

Football des enfants - Insignes ASF

Catégorie

E

	Apprendre à jouer au football	Faire l'expérience de la diversité	Jouer au football
	<div>Flipper géant</div> <div>Le gardien du pont</div> <div>Le tigre attaque</div>	<div>Parcours</div>	<div>3 contre 3</div>
	<div>Flipper géant</div> <div>Le gardien du pont</div> <div>Le tigre attaque</div>	<div>Parcours</div>	<div>3 contre 3</div>
	<div>1 contre 1</div> <div>École du ballon 1</div> <div>Attaquer en supériorité numérique</div>	<div>Parcours</div>	<div>5 contre 5</div>
	<div>1 contre 1</div> <div>École du ballon 1</div> <div>Attaquer en supériorité numérique</div>	<div>Parcours</div>	<div>5 contre 5</div>
	<div>Gardien + 1 contre gardien + 1</div> <div>École du ballon 2</div> <div>4 contre 4 + 2 jokers</div>	<div>Parcours</div>	<div>6 contre 6</div>
	<div>Gardien + 1 contre gardien + 1</div> <div>École du ballon 2</div> <div>4 contre 4 + 2 jokers</div>	<div>Parcours</div>	<div>6 contre 6</div>



Du footeux à l'artiste du ballon

Les insignes du football des enfants ASF posent une importante pierre angulaire dans la philosophie de formation du concept ASF du football des enfants. Ils sont une validation des étapes d'apprentissage des jeunes footballeuses et footballeurs.

Les entraîneur(e)s doivent délivrer l'insigne à chaque enfant qui s'est entraîné régulièrement et avec un engagement total.

Ainsi se nomment les trois insignes:

- «Foteux» pour la catégorie G
- «Dribbleur» pour la catégorie F
- «Artiste du ballon» pour la catégorie E

Après le passage des tâches avec succès, les enfants reçoivent leur carte de membre personnelle du football des enfants ASF et l'insigne respectif. Celui-ci peut être collé à la place prévue dans la page du livre „Laura et Simon“.

Les enfants de la classe d'âge la plus jeune passent le test des insignes dans la catégorie respective (G, F ou E) dans leur forme basique (insignes sans étoile). En deuxième année sous la forme pour joueurs avancés (insignes avec étoile).

Objectifs supérieurs

Nous voulons ancrer notre philosophie de formation dans les entraînements des clubs et soutenir les entraîneurs(e) pour que ceux-ci les appliquent dans leur programme annuel. Ainsi devrait-on pouvoir concrétiser notre vision RAR (Rire, Apprendre, Réaliser une performance à chaque entraînement ou dans chaque tournoi).

Dans les trois ans 50% des enfants enregistrés (catégories G à E) devraient, annuellement, obtenir l'insigne.

Pourquoi des insignes?

Avec les insignes nous voulons:

- Reconnaître symboliquement l'engagement des enfants pendant l'entraînement.
- Donner aux entraîneur(e)s une aide pour l'orientation du programme d'entraînement.
- Ancrer notre philosophie de jeu et de formation.

Les formes de jeux et d'exercices du „3fois3“ sont la mise en pratique de notre philosophie de jeu et de formation.

Les buts d'apprentissage à atteindre pour les catégories G, F et E sont définis, pour chaque année, en se basant sur le „3fois3“. Si, en fin d'année (saison) tous les buts d'apprentissage sont atteints et que les enfants montrent leurs compétences à travers les tâches demandées, ils obtiennent l'insigne.

En quoi consistent les tâches pour obtenir les insignes?

Les tâches pour l'obtention des insignes s'orientent selon le „3fois3“. Elles sont réparties dans les trois domaines „Apprendre à jouer au football“, „Faire l'expérience de la diversité“ et „Jouer au football“.

Trois tâches sont contenues dans le domaine „Apprendre à jouer au football“. Les tâches s'orientent selon les situations de jeu:

- Marquer des buts
- Préparer des buts seul
- Préparer des buts ensemble

Elles exigent la bilatéralité et des capacités techniques en jouant seul ou ensemble.

Dans le domaine „Faire l'expérience de la diversité“ les enfants peuvent montrer leurs progrès d'apprentissage individuels dans le parcours comportant diverses tâches de mouvements. Elles peuvent être, pendant l'année, exercées de manière séparée et/ou groupée, à la fin, dans le parcours.

Dans le domaine „Jouer au football“ les enfants organisent eux-mêmes un match sans arbitre et en respectant le fair-play. Les enfants jouent à différents postes et essaient de mettre en pratique les principes de jeu. Ce faisant le développement des compétences sociales, individuelles et de jeu des enfants est renforcé.

Annonce et réalisation:

Comment j'annonce mon équipe pour les insignes?

En tant qu'entraîneur(e)s par le login sur clubcorner.ch. Inscrire et annoncer tous les enfants.

Quels supports sont à disposition?

Pour ma planification de l'entraînement:

- Planification annuelle (montre le chemin pour les insignes et adaptable individuellement).
- Structure pour les formes de jeux et d'exercices du „3fois3“.
- Les buts d'apprentissage des trois catégories G, F et E en vue globale.

Pour la réalisation des insignes:

- Description de la réalisation des insignes du football des enfants.
- Description de chaque tâche par catégorie.

Comment je réalise les insignes?

Il y a trois variantes:

- Jour spécial consacré aux tests en fin de saison.
- Pendant l'entraînement: pour ce faire, besoin de deux entraînements consécutifs.
- Pendant la saison: durant toute l'année contrôle des „buts d'apprentissage en continu“.

Indication

Les différences entre les insignes sans étoile et les insignes avec étoile sont mises en évidence dans le cahier des tâches par un **marqueur rouge**.

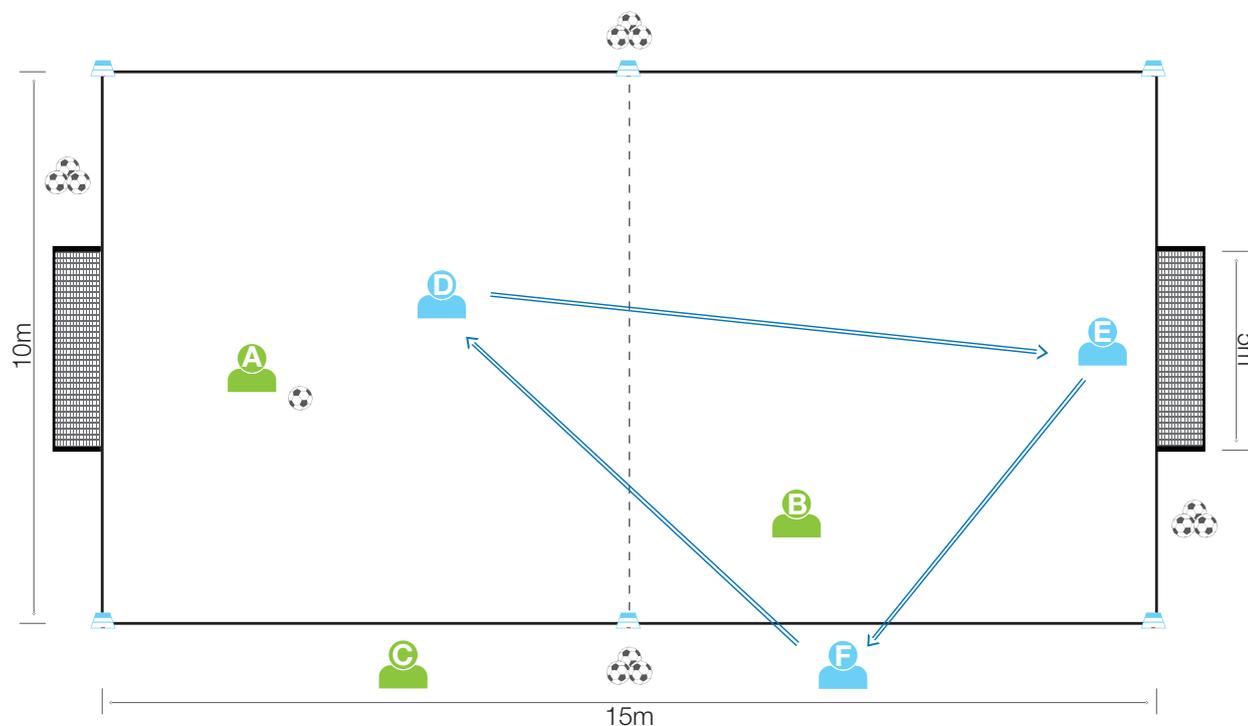
Situation de jeu 1: Marquer des buts

Marquer des buts

Gardien + 1 contre gardien + 1

Catégorie

E



Réalisation:

- Est joué par un gardien + 1 joueur contre un gardien + 1 joueur, chacun dans un but.
- 2, 3 équipes jouent les unes contre les autres (gardien, joueur de champ et joueur supplémentaire).
- Après 3 minutes dans chaque équipe: rotation.
- Total 6 passages.
- Le gardien peut toucher le ballon avec les mains.
- D'autres ballons sont disposés au bord du terrain et à côté de chaque goal.

Matériel:

- 2 buts
- 5 ballons
- 6 chasubles (3 par couleur)
- 6-12 assiettes de marquage

Dimensions:

Grandeur du terrain: 15 x 10m

Buts: 5m

Critères d'observation:

1. Tous les joueurs participent au jeu offensif? (Principes de jeu)
2. Chaque équipe marque au moins 3 buts?

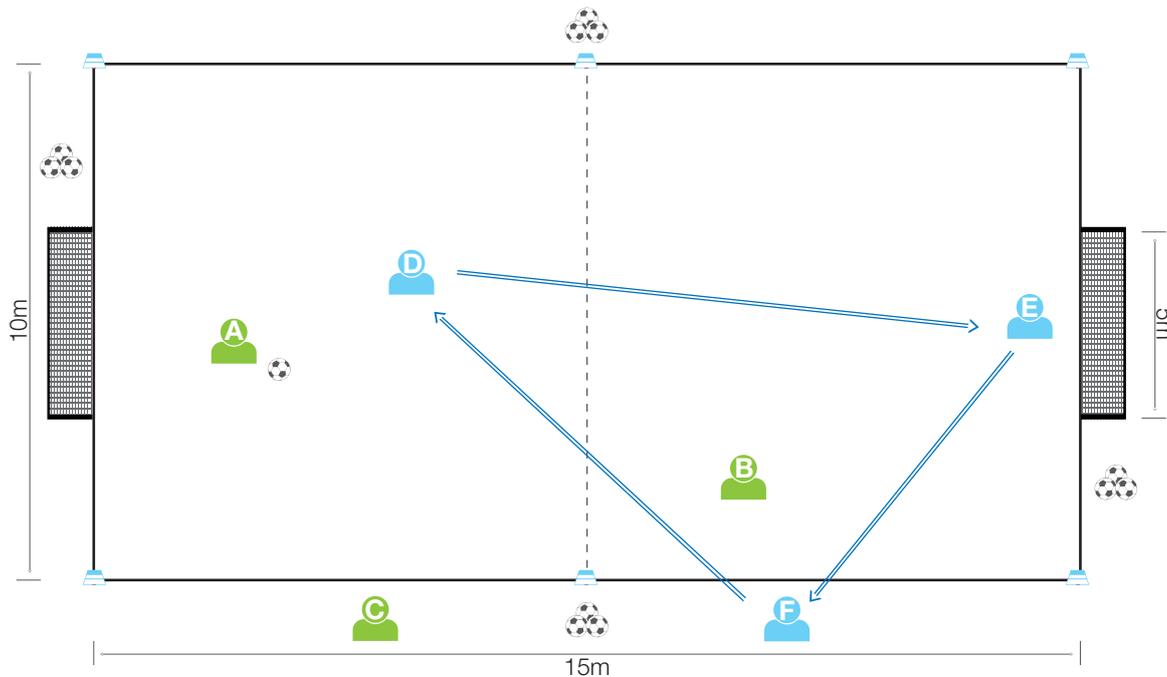
Buts d'apprentissage atteints, si:

- 1 critère d'observation est rempli.

Marquer des buts **Gardien + 1 contre gardien + 1** Catégorie **E**



	Nom	Critères d'observation						Nombre de buts après 3 rondes	Atteint	Date
		1. passage		2. passage		3. passage				
		Tous les joueurs participent au jeu offensif	Nombre de buts	Tous les joueurs participent au jeu offensif	Nombre de buts	Tous les joueurs participent au jeu offensif	Nombre de buts			
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										



Réalisation:

- Est joué par un gardien + 1 joueur contre un gardien + 1 joueur, chacun dans un but.
- 2, 3 équipes jouent les unes contre les autres (gardien, joueur de champ et joueur supplémentaire).
- Après 3 minutes dans chaque équipe: rotation.
- Total 6 passages.
- Le gardien peut toucher le ballon avec les mains.
- D'autres ballons sont disposés au bord du terrain et à côté de chaque goal.

Matériel:

- 2 buts
- 5 ballons
- 6 chasubles (3 par couleur)
- 6-12 assiettes de marquage

Dimensions:

Grandeur du terrain: 15 x 10m
Buts: 5m

Critères d'observation:

1. Tous les joueurs participent au jeu offensif? (Principes de jeu)
2. Chaque équipe marque au moins 3 buts?

Buts d'apprentissage atteints, si:

- Les 2 critères d'observation sont remplis.

Marquer des buts **Gardien + 1 contre gardien + 1** Catégorie **E**



	Nom	Critères d'observation						Nombre de buts après 3 rondes	Atteint	Date
		1. passage		2. passage		3. passage				
		Tous les joueurs participent au jeu offensif	Nombre de buts	Tous les joueurs participent au jeu offensif	Nombre de buts	Tous les joueurs participent au jeu offensif	Nombre de buts			
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										

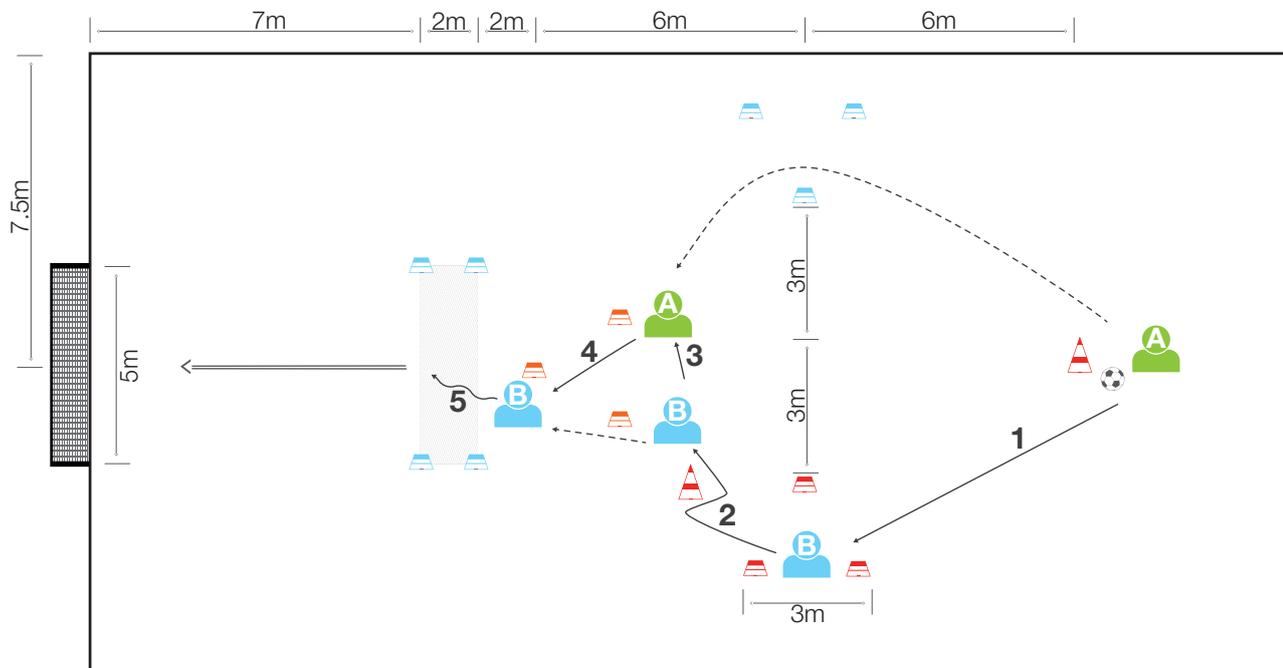
Situation de jeu 2a: Préparer des buts seul

Préparer des buts
seul

École du ballon 2

Catégorie

E



Réalisation:

- 2 enfants se placent selon le schéma.
- Déroulement selon le schéma.
- Max. 3 essais par côté.
- Après 1 passage correct, ou max. 3 essais, changer les rôles de A et B.

Matériel:

- 1 but (5m)
- 3 ballons
- 2 cônes
- 13 assiettes de marquage

Dimensions:

Distance: but – zone de tir = 7m

Zone de tir: 5x2m

Longueur du côté du triangle: 3m

Distance entre les deux triangles = 6m

Critères d'observation:

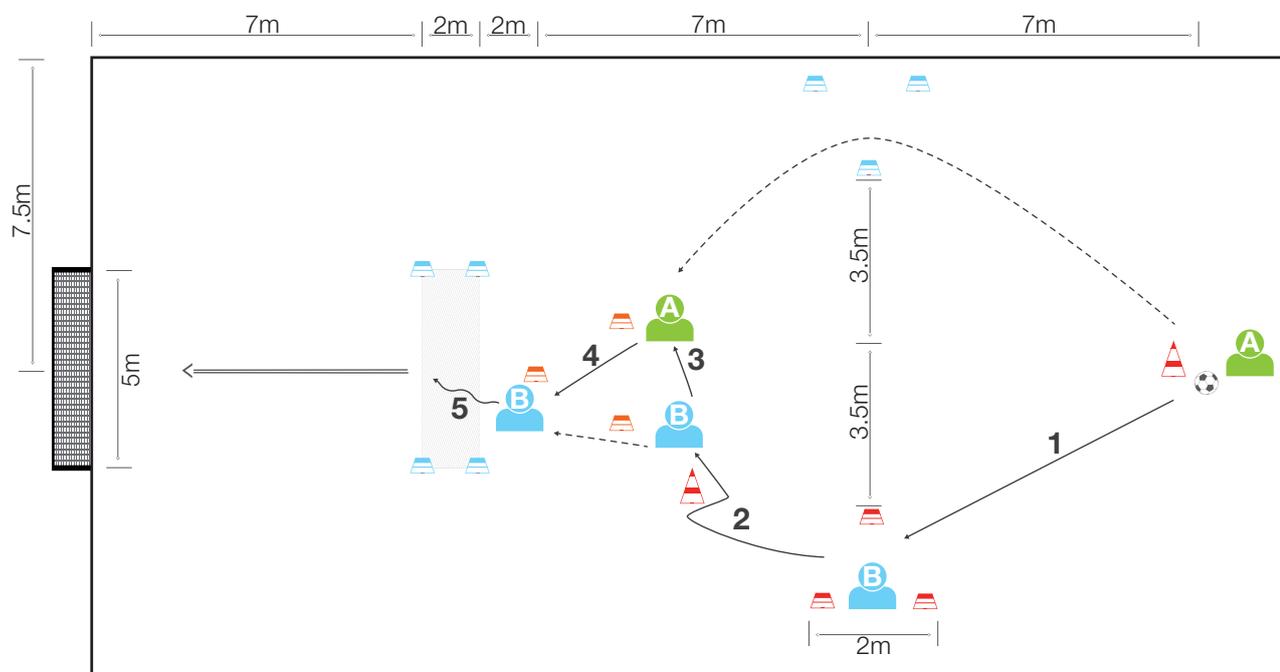
1. Passe de A à B dans le triangle.
2. Contrôle du ballon et enchaînement avec le pied offensif dans le triangle.
3. Feinte (passement de jambes) sans toucher les cônes de marquage.
4. Double-passe (une-deux) à travers le triangle, selon le schéma.
5. Tir à l'intérieur de la zone de tir.
6. Marquer le but (sans gardien).

Buts d'apprentissage atteints, si:

- Un passage correct est réussi du côté gauche et du côté droit.
(correct = 4 des 6 critères d'observation sont remplis)



	Nom		Critères d'observation						4 des 6 critères atteints?	Date
			Passe dans le triangle	Contrôle du ballon avec le pied offensif	Feinte	Double-passe (une-deux)	Tir à l'intérieur de la zone de tir	Marquer un but		
			1	2	3	4	5	6		
1	à gauche									
	à droite									
2	à gauche									
	à droite									
3	à gauche									
	à droite									
4	à gauche									
	à droite									
5	à gauche									
	à droite									
6	à gauche									
	à droite									
7	à gauche									
	à droite									
8	à gauche									
	à droite									
9	à gauche									
	à droite									
10	à gauche									
	à droite									
11	à gauche									
	à droite									
12	à gauche									
	à droite									
13	à gauche									
	à droite									
14	à gauche									
	à droite									
15	à gauche									
	à droite									
16	à gauche									
	à droite									



Réalisation:

- 2 enfants se placent selon le schéma.
- Déroulement selon le schéma.
- Max. 3 essais par côté.
- Après 1 passage correct, ou max. 3 essais, changer les rôles de A et B.

Matériel:

- 1 but (5m)
- 3 ballons
- 2 cônes
- 13 assiettes de marquage

Dimensions:

Distance: but – zone de tir = 7m

Zone de tir: 5x2m

Longueur du côté du triangle: 2m

Distance entre les deux triangles = 7m

Critères d'observation:

1. Passe de A à B dans le triangle.
2. Contrôle du ballon et enchaînement avec le pied offensif dans le triangle.
3. Feinte (passement de jambes) sans toucher les cônes de marquage.
4. Double-passe (une-deux) à travers le triangle, selon le schéma, jeu direct.
5. Tir à l'intérieur de la zone de tir.
6. Marquer le but (sans gardien).

Buts d'apprentissage atteints, si:

- Un passage correct est réussi du côté gauche et du côté droit.
(correct = 4 des 6 critères d'observation sont remplis)



	Nom	Critères d'observation						4 des 6 critères atteints?	Date
		Passe dans le triangle	Contrôle du ballon avec le pied offensif	Feinte	Double-passe (une-deux) direct	Tir à l'intérieur de la zone de tir	Marquer un but		
		1	2	3	4	5	6		
1	à gauche								
	à droite								
2	à gauche								
	à droite								
3	à gauche								
	à droite								
4	à gauche								
	à droite								
5	à gauche								
	à droite								
6	à gauche								
	à droite								
7	à gauche								
	à droite								
8	à gauche								
	à droite								
9	à gauche								
	à droite								
10	à gauche								
	à droite								
11	à gauche								
	à droite								
12	à gauche								
	à droite								
13	à gauche								
	à droite								
14	à gauche								
	à droite								
15	à gauche								
	à droite								
16	à gauche								
	à droite								

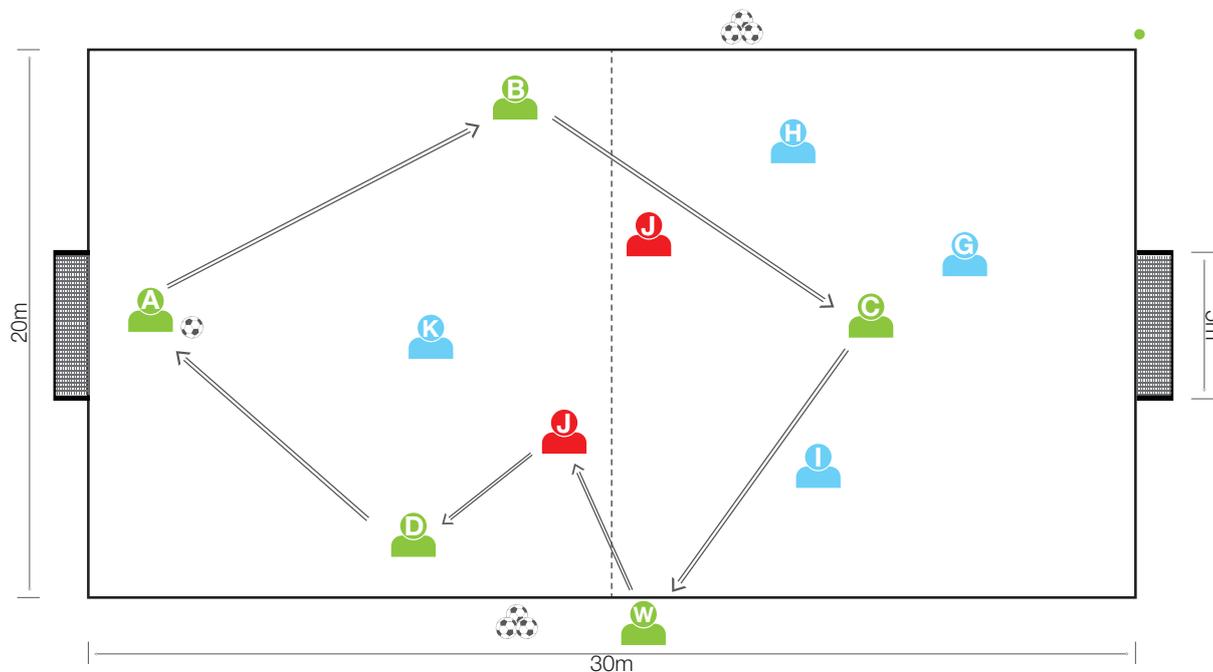
Situation de jeu 2b: Préparer des buts ensemble

Préparer des buts ensemble

4 contre 4 + 2 Jokers

Catégorie

E



Réalisation:

- L'équipe A joue contre l'équipe B.
- L'équipe en possession du ballon peut jouer avec les deux jokers.
- Les gardiens participent au jeu.
- Après 3 minutes, rotation (gardien, 3 joueurs de champ, évent. joueur supplémentaire et joker).
- Un joker tourne avec l'équipe A respectivement avec l'équipe B.
- Total: 5-6 passages.
- Disposer des ballons autour du terrain.
- Rotation selon schéma.

Matériel:

- 2 buts (5m)
- 5 ballons
- 10 chasubles (3 couleurs)
- 6-12 assiettes de marquage

Dimensions:

Grandeur du terrain: 30 x 20m

Critères d'observation:

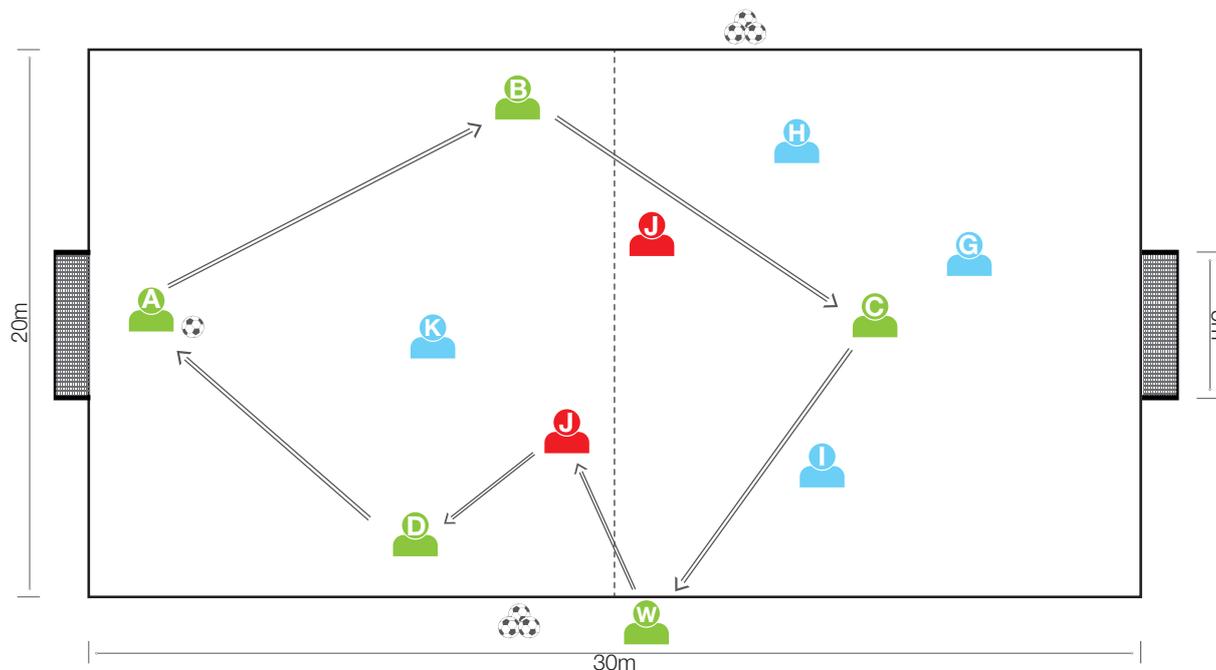
1. À chaque passage, lors de l'action observée, le joueur en possession du ballon a-t-il utilisé la largeur et la profondeur?
2. Chaque gardien participe-t-il?
3. Après 6 passages, chaque équipe a-t-elle marqué au moins 3 buts?

Buts d'apprentissage atteints, si:

- 2 des 3 critères d'observation sont remplis.



Nom	Équipe	Critères d'observation	Après 3 minutes rotation						Nombre total de buts par équipe ? (au moins 3)	2 des 3 critères remplis ?	Date
			Passage 1	Passage 2	Passage 3	Passage 4	Passage 5	Passage 6			
	1	Largeur et profondeur									
		Gardien actif									
		Nombre de buts									
	2	Largeur et profondeur									
		Gardien actif									
		Nombre de buts									
	3	Largeur et profondeur									
		Gardien actif									
		Nombre de buts									
	4	Largeur et profondeur									
		Gardien actif									
		Nombre de buts									



Réalisation:

- L'équipe A joue contre l'équipe B.
- L'équipe en possession du ballon peut jouer avec les deux jokers.
- Les gardiens participent au jeu .
- Après 3 minutes, rotation (gardien, 3 joueurs de champ, évent. joueur supplémentaire et joker).
- Un joker tourne avec l'équipe A respectivement avec l'équipe B.
- Total: 5-6 passages.
- Disposer des ballons autour du terrain.
- Rotation selon schéma.

Matériel:

- 2 buts (5m)
- 5 ballons
- 10 chasubles (3 couleurs)
- 6-12 assiettes de marquage

Dimensions:

Grandeur du terrain: 30 x 20m

Critères d'observation:

1. À chaque passage, lors de l'action observée, le joueur en possession du ballon a-t-il utilisé la largeur et la profondeur?
2. Chaque gardien participe-t-il?
3. Après 6 passages, chaque équipe a-t-elle marqué au moins 3 buts?

Buts d'apprentissage atteints, si:

- **Les 3 critères d'observation sont remplis.**

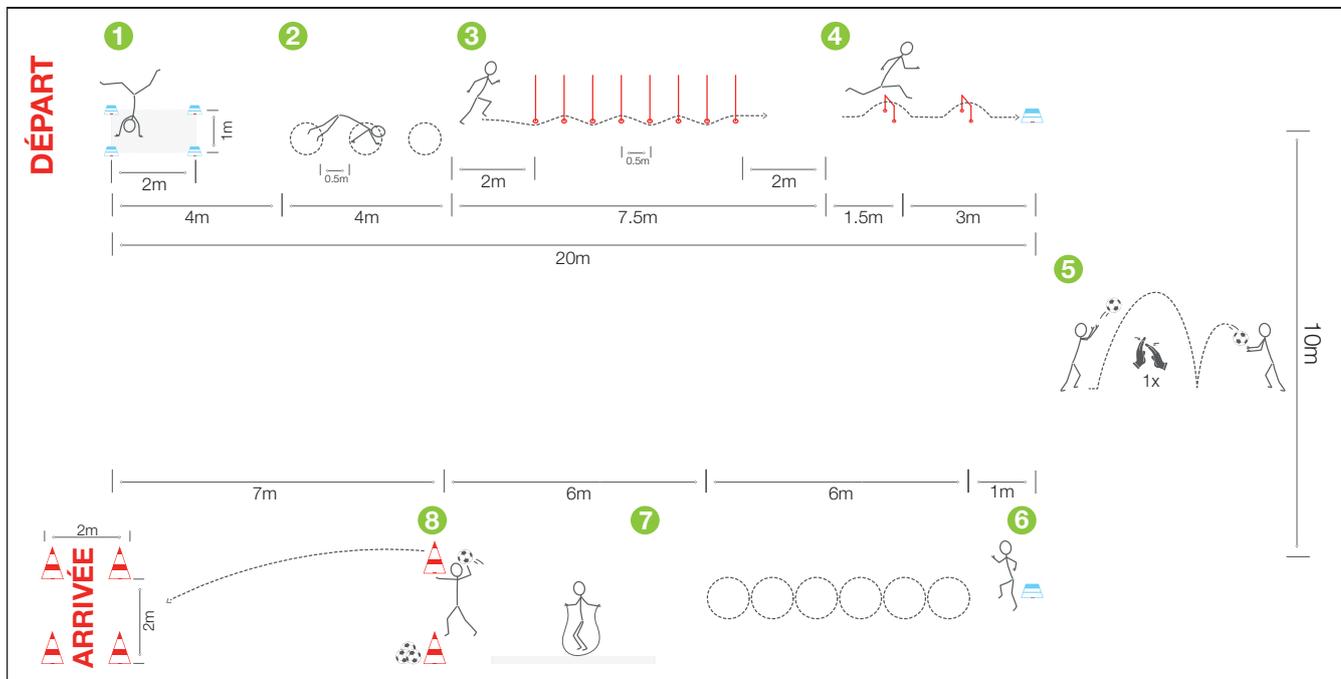


Nom	Équipe	Critères d'observation	Après 3 minutes rotation						Nombre total de buts par équipe ? (au moins 3)	Les 3 critères remplis ?	Date
			Passage 1	Passage 2	Passage 3	Passage 4	Passage 5	Passage 6			
	1	Largeur et profondeur									
		Gardien actif									
		Nombre de buts									
	2	Largeur et profondeur									
		Gardien actif									
		Nombre de buts									
	3	Largeur et profondeur									
		Gardien actif									
		Nombre de buts									
	4	Largeur et profondeur									
		Gardien actif									
		Nombre de buts									

Parcours

Catégorie

E



Réalisation:

- Les tâches du parcours d'obstacles (1-8) sont exécutées tour à tour sans interruption.

Matériel:

- 6 cônes
- 6 assiettes de marquage
- 9 cerceaux
- 8 piquets de slalom
- 2 obstacles
- 6 ballons
- 1 corde à sauter

Critères d'observation:

- 1. Roue:** faire 2x une roue (1x à gauche, 1x à droite). Les mains et les pieds doivent rester à l'intérieur d'une zone (1m de large, 2m de long).
- 2. Force:** ramper 5m comme une chenille. Départ = debout dans le 1er cerceau, marcher sur les mains jusqu'au cerceau 2; dès l'arrivée suivre avec les pieds, jambes tendues. Tâche remplie quand les mains et les pieds sont dans le 3ème cerceau. (Distance = 0.5m)

- 3. Slalom:** slalomer sans toucher les piquets. (8 piquets, distants de 50cm)
- 4. Obstacles:** les 2 obstacles (hauteur =25-30cm) peuvent être franchis sur un pied sans les toucher (atterrir sur le même pied).
- 5. Magie du ballon:** lancer le ballon en l'air 2x (1x pied gauche, 1x pied droit), toucher le sol avec les deux mains, frapper 1x dans les mains et rattraper le ballon.
- 6. Cerceaux:** sautiller à travers 6 cerceaux sans toucher un cerceau. 3 sauts par cerceau avec le même pied (milieu, extérieur, milieu).
- 7. Corde à sauter:** 10x sur un pied, en changeant gauche/droite.
- 8. Passes précises:** lancer avec la main gauche et la main droite, d'une distance de 7m, dans une zone de 2x2m. 2 passes précises, max. 5 essais.

Buts d'apprentissage atteints, si:

- 6 des 8 critères d'observation sont remplis.
- Le parcours peut être réalisé sans limite de temps.
- Max. 3 essais par poste.

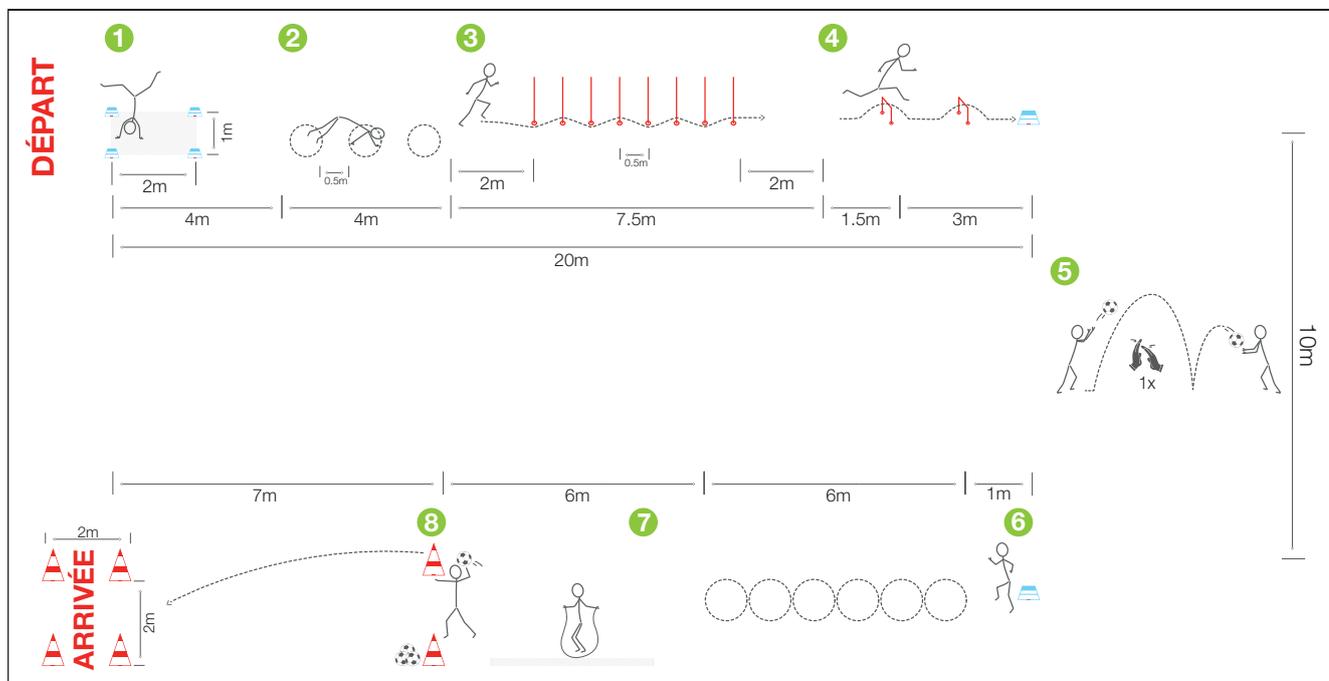
Parcours

Catégorie

E



	Nom	Critères d'observation								Temps	Atteint	Date
		1	2	3	4	5	6	7	8			
		Roue droite et gauche	Force	Slalom	Obstacles	Magie du ballon	Sauter sur un pied	Corde à sauter	Passes précises			
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												



Réalisation:

- Les tâches du parcours d'obstacles (1-8) sont exécutées tour à tour sans interruption.

Matériel:

- 6 cônes
- 6 assiettes de marquage
- 9 cerceaux
- 8 piquets de slalom
- 2 obstacles
- 6 ballons
- 1 corde à sauter

Critères d'observation:

- 1. Roue:** faire 2x une roue (1x à gauche, 1x à droite). Les mains et les pieds doivent rester à l'intérieur d'une zone (1m de large, 2m de long).
- 2. Force:** ramper 5m comme une chenille. Départ = debout dans le 1er cerceau, marcher sur les mains jusqu'au cerceau 2; dès l'arrivée suivre avec les pieds, jambes tendues. Tâche remplie quand les mains et les pieds sont dans le 3ème cerceau. (Distance = 0.5m)

- 3. Slalom:** slalomer sans toucher les piquets. (8 piquets, distants de 50cm)
- 4. Obstacles:** les 2 obstacles (hauteur =25-30cm) peuvent être franchis sur un pied sans les toucher (atterrir sur le même pied).
- 5. Magie du ballon:** lancer le ballon en l'air 2x (1x pied gauche, 1x pied droit), toucher le sol avec les deux mains, frapper 1x dans les mains et rattraper le ballon.
- 6. Cerceaux:** sautiller à travers 6 cerceaux sans toucher un cerceau. 3 sauts par cerceau avec le même pied (milieu, extérieur, milieu).
- 7. Corde à sauter:** 10x sur un pied, en changeant gauche/droite.
- 8. Passes précises:** lancer avec la main gauche et la main droite, d'une distance de 7m, dans une zone de 2x2m. 2 passes précises, max. 5 essais.

Buts d'apprentissage atteints, si:

- 7 des 8 critères d'observation sont remplis.
- Le parcours est effectué en 2 minutes.
- 1 essai par poste.

Parcours

Catégorie

E



	Nom	Critères d'observation								Temps	Atteint	Date
		1	2	3	4	5	6	7	8			
		Roue droite et gauche	Force	Slalom	Obstacles	Magie du ballon	Sauter sur un pied	Corde à sauter	Passes précises			
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												

6 contre 6 (max. 7 contre 7)

Catégorie

E



Réalisation:

- Match sans arbitre.
- Durée: 20-25min.
- Avant, pendant et après le jeu résoudre les tâches de l'équipe par eux-mêmes.
- L'entraîneur(e) donne toutes les 4min un signal pour changer les positions (6x4min = 24min).
- Les tâches doivent être accomplies sans soutien de l'entraîneur(e).

Matériel:

- 14 chasubles (7 par couleur)
- 1 set assiettes de marquage
- 10 ballons
- 2 buts (5m)

Préparation du terrain:

- 2 buts (5m) déjà mis en place; distance: 30m
- Dépôt de matériel: 2x6 chasubles, 1 set assiettes de marquage, 10 ballons

Instructions aux enfants:

Résoudre les tâches suivantes par eux-mêmes:

- Marquer le terrain et répartir des ballons autour du terrain (3 par ligne latérale et 2 dans chaque but).
- Former des équipes équilibrées.
- Faire la formation et donner les positions, commencer le jeu librement.
- Pendant 24min jouer librement et avec fair-play.
- Au signal rotation de la position des joueurs.
- Après le coup de sifflet final serrer la main de ses coéquipiers et de ses adversaires.

Critères d'observation:

Avant le jeu: (en 5min)

1. Marquer le terrain eux-mêmes et répartir les ballons (3 par ligne latérale et 2 dans chaque but).
2. Former des équipes équilibrées eux-mêmes.
3. Faire la formation des équipes et donner les positions.
4. Commencer le jeu librement.

Pendant le jeu:

5. Principe de jeu "parvenir à utiliser la largeur et la profondeur" : observable 3x par équipe.
6. Au signal les joueurs changent de position librement (gardien inclus).
7. Tous les enfants jouent avec fair-play.

Après le jeu:

8. Se serrer la main.

Buts d'apprentissage atteints, si:

- **6 des 8 critères d'observation sont remplis.**

6 contre 6 (max. 7 contre 7)

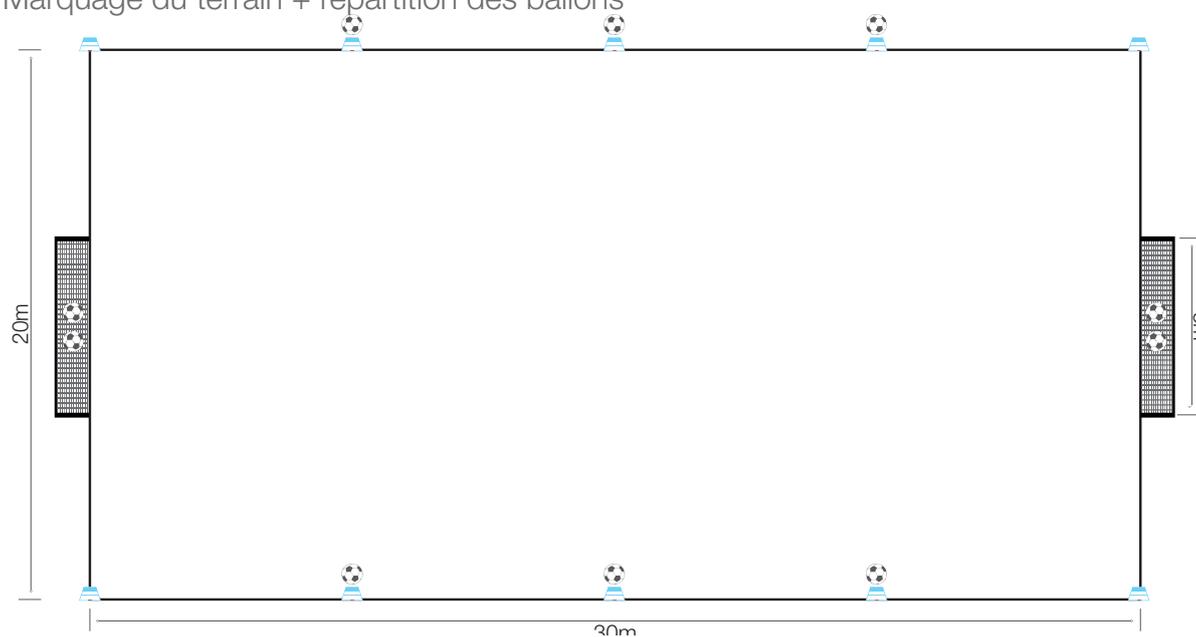
Catégorie **E**



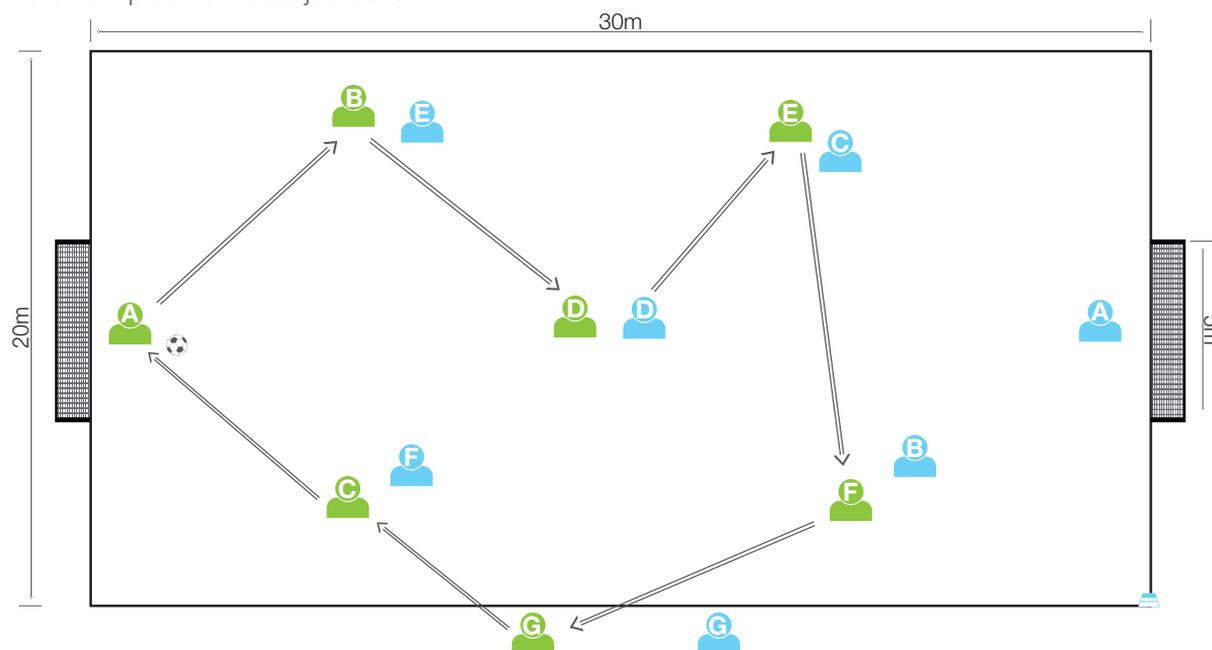
Situation initiale sur le terrain



Marquage du terrain + répartition des ballons



Rotation position des joueurs



6 contre 6 (max. 7 contre 7)

Catégorie
E



Équipes	Critères d'observation								Atteint	Date		
	Avant le jeu				Pendant le jeu			Après le jeu				
	1	2	3	4	5			6			7	8
	Marquer le terrain et répartir des ballons autour du terrain	Former les équipes	Formation	Début du jeu	Principe de jeu "utiliser la largeur et la profondeur" (observable au moins 3x par équipe)			Rotation : position des joueurs (gardien inclus)	Fair-play	Poignée de main		
					1	2	3					
Équipe 1												
Équipe 2												
Équipe 3												
Équipe 4												

Équipe 1

Équipe 2

Équipe 3

Équipe 4

6 contre 6 (max. 7 contre 7)

Catégorie

E



Réalisation:

- Match sans arbitre.
- Durée: 20-25min.
- Avant, pendant et après le jeu résoudre les tâches de l'équipe par eux-mêmes.
- L'entraîneur(e) donne toutes les 4min un signal pour changer les positions (6x4min = 24min).
- Les tâches doivent être accomplies sans soutien de l'entraîneur(e).

Matériel:

- 14 chasubles (7 par couleur)
- 1 set assiettes de marquage
- 10 ballons
- 2 buts (5m)

Préparation du terrain:

- 2 buts (5m) déjà mis en place; distance: 30m
- Dépôt de matériel: 2x6 chasubles, 1 set assiettes de marquage, 10 ballons

Instructions aux enfants:

Résoudre les tâches suivantes par eux-mêmes:

- Marquer le terrain et répartir des ballons autour du terrain (3 par ligne latérale et 2 dans chaque but).
- Former des équipes équilibrées.
- Faire la formation et donner les positions, commencer le jeu librement.
- Pendant 24min jouer librement et avec fair-play.
- Au signal rotation de la position des joueurs.
- Après le coup de sifflet final serrer la main de ses coéquipiers et de ses adversaires.

Critères d'observation:

Avant le jeu: (en 5min)

1. Marquer le terrain eux-mêmes et répartir les ballons (3 par ligne latérale et 2 dans chaque but).
2. Former des équipes équilibrées eux-mêmes.
3. Faire la formation des équipes et donner les positions.
4. Commencer le jeu librement.

Pendant le jeu:

5. Principe de jeu "parvenir à utiliser la largeur et la profondeur" : observable 3x par équipe.
6. Au signal les joueurs changent de position librement (gardien inclus).
7. Tous les enfants jouent avec fair-play.

Après le jeu:

8. Se serrer la main.

Buts d'apprentissage atteints, si:

- 8 (tous) critères d'observation sont remplis.

6 contre 6 (max. 7 contre 7)

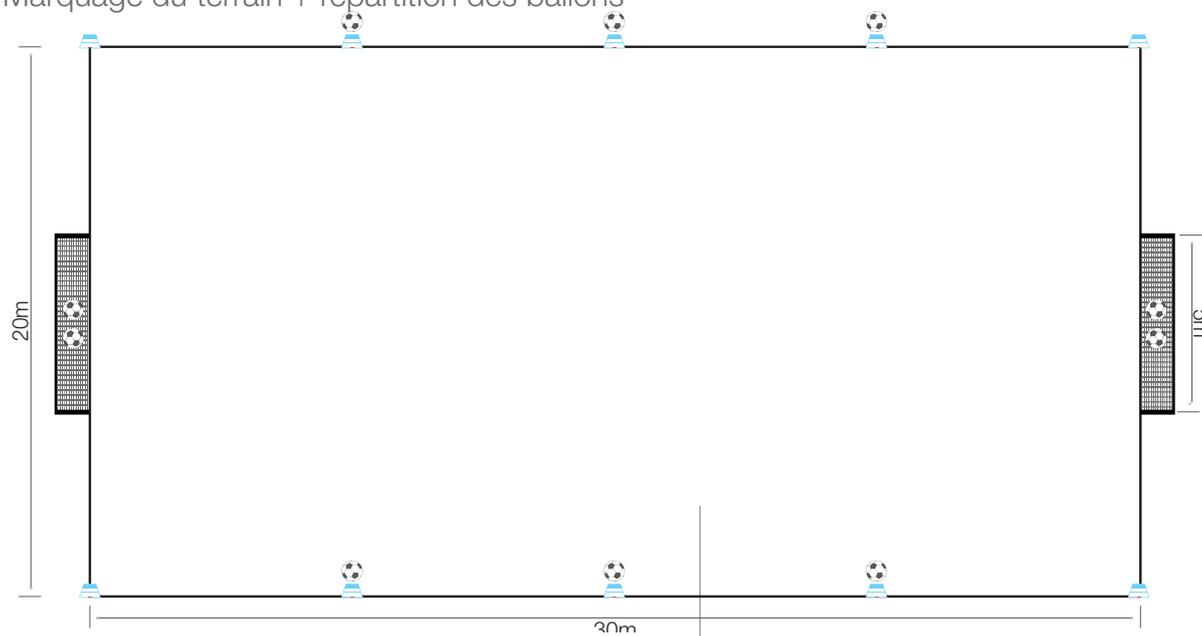
Catégorie **E**



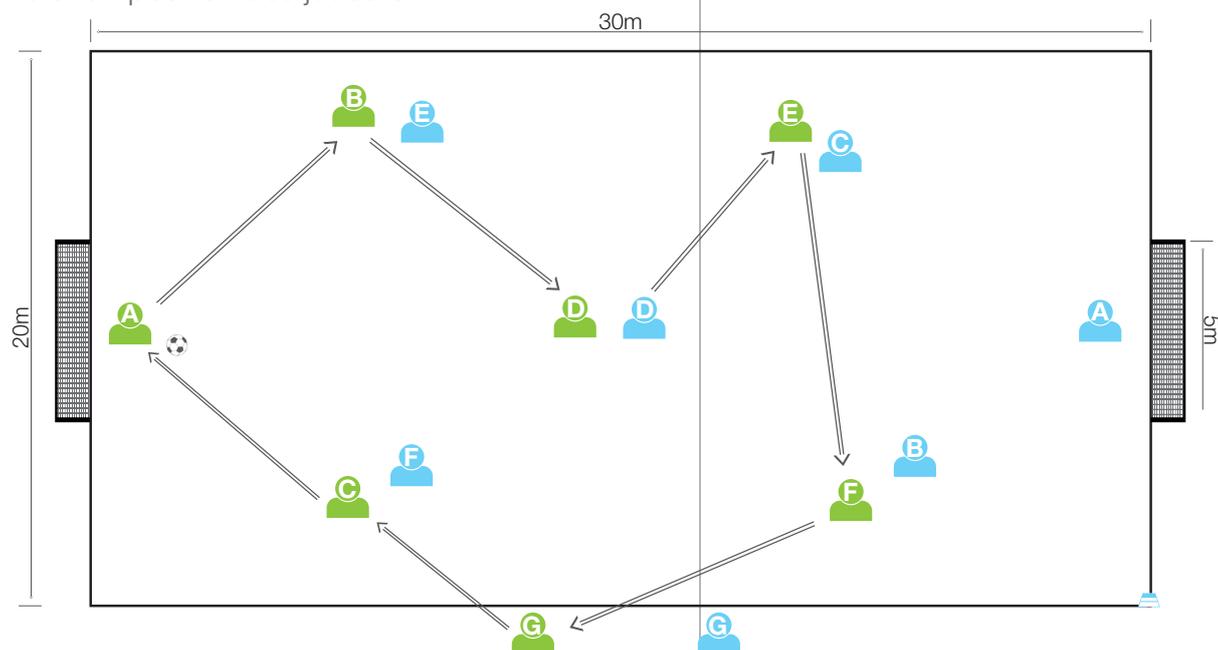
Situation initiale sur le terrain



Marquage du terrain + répartition des ballons



Rotation position des joueurs



6 contre 6 (max. 7 contre 7)

Catégorie

E



Équipes	Critères d'observation								Atteint	Date	
	Avant le jeu				Pendant le jeu			Après le jeu			
	1	2	3	4	5			6			7
Marquer le terrain et répartir des ballons autour du terrain	Former les équipes	Formation	Début du jeu	Principe de jeu "utiliser la largeur et la profondeur" (observable au moins 3x par équipe)			Rotation : position des joueurs (gardien inclis)	Fair-play	Poignée de main		
				1	2	3					
Équipe 1											
Équipe 2											
Équipe 3											
Équipe 4											

Équipe 1

Équipe 2

Équipe 3

Équipe 4
