



# " DEFI TIRS AU BUT "

**RAPPEL** : Le défi obligatoire est à effectuer avant le début du critérium selon les rotations sur la feuille de Match. L'équipe qui remporte le défi marque 1 pt. Les résultats doivent être impérativement notés sur la feuille de match

## plateaux 1 et 4

### 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

**2 manches ( 3ème manche si égalité sur les 2 premières)**

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

ANIMATION

**Veiller à:**

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

**Etre capable de:**

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

**Réservé à l'éducateur**



# " DEFI SHOOT OUT "

**RAPPEL :** Le défi obligatoire est à effectuer avant le début du critérium selon les rotations sur la feuille de Match. L'équipe qui remporte le défi marque 1 pt. Les résultats doivent être impérativement notés sur la feuille de match

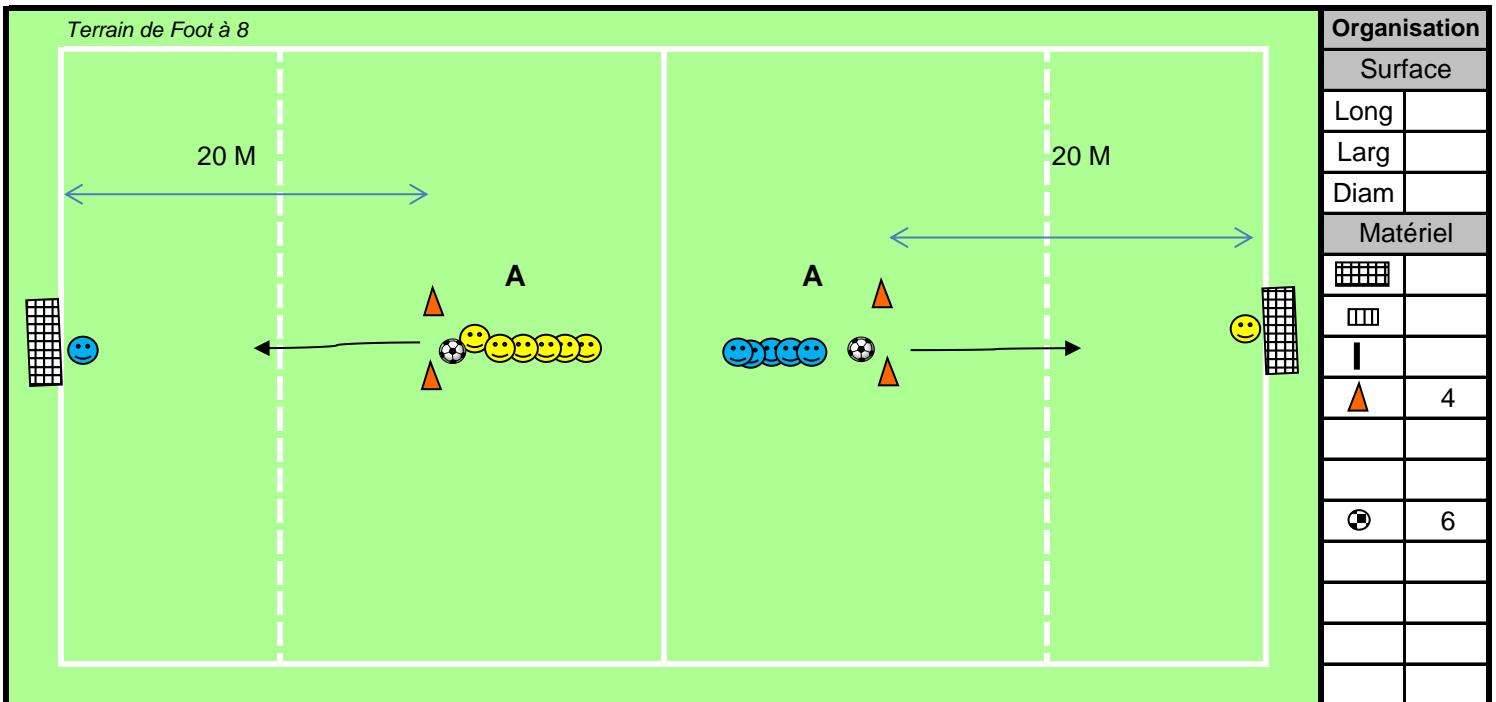
## plateau 2

### 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 marqué - 2 pts si plus rapide que le joueur adverse
- 2 manches ( 3ème manche si égalité sur les 2 premières)**
- 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**

