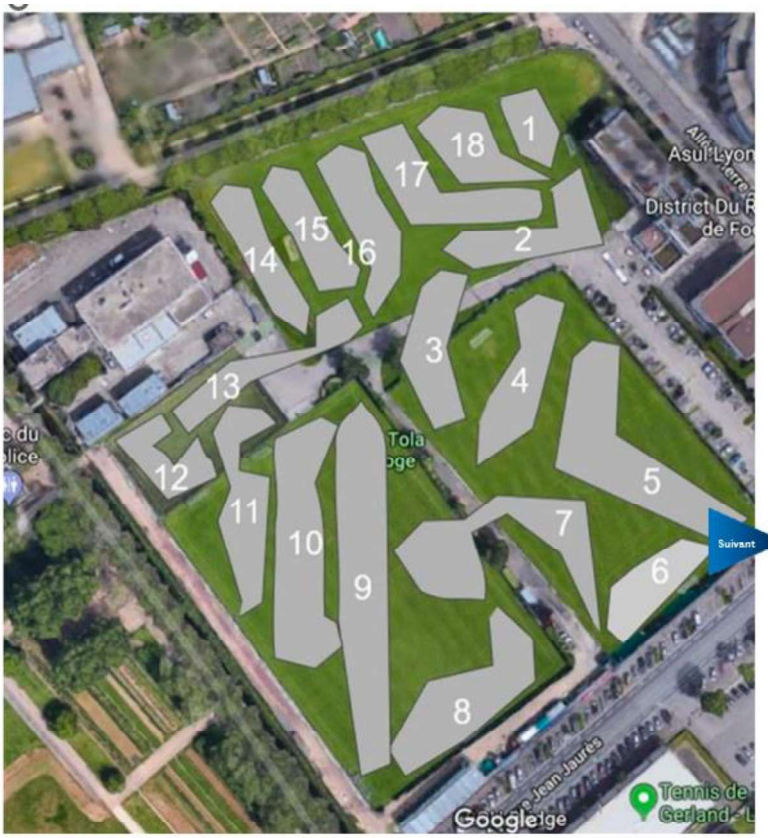
GOLF FOOT
FFF

Golf foot 6-11 ans

- Des pistes pour construire la ou les formes de pratiques que vous choisirez de développer au sein de votre académie

Golf foot 6-11 ans

- **PLAISIR – SOLIDARITE et POUVOIRS D’AGIR AVEC SON CORPS**
  - Faire ensemble
  - Faire seul au sein d’un groupe
  - Faire contre
  - Faire vite
  - Produire des trajectoires de balle au sol ou aériennes
  - Avec leS pieds
  - Avec la tête
  - Avec les mains
  - Avec différentes surfaces du pied
  - Ballon arrêté ou mobile
  - Ballon souple ou dur, petit ou gros



LE PARCOURS

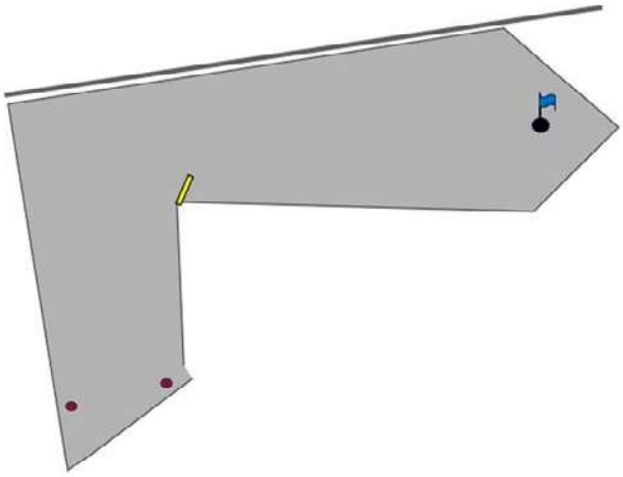
Un parcours de golf foot dans la cour, sur le stade, autour et/ou dans le gymnase.

Parcours composé par exemple de 6 trous (2 groupes de 2 ou 3 enfants sur chaque trou)

LES TROUS

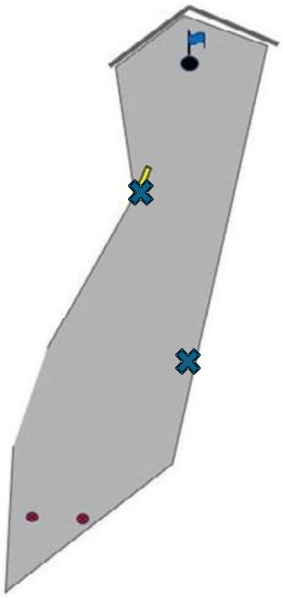
Des cibles simples qui n’imposent pas un le contrôle de la force appliquée au ballon

Plots, Zone à la craie sur le mur, banc…



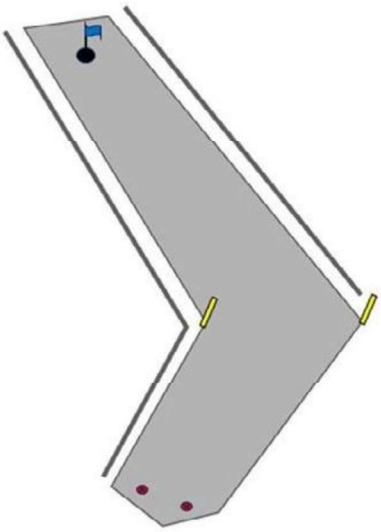
TROU 1 « GAUCHE-DROITE »

- 2 EQUIPES DE 2 ou 3 JOUEURS
- LES 2 EQUIPES ADDITIONNENT LEURS COUPS POUR REALISER LE MOINS DE COUPS POSSIBLES ENSEMBLE
- 2 BALLONS MEILLEUR BALLON POUR CHAQUE COUP DE CHACUNE DES 2 EQUIPES
- PIED DROIT PIED GAUCHE ALTERNE



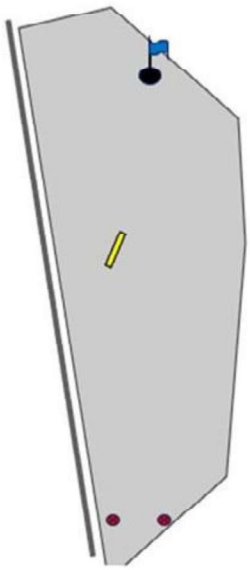
TROU 2 « VITE-VITE »

- 2 EQUIPES DE 2 ou 3 JOUEURS S’AFFRONTENT SUR CE TROU
- LES JOUEURS D’UNE MEME EQUIPE ALTERNENT LES FRAPPES DU MEME BALLON
- LE BALLON EST ARRETE OBLIGATOIREMENT AVANT CHAQUE FRAPPE
- 2 CIBLES INTERMEDIAIRES A ATTEINDRE AVANT LA CIBLE FINALE
- LE TROU EST A REALISER 2 FOIS DE SUITE PLUS RAPIDEMENT QUE L’ADVERSAIRE



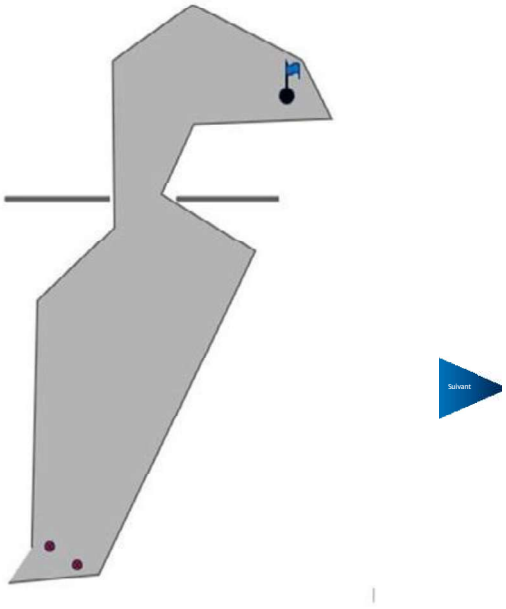
TROU 3 « TETE »

- 2 EQUIPES DE 2 ou 3 JOUEURS S’AFFRONTENT SUR CE TROU
- BALLON MOUSSE
- 2 BALLONS MEILLEUR BALLON
- REALISER MOINS DE COUPS QUE L’EQUIPE ADVERSE
- 2 TETES MINIMUM PAR JOUEUR AVANT D’ATTEINDRE LA CIBLE
- BALLON LANCER A 2 MAINS PAR LE PARTENAIRE FACE A LUI POUR LA REALISATION DES FRAPPES AVEC LA TETE



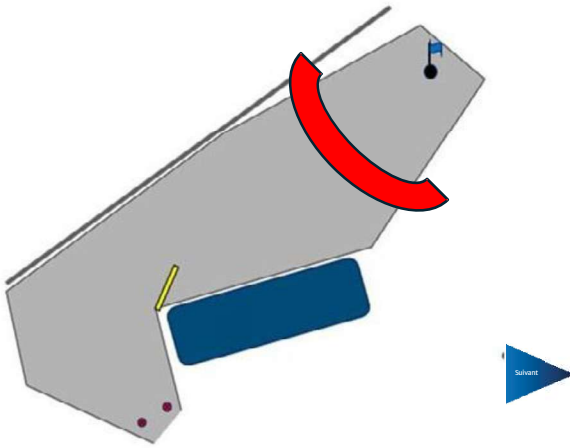
TROU 4 « ROULE »

- 2 EQUIPES DE 2 ou 3 JOUEURS
- RELAIS AU SEIN D'UNE MEME EQUIPE
- 1 JOUEUR DE LA MEME EQUIPE REALISE LE TROU EN ENTIER JUSQUE LA CIBLE ET LE SUIVANT ENCHAINE
- ADDITION DES COUPS DES 2 JOUEURS D'UNE MEME EQUIPE
- CONFRONTATION DES SCORES DE TOUTES LES EQUIPES AYANT EFFECTUE LE TROU 4
- FRAPPE DU BALLON EN MOUVEMENT – SEMELLE ROULE PUIS BALLON FRAPPE



TROU 5 « VOLE »

- 2 EQUIPES DE 2 ou 3 JOUEURS
- BALLON MOUSSE
- 2 BALLONS PAR EQUIPE
- FRAPPES ALTERNEES JOUEUR 1 / JOUEUR 2
- PREMIERE FRAPPE AU PIED AVEC DEPART DU BALLON DANS LES MAINS A LA MANIERE D'UN GARDIEN
- LES AUTRES FRAPPES SONT REALISEES AU PIED BALLON ARRETE AU SOL
- POSSIBILITE DE FRAPPER UN 2EME COUP PAR LE PARTENAIRE MAIS CE COUP DEVIENT LE COUP DEFINITIF DE L'EQUIPE MEME SI LE BALLON EST MOINS BIEN PLACE QU'A L'ISSUE DE LA FRAPPE PRECEDENTE



TROU 6

- 2 EQUIPES DE 2 ou 3 JOUEURS
- 1 BALLON PAR EQUIPE
- FRAPPES ALTERNEES JOUEUR 1 / JOUEUR 2
- BALLON TOUJOURS EN MOUVEMENT JUSQUE LA ZONE DE MARQUE PUIS BALLON ARRETE
- REALISER LE MOINS DE COUPS POSSIBLES
- CONFRONTATION DES SCORES DE TOUTES LES EQUIPES AYANT EFFECTUE LE TROU 4
- EQUIPE B S'ELANCE QUAND L'EQUIPE A EST DANS LA ZONE DE MARQUE