



DEFIS U11 – MODE D'EMPLOI

Déroulement général

- ⚽ Avant chaque plateau classique, excepté les plateaux Jour de coupe pour lesquels le défi est remplacé par le shoot-out.
- ⚽ Phase Automne et Printemps
- ⚽ Prise en compte des résultats pour le Challenge U11 Départemental (jusqu'au 9 avril 2022)
- ⚽ Toutes les équipes
- ⚽ 1 passage minimum par joueur obligatoire.

Mise en place

L'atelier doit être préparé avant l'accueil des équipes. Il nécessite le moins de matériel possible. L'animateur regroupe les équipes, puis explique et démontre le défi.

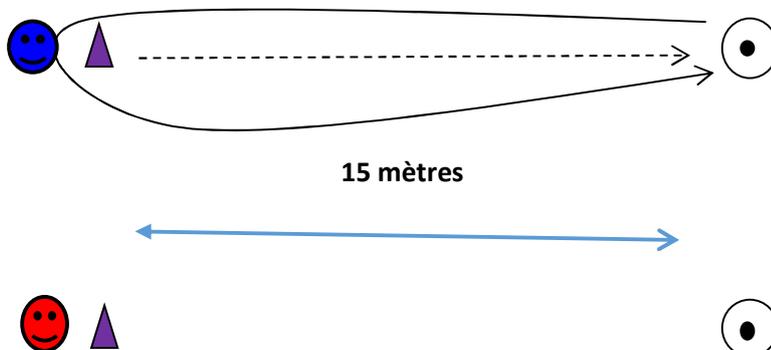
Toutes les équipes réalisent le défi du jour. Tous les joueurs réalisent 1 fois le défi minimum. Certains peuvent repasser si nécessaire. Le choix de l'éducateur doit se faire dans un objectif d'apprentissage des joueurs en choisissant celui ayant le plus le besoin de répéter l'action.

A chaque passage, l'animateur relève le joueur et le club qui remporte le duel sur la fiche fournie. L'équipe remportant le plus de duels est déclarée vainqueur du défi.

Les Défis

Le défi « conduite » :

Tous les joueurs portant le même numéro vont chercher le ballon dans le cerceau puis effectuent une conduite autour du plot. Ils partent au signal d'un éducateur. Le joueur qui immobilise en premier son ballon dans le cerceau, remporte son défi. Tous les joueurs passent ainsi de suite (1 essai). Pour les essais suivants, mettre en place des variables (exemple : uniquement pied droit, ...). Faire autant d'atelier que d'équipes présentes.



Le défi « jonglage »

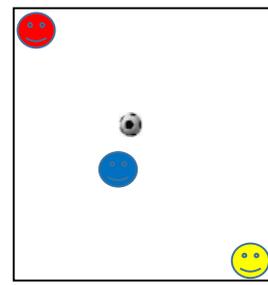
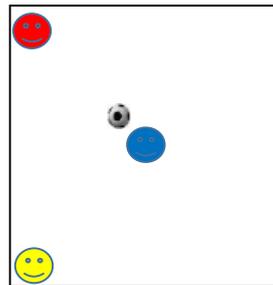
Les équipes s'affrontent à distance. Les joueurs sont regroupés par numéro.

Dans un espace donné, les joueurs de la même équipe jonglent en même temps pendant 1'. Si le ballon tombe, le joueur reprend son jonglage temps que le temps imparti n'est pas écoulé. Les joueurs adverses comptent et retiennent le score du joueur.

A la fin, les joueurs comparent leur résultat et annoncent le vainqueur à l'animateur.

Puis c'est au tour de l'équipe n°2, puis l'équipe n°3, puis éventuellement les équipes n°4 et n°5.

Durée : 6' (1' d'explications, 1' par équipe).



Le défi « précision »

Tous les joueurs portant le même numéro partent au signal d'un éducateur. Le joueur conduit puis adresse une passe dans une cible (mini-butts ou porte faite par 2 cônes d'1m d'espacement) avant la ligne limite. Le premier joueur a marqué, remporte son défi. Tous les joueurs passent ainsi de suite (1 essai). Faire autant d'atelier que d'équipes présentes.

