



U10-U11 – LE CHALLENGE

U10-U11

Un Football pour tous les enfants



Challenge

3 rencontres de 20 min
Défi technique « Jonglerie » - Par niveau

LES INCONTOURNABLES

Défi jonglerie lors de toutes les dates
Arbitrage des jeunes par les jeunes à la touche – Arbitrage tutoré



FEUILLE DE SUIVI – JONGLERIE EN MOUVEMENT – U10-U11

Niveau A		Niveau B	
Zone 1	Zone 2	Zone 1	Zone 2
Zone 3	Zone 4	Zone 3	Zone 4
TOTAL	Pts	TOTAL	Pts

Mettre une croix dans la zone valide à chaque passage. Zone 1 = 1 point, Zone 2 = 2 points

4 minutes
2 jonglages à minima par zone de jeu
1 jonglage après chaque zone pour valider celle-ci
Départ du joueur suivant quand le ballon tombe ou que les 2 zones sont validées

LA JONGLERIE

- Surface de contact interdite = la tête
- Rangement par niveau
- Phase 1: Défi n°1 Jonglerie Statique 45 sec
- Phase 2: Défi n°1 Jonglerie Statique 1 min
- Phase 3: Défi n°2 Jonglerie en Mouvement



Passion

Plaisir

Pratique : 8 v 8 dont GB

Espace de jeu : Terrain Foot à 8

Nbre d'équipes : 4

Contenu :

- Défi jonglerie au début
- 3 matchs de 20 min
 - T1 Match : A v B et C v D
 - T2 Match : A v C et B v D
 - T3 Match : B v C et D v A

Classement à la journée

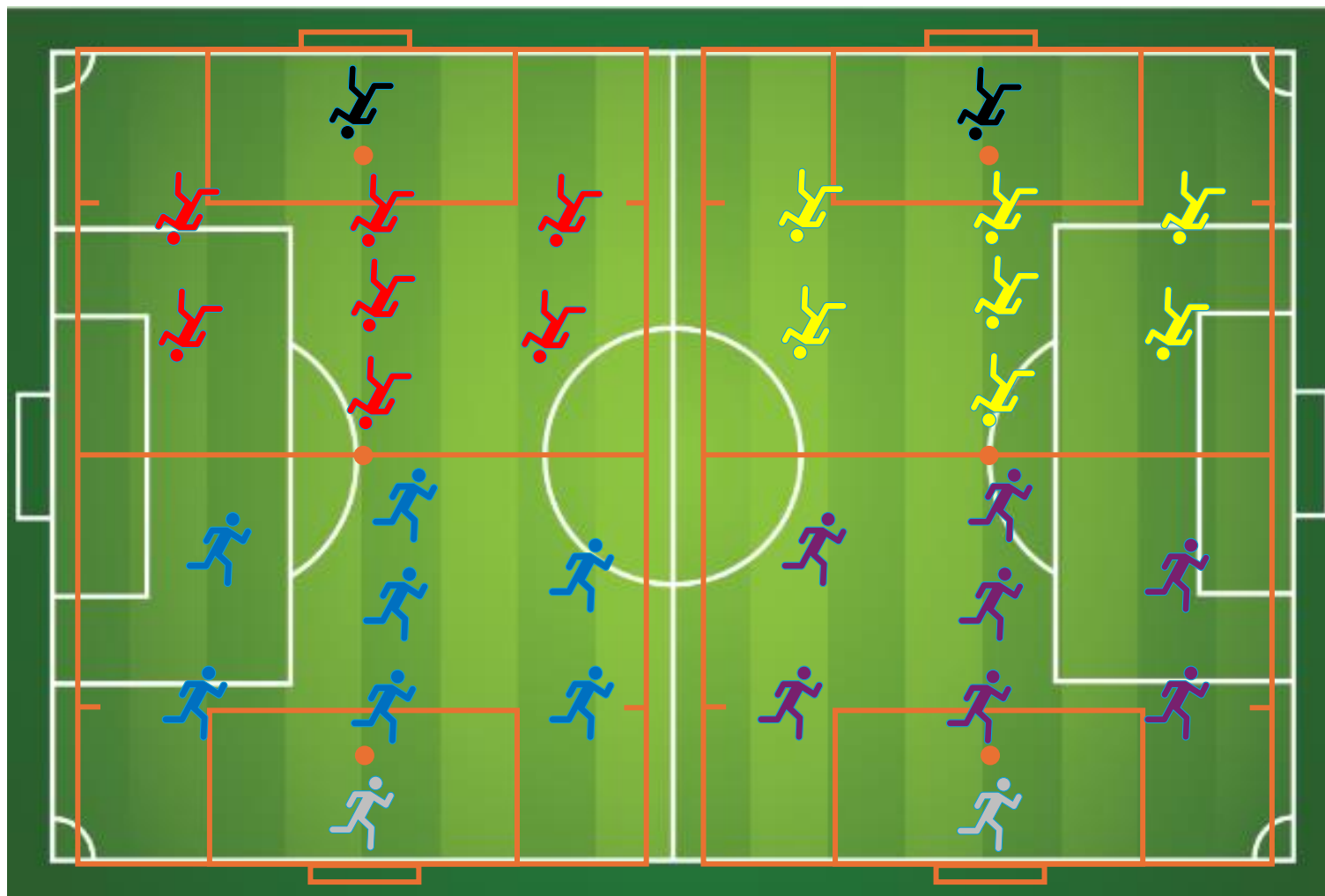
- Rencontre : V = 4 pts , N = 2 pts et D = 1 pt
- Jonglerie : 1 pts

Lois du jeu :

- Football à 8

Conseils Niveau :

- Challenge avec des équipes de même niveau



:

Défi Jonglage Statique – Duel par niveau

Organisation

- Tous les joueurs s'alignent par ordre décroissant de meilleur score à la jonglerie pieds. Le meilleur de l'équipe A se met avec le meilleur de l'équipe B et ainsi de suite...
- Les joueurs fonctionnent par duo :
 - 1 joueur jongle
 - 1 joueur compte les touches
- 2 manches par enfant

Objectif

- Réaliser le meilleur score à la jonglerie. Le joueur qui a réalisé le plus de jonglages à la fin du temps, remporte un point pour son équipe.

Déroulement

- Chaque joueur dispose de **45 secondes** de jonglage.
- Objectif : réaliser le maximum de touches consécutives.
- Surfaces autorisées : pieds, poitrine, genoux.

Règle importante :

- Dès que le ballon touche le sol, le **compteur ne repart pas à 0**.
- Le ballon peut être démarré :
 - À la **main** ou au **sol**.
- Après chaque contact obligation de reposer le pied au sol.

Rôle de l'observateur

- Compter les touches à voix haute.
- Annoncer le meilleur score réalisé sur la minute.

Rotation

- Les rôles sont inversés à chaque manche (jongleur ↔ compteur).

Cas particulier

- Nbre de joueurs différents par équipe (vidéo)

