



DISTRICT DE FOOTBALL
DE HAUTE SAONE



GUIDE PLATEAUX U7 PHASE AUTOMNE 2018



ORGANISATION DE LA PRATIQUE

Les équipes ont **rendez-vous à 9H45**. Le plateau doit débiter à 10H15.

En cas d'absence d'une ou plusieurs équipes, merci d'avertir le club organisateur et le district.

REGLEMENT

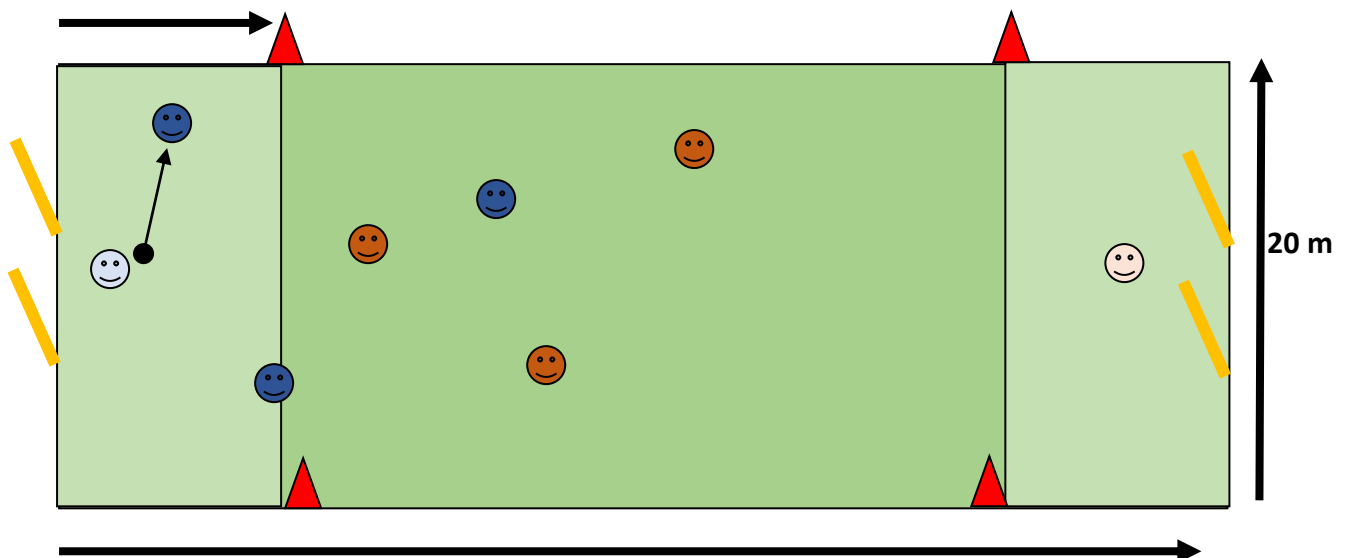
- **Joueurs autorisés** : U6 né(e)s en 2013, U7 (né(e)s en 2012 et U8 Féminine nées en 2011.
Le joueur doit être licencié pour pouvoir participer aux plateaux.
- **Ballon taille 3**
- **Nombre de joueurs** : Les matchs se déroulent **obligatoirement à 4 contre 4 (avec un gardien)**.
- **Le coup de pied de but (« 6 mètres »)** : se joue à 6m (par le gardien), obligatoirement **au pied**. Possibilité de faire une passe à un partenaire dans la zone protégée.
- **La relance du gardien (sur un arrêt)** : se fait au pied (**volée et demi volée autorisée**) ou à la main : inciter les joueurs à utiliser la zone protégée (moins de perte de balle).
- **Les touches** : obligatoirement au pied. Adversaires à 4m. Possibilité de faire une passe ou de rentrer en conduite de balle (mais pas le droit de marquer avant d'avoir fait une passe).

Règle de la Zone protégée : Lorsque le gardien se saisit du ballon à la main, ou sur un 6m, **tous les joueurs adverses doivent sortir de la surface du gardien (zone des 8m)**.

Le gardien peut alors relancer sur un partenaire qui vient demander le ballon dans la surface.

Les adversaires pourront alors rentrer dans la zone **dès que le joueur aura touché le ballon**.

Zone protégée de 8 m



30 m de long

TRACAGE DES TERRAINS :

- Les terrains U7 doivent être tracés avec des coupelles.
- Chaque terrain doit mesurer **30 mètres de long et 20 mètres de large**.
- Les buts doivent mesurer 4 mètres de large et être matérialisés avec des Constri-foot.
- 2 cônes, placés chacun à 8 m sur la longueur du terrain, permettent de déterminer les 2 surfaces de réparation et la zone protégée.
- Le gardien de but aura le droit de jouer le ballon à la main uniquement dans cette surface.

CALENDRIER PHASE AUTOMNE 2018 :

- Samedi 22 septembre 2018 : Plateau 1 (Rentrée du Foot)
- Samedi 06 octobre 2018 : Plateau 2
- Samedi 20 Octobre 2018 : Plateau 3
- Samedi 17 novembre 2018 : Plateau 4
- Samedi 1 Décembre 2018 : Plateaux 5 (futsal – toutes les équipes sont automatiquement engagées)

ORGANISATION DES PLATEAUX

COMMENT FAIRE SI LE NOMBRE D'ÉQUIPE TOTAL SUR LE PLATEAU EST IMPAIR ?

EXEMPLE :

Si 11 équipes sont présentes sur le plateau, il faut utiliser un plateau pour 12 équipes. Dans ce cas un atelier (atelier 2 par exemple) est réservé aux équipes ayant un numéro impair. Dans ce cas les équipes ayant les numéros : 1, 3, 5, 7, 9, et 11 passeront sur cet atelier, alors que les équipes ayant un numéro pair passeront directement du match 1 au match 3 sans passer sur l'atelier 2.

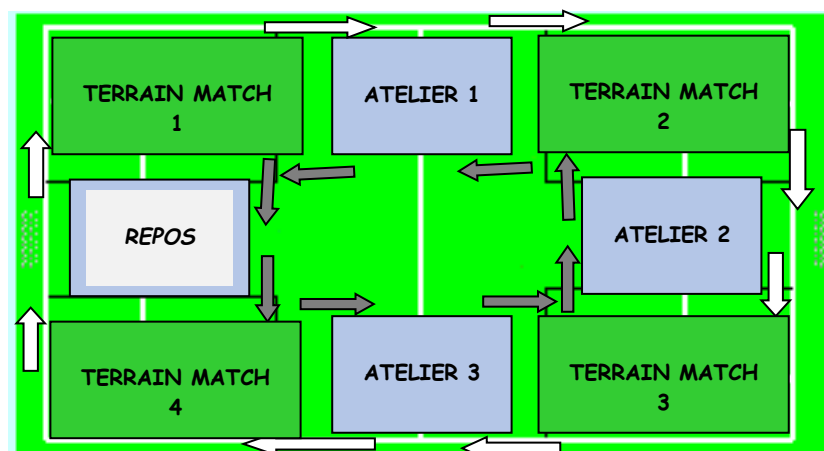
Autrement dit, il ne doit y avoir qu'une seule équipe à l'atelier 2.

Quel que soit le nombre d'équipes présentes, la rotation des plateaux fonctionne de la même manière. A leur arrivée sur le plateau, on numérote chaque équipe.

Les équipes ayant un numéro pair tournent dans le sens des aiguilles d'une montre, les équipes impaires tournent dans l'autre sens.

Chaque équipe réalise donc en alternance un match à 4 contre 4 puis un atelier.

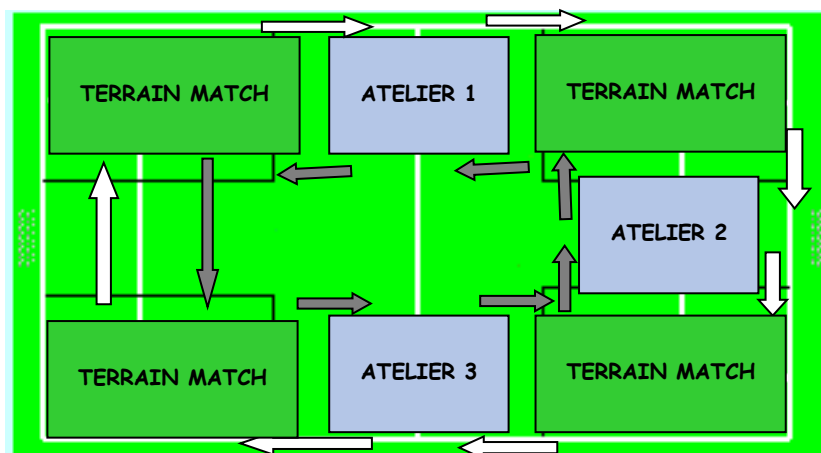
Organisation d'un plateau à 16 ou 15 équipes



- ⇨ Equipes ayant un numéro paire tournent dans le sens des aiguilles d'une montre
- ⇨ Equipes ayant un numéro impaire tournent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

- Faire 8 rotations de 7 minutes
- chaque équipe fait 4 matches et 4 ateliers de 7 minutes = soit 56 minutes
- 3 minutes entre chaque rotation pour tourner
- Durée du plateau = 80 minutes

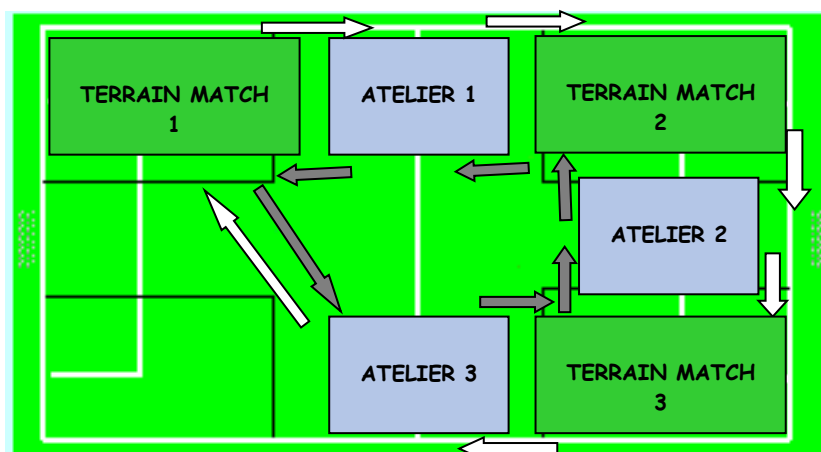
Organisation d'un plateau à 14 ou 13 équipes



- ⇨ Equipes ayant un numéro paire tournent dans le sens des aiguilles d'une montre
- ⇩ Equipes ayant un numéro impaire tournent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

- Faire 7 rotations de 8 minutes.
- chaque équipe fait 4 matches et 3 ateliers de 8 minutes = soit 56 minutes
- 3 minutes entre chaque rotation pour tourner
- Durée du plateau = 77 minutes

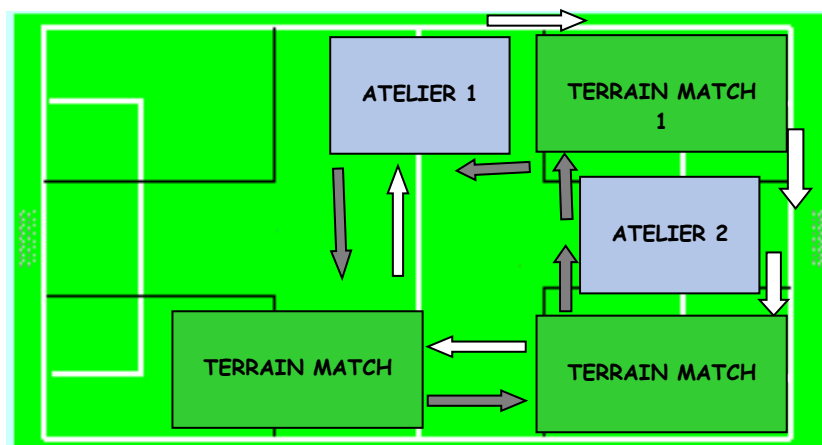
Organisation d'un plateau à 12 ou 11 équipes



- ⇨ Equipes ayant un numéro paire tournent dans le sens des aiguilles d'une montre
- ⇩ Equipes ayant un numéro impaire tournent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

- Faire 6 rotations de 9 minutes
- chaque équipe fait 3 matches et 3 ateliers de 9 minutes = soit 54 minutes
- 3 minutes entre chaque rotation pour tourner
- Durée du plateau = 72 minutes

Organisation d'un plateau à 10 ou 9 équipes



- Equipes ayant un numéro paire tournent dans le sens des aiguilles d'une montre
→ Equipes ayant un numéro impaire tournent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

- Faire 5 rotations de 10 minutes
- chaque équipe fait 3 matches et 2 ateliers de 10 minutes = soit 50 minutes
- 3 minutes entre chaque rotation pour tourner
- Durée du plateau = 65 minutes

QUELQUES CONSEILS POUR LA BONNE ORGANISATION DES PLATEAUX U7 :

- **J-7** : Recenser et choisir l'encadrement nécessaire
- **J-7** : Faire l'inventaire du matériel nécessaire, en cas de manque contacter le district pour un prêt de matériel.
- **Le matin du plateau** : installer minutieusement le matériel sur le terrain ; les aires de jeu doivent être délimitées de façon précises et distinctes, pour cela utiliser des couleurs différentes pour chaque espace de jeu.
- **Inscrire les équipes dès leur arrivée** : lors de chaque plateau, il faut remplir minutieusement les feuilles plateaux, attribuer un numéro à chaque équipe. Pour les clubs ayant plusieurs équipes, afin d'éviter qu'elles se rencontrent, et pour permettre qu'elles se suivent, il faut leur attribuer des numéros de même nature se suivant, par exemple : 1, 3, 5 ou 4, 6, 8.
- **Prendre quelques minutes avec les dirigeants** de toutes les équipes afin de leur réexpliquer le fonctionnement.
- **Lors du plateau** : demander aux parents et aux spectateurs de rester en dehors du terrain, seuls les responsables d'équipes peuvent être sur le terrain.
- **Durée** : un plateau U7 doit durer en moyenne 1H20
- **A la fin du plateau** : demander aux dirigeants des équipes présentes sur chaque atelier de regrouper le matériel au milieu du terrain à la fin de la dernière rotation.
- **Prévoir une boisson pour chaque enfant.**

Et surtout ne pas oublier que le plateau est un moment de fête, où les enfants doivent tous jouer et s'amuser !

PLATEAU U7 DU SAMEDI...../...../2018

CLUB ORGANISATEUR :

TERRAIN :

DIRIGEANTS RESPONSABLE :

CLUBS PRÉSENTS :

	NOM DU CLUB	NOMBRE D'ÉQUIPES
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
NOMBRE TOTAL D'ÉQUIPES		

Remarques, observations :

-
-
-

A RETOURNER DANS LES 48 HEURES AVEC LES FEUILLES DE MATCHS :

Au District de Football de la Haute Saône, rue Paquet
BP325 - 70006 Vesoul Cedex - tel: 03.84.76.30.18 -

LES EDUCATEURS PEUVENT REMPLIR LEUR FEUILLE DE MATCH AVANT LE PLATEAU

PLATEAU U7 DU SAMEDI/..... /2017

NOM DU CLUB :

NOM DU RESPONSABLE DE L'ÉQUIPE :

Numéro	NOM - PRENOM	ANNEE DE NAISSANCE	N° LICENCE
1			
2			
3			
4			
5			
6			

.....

PLATEAU U7 DU SAMEDI/..... / 2018

NOM DU CLUB :

NOM DU RESPONSABLE DE L'ÉQUIPE :

Numéro	NOM - PRENOM	ANNEE DE NAISSANCE	N° LICENCE
1			
2			
3			
4			
5			
6			

PLATEAU 1 : 22 SEPTEMBRE 2018

Catégorie :
U7

JEU
1, 2, 3 Soleil
1

Espace :
40x20m

Effectif :
10

Durée :
10'

On a le ballon
Conserver / Progresser
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon
S'opposer à la progression
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

		Descriptif
Tâches	OBJECTIF	
	BUT	
	CONSIGNES	
VARIABLES		
Éléments pédagogiques	METHODE PEDAGOGIQUE	
	VEILLER A :	

Catégorie :
U7

JEU
Les
déménageurs 1

Espace :
40x20m

Effectif :
10

Durée :
10'(séquences
de 30")

On a le ballon
Conserver / Progresser
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon
S'opposer à la progression
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

		Descriptif
Tâches	OBJECTIF	
	BUT	
	CONSIGNES	
VARIABLES		
Éléments pédagogiques	METHODE PEDAGOGIQUE	
	VEILLER A :	

Catégorie :
U7

JEU
Les 4 coins
1


Espace :
40x20m

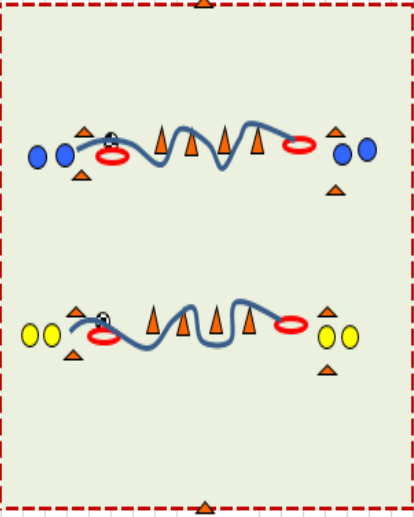
Effectif :
10

Durée :
10'

On a le ballon
Conserver / Progresser
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon
S'opposer à la progression
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible		Descriptif
Tâches	OBJECTIF	
	Reconnaître la cible	
	BUT	
C'est l'équipe qui sera regroupée la première dans les coins correspondant à sa couleur qui marque un point.		
CONSIGNES		
Eléments pédagogiques	Chaque joueur conduit son ballon dans son camp. Au signal de l'éducateur, chaque joueur prendra son ballon avec les mains et ira le déposer dans un des coins correspondant à sa couleur.	
	VARIABLES	
	Au signal de l'éducateur, le ballon est déposé dans un des coins correspondant à sa couleur en conduite de balle.	
	METHODE PEDAGOGIQUE	
	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner	
VEILLER A :		
	L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser	

Partie	Tache	Descriptif	Elements pedagogiques	
8				
9			Variables	
10	Jeu Au signal : Le 1er joueur de chaque colonne, prend le ballon à la main, slalome entre les cônes, pose le ballon dans le 2ème cerceau et tape dans la main du joueur suivant. La 1ère équipe qui passe une fois tous ses joueurs gagne la manche. Faire plusieurs manches, compter les points, animer.		Variante :	
11				Les premières manches se font à la main et les suivantes, au pied, en conduite de balle.
12				
13				
14				
15				
16				
17			Veiller à ...	
18			Bien compter les points	
19			L'activité des enfants	
20			Encourager et dynamiser	
21				
22				
23				
24				
25				

PLATEAU 2 : 6 OCTOBRE 2018

Partie	Tache	Descriptif	Elements pedagogiques
Relais	Relais : 2 parcours identiques, 1 équipe par parcours. Lorsque le joueur démarre, il réalise le slalome en conduite de balle, passe le ballon sous la haie et saute par-dessus. Puis il contourne les 2 cônes, passe entre les coupelles et fait une passe au joueur suivant. Le joueur suivant contrôle le ballon et fait le même parcours. Relais, l'équipe qui termine la 1ère le parcours marque un point. Faire plusieurs manches.		Variables
	Durée		Variante : Les premières manches se font à la main et les suivantes, au pied, en conduite de balle.
	2x5'		
	Nbre de joueurs		
	3C3 + 2GB		
Espaces	30X20	Veiller à ...	
			Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser

Catégorie : U7	JEU Bateau pirate 1	Espace : 15x15m	Effectif : 10	Durée : 10'	On a le ballon Conserver / Progresser Déséquilibrer / Finir	On a pas le ballon S'opposer à la progression S'opposer pour protéger son but
--------------------------	-------------------------------	---------------------------	-------------------------	-----------------------	--	--

Titre : Découverte de l'adversaire		Descriptif
Tâches	OBJECTIF	
	Reconnaitre le joueur adverse	
	BUT	
Passer dans une porte		
CONSIGNES		
Eléments pédagogiques	Au signal de l'éducateur, le joueur jaune doit essayer de passer dans la porte A ou B sans se faire toucher par le joueur bleu. S'il se fait toucher, le joueur bleu peut passer dans la porte C.	
	VARIABLES	
	Sans ballon Ballon à la main Ballon au pied	
	METHODE PEDAGOGIQUE	
	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner	
VEILLER A :		
	Compter les points Inverser les rôles	

Catégorie : U7	JEU L'épervier 1	Espace : 40x20m	Effectif : 10	Durée : 10'	<u>On a le ballon</u> Conserver / Progresser Déséquilibrer / Finir	<u>On a pas le ballon</u> S'opposer à la progression S'opposer pour protéger son but
--------------------------	------------------------	--------------------	------------------	----------------	--	--

Titre : Reconnaître la cible

Descriptif	
Tâches	OBJECTIF Reconnaître la cible à attaquer et à défendre
	BUT Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.
	CONSIGNES Les joueurs doivent aller dans la zone refuge sans se faire toucher ou attraper par le chasseur. Tous les éperviers attrapés deviennent des chasseurs et doivent se tenir la main.
Éléments pédagogiques	VARIABLES Les joueurs partent en conduite de balle.
	METHODE PEDAGOGIQUE ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A : Changer souvent de chasseur L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser

Catégorie : U7	JEU Abattre les quilles 1	Espace : 40x20m	Effectif : 10	Durée : 10'	<u>On a le ballon</u> Conserver / Progresser Déséquilibrer / Finir	<u>On a pas le ballon</u> S'opposer à la progression S'opposer pour protéger son but
--------------------------	---------------------------------	--------------------	------------------	----------------	--	--

Titre : Reconnaître la cible

Descriptif	
Tâches	OBJECTIF Reconnaître la cible
	BUT L'équipe qui fait tomber toutes les quilles la première marque 1 point.
	CONSIGNES Au signal, les joueurs doivent frapper dans le ballon pour faire tomber les quilles.
Éléments pédagogiques	VARIABLES
	METHODE PEDAGOGIQUE ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A : L'activité des enfants Encourager et valoriser Compter les points

PLATEAU 3 : 20 OCTOBRE 2018

Catégorie :
U7

JEU
Défendre
son château 1

Espace :
20x20m

Effectif :
8 à 10

Durée :
10'

On a le ballon
Conserver / Progresser
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon
S'opposer à la progression
S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

Descriptif	
Tâches	OBJECTIF Reconnaitre l'adversaire
	BUT Toucher les quilles
	CONSIGNES 4 joueurs protègent les cônes dans le château, 4 joueurs possèdent un ballon à l'extérieur du château. Dans un 1/2 cercle, les joueurs bleus doivent empêcher les ballons de toucher les quilles, les joueurs jaunes doivent essayer de faire tomber les quilles
Éléments pédagogiques	VARIABLES Ajouter ou enlever des ballons
	METHODE PEDAGOGIQUE ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	Compter les points Inverser les rôles

Catégorie :
U7

JEU
Le ballon but
1

Espace :
25x15m

Effectif :
4C4

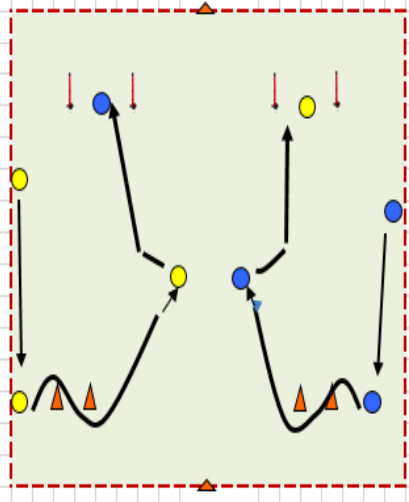
Durée :
2x5'

On a le ballon
Conserver / Progresser
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon
S'opposer à la progression
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

Descriptif	
Tâches	OBJECTIF Marquer des buts dans la cible centrale commune aux 2 équipes
	BUT A la fin d'un temps de jeu ou d'un nombre de ballons défini par l'éducateur, l'équipe qui gagne est celle qui a le plus de points
	CONSIGNES 2 équipes s'affrontent avec un but au centre de l'espace de jeu. Possibilité de marquer des buts dans un sens et dans l'autre. On démarre le jeu aux coupelles
Éléments pédagogiques	VARIABLES 1 seul gardien. Jeu à la main. Possibilité de marquer dans un sens comme dans l'autre.
	METHODE PEDAGOGIQUE ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	L'occupation de l'espace et largeur du but Bien compter les points Réguler l'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants

Partie	Tache	Descriptif	Elements pedagogiques
Eveil technique	Eveil technique : passe et suit		Variables
	Durée		Changer de parcours au bout de 5 minutes. Changer les gardiens
	2 Parcours identiques, une équipe par parcours, en inversant les gardiens.		
	Le premier joueur fait une passe pour le 2ème. Celui-ci contrôle le ballon, slalome entre les 2 cônes et fait une passe au joueur suivant. Celui-ci contrôle et passe le ballon au 4ème joueur. Il contrôle et tire au but.		
	Système passe et suit, (je prends la place du joueur à qui j'ai fait la passe).		
	Nbre de joueurs		Veiller à ...
	3C3 + 2GB		Corriger
	Espaces		Bien compter les points
	30X20		L'activité des enfants
			Encourager et dynamiser

Catégorie :
U7

JEU
Les sorciers 3

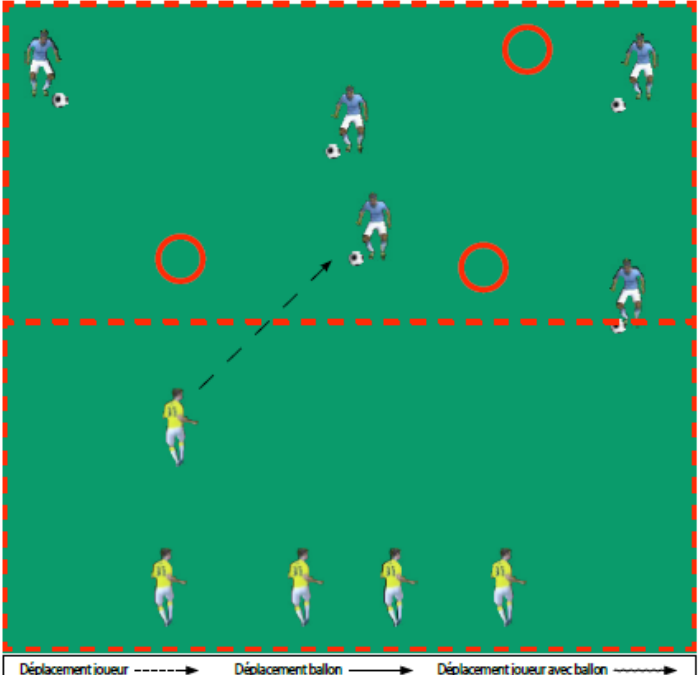
Espace :
15x20m

Effectif :
10

Durée :
10'

On a le ballon
Conserver / Progresser
Déséquilibrer / Finir

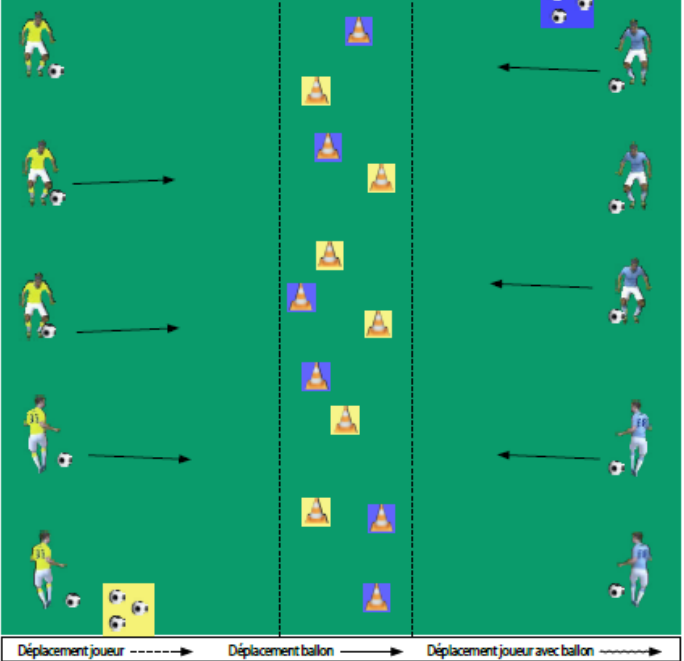
On a pas le ballon
S'opposer à la progression
S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire		Descriptif
Tâches	OBJECTIF	
	Reconnaître un joueur adverse	
	BUT	
	Conservier son ballon dans l'espace de jeu face à un ou plusieurs adversaires.	
Eléments pédagogiques	CONSIGNES	
	<ul style="list-style-type: none"> - Les joueurs avec ballon conduisent le ballon dans leur camp. - Un sorcier pénètre dans le terrain et essaie d'éliminer un joueur en lui prenant son ballon. Dès qu'il y parvient, il sort du terrain accompagné du joueur éliminé. - Un autre sorcier prend le relais pour tenter d'éliminer un autre joueur. - Quand tous les joueurs sont éliminés, les rôles sont inversés. - L'équipe qui met le moins de temps a gagné 	
	VARIABLES	
	Ajouter des zones pour se réfugier	
METHODE PEDAGOGIQUE		
ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner		
VEILLER A :		
Faire identifier l'espace de jeu		
Veiller à ce que les sorciers partent à tour de rôle		
Donner un délais pour éliminer les joueurs :		
- Changer le sorcier si celui-ci n'a pas réussi à éliminer de joueurs après 30 secondes		
- Inverser les 2 équipes au bout de 3 minutes maxi. (éviter que les joueurs éliminés restent trop longtemps sur le côté).		

PLATEAU 4 : 17 NOVEMBRE 2018

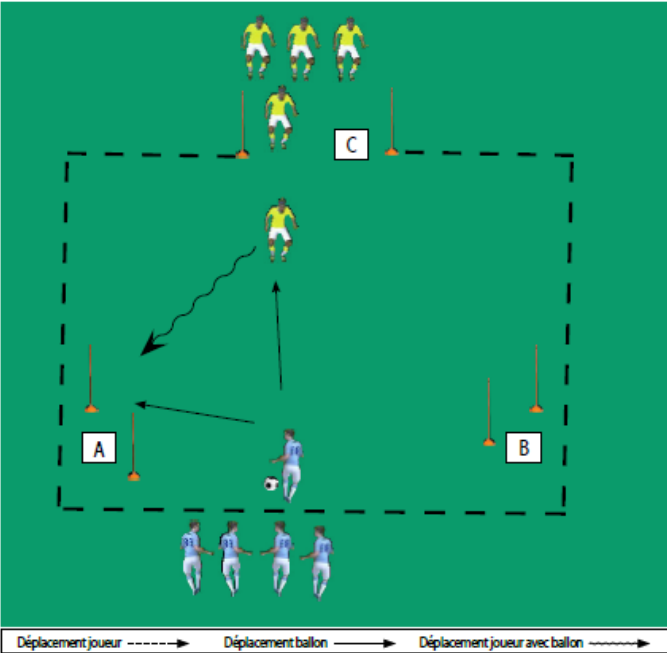
Catégorie : U7	JEU Abatte les quilles 5	Espace : 40x20m	Effectif : 10	Durée : 10'	<u>On a le ballon</u> Conserver / Progresser Déséquilibrer / Finir	<u>On a pas le ballon</u> S'opposer à la progression S'opposer pour protéger son but
--------------------------	--------------------------------	--------------------	------------------	----------------	--	--

Titre : Reconnaître la cible

Descriptif	
Tâches	OBJECTIF Reconnaître la cible à attaquer
	BUT Les équipes jouent le même nombre de ballons, l'équipe qui aura fait tomber le plus de quilles marque 1 point.
	CONSIGNES Les joueurs conduisent leur ballon, au signal ils doivent faire tomber les quilles de l'équipe adverse. Une fois le tir effectué, ils peuvent aller chercher des ballons dans la réserve.
Éléments pédagogiques	VARIABLES
	METHODE PEDAGOGIQUE ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A : L'activité des enfants Encourager et valoriser Compter les points
	

Catégorie : U7	JEU Bateau pirate 2	Espace : 15x15m	Effectif : 10	Durée : 10'	<u>On a le ballon</u> Conserver / Progresser Déséquilibrer / Finir	<u>On a pas le ballon</u> S'opposer à la progression S'opposer pour protéger son but
--------------------------	---------------------------	--------------------	------------------	----------------	--	--

Titre : Découverte de l'adversaire

Descriptif	
Tâches	OBJECTIF Reconnaître le joueur adverse
	BUT Marquer dans une porte
	CONSIGNES Au signal de l'éducateur, le joueur bleu doit faire une passe au joueur jaune, ce dernier doit contrôler le ballon et marquer dans la porte A ou B. Si le joueur bleu récupère le ballon, il peut marquer dans la porte C.
Éléments pédagogiques	VARIABLES Ajouter ou retirer une porte (but) Modifier la position des portes
	METHODE PEDAGOGIQUE ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A : Compter les points Inverser les rôles
	

Catégorie :
U7

JEU
Le multi buts
1

Espace :
30x20m

Effectif :
5C5

Durée :
2x5'

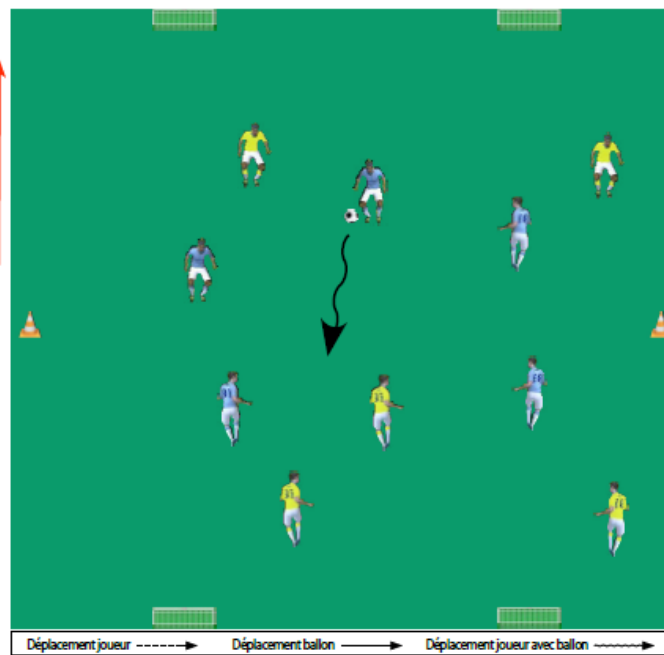
On a le ballon
Conserver / Progresser
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon
S'opposer à la progression
S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Coopérer pour marquer
	BUT
Marquer le plus de buts	
CONSIGNES	
On attaque 2 buts , on défend 2 buts. Pas de gardiens de but. 1 but = 1 point	
Eléments pédagogiques	VARIABLES
	METHODE PEDAGOGIQUE
	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	L'occupation de l'espace et la taille des buts Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants



Catégorie :
U7

JEU
1, 2, 3 Soleil
6

Espace :
40x20m

Effectif :
10

Durée :
10'

On a le ballon
Conserver / Progresser
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon
S'opposer à la progression
S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Reconnaître la cible à attaquer
	BUT
Le joueur qui atteint le 1er la zone but marque un point.	
CONSIGNES	
L'éducateur prononce «1-2-3 Soleil», les joueurs doivent se déplacer en conduite de balle vers la zone but en contournant d'abord un obstacle. Dès que l'éducateur a terminé sa phrase, il se retourne, les joueurs doivent s'arrêter et faire la statue assis sur le ballon. Si un joueur est surpris en train de bouger, il va sur la ligne de départ.	
Eléments pédagogiques	VARIABLES
	METHODE PEDAGOGIQUE
	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
	VEILLER A :
	L'activité des enfants Encourager et valoriser Rythme d'énonciation de la phrase

