- * Tirer au but en cadrant son tir

REMARQUES

Réservé à l'éducateur