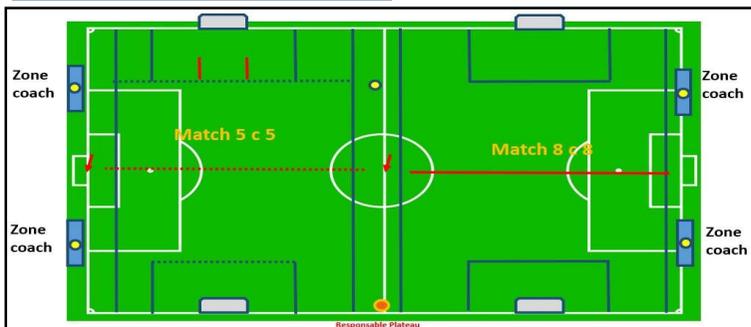


PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS

P ermettre et garantir un temps de jeu égal à toutes
L aisser jouer les joueuses pour développer la confiance
A dapter l'organisation suivant l'effectif présent
I nciter les jeunes filles à prendre des initiatives
S e servir de la pratique à 5 comme un levier de progression technique
I mpliquer les joueuses dans l'arbitrage
R appeler les apprentissages éducatifs

PRECISIONS TECHNIQUES :



Regles du jeu

Mise en place "Défi Jonglerie	oui
Suppléante(s) :	
Pratique à 5	0 à 2 maximum
Pratique à 8	0 à 4 maximum
Nbre minimal de joueuses :	4
Surclassement :	3 U9F
Sous-classement :	3 U12F
Dimension des terrains :	
Pratique à 8	1/2 Terrain à 11
Foot à 5 avec GB	30m L x 40 longueur
Zone gardien de but (Foot à 5)	zone à 6 mètres
Hors-jeu	Milieu de terrain
Taille des buts	6m x 2,10m
Taille des ballons	T4
Temps de jeu effectif	45min (3x15min)
Engagement	interdiction de marquer
Coup de pied de but :	
Pratique à 8	Entre la ligne de but et le point
Pratique à 5	Entre la ligne de but et les 6m
Mise à distance des joueuses	4m
Relance gardien de but	Uniquement à la main ou au
Temps de jeu par joueur	Tendre vers 100%
Arbitrage extérieur Terrain	Par la jeune ou adulte dirigeant
Pause Coaching	Non

PREPARATION DE L'ANIMATION (J- 5)

Prévoir Educateurs et Dirigeants pour aider à l'organisation
 Déterminer le responsable de l'accueil (Dirigeant) et le responsable terrain (Educateurs)
 Prévoir un panneau d'affichage de l'organisation
 Prévoir les besoins matériel (ballons, coupelles, plots, jalons)
 Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs
 Prévoir un goûter par équipe
 Appeler les éducateurs adverses pour connaître leur effectif afin de choisir la bonne formule
 Imprimer puis pré-remplir la feuille de plateau ainsi que la fiche organisation "formule" correspondante
 Anticiper l'affectation des vestiaires

AVANT L'ANIMATION (H-1)

Mettre en place et vérifier traçage et équipement des aires de jeu
 Prévoir une trousse de premiers secours
 Prévoir au moins 2 ballons par terrain + jeu de chasubles si besoin
 Prévoir pour les arbitres un chasuble et 2 drapeaux de touches
 Accueillir les équipes avec le sourire et indiquer les vestiaires
 Prévoir un temps d'accueil pour les parents (café...)
 Commencer à faire remplir la feuille Bilan par les dirigeants
 Rappeler la philosophie et l'organisation et les horaires
 Indiquer les terrains de matchs pour commencer les échauffements



PENDANT L'ANIMATION

Réaliser le défi-jonglerie
 Veiller au respect du protocole, des règles du jeu et de la philosophie
 Respecter les horaires - début et rotations
 Surveiller le bon déroulement des rencontres et autres ateliers
 Respecter l'occupation des zones centrales et techniques
 - uniquement 2 arbitres de touche en zone centrale
 - uniquement 2 responsables licenciés (éducateur-dirigeant) et remplaçants
 Limiter l'accès au terrain aux seuls joueurs, éducateur, dirigeant et arbitres (Chasubles)

APRES L'ANIMATION

Veiller au respect du protocole après les rencontres
 Compléter la feuille Bilan et la renvoyer par mail au District :
 à cbelin@foot85.fff.fr dans les 48H suivant l'animation
 Faire une photo pour communiquer sur votre site internet
 Accompagner les équipes au goûter - Moment de partage
 Assurer et sécuriser le départ des équipes
 Nettoyer les vestiaire et ranger le local matériel pour finir

"Le plaisir du jeu, c'est le plaisir de le comprendre"



—
—