

GUIDE PLATEAUX U7 PHASE AUTOMNE 2020



ORGANISATION GENERALE

Le club recevant est responsable de l'animation des ateliers et de l'organisation du plateau (accueil-présentation-rotation-goûters).

6 à 10 équipes sont convoquées sur un même lieu de plateau.

Lors de chaque plateau les équipes disputeront des matchs et réaliseront des ateliers.

Les éducateurs doivent discuter entre eux avant chaque plateau pour attribuer un numéro à chaque équipe. (Lorsqu'il y a 2 ou 3 équipes du même club faire en sorte qu'elles se rencontrent sur un atelier.)

IMPORTANT : les clubs doivent respecter les équipes engagées. Aucune équipe supplémentaire ne peut être engagée sans l'accord du district.

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

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

Afin de respecter les règles sanitaires tous les parents doivent être à l'extérieur du terrain.

Nous déconseillons l'utilisation des vestiaires pour les plateaux U7.

Afin de gagner du temps, les clubs doivent remplir leurs feuilles de matchs à l'avance.

PLATEAU U7 N°1

SAMEDI 19 SEPTEMBRE 2020

- Toutes les équipes citées ont **rendez-vous à 9H45** sur le lieu du plateau mentionné ci-dessous.
- Les joueurs doivent arriver en tenue de footballeur. En raison de la crise sanitaire, l'utilisation des vestiaires est fortement déconseillée.
- En cas d'absences d'équipe(s) merci de **prévenir le district et le club recevant le plateau.**
- Début du plateau composé de matchs et d'ateliers à **10H15 et fin à 12H.**
- **Aucune équipe supplémentaire ne peut être engagée sans l'accord du District.**
- **Les clubs souhaitant engager des équipes supplémentaires à celles citées ci-dessous doivent envoyer un mail au district faisant état de leur demande.**

GROUPE 1 : 7 équipes

SAMEDI 19 SEPTEMBRE 2020 : Plateau à Marnay

FC 2 Vels
FC Monts de Gy
FFM La Romaine 1 et 2
Val de Pesmes
Marnay 1 et 2

GROUPE 2 : 6 équipes

SAMEDI 19 SEPTEMBRE 2020 : Plateau à Dampierre/Salon

Champlitte
FC 4 Rivières 1 et 2
Gt Arc/Autrey 1 et 2
Rigny

GROUPE 3 : 6 équipes

SAMEDI 19 SEPTEMBRE 2020 : Plateau à Vesoul – Stade R. Hologne – Vesoul FC Organisateur

Colombe
Noidans
Vesoul Racing
Vesoul FC 1, 2 et 3

GROUPE 4 : 6 équipes
SAMEDI 19 SEPTEMBRE 2020 : Plateau à Port sur Saône

Amance/Corre/Polaincourt
Ent La gourgeone/Traves
FC Lac
Frotey Vesoul 1 et 2
Racing club Saônois

GROUPE 5 : 8 équipes
SAMEDI 19 SEPTEMBRE 2020 : Plateau à Perrouse

Dampierre/linotte
Larians 1 et 2
Perrouse 1 et 2
Rioz/Etuz/Cussey 1, 2 et 3

GROUPE 6 : 6 équipes
SAMEDI 19 SEPTEMBRE 2020 : Plateau à Fougerolles

Fougerolles 1 et 2
Gr 3 Rivières
Jasney
St Loup/Corb/Magn
St Remy

GROUPE 7 : 8 équipes
SAMEDI 19 SEPTEMBRE 2020 : Plateau à Franchevelle

Franchevelle 1 et 2
Lure JS 1, 2 et 3
Lure Sporting
Vallée du Breuchin
Servance

GROUPE 1 : 6 équipes
SAMEDI 12 SEPTEMBRE 2020 : Plateau à Luze

Ent Haute Lizaine/Héricourt
FC Pays Minier 1 et 2
Haute Vallée de l'Ognon
Magny Vernois 1 et 2

ORGANISATION DE LA PRATIQUE

REGLEMENT :

LOIS DU JEU U7 - 2020/2021		
	U7	
	U6 GS (2015)	U7 CP (2014)
Effectifs	Football à 4	
Suppléants	0 à 2 : limiter au maximum les remplaçants	
Tacle	Interdit	
Dimension des terrains	30 m de long X 25 m de large	
Dimension des buts	4 m X 1,5 m	
Zone du gardien	zone de 8 mètres	
Hors jeu	Pas de hors jeu	
Taille des ballons	Taille 3	
Engagement	Vers l'avant ou l'arrière	
Coup de pied de but	A 6 m face au but. Zone protégée *	
Touche	Au pied : passe ou rentrée en conduite de balle. Si rentrée en conduite, obligation de faire une passe avant de pouvoir marquer. Adversaire à 4 m.	
Coups francs	Coup-Francs directs	
Coups de pied de réparation	8 m	
Mise à distance des joueurs	4 m	
Relance gardien	Uniquement à la main ou pied après avoir posé le ballon au sol (volée et demi-volée interdites).	
	Inciter les joueurs à utiliser la zone protégée.	
Arbitrage	1 arbitre jeune au centre (U13- U15 - U18) ou les 2 éducateurs à l'extérieur du terrain.	
<p>Le même temps de jeu pour tous : un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs!</p>		

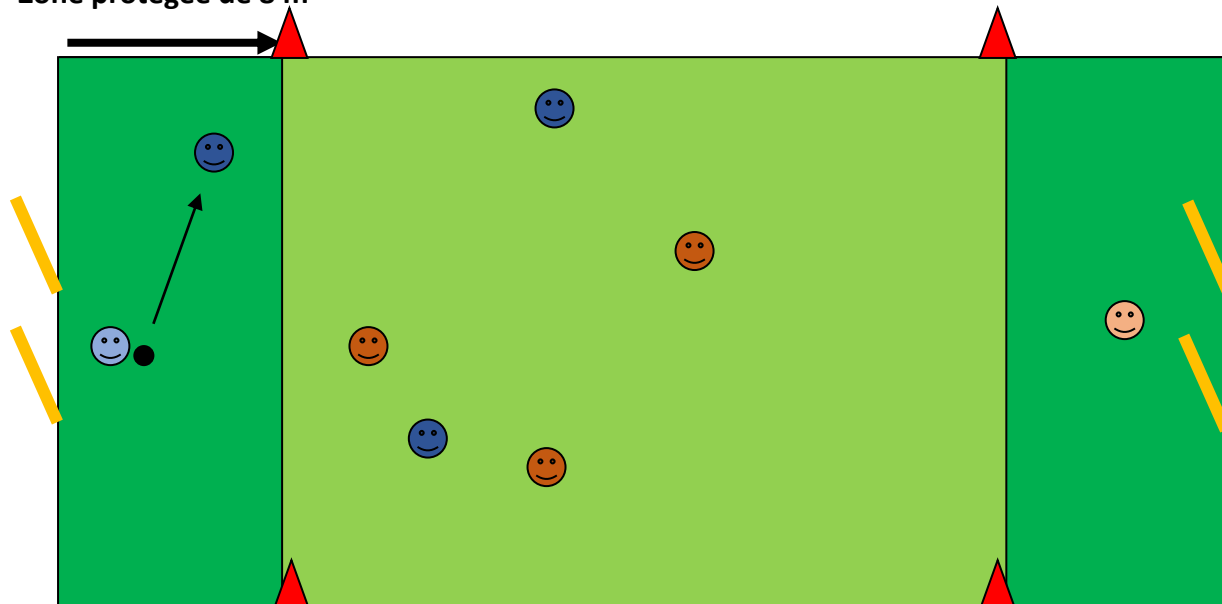
REGLE DE LA ZONE PROTEGEE :

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



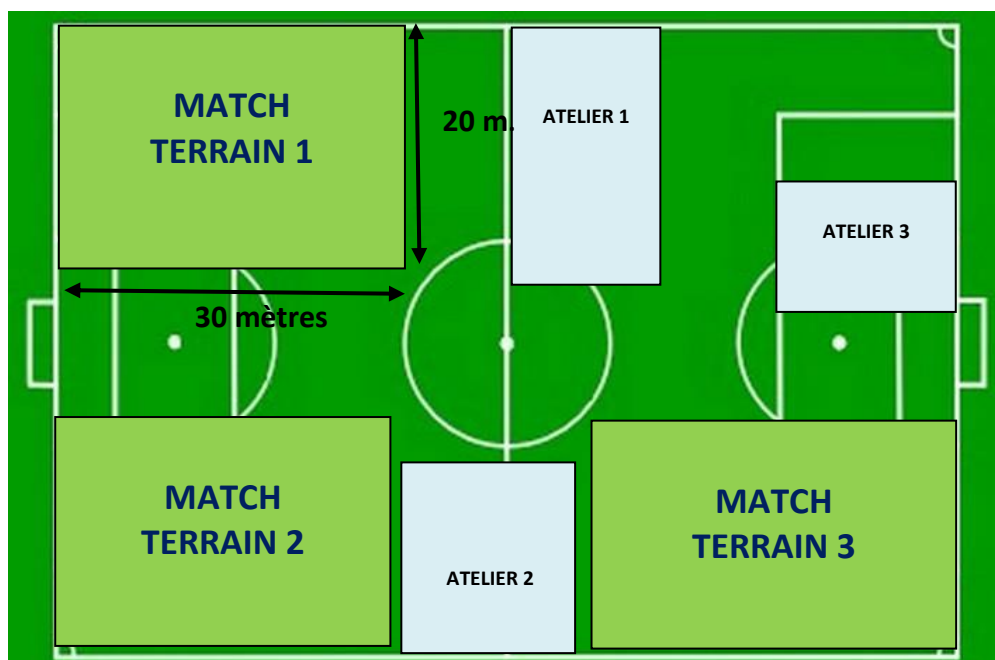
TRACAGE DES TERRAINS :

- Les terrains U7 doivent être tracés avec des coupelles d'une seule couleur.
- 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 constris-foot ou buts spécifiques.
- Des cônes placés à 8 m, de chaque côté du terrain dans le sens de la longueur, permettent de déterminer les 2 surfaces de réparation.

CALENDRIER PHASE PRINTEMPS 2020

- Plateau N°1 : Samedi 19 septembre 2020
- Plateau N°2 : Samedi 03 octobre 2020
- Plateau N°3 : Samedi 17 octobre 2020
- Plateau N°4 : Samedi 07 novembre 2020
- Plateau N°5 : Samedi 21 novembre 2020

PLATEAU A 10 EQUIPES



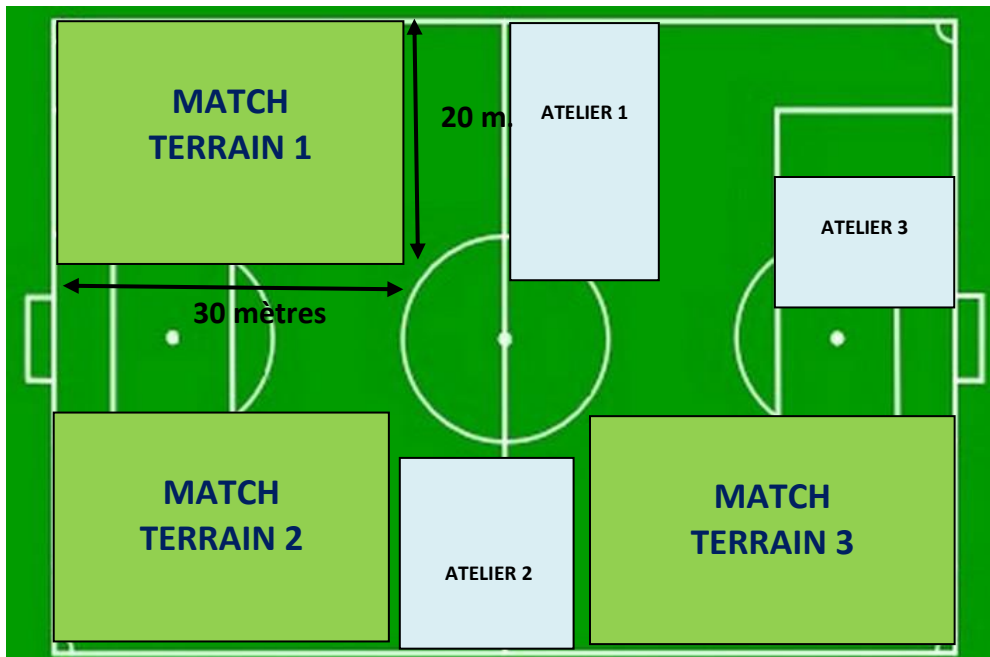
ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 10.
- Chaque équipe fait 4 matchs et 3 ateliers.
- Chaque rotation dure **minutes**.
- Temps de pause entre chaque rotation de **4 minutes**.

10 équipes : 3 terrains + 3 ateliers

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6	ROTATION 7
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3	Terrain 2
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 3
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 3	Atelier 1	Atelier 2	Terrain 1	Atelier 3	Terrain 3
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 3	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Atelier 1	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 3
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 1
ÉQUIPE 8	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 3
ÉQUIPE 9	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Atelier 1	Atelier 2	Terrain 1
ÉQUIPE 10	Atelier 3	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2

PLATEAU A 9 EQUIPES



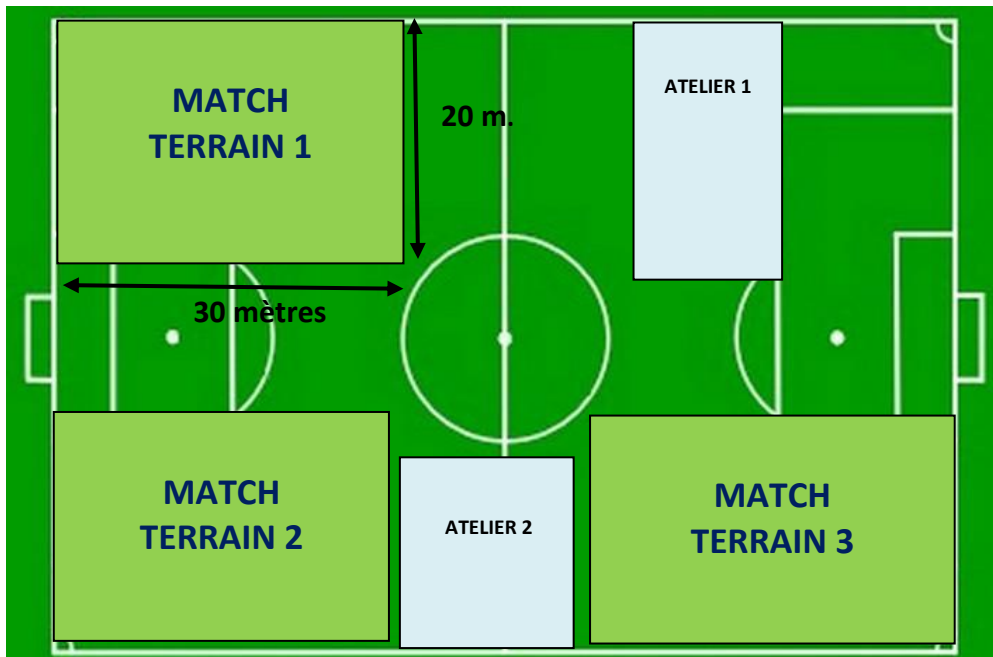
ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 9.
- Chaque équipe fait 4 matchs et 2 ateliers.
- Chaque rotation dure **10 minutes**.
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes**.

GRILLE DE ROTATION A 9 EQUIPES : 3 terrains + 3 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 1
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 3	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 3
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 3
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 3	Terrain 3	Atelier 2
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 3	Atelier 3	Terrain 1
ÉQUIPE 8	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 9	Atelier 3	Terrain 3	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 3

PLATEAU A 8 EQUIPES



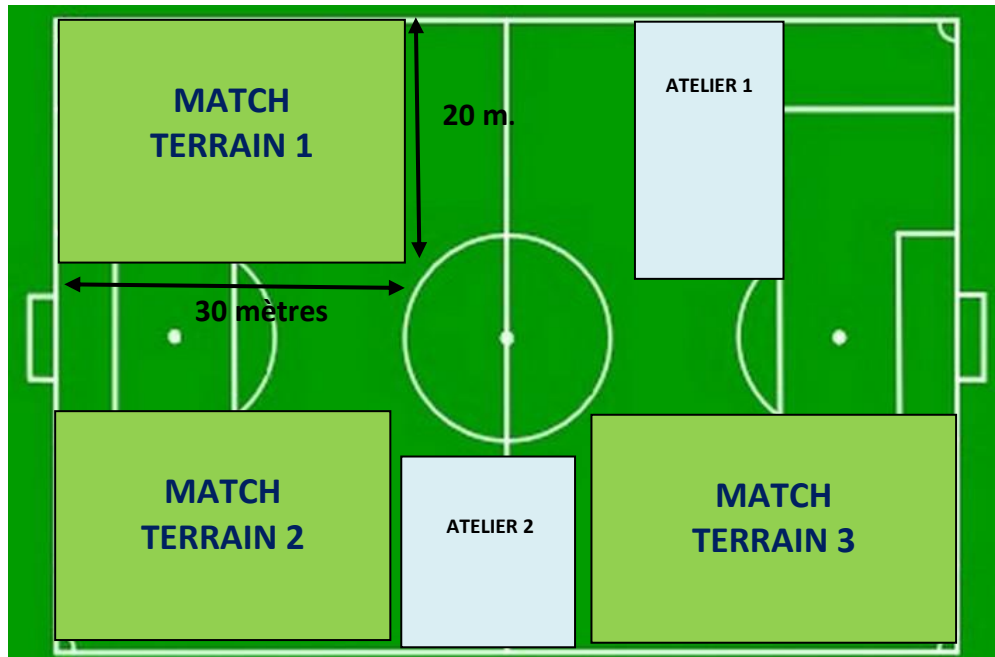
ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 8.
- Chaque équipe fait 4 matchs et 2 ateliers.
- Chaque rotation dure **10 minutes**.
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes**.

GRILLE DE ROTATION A 8 EQUIPES : 3 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 3
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Atelier 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3	Terrain 1
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1
ÉQUIPE 7	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2
ÉQUIPE 8	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1

PLATEAU A 7 EQUIPES



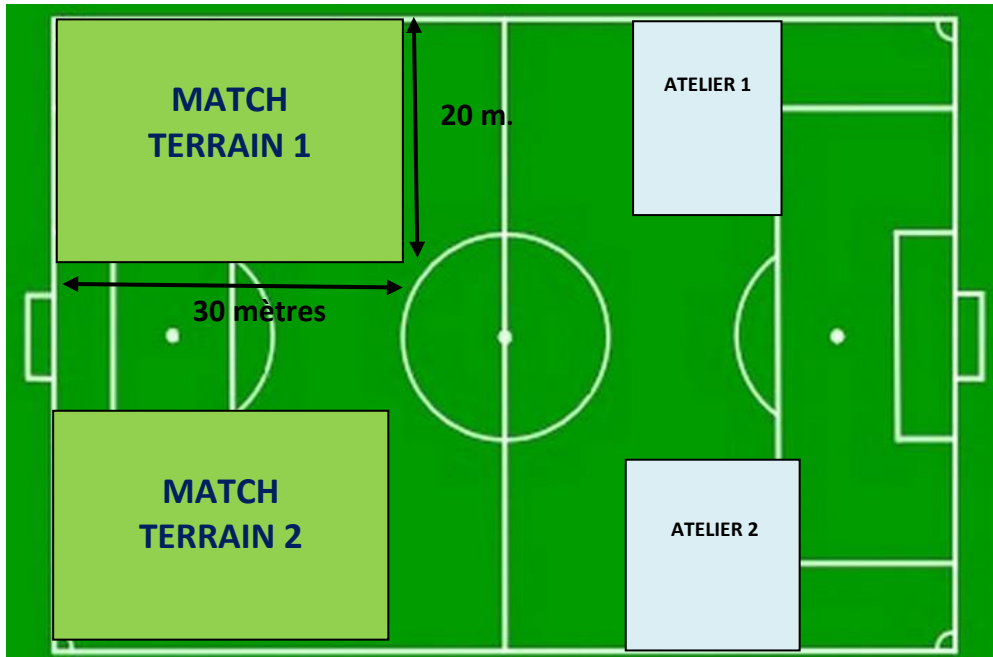
ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 7.
- Chaque équipe fait 4 matchs et 2 ateliers (dont 1 atelier jonglages).
- Chaque rotation dure **10 minutes**.
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes**.

GRILLE DE ROTATION A 7 EQUIPES : 3 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 2
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 1

PLATEAU A 6 EQUIPES



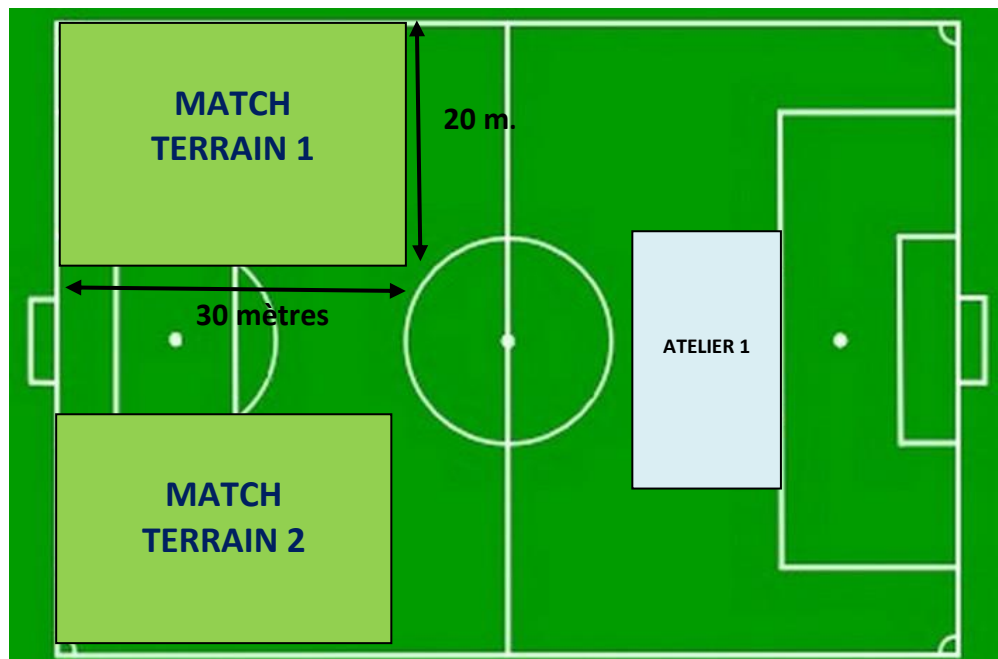
ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 6.
- Chaque équipe fait 4 matchs et 2 ateliers.
- Chaque rotation dure **10 minutes**.
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes**.

GRILLE DE ROTATION A 6 EQUIPES : 2 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 1
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 1
ÉQUIPE 5	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 6	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2

PLATEAU A 5 EQUIPES



ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 5.
- Chaque équipe fait 4 matchs et 1 atelier.
- Chaque rotation dure **12 minutes**.
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes**.

ROTATION A 5 EQUIPES : 2 terrains + 1 atelier (rotation de 12 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 1
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2
ÉQUIPE 5	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 1

RECAPITULATIF GRILLES DE ROTATIONS

ROTATION A 5 EQUIPES : 2 terrains + 1 atelier (rotation de 12 minutes)

	ROTATION	ROTATION	ROTATION	ROTATION	ROTATION 5
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 1
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2
ÉQUIPE 5	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 1

GRILLE DE ROTATION A 6 EQUIPES : 2 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 1
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 1
ÉQUIPE 5	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 6	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2

GRILLE DE ROTATION A 7 EQUIPES : 3 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION	ROTATION	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 2
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 1

GRILLE DE ROTATION A 8 EQUIPES : 3 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION	ROTATION	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 3
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Atelier 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3	Terrain 1
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1
ÉQUIPE 7	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2
ÉQUIPE 8	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1

GRILLE DE ROTATION A 9 EQUIPES : 3 terrains + 3 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 1
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 3	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 3
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 3
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 3	Terrain 3	Atelier 2
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 3	Atelier 3	Terrain 1
ÉQUIPE 8	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 9	Atelier 3	Terrain 3	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 3

10 équipes : 3 terrains + 3 ateliers

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6	ROTATION 7
	1	2	3	4	5	6	7
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3	Terrain 2
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 3
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 3	Atelier 1	Atelier 2	Terrain 1	Atelier 3	Terrain 3
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 3	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Atelier 1	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 3
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 1
ÉQUIPE 8	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 3
ÉQUIPE 9	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Atelier 1	Atelier 2	Terrain 1
ÉQUIPE 10	Atelier 3	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2

FICHE BILAN PLATEAU U7

Date du plateau :

Lieu du plateau :

Responsable plateau :

	Equipes présentes au plateau
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

REMARQUES SUR LE PLATEAU : organisation, horaires, contenu des ateliers, divers :

FEUILLES DE MATCHS PLATEAUX U7

DATE DU PLATEAU :

LIEU DU PLATEAU :

CLUB :

NUMERO DE L'EQUIPE :

NOM DU RESPONSABLE DE L'EQUIPE :

NUMERO DE LICENCE :

N°	NOM	PRÉNOM	ANNEE NAISSANCE	N° LICENCE
1				
2				
3				
4				
5				
6				

FEUILLES DE MATCHS PLATEAUX U7

DATE DU PLATEAU :

LIEU DU PLATEAU :

CLUB :

NUMERO DE L'EQUIPE :

NOM DU RESPONSABLE DE L'EQUIPE :

NUMERO DE LICENCE :

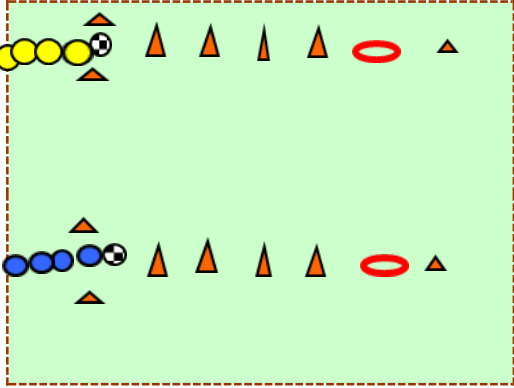
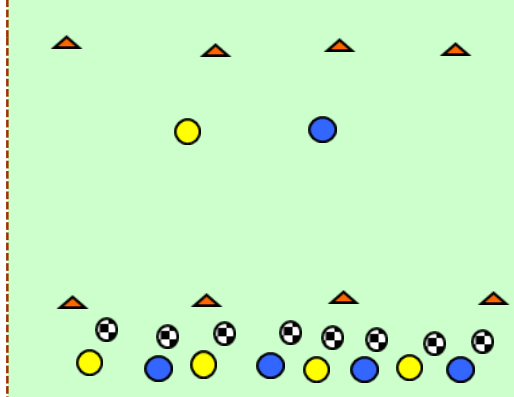
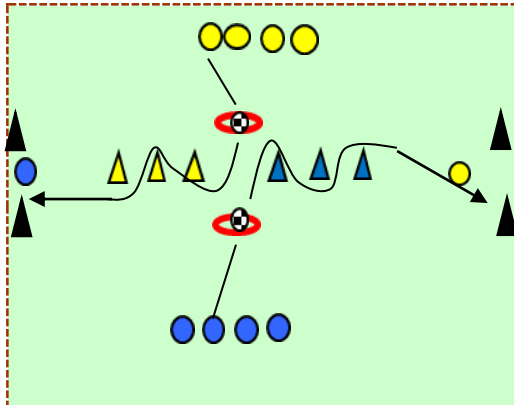
N°	NOM	PRÉNOM	ANNEE NAISSANCE	N° LICENCE
1				
2				
3				
4				
5				
6				

QUELQUES CONSEILS POUR LA BONNE ORGANISATION DES PLATEAUX U7 :

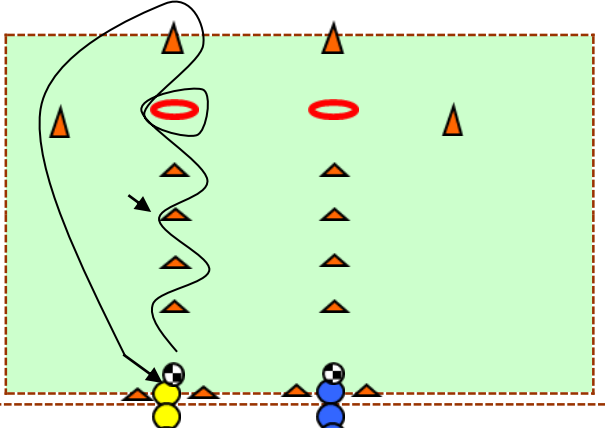
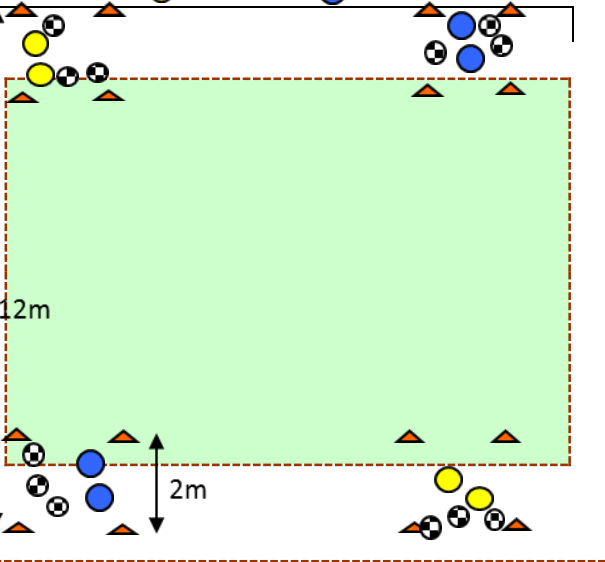
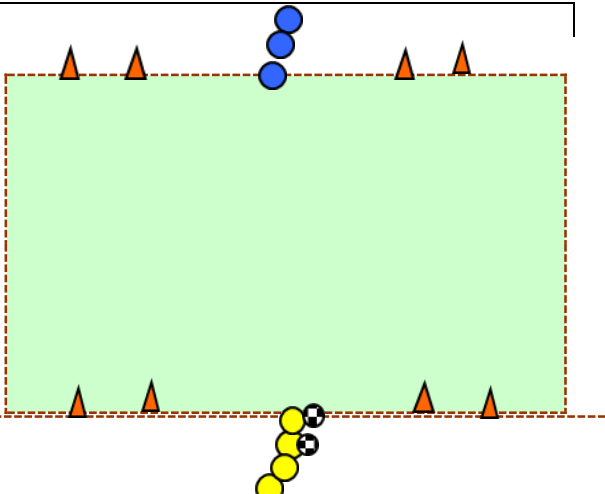
- J-7 : Recenser et choisir l'encadrement nécessaire de trouver des jeunes U13/U15/U18 pour animer les ateliers et arbitrer les matchs
- J- 7 : Faire l'inventaire du matériel nécessaire, en cas de manque contacter le district pour un prêt de matériel.
- **Le matin du plateau** : installer minutieusement 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.
- **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 !**

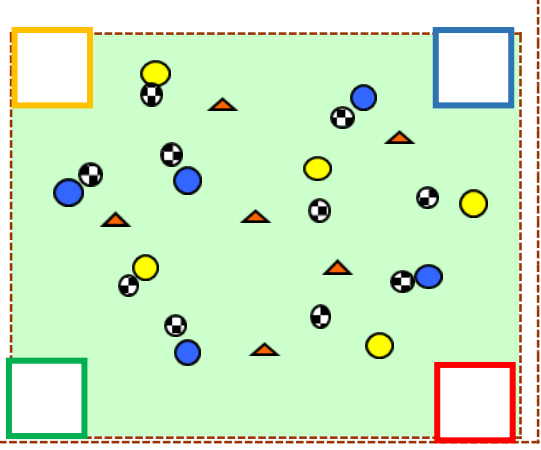
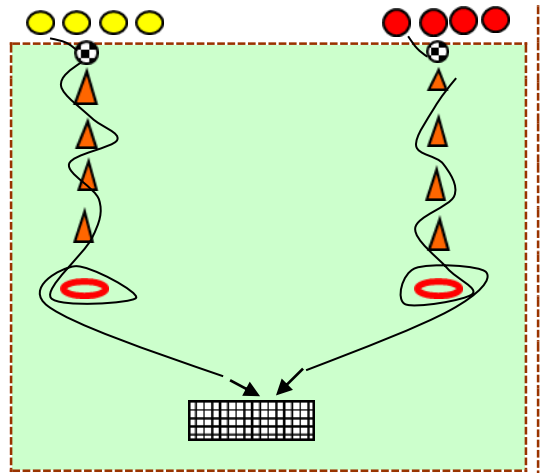
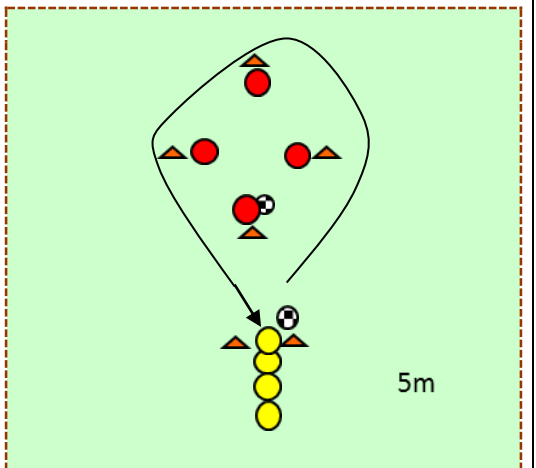
PLATEAU1- SAMEDI 19 SEPTEMBRE 2020

Explications	Schémas	Variantes
<p style="text-align: center;"><u>RELAIS :</u></p> <p>Relais par équipe Le premier joueur part, réalise le slalome fait le tour du cerceau, contourne le cône et revient sans passer par le parcours le plus vite possible. Le deuxième joueur de l'équipe peut partir dès que le joueur précédent lui a donné le ballon.</p> <p>Faire une course entre les deux équipes.</p>		<p>1^{ère} manche en tenant le ballon dans les mains.</p> <p>Puis les autres manches passages en conduite de balle.</p> <p>Organiser des courses entre les deux équipes.</p>
<p style="text-align: center;"><u>EPERVIER :</u></p> <p>Les joueurs avec le ballon en conduite de balle doivent traverser le terrain jusqu'à la zone en face sans se faire sortir leur ballon par le « renard ». Celui qui se fait sortir son ballon devient « renard » avec celui qui l'a touché</p>		<p>1^{ère} manche ballon à la main, les « renards » doivent toucher les « lapins » qui traversent.</p> <p>Les autres manches au pied en conduite de balle. Les « renards » doivent sortir le ballon des « lapins ».</p>
<p style="text-align: center;"><u>BERET :</u></p> <p>Chaque joueur a un numéro différent entre 1 et 4. A l'annonce de son numéro par l'éducateur, le joueur doit aller prendre le ballon dans le cerceau de son équipe, faire le slalom puis tirer dans le but (4mètres) 1 point pour le joueur le plus rapide à marquer.</p>		<p>Changer les numéros et le gardien régulièrement.</p> <p>Animer, compter les points.</p>

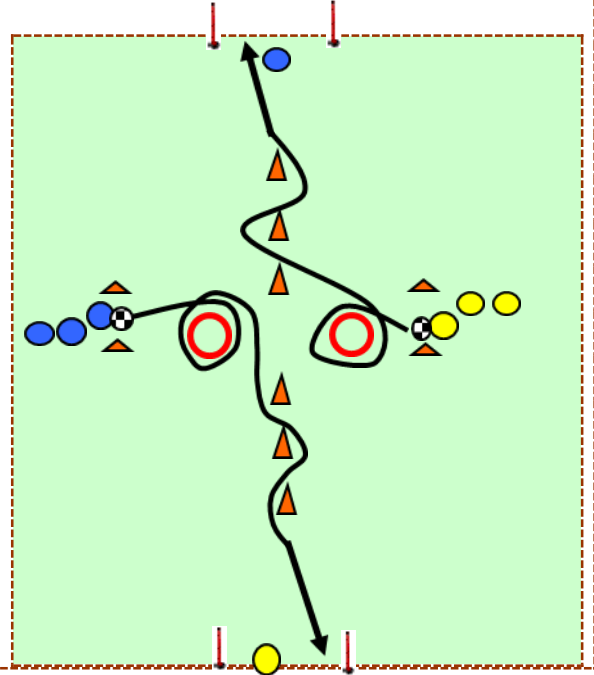
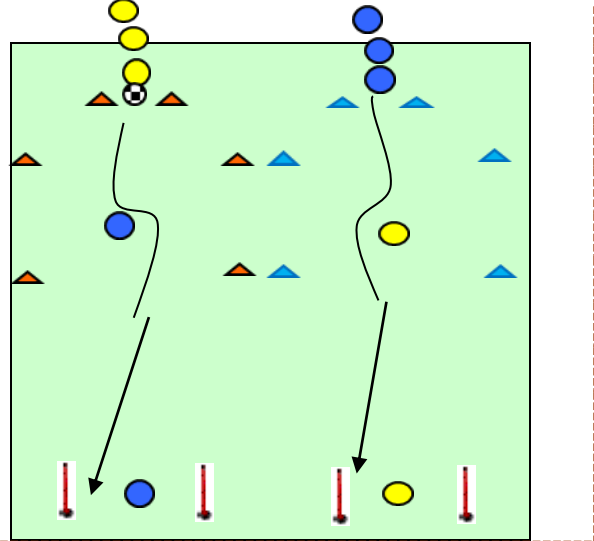
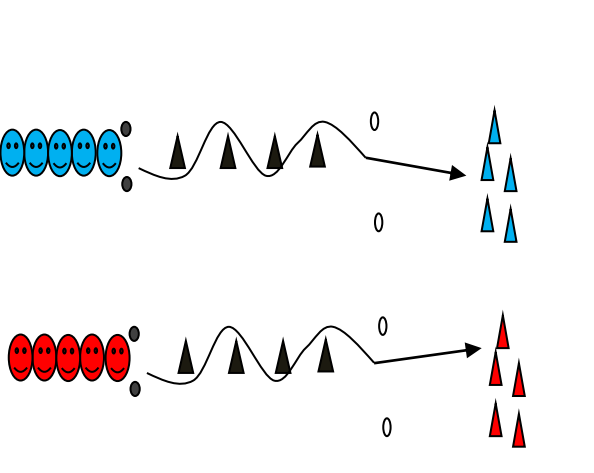
PLATEAU 2 – SAMEDI 3 OCTOBRE 2020

Explications	Schémas	Variantes
<p align="center"><u>RELAIS</u></p> <p>Relais par équipe. Ballon en main, on pose un pied entre chaque coupelle, tour du cerceau, et on contourne les 2 cônes pour revenir donner le ballon au joueur suivant. Être la première équipe à finir le parcours (1 passage par joueur)</p>		<p>1^{ère} manche ballon à la main, puis toutes les manches suivantes en conduite de balle.</p>
<p><u>REEMPLIR SA MAISON</u></p> <p>Aller chercher des ballons dans les maisons adverses pour les ramener dans sa maison.</p> <p>Faire attention à lever la tête pour éviter les collisions, interdiction de prendre deux ballons par trajet et de prendre le ballon à un adversaire L'équipe qui ramène le plus de ballons dans sa maison sur un temps donné à gagner</p> <p><u>Temps de jeu par manche : 45 secondes</u></p>		<p>1^{ère} manche ballon à la main, puis toutes les manches suivantes en conduite de balle.</p>
<p align="center"><u>1 CONTRE 1</u></p> <p>1 contre 1 avec 2 buts à attaquer et 2 buts à défendre. L'action s'arrête après un but ou quand le ballon sort du terrain. On compte les points puis on fait la même chose avec le ballon qui part de l'autre équipe</p>		<p>Idem mais le joueurs ne doit plus tirer dans le but pour marquer, mais passer en conduite de balle dans l'une des deux portes.</p>

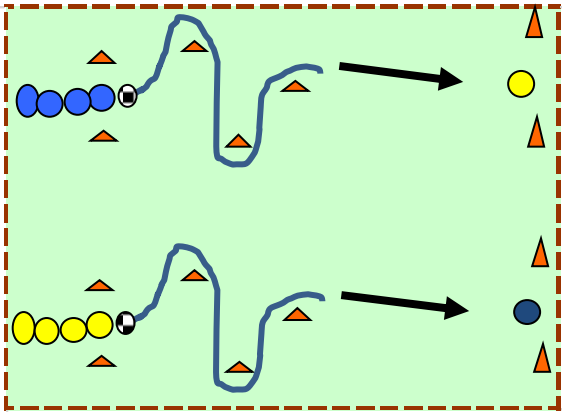
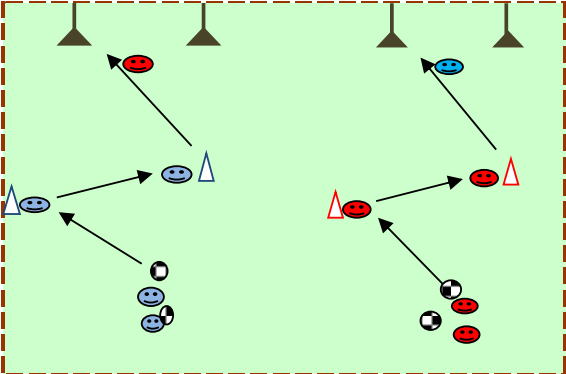
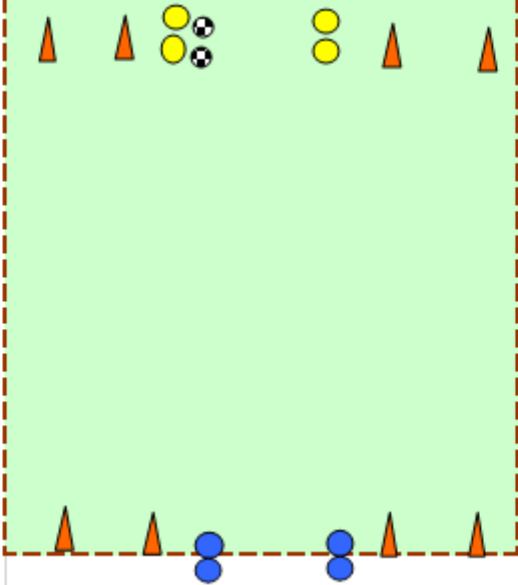
PLATEAU 3 – SAMEDI 17 OCTOBRE 2020

Explications	Schémas	Variantes
<p><u>LES 4 COINS</u></p> <p>Consignes : Les joueurs se déplacent en conduite de balle. Au signal de l'éducateur, ils doivent aller le plus vite possible dans le carré annoncé par l'éducateur (vert, rouge, bleu ou jaune)</p>		<p>Même chose mais faire le tour complet d'une coupelle avant dans le carré.</p>
<p><u>BERET BALLON</u></p> <p>Donner un numéro à chaque joueur. A l'annonce de leur numéro, les joueurs récupèrent le ballon pour réaliser le slalom, faire le tour complet du cerceau et marquer avant l'équipe adverse</p>		<p>Changer le numéro des joueurs après que tous les joueurs soit passés et les faire changer de position de départ Annoncer les numéros sous forme de calcul mental et les faire changer de position de départ</p>
<p><u>L'HORLOGE</u></p> <p>L'équipe qui est dans "l'horloge" doit réaliser le plus de tour d'horloge possible en faisant des passes. Pendant que chaque joueur de l'autre équipe doit faire le tour de l'horloge en conduite de balle. Quand tous les joueurs ont fait le tour de l'horloge en conduite de balle, annoncer le nombre d'heure et changer les rôles. Puis on inverse les équipes L'équipe qui a fait le plus de tour d'horloge à gagner</p>		<p>Changer de sens pour contourner l'horloge en conduite de balle.</p>

PLATEAU 4 – SAMEDI 07 NOVEMBRE 2020

Explications	Schémas	Variantes
<p>CONDUITE</p> <p>Exercice technique en duel Buts: réaliser le circuit technique et marquer le plus rapidement possible. Consignes : 2 équipes s'affrontent sur cet exercice technique sous forme de duel. Au signal, un joueur de chaque équipe part en conduite de balle et doit faire le tour du cerceau puis slalomer entre les cônes et ensuite frapper au but (sur le gardien adverse). Le joueur qui marque le premier donne un point à son équipe.</p>		<p>Changer régulièrement les gardiens.</p>
<p>1 CONTRE 1</p> <p>Départs en simultanés des 2 côtés, l'attaquant part en conduite de balle et doit passer de l'autre côté de la "rivière" en conduite pour pouvoir ensuite aller frapper au but pour marquer. Le défenseur ne peut défendre que dans le carré et doit récupérer le ballon et/ou le sortir du carré. Dès que le ballon est sorti des limites du rectangle le duel est fini.</p>		<p>Veiller à changer les gardiens et les défenseurs régulièrement</p>
<p>FAIRE TOMBER LES QUILLES :</p> <p>2 équipes. Au signal, les joueurs partent, slalome entre les cônes et tirent pour essayer de faire tomber les cônes. Puis chaque joueur va chercher son ballon et revient dans sa colonne. Le deuxième joueur de la colonne peut partir une fois que le premier à tiré. L'équipe qui fait tomber tous ses cônes en premier, gagne le jeu.</p>		<p>Modifier le parcours de conduite de balle.</p>

PLATEAU 5 : SAMEDI 21 NOVEMBRE 2020

Explications	Schémas	Variantes
<p>Consignes : Au signal de l'éducateur les joueurs partent en même temps, réalisent le slalom et doivent marquer dans le but avec le gardien de l'équipe adverse. 1 point pour le joueur qui tire en premier et 1 point pour le joueur qui marque un but</p>		<p>Changer régulièrement les gardiens. Compter les points. Organiser une compétition entre les deux équipes.</p>
<p>Les joueurs réalisent un passe et suit jusqu'au dernier joueur qui conduit le ballon sur quelques mètres et qui frappe. Le joueur qui a frappé, récupère son ballon et retourne se placer au départ du circuit.</p>		<p>Changer les gardiens régulièrement. Compter les points.</p>
<p>Consignes : 2 contre 2 2 buts à attaquer et 2 buts à défendre, se rapprocher du but pour tirer 2 passages où les jaunes commencent avec le ballon puis 2 passages où ce sera les bleus (leur dire qu'il ne faut pas être trop proche du coéquipier qui a le ballon = s'écarter)</p>		<p>2 contre 1 si c'est trop difficile pour l'équipe qui a le ballon</p>