

LES DEFIS COOPETITIFS FOOTBALL

But du jeu :

Gagner le match en marquant au moins un but de plus que ses adversaires.

Organisation :

Pour chaque classe, constituer 4 équipes de 6 joueurs (5 joueurs et un gardien).

Chaque équipe est mixte et de niveau (Experts, confirmés, débrouillés et initiés).

Déroulement :

Après avoir réalisé un tirage au sort pour connaître l'équipe qui va engager, la mise en jeu se fait du milieu de terrain par une passe à un coéquipier. Les adversaires sont à trois mètres du ballon.

Dès qu'une équipe marque 2 buts de suite, le gardien de l'équipe adverse vient choisir une carte pour changer les règles en fonction de la carte choisie. La réflexion et le choix se font en équipe en 30 secondes au maximum. Une fois le choix effectué, le jeu redémarre par un engagement au milieu du terrain avec l'application immédiate de la nouvelle règle ou son annulation.

Chaque match dure 8 à 10 minutes.

A la fin du match les joueurs des 2 équipes se serrent la main.

Critères de réussite :

Marquer des buts.

Empêcher l'équipe adverse d'en marquer.



Dispositif :

Le terrain « classique » de football est divisé en 4 terrains (environ 30 m X 20 m)

Les buts sont de 5 mètres.

<u>Terrain 1 – Les experts</u> 2 équipes	<u>Terrain 2 - Les confirmés</u> 2 équipes
<u>Terrain 3 - Les débrouillés</u> 2 équipes	<u>Terrain 4 – Les initiés</u> 2 équipes

Les équipes s'opposent par 2, pendant qu'une 3^{ème} gère (arbitrage, chronométrage, choix des cartes, feuilles de match) et la 4^{ème} se repose.

ROTATIONS (formule championnat) :

TEMPS	Equipes qui jouent	Equipes qui gèrent	Equipes qui se reposent
1	A / B	C	D
2	C / D	A	B
3	A / D	B	C
4	B / C	D	A
5	A / C	B	D
6	B / D	A	C

Variantes :

Formule coupe

Augmenter le nombre de cartes



LES CARTES DU DEFI

COOPÉTITIF FOOTBALL

Football coopétitif

Carte 1

Nos buts sont rétrécis de deux mètres ou leurs buts sont agrandis de deux mètres

Football coopétitif

Carte 2

Toutes les remises en jeu sont pour notre équipe.

Football coopétitif

Carte 3

Un joueur de l'équipe adverse (à désigner) n'a plus le droit de défendre.

Football coopétitif

Carte 4

Le gardien adverse n'a plus le droit d'utiliser ses mains.

Football coopétitif

Carte 5

Un joueur de l'équipe adverse (à désigner) n'a plus le droit de marquer.

Football coopétitif

Carte 6

Annulation d'une carte.



seine-saint-denis
LE DÉPARTEMENT