

GUIDE PLATEAUX U7 PHASE PRINTEMPS 2022



ORGANISATION GENERALE

- 6 à 10 équipes sont convoquées sur un même lieu de plateau.
- Lors de chaque plateau les équipes disputeront 4 matchs et réaliseront 2 ateliers techniques.
- **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, avertir le club organisateur et le district.
- Tous les parents doivent être à l'extérieur du terrain.
- **Afin de gagner du temps, les clubs doivent remplir leurs feuilles de matchs à l'avance.**

CALENDRIER PHASE PRINTEMPS 2022

- Plateau N°1 : Samedi 19 mars 2022
- Plateau N°2 : Samedi 02 avril 2022
- Plateau N°3 : Samedi 07 mai 2022
- Plateau N°4 : Samedi 21 mai 2022
- Plateau N°5 : Samedi 04 juin 2022
- Journée Nationale des Débutants : Samedi 11 Juin 2022

LOIS DU JEU

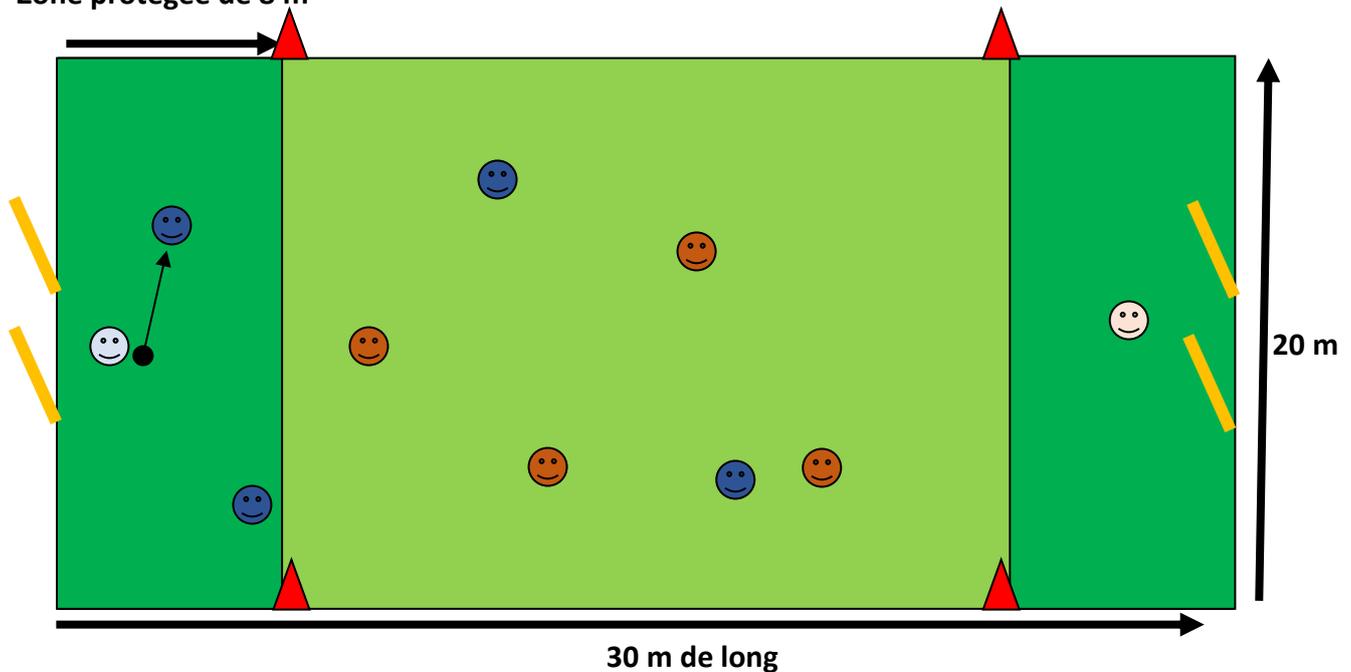
	U6 Grande Section (2016)	U7 CP (2015)
Effectifs	Football à 4 (3 joueurs et 1 gardien)	
Remplaçants	0 à 2 : limiter au maximum les remplaçants	
Tacle	Interdit	
Dimension des terrains	30m de long X 20m de large	
Dimension des buts	4 m X 1,5 m	
Zone du gardien	Zone de 8 mètres	
Hors jeu	Pas de hors-jeu	
Taille des ballons	Taille 3	
Temps de jeu	40 minutes de matchs et 20 minutes d'ateliers	
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, 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 PROTEGÉE :

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).**

- Un ou plusieurs partenaires peuvent être dans la zone.
- Le gardien peut relancer sur un partenaire dans la zone.
- Les adversaires pourront alors rentrer dans la zone **dès que le joueur aura touché le ballon.**
- Le gardien peut aussi choisir de relancer sur un partenaire en dehors de la zone protégée.

Zone protégée de 8 m



TRACAGE DES TERRAINS :

- Les terrains U9 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.

ORGANISATION D'UN PLATEAU

PRÉPARER

S'assurer d'avoir le matériel nécessaire (prêt de matériel du District possible).

Convoquer l'encadrement du plateau (arbitres, animateurs ateliers, dirigeants).

Imprimer le guide plateau et disposer des fiches de rotations.

INSTALLER

Installer les terrains de matchs et ateliers

Définir les tâches de l'encadrement (animation des ateliers, arbitrage des matchs, gestion des rotations)

Disposer de chasubles et ballons pour les matchs et ateliers.

AVANT

RASSEMBLER LES ÉQUIPES

Rappeler l'esprit du plateau et les principales lois du jeu aux éducateurs et joueurs/joueuses.

Attribuer les numéros de chaque équipe pour suivre la grille de rotation correspondante au nombre d'équipes participantes au plateau.

ACCUEILLIR

Diriger les équipes vers les vestiaires.

Noter le nombre de joueurs présents pour chaque club ainsi que le nombre d'équipes.

Récupérer les feuilles de match remplies.

GÉRER

Siffler le début et la fin de chaque rotation.

Veiller au bon déroulement des rotations et la durée des pauses entre chaque rotation (5mins).

ANIMER

Mettre à disposition une personne du club accueillant le plateau pour animer les ateliers avec la participation des éducateurs des équipes concernées.

Ce ne sont pas des "repos" mais bien des ateliers qu'il est nécessaire de rendre attraitif et vivant !

PENDANT

RÉGULER

Veiller à ce que les parents restent derrière la main courante.

Tempérer les débordements et excès des adultes.

Anticiper la rotation suivante.

ARBITRER

Mettre à disposition une personne licenciée du club accueillant le plateau pour l'arbitrage sur chaque terrain. (L'arbitrage par des jeunes licenciés des catégories supérieures est fortement conseillé pour l'aspect éducatif, la découverte de la fonction et l'investissement dans le club.)

RANGER

Demander aux équipes de ramasser le matériel à la fin de la dernière rotation et leur préciser où le déposer.

Être vigilant avec le matériel dangereux (piquets notamment)

COMPLÉTER

Concierner l'ensemble des éducateurs afin de remplir la fiche bilan du plateau avec les nombres de joueurs et d'équipe présentes.

Préciser le niveau général de chaque équipe en tenant compte des rencontres du jour.

(Il n'y a pas de résultats)

APRES

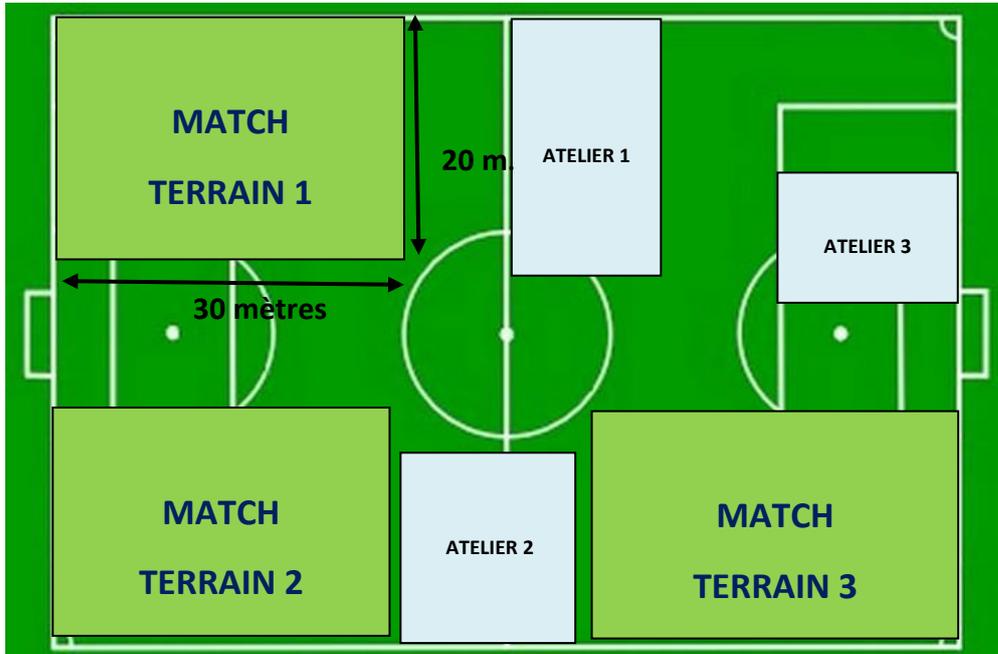
TRANSMETTRE

Renvoyer la fiche bilan du plateau accompagnée de toutes les feuilles de matchs des équipes présentes.

ECHANGER

Permettre un moment d'échanges avec les parents, dirigeants et éducateurs lors de la collation d'après plateau.

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 **8 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

Aide à l'attribution des numéros :

L'équipe n°1 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **3, 4, 7, 8 et 9**

L'équipe n°2 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **4, 6, 8 et 10**

L'équipe n°3 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 5, 6, 7 et 9**

L'équipe n°4 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2, 5, 8 et 10**

L'équipe n°5 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **3, 4, 7, 9 et 10**

L'équipe n°6 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 3, 8, 9 et 10**

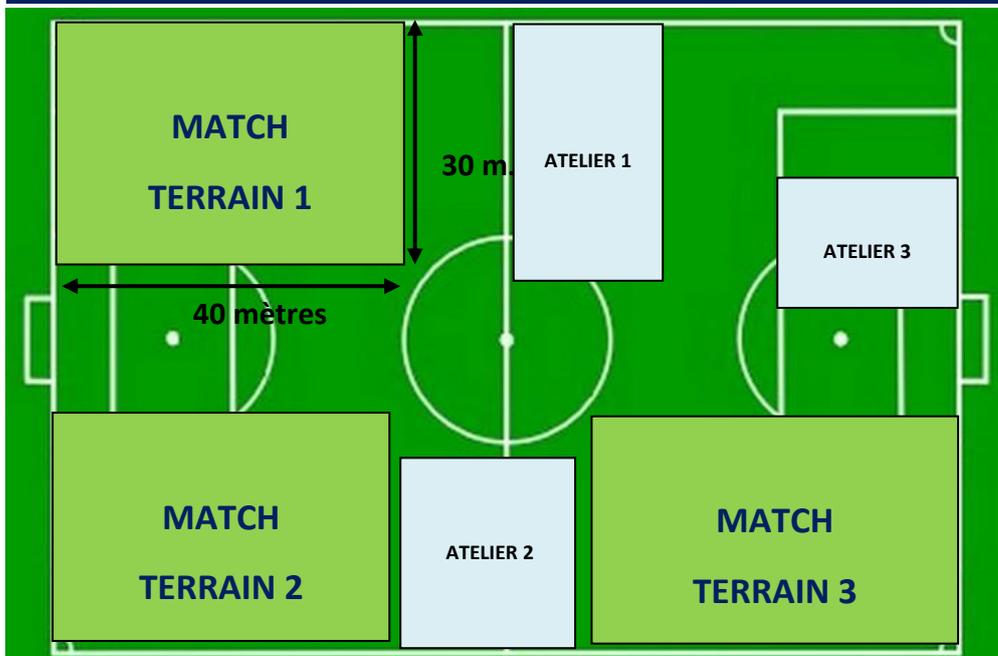
L'équipe n°7 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 3, 5 et 8**

L'équipe n°8 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2, 4, 6 et 7**

L'équipe n°9 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 3, 5, 6 et 10**

L'équipe n°10 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 4, 5, 6 et 9**

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

Aide à l'attribution des numéros :

L'équipe n°1 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **4, 6, 8 et 9**

L'équipe n°2 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **5, 6, 7 et 9**

L'équipe n°3 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **5, 7, 8 et 9**

L'équipe n°4 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 5, 6 et 7**

L'équipe n°5 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 3, 4 et 8**

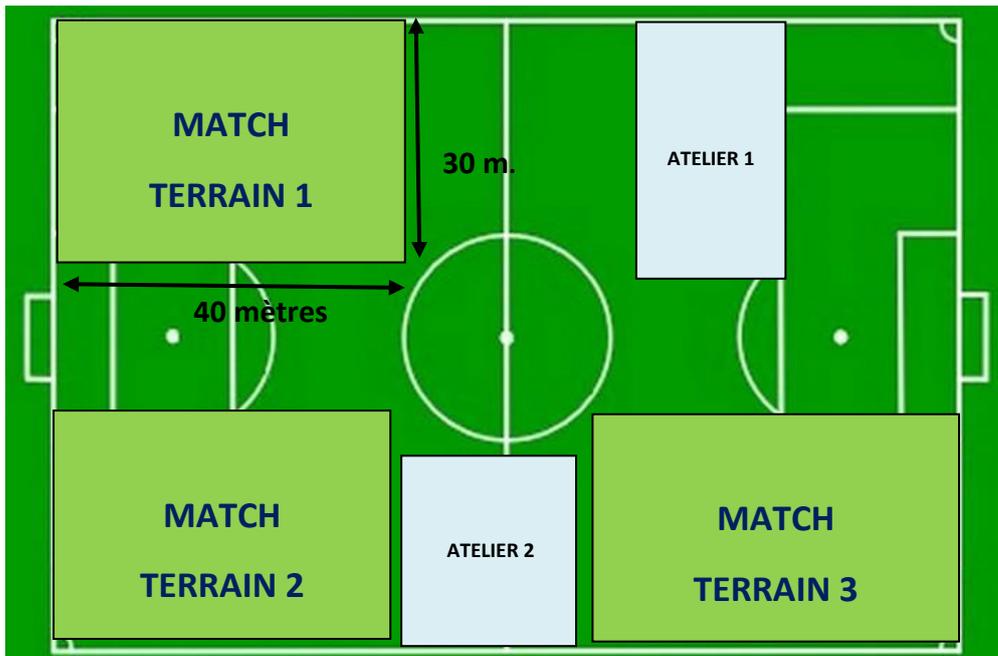
L'équipe n°6 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2, 4 et 9**

L'équipe n°7 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 3, 4 et 8**

L'équipe n°8 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 3, 5 et 7**

L'équipe n°9 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2, 3 et 6**

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 2
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 3
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

Aide à l'attribution des numéros :

L'équipe n°1 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **3, 5 et 6**

L'équipe n°2 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **3, 4 et 8**

L'équipe n°3 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2 et 6**

L'équipe n°4 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 5 et 7**

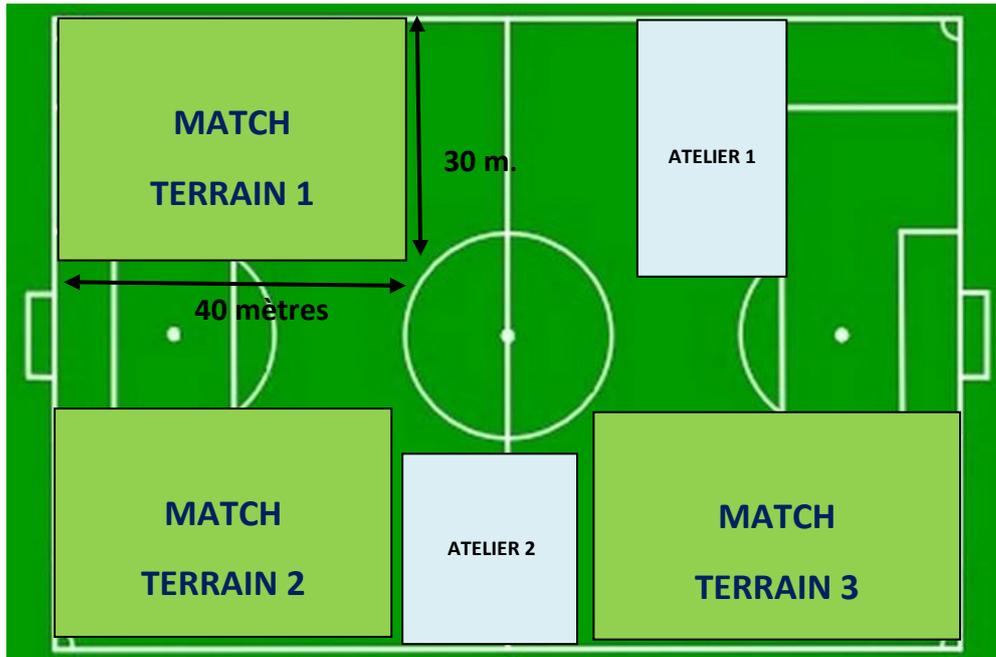
L'équipe n°5 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 4 et 7**

L'équipe n°6 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 3 et 8**

L'équipe n°7 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **4, 5 et 8**

L'équipe n°8 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 6 et 7**

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

Aide à l'attribution des numéros :

L'équipe n°1 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **5 et 7**

L'équipe n°2 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **3 et 5**

L'équipe n°3 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2 et 6**

L'équipe n°4 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **6 et 7**

L'équipe n°5 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1 et 2**

L'équipe n°6 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **3 et 4**

L'équipe n°7 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1 et 4**

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

Aide à l'attribution des numéros :

L'équipe n°1 ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : **3**

L'équipe n°2 ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : **5**

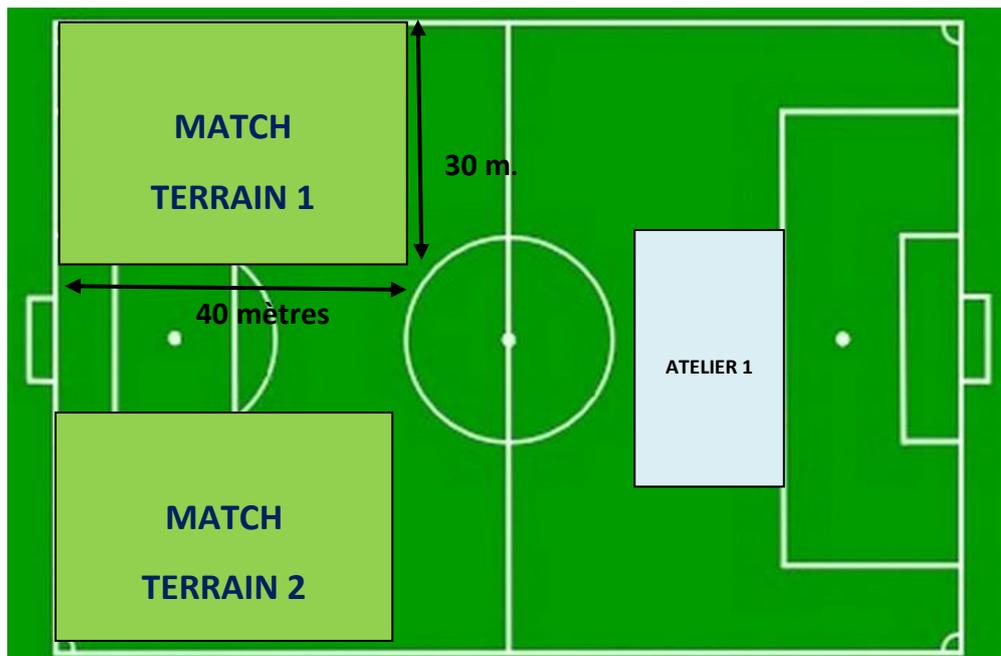
L'équipe n°3 ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : **1**

L'équipe n°4 ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : **6**

L'équipe n°5 ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : **2**

L'équipe n°6 ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : **4**

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 :

A RETOURNER AU DISTRICT DANS LES 48 HEURES

FEUILLES DE MATCHS PLATEAUX U7

DATE DU PLATEAU :

LIEU DU PLATEAU :

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 :

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				

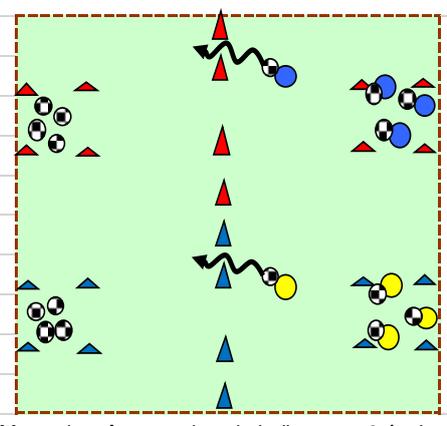
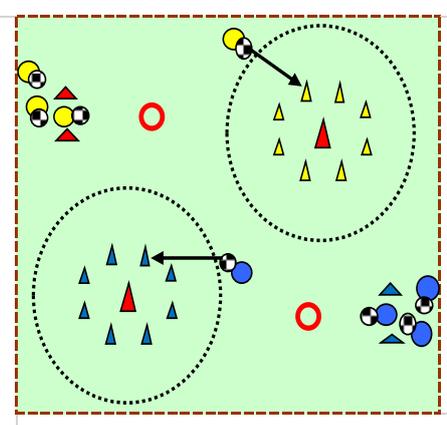
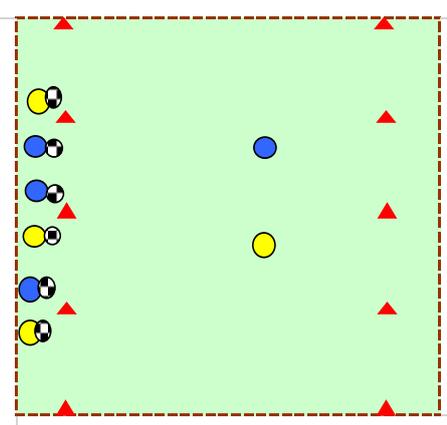
PLATEAU 1 : SAMEDI 19 MARS 2022

Taches		Descriptif	Elements pedagogiques
FAIRE TOMBER LES QUILLES	Durée		Variables
Objectifs: Améliorer la conduite et le tir	10 minutes		Mettre des plots pour réaliser un slalom au lieu de faire conduite libre. Faire plusieurs manches Ajuster la distance du tir en fonction de la facilité ou pas à faire tomber les quilles.
Buts: La première équipe à faire tomber toutes ses quilles remporte la manche	Nbre de joueurs		
Consignes : Départ du 1er joueur de chaque équipe au "TOP" en conduite de balle. Chaque joueur doit tirer avant la limite des coupelles puis récupérer son ballon. Le suivant part dès que le joueur a tiré.	3 à 5 joueurs par équipe		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	Espaces		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler.
	25 / 25		
BERET	Durée		Variables
Objectifs: Améliorer la conduite, le dribble et le tir	10 minutes		Attribuer un chiffre à chaque joueur. A l'appel de leur numéro, les joueurs jouent le duel en 1 contre 1. Appeler plusieurs joueurs / numéros.
Buts: Marquer = 1 point	Nbre de joueurs		
Consignes : Chaque joueur doit retenir le chiffre qui lui est attribué. A son annonce, le joueur de chaque équipe entre dans le terrain et joue un duel face à son adversaire. L'action se fini quand le ballon sort du terrain. Une équipe part avec les ballons puis l'autre, et pour finir donner les ballons au milieu du terrain ou de façon aléatoire.	3 à 5 joueurs par équipe		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	Espaces		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
	18 L / 15 l		
PARCOURS MOTRICITE	Durée		Variables
Objectifs : Améliorer la coordination motrice et conduite de balle.	10 minutes		Faire plusieurs manches. Modifier le parcours de motricité.
Buts : Réaliser le circuit et marquer dans le minibus = 1point	Nbre de joueurs		
Consignes : Départ ballon à la main pour réaliser le parcours de motricité (1 pied dans chaque cerceau + saut pieds joints) puis conduite de balle jusqu'au constrifoot puis slalom et tir. Le suivant part après le passage du 2ème constrifoot.	3 à 5 joueurs par équipe		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	Espaces		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
	25 / 25		

PLATEAU 3 : SAMEDI 07 MAI 2022

Taches		Descriptif	Elements pedagogiques		
2 VS 2	Durée		Variables		
Objectifs : Améliorer la coopération entre les joueurs et démarquage.	10 minutes		<p>Matches de 2 minutes : A la fin des matchs, jouer contre une autre équipe.</p> <p>Modifier les équipes.</p>		
Buts : Marquer un maximum de buts	Nbre de joueurs			Méthodes pédagogiques - Veiller à ...	
Consignes :	3 à 5 joueurs par équipe				<p>Faire respecter les consignes.</p> <p>Encourager et stimuler.</p> <p>Compter les points.</p>
	Espaces				
	18 L / 15 l				
PASSE + TIR		Durée	Variables		
Objectifs : Améliorer les passes et tirs	10 minutes		<p>Faire plusieurs manches.</p> <p>Changer les gardiens.</p> <p>Faire sous forme de 1vs1 : le premier à marquer.</p>		
Buts : 1ère équipe à marquer X buts remporte la manche.	Nbre de joueurs			Méthodes pédagogiques - Veiller à ...	
Consignes :	3 à 5 joueurs par équipe				<p>Faire respecter les consignes.</p> <p>Encourager et stimuler.</p> <p>Compter les points.</p>
	Espaces				
	25 / 25				
MOTRICITE + CONDUITE ET TIR		Durée	Variables		
Objectifs : Améliorer la coordination motrice et conduite de balle / Tir	10 minutes		<p>Faire plusieurs manches.</p> <p>Compétition individuelle.</p> <p>1ère équipe à marquer X buts.</p>		
Buts : Marquer un maximum de buts par équipe.	Nbre de joueurs			Méthodes pédagogiques - Veiller à ...	
Consignes : 2 équipes réparties chacune sur leur parcours. Répartir les joueurs équitablement aux 2 départs. Ballon en main sur la motricité puis ballon au pied pour la conduite + tir. Après le tir, récupérer le ballon et repartir depuis l'autre départ.	3 à 5 joueurs par équipe				<p>Faire respecter les consignes.</p> <p>Encourager et stimuler.</p> <p>Compter les points. (chaque éducateur compte les buts d'une équipe.)</p>
	Espaces				
	25 / 25				

PLATEAU 4 : SAMEDI 21 MAI 2022

Taches		Descriptif	Elements pedagogiques
DEMENAGEURS	Durée		Variables
Objectifs: Améliorer la conduite.	10 minutes		Faire plusieurs manches.
Buts: 1ère équipe à déménager tous ses ballons dans la 2nde maison	Nbre de joueurs		Interdiction de passer 2 fois de suite dans la même porte.
Consignes : Au signal de l'éducateur, un joueur de chaque équipe pars en conduite pour amener son ballon dans la maison opposée. Obligation de passer par l'une des 2 portes matérialisée par les plots. Le suivant pars dès que le ballon de son partenaire est arrêté dans la zone. Après avoir déposé son ballon, retourner au départ.	3 à 5 joueurs par équipe		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	Espaces		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points
	25 / 25	Mettre le même nombre de ballons aux 2 équipes	
DETRUIRE LE CHÂTEAU	Durée		Variables
Objectifs: Améliorer la conduite et le tir	10 minutes		Faire plusieurs manches.
Buts: Faire tomber les petits cônes puis la grosse quille.	Nbre de joueurs		Simplifier en réduisant la distance de tir.
Consignes : Un joueur de chaque équipe pars en conduite pour faire le tour du cerceau puis se diriger autour du château pour faire un tir et tenter de faire tomber une quille. Dès que le joueur a tiré le partenaire suivant peut partir. Après le tir récupérer son ballon et revenir en conduite au départ.	3 à 5 joueurs par équipe		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	Espaces	Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler.	
	25 / 25		
RIVIERE AUX CROCODILES	Durée		Variables
Objectifs: Améliorer la conduite, dribble et maîtrise de balle.	10 minutes		Plusieurs formats de compétition :
But : Traverser la rivière pour rejoindre la plage sans se faire manger par un crocodile	Nbre de joueurs		- par équipe : La dernière équipe à avoir un joueur en possession de son ballon (1 seul défenseur "crocodile" pour toute la manche, puis changer à chaque manche). - individuel : un seul joueur dans le rôle de crocodile puis ceux qui sont éliminés deviennent aussi crocodile.
Consignes : Un ballon pour chaque joueur sauf 1 de chaque équipe qui a le rôle de crocodile. Au signal de l'éducateur les joueurs doivent tenter de traverser la rivière sans se faire prendre/sortir leur ballon par un crocodile.	3 à 5 joueurs par équipe		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	Espaces	Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.	
	20 L / 15 l		

PLATEAU 5 : SAMEDI 04 JUIN 2022

Taches		Descriptif	Elements pedagogiques
MOTRICITE	Durée		Variables
Objectifs : Améliorer la coordination motrice + conduite de balle et tir	10 minutes		Faire plusieurs manches.
Buts : 1ère équipe à avoir ramené les 8 coupelles posées sur le constrifoot.	Nbre de joueurs		Départ ballon à la main pour les pas chassés puis conduite de balle entre les plots et passer le ballon sous la haie.
Consignes : Au signal de l'éducateur un joueur de chaque colonne se lance sur le parcours (pas chassés + pas d'escrimeurs) pour récupérer une coupelle posée sur le constrifoot. Puis, le joueur doit ramener la coupelle au départ en passant sous une haie. Dès que le joueur est passé, le partenaire suivant peut partir à son tour.	3 à 5 joueurs par équipe		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	Espaces	25 / 25	Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
2 VS 2	Durée		Variables
Objectifs : Améliorer la coopération entre les joueurs et démarquage.	10 minutes		Matches de 2 minutes : A la fin des matchs, jouer contre une autre équipe.
Buts : Marquer un maximum de buts	Nbre de joueurs		Modifier les équipes.
Consignes :	3 à 5 joueurs par équipe		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	Espaces	18 L / 15 l	Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
VIVACITÉ + CONDUITE ET TIR	Durée		Variables
Objectifs : Améliorer la vivacité, les passes et tirs	10 minutes		Faire plusieurs manches. Changer les gardiens Faire des minibuts et supprimer les gardiens.
Buts : le 1er à marquer = 1 point	Nbre de joueurs		Annoncer plusieurs couleurs. Toucher les plots des couleurs qui n'ont pas été annoncées.
Consignes : L'éducateur annonce une des 4 couleurs représentées parmi les plots. Le joueur de chaque équipe doit le toucher le plus rapidement possible puis récupérer un ballon à conduire entre les plots avant de faire une passe à son partenaire. Celui ci doit marquer avant son adversaire	3 à 5 joueurs par équipe		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	Espaces	25 / 25	Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points