



DISTRICT DE FOOTBALL
DE HAUTE SAONE



GUIDE PLATEAUX U7 PHASE PRINTEMPS 2020



Stéphanie Barbier, CTD DAP

CALENDRIER U7 PHASE PRINTEMPS

- Samedi 14 mars 2020 : Plateau 5
- Samedi 28 mars 2020 : Plateau 6
- Samedi 11 avril 2020 : Plateau 7
- **Samedi 2 mai 2020 : Festi-foot sur inscription à Vesoul le matin**
- Samedi 16 mai 2020 : Plateau 8
- Samedi 30 mai 2020 : Plateau 9
- **Samedi 06 juin 2020 : journée nationale des débutants à Vesoul (le matin)**

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.

Circulaire d'organisation des plateaux 5 et 6

GROUPE 1 : 13 équipes

Plateau du 14 mars 2020 : A DAMPIERRE SUR SALON (SYNTHETIQUE)

Plateau du 28 mars 2020 : A MARNAY

Champlitte, FC 4 Rivières 1 et 2, GR Espérance 2 Vels 1, 2 et 3, Marnay 1, 2, 3 et 4, Rigny, Val de Pesmes 1 et 2

GROUPE 2 : 10 équipes

Plateau du 14 mars 2020 : A Scey sur saône (STABILISE)

Plateau du 28 mars 2020 : A Combeaufontaine

Amance/Corre/Polaincourt 1 et 2, FC La Gourgeonne, Ent Port sur Saône/Scey sur Saône 1 et 2, Jussey, Noidans les Vesoul 1 et 2, Traves 1 et 2

GROUPE 3 : 12 équipes

Plateau du 14 mars 2020 : Perrouse (SYNTHETIQUE)

Plateau du 28 mars 2020 : Bucey les Gy

FC La Romaine 1 et 2, FC Monts de Gy 1 et 2, Perrouse 1, 2, 3 et 4, Rioz/Etuz/Cussey 1, 2, 3 et 4

GROUPE 4 : 12 équipes

Plateau du 14 mars 2020 : A Vesoul R. HOLOGNE (SYNTHETIQUE HONNEUR)

Plateau du 28 mars 2020 : A Frotey les Vesoul

Dampierre/Linotte, Larians 1 et 2, Gr Frotey/Colombe 1 et 2, Vesoul FC 1, 2, 3, 4 et 5, Vesoul Racing 1 et 2

GROUPE 5 : 13 équipes

Plateau du 14 mars 2020 : Fougerolles (STABILISE)

Plateau du 28 mars 2020 : A Froideconche

Fougerolles 1, 2 et 3, Gr Val Semouse 1 et 2, Jasney, Luxeuil AS, Saulx les Vesoul
St Loup/Corbenay/Magnoncourt 1, 2 et 3, Vallée du Breuchin 1 et 2

GROUPE 6 : 12 équipes

Plateau du 14 mars 2020 : Lure (SYNTHETIQUE)

Plateau du 28 mars 2020 : A Franchevelle

Franchevelle 1, 2 et 3, Gr Mille Etangs 1 et 2, Lure JS 1, 2 et 3, 4F, 5F, Lure Sporting, Magny Vernois

GROUPE 7 : 12 équipes

Plateau du 14 mars 2020 : A Brevilliers (SYNTHETIQUE)

Plateau du 28 mars 2020 : A Roye

FC Pays Minier 1, 2, 3,4F, 5F, Ent Haute Lizaine/Héricourt 1, 2, 3,4, 5F, Haute Vallée de l'Ognon 1 et 2,

Circulaire d'organisation des plateaux 7, 8 et 9

GROUPE 1 : 14 équipes

Plateau du 11 Avril 2020 : A Arc les Gray

Plateau du 16 mai 2020 : A Pesmes

Plateau du 30 mai 2020 : A Rigny

Champlitte, FC La Gourgeonne, FC 4 Rivières 1 et 2, GR Espérance 2 Vels 1, 2 et 3, Marnay 1, 2, 3 et 4, Rigny, Val de Pesmes 1 et 2

GROUPE 2 : 11 équipes

Plateau du 11 Avril 2020 : A Noidans

Plateau du 16 mai 2020 : A Traves

**Plateau du 30 mai 2020 : A Vesoul, stade R. Hologne
(ORGANISATEUR, VESOUL RACING)**

Ent Port sur Saône/Scey sur Saône 1 et 2, Gr Frotey/Colombe 1 et 2, Jussey, Noidans les Vesoul 1 et 2, Traves 1 et 2, Vesoul Racing 1 et 2

GROUPE 3 : 14 équipes

Plateau du 11 Avril 2020 : A Rioz

Plateau du 16 mai 2020 : A Larians

Plateau du 30 mai 2020 : A Dampierre/Linotte

Dampierre/Linotte, FC La Romaine 1 et 2, Larians 1 et 2, FC Monts de Gy 1 et 2, Perrouse 1, 2, 3 et 4, Rioz/Etuz/Cussey 1, 2, 3 et 4

GROUPE 4 : 14 équipes

Plateau du 11 Avril 2020 : A St Loup/Semouse (municipal)

Plateau du 16 mai 2020 : A Fontaine (ORGANISATEUR GR VAL SEMOUSE)

Plateau du 30 mai 2020 : A Jasney

Amance/Corre/Polaincourt 1 et 2, Fougerolles 1, 2 et 3, Gr Val Semouse 1 et 2, Jasney, Luxeuil AS, St Loup/Corbenay/Magnoncourt 1, 2 et 3, Vallée du Breuchin 1 et 2

GROUPE 5 : 13 équipes

Plateau du 11 Avril 2020 : A Magny Vernois

Plateau du 16 mai 2020 : A Vesoul Stade R. Hologne (ORGANISATEUR FC VESOUL)

Plateau du 30 mai 2020 : A Lure

Franchevelle 1, 2 et 3, Saulx les Vesoul, Vesoul Fc 1, 2, 3, 4 et 5, Lure JS 1, 2 et 3, Magny Vernois

GROUPE 6 : 12 équipes

Plateau du 11 Avril 2020 : A Melisey

Plateau du 16 mai 2020 : A Ronchamp

Plateau du 30 mai 2020 : A Luze

Ent Haute Lizaine/Héricourt 1, 2, 3 et 4, FC Pays Minier 1, 2, 3, Gr Mille Etangs 1 et 2, Haute Vallée de l'Ognon 1 et 2, Lure Sporting

GROUPE 7 : 5 équipes

Une organisation spécifique vous sera envoyée.

Plateau du 11 Avril 2020 : A Lure

Plateau du 16 mai 2020 : A Luze

Plateau du 30 mai 2020 : A Champagney

Ent Haute Lizaine/Héricourt 5F FC Pays Minier 4F, 5F, Lure JS 4F, 5F

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.

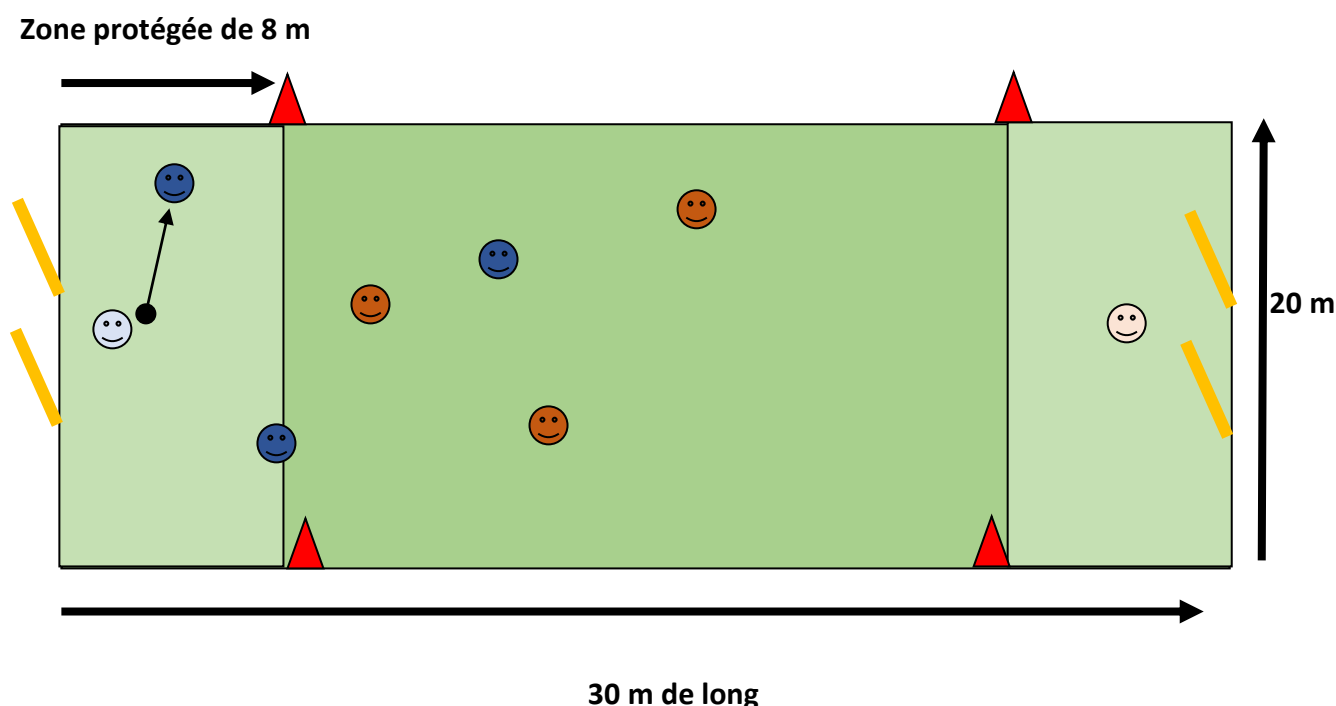
REGLEMENT

- **Joueurs autorisés** : U6 né(e)s en 2014, U7 (né(e)s en 2013 et U8 Féminine nées en 2012.
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**.



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.

ORGANISATION DES PLATEAUX

COMMENT FAIRE SI LE NOMBRE D'ÉQUIPES TOTALES 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.

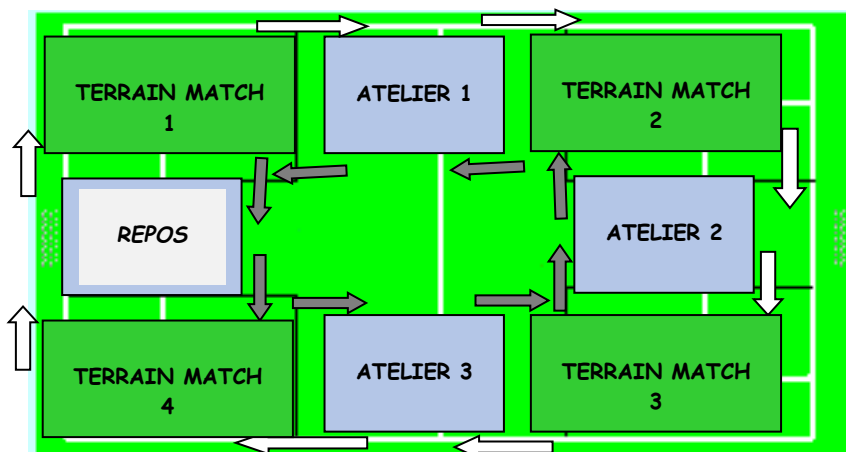
Autrement dit, il ne doit y avoir qu'une seule équipe à l'atelier 2.

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.

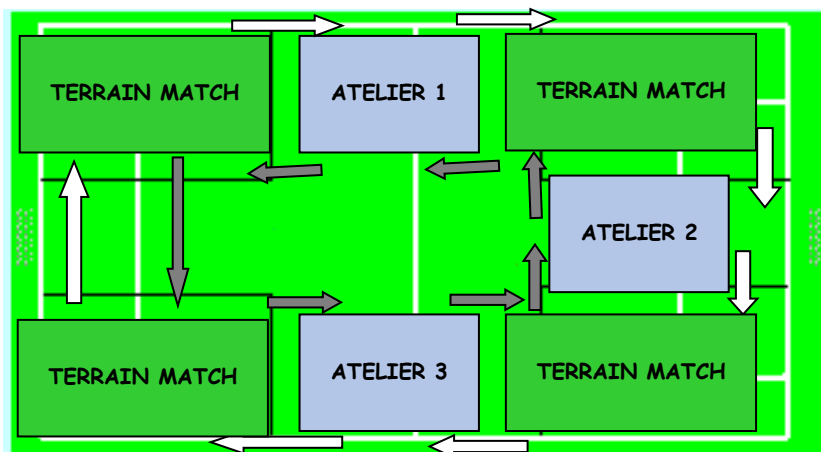
Organisation d'un plateau à 16 ou 15 équipes



- 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

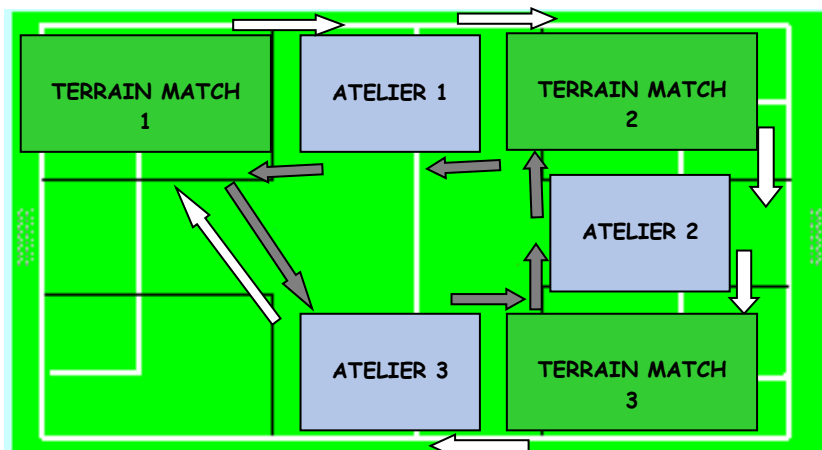
Organisation d'un plateau à 14 ou 13 équipes



- 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

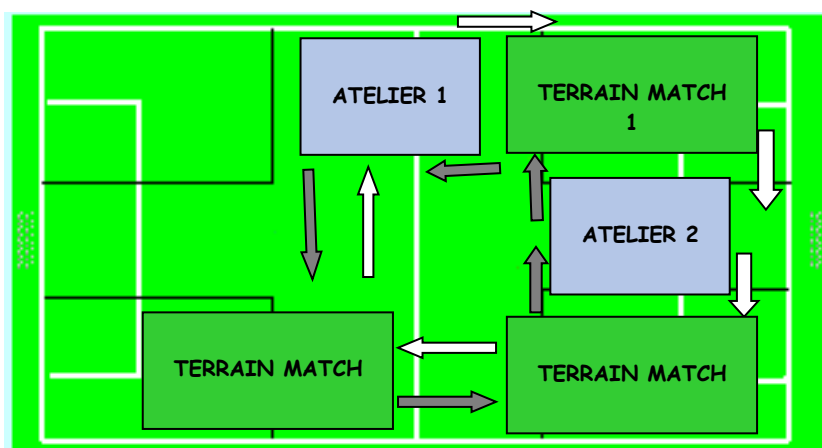
Organisation d'un plateau à 12 ou 11 équipes



- 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 jeux 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...../...../2020

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 :

LES EDUCATEURS PEUVENT REMPLIR LEUR FEUILLE DE MATCH AVANT LE PLATEAU

PLATEAU U7 DU SAMEDI/..... /2020

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/..... / 2020

NOM DU CLUB :

NOM DU RESPONSABLE DE L'ÉQUIPE :

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

PLATEAU 5 : 14 mars 2020

ATELIER 1: REMPLIR SA MAISON

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	
	Reconnaître la cible	
	BUT	
L'équipe qui aura le plus de ballons dans sa maison marque 1 pt.		
CONSIGNES		
Au signal, aller chercher un ballon dans l'autre maison et le ramener à la main dans sa maison.		
VARIABLES		
Le joueur doit ramener le ballon en conduite de balle.		
METHODE PEDAGOGIQUE		
ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner		
VEILLER A :		
Eléments pédagogiques	L'activité des enfants Bien compter les points Encourager et valoriser	

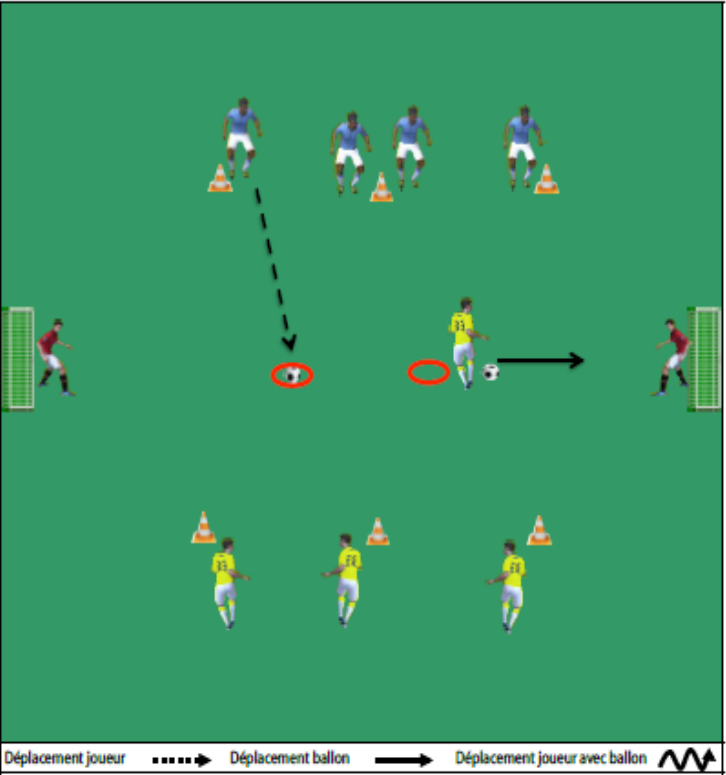
ATELIER 2: JEU 3 CONTRE 3 (sans gardien)

Faire uniquement du 3 contre 3. Faire tourner toutes les 2 minutes, les joueurs remplaçants.

Titre : Repérer le partenaire		Descriptif
Tâches	OBJECTIF	
	2 buts à attaquer, 2 buts à défendre	
	BUT	
Marquer le plus de buts Pas de gardiens de buts		
CONSIGNES		
1 But = 1 pt		
VARIABLES		
Rajouter parmi les 3 joueurs de l'équipe un rôle de «gardien volant»		
METHODE PEDAGOGIQUE		
ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner		
VEILLER A :		
Eléments pédagogiques	L'occupation de l'espace Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants	

ATELIER 3: LES TIRS

Consignes: sortir le ballon du cerceau avec le pied avant de tirer.

Thème de la séance : Les tirs		Descriptif
Tâches	OBJECTIF	
	Le tir	
	BUT	
	Marquer le premier = 1 pt	
Elements pédagogiques	CONSIGNES	
	Le béréet : A l'appel de leur numéro, les joueurs doivent aller chercher le ballon et tirer le plus vite possible.	
	VARIABLES	
	1/ Annoncer deux numéros : obligation de se faire une passe avant de tirer 2/ Faire le tour d'un obstacle pour varier les angles de tir	
METHODE PEDAGOGIQUE		
DIRECTIVE	Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes	
VEILLER A :		
	Etre vigilant à la répétition (annonce des numéros) - Utiliser différentes surfaces de contact, en privilégiant le coup du pied - Ecouter le bruit à l'impact (cheville verrouillée) - Compter les points et valoriser les réussites	

ATELIER 1: RELAIS EN CONDUITE DE BALLE

Partie	Tache		Descriptif	Elements pedagogiques
Relais	Relais :	Durée		Variables
	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.	2x5'		Variante :
	Nbre de joueurs	3C3 + 2GB		Les premières manches se font à la main et les suivantes, au pied, en conduite de balle.
	Espaces	30X20		Veiller à ...
				Bien compter les points
				L'activité des enfants
		Encourager et dynamiser		

ATELIER 2: CONDUITE DE BALLE SOUS FORME DE JEU

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		
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.		
Eléments pédagogiques	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		

ATELIER 3: Duel 1 contre 1

Catégorie :
U7

JEU
Bateau
pirate 2

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

OBJECTIF

Reconnaitre 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.

VARIABLES

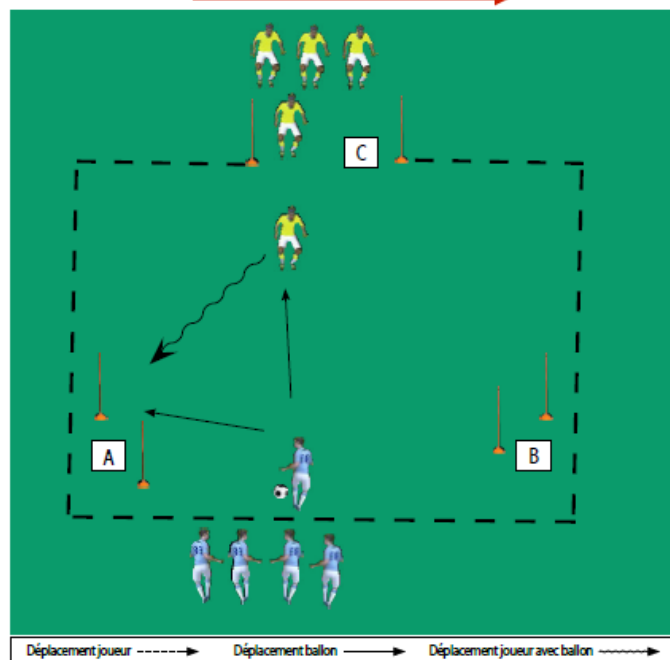
Ajouter ou retirer une porte (but)
Modifier la position des portes

METHODE PEDAGOGIQUE

ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner

VEILLER A :

Compter les points
Inverser les rôles



PLATEAU 7: 11 avril 2020

ATELIER 1: JEU DE L'EPERVIER

Catégorie :
U7

JEU
L'épervier
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 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 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

ATELIER 2: JEU FAIRE TOMBER LES QUILLES

Catégorie :
U7

JEU
Abatte
les quilles 1

Espace :
40x20m

Effectif :
10

Durée :
10'

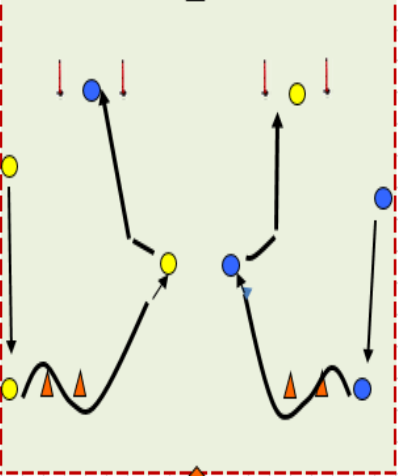
On a le ballon
Conserver / Progresser
Déséquilibrer / Finir

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 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

ATELIER 3 : EXERCICE TECHNIQUE EN PASSE ET SUIT

Partie	Tache	Descriptif	Elements pedagogiques
Eveil technique	Eveil technique : passe et suit	Durée	Variables
	<p>2 Parcours identiques, une équipe par parcours, en inversant les gardiens.</p> <p>Le premier joueur fait une passe pour le</p> <p>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.</p>	<p>2x5'</p> 	<p>Changer de parcours au bout de 5 minutes.</p> <p>Changer les gardiens</p>
	Nbre de joueurs	3C3 + 2GB	Veiller à ...
	Espaces	30X20	Corriger
			<p>Bien compter les points</p> <p>L'activité des enfants</p> <p>Encourager et dynamiser</p>

PLATEAU 8 : 16 mai 2020

ATELIER 1 : FAIRE TOMBER LES QUILLES DE L'ADVERSAIRE

Catégorie :
U7

JEU
Abattre
les quilles 5

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

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

Descriptif

Déplacement joueur -----> Déplacement ballon ———> Déplacement joueur avec ballon ~~~~~>

ATELIER 2: JEU 3 CONTRE 3 (sans gardien)

Faire uniquement du 3 contre 3. Faire tourner toutes les 2 minutes, les joueurs remplaçants.

Catégorie :
U7

JEU
3 contre 3 n°3

Espace :
15x10m

Effectif :
3C3

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

Tâches		OBJECTIF
		Coopérer pour marquer dans les 2 buts
BUT		Marquer le plus de buts Pas de gardiens de buts
CONSIGNES		1 But = 1 pt
Éléments pédagogiques		VARIABLES
		Quand le ballon est dans son camp, tous les joueurs de l'équipe qui défend doivent se trouver derrière le ballon
		METHODE PEDAGOGIQUE
		ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
		VEILLER A :
		L'occupation de l'espace Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants

Descriptif

Déplacement joueur -----> Déplacement ballon ———> Déplacement joueur avec ballon ~~~~~>

ATELIER 3: 1, 2, 3 SOLEIL AVEC OBSTACLES

Catégorie : U7	JEU 1, 2, 3 Soleil 6	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	
OBJECTIF	
Reconnaître la cible à attaquer	
BUT	
Le joueur qui atteint le 1er la zone but marque un point.	
Tâches	
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.	
VARIABLES	
METHODE PEDAGOGIQUE	
ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner	
VEILLER A :	
L'activité des enfants Encourager et valoriser Rythme d'énonciation de la phrase	

PLATEAU 9 : 30 mai 2020

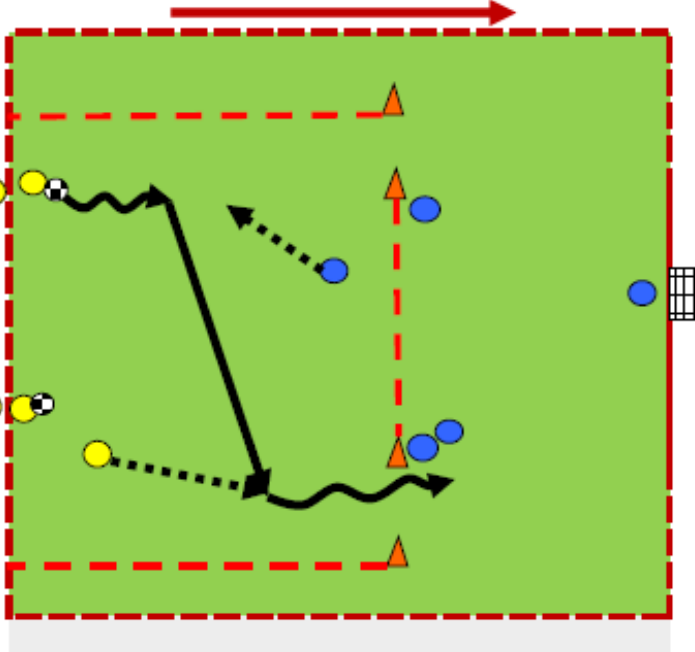
ATELIER 1: JEU MULTI-BUTS A 4 CONTRE 4

Titre : Repérer le partenaire		Descriptif
Tâches	OBJECTIF	
	BUT	
	CONSIGNES	
Eléments pédagogiques	VARIABLES	
METHODE PEDAGOGIQUE	VEILLER A :	

ATELIER 2: CONDUITE + TIR

Exercices	Descriptif	Eléments pédagogiques
<p>Exercice technique en duel</p> <p>Buts: réaliser le circuit technique et marquer le plus rapidement possible.</p> <p>Consignes : 2 équipes s'affrontent sur cet exercice technique sous forme de duel. Au signal, un joueur de chaque équipe pars en conduite de balle et doit faire le tour du cerceau complet puis slalome entre les coupelles et ensuite frappe au but avec le gardien de l'équipe adverse. Le joueur qui termine le parcours le premier marque 1 point et celui qui marque un but marque 1 point aussi.</p>		<p>Matériel: 4 coupelles, 2 cerceaux, 6 plots, 4 constrictif et 6 ballons</p> <p>Méthodes pédagogiques - Veiller à ...</p> <p>Expliquer le déroulement de l'atelier (Buts et Consignes) puis démontrer l'atelier et ensuite animer en lançant les départs. Veiller à changer les gardiens</p>

ATELIER 3: DUELS 2 CONTRE 1

Tache		Descriptif
<p>Objectifs : Jouer le 2vs1 : Fixer et décaler, dribbler.</p> <p>Buts : Attaquants : Marquer après être passé dans une porte = 1pt Défenseurs : Récupérer le ballon</p> <p>Consignes : Départ de 2 attaquants avec un ballon derrière la ligne de l'espace de jeu. 1 défenseurs entre dans la zone dès l'instant que les attaquants entrent dans la zone. Les attaquants doivent passer dans une porte sur conduite ou passe pour aller marquer. Après le passage de la porte, le défenseur ne peut plus intervenir. Seul l'attaquant en possession du ballon sors de la zone.</p>	Durée	
	12'	
	Nbre de joueurs	
	10	
	Espaces	
20 x 10		