

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

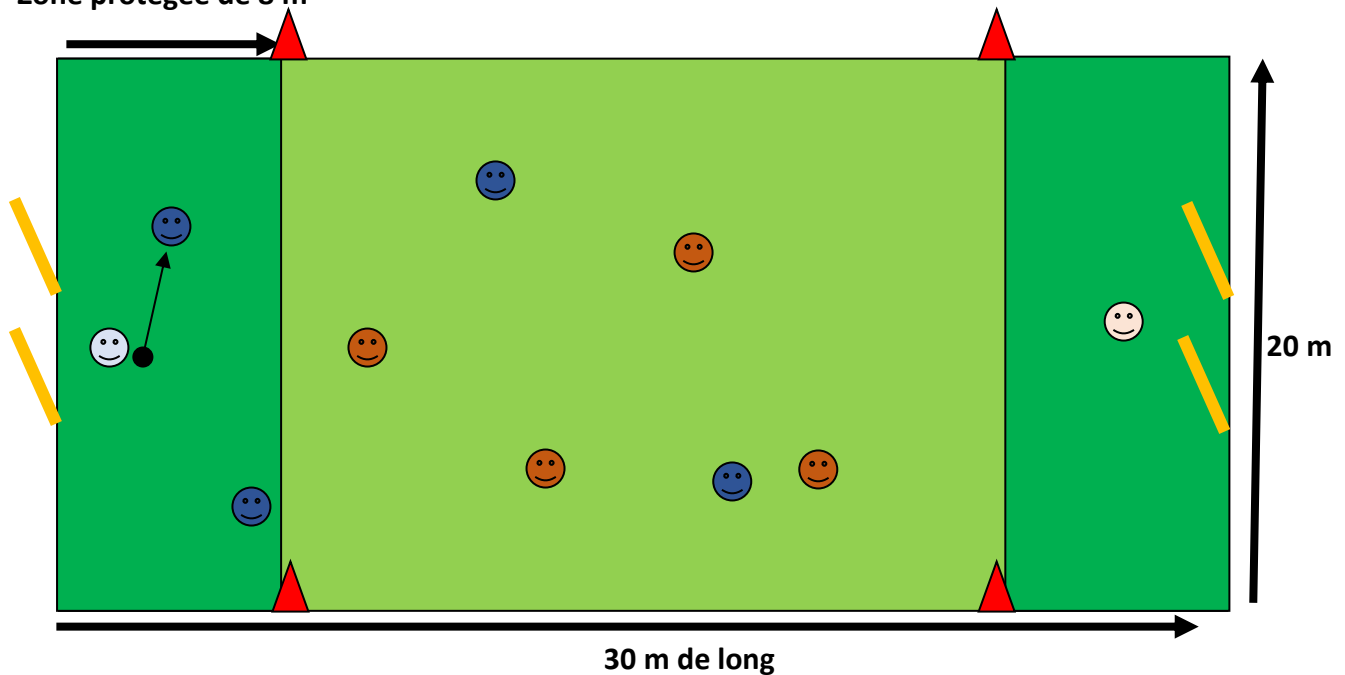
| | U6 Grande Section (2016) | U7 CP (2015) |
|--|--|-----------------|
| Effectifs | Football à 4 (3 joueurs et 1 gardien) | |
| Remplaçants | 0 à 2 : limiter au maximum les remplaçants | |
| Tacle | Interdit | |
| Dimension des terrains | 30m de long X 20m de large | |
| Dimension des buts | 4 m X 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

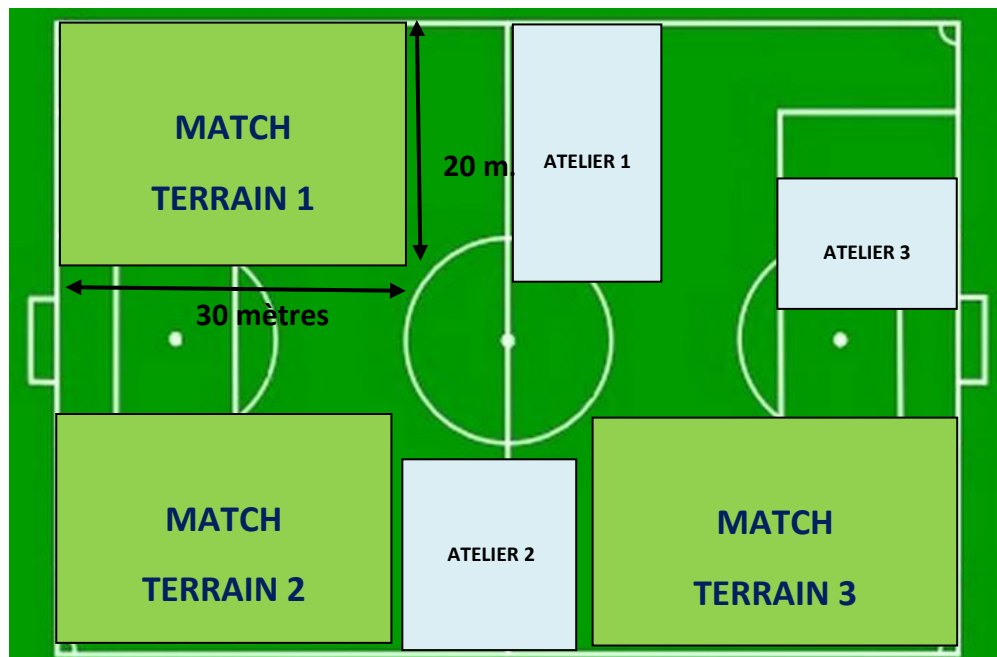
TRANSMETTRE

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 :

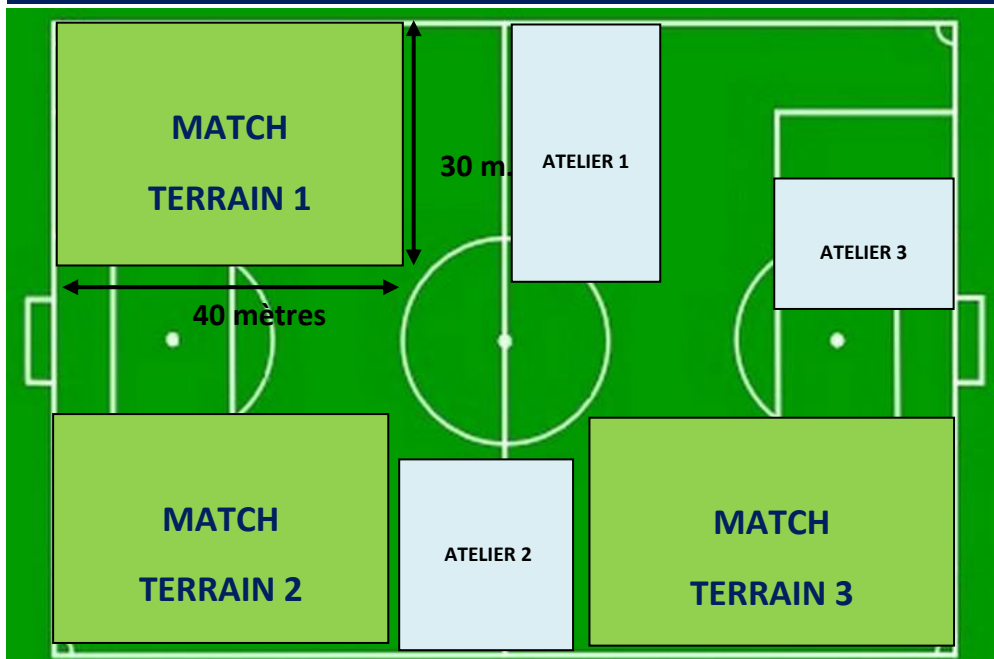
- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 10.
- Chaque équipe fait 4 matchs et 3 ateliers.
- Chaque rotation dure **8 minutes**.
- Temps de pause entre chaque rotation de **4 minutes**.

| 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**

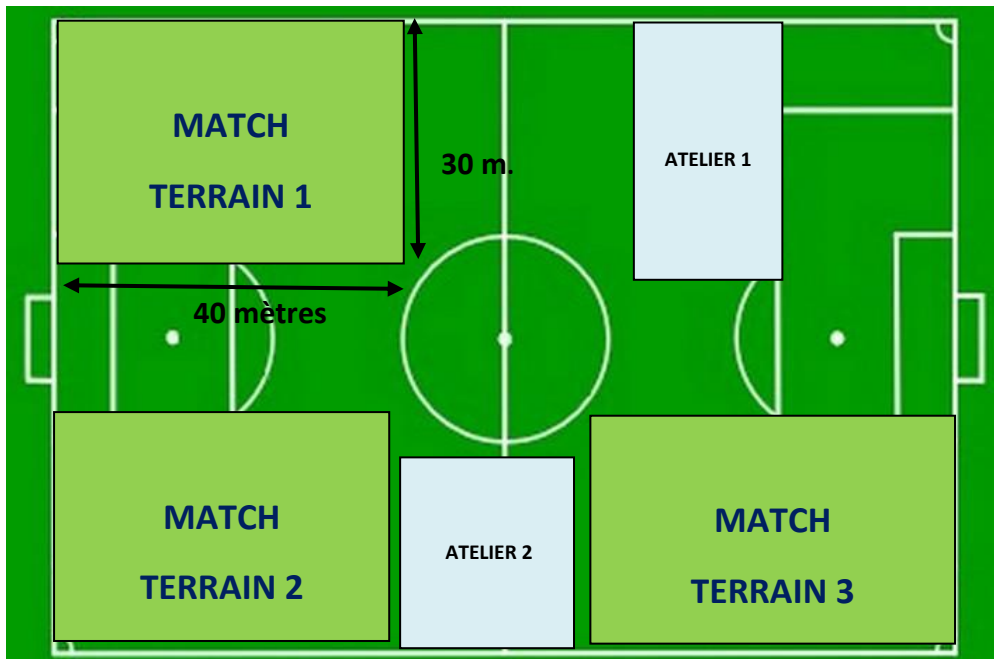
L'équipe n°6 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2, 4 et 9**

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**

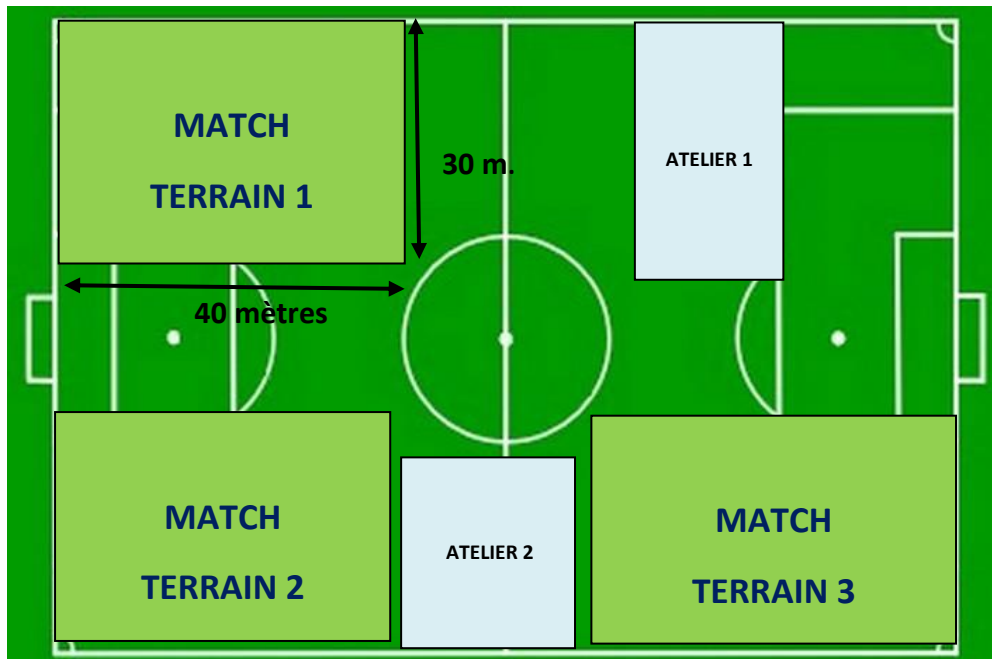
L'équipe n°5 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 4 et 7**

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**

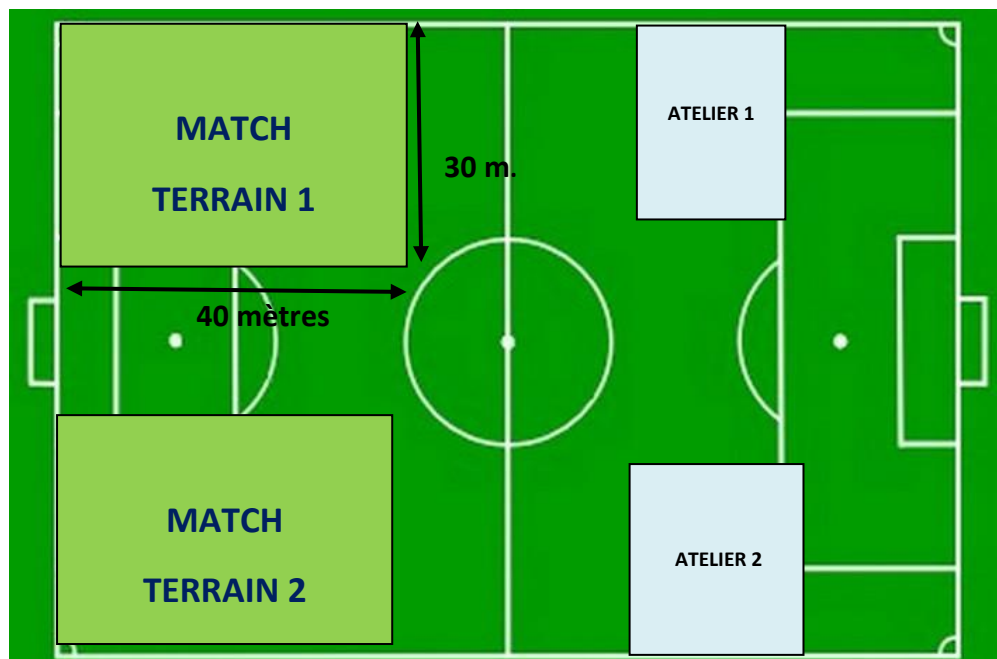
L'équipe n°4 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **6 et 7**

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**

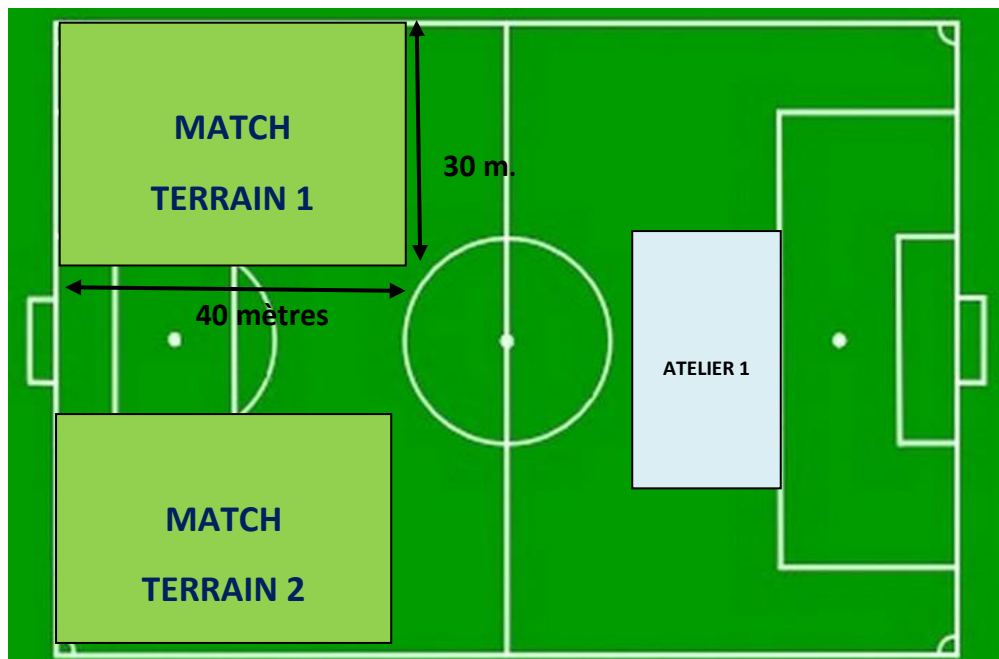
L'équipe n°3 ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : **1**

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 :

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 | | <p>Mettre des plots pour réaliser un slalom au lieu de faire conduite libre.</p> <p>Faire plusieurs manches</p> <p>Ajuster la distance du tir en fonction de la facilité ou pas à faire tomber les quilles.</p> | |
| Buts: La première équipe à faire tomber toutes ses quilles remporte la manche | Nbre de joueurs | | | Méthodes pédagogiques - Veiller à ... |
| 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 | | | <p>Faire respecter les consignes.</p> <p>Encourager et stimuler.</p> |
| Espaces | 25 / 25 | | | |
| | | | | |
| BERET | Durée | | Variables | |
| Objectifs: Améliorer la conduite, le dribble et le tir | 10 minutes | | <p>Attribuer un chiffre à chaque joueur. A l'appel de leur numéro, les joueurs jouent le duel en 1 contre 1.</p> <p>Appeler plusieurs joueurs / numéros.</p> | |
| Buts: Marquer = 1 point | Nbre de joueurs | | | Méthodes pédagogiques - Veiller à ... |
| 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 | | | <p>Faire respecter les consignes.</p> <p>Encourager et stimuler.</p> <p>Compter les points.</p> |
| Espaces | 18 L / 15 l | | | |
| | | | | |
| PARCOURS MOTRICITE | Durée | | Variables | |
| Objectifs : Améliorer la coordination motrice et conduite de balle. | 10 minutes | | <p>Faire plusieurs manches.</p> <p>Modifier le parcours de motricité.</p> | |
| Buts : Réaliser le circuit et marquer dans le minibus = 1point | Nbre de joueurs | | | Méthodes pédagogiques - Veiller à ... |
| 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 | | | <p>Faire respecter les consignes.</p> <p>Encourager et stimuler.</p> <p>Compter les points.</p> |
| Espaces | 25 / 25 | | | |
| | | | | |

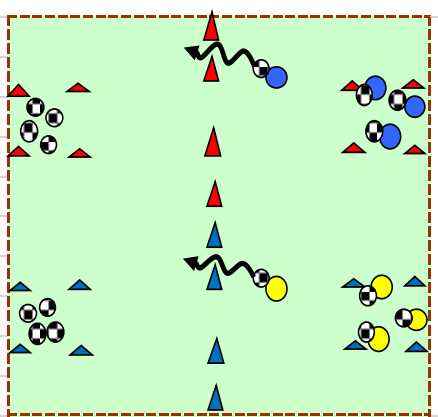
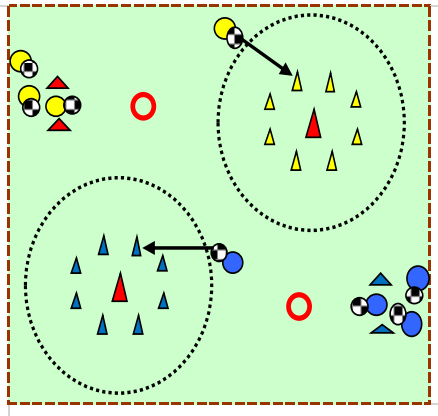
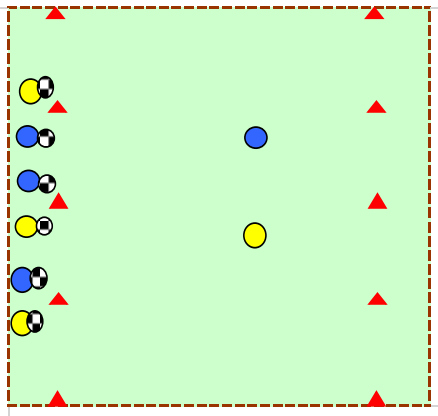
PLATEAU 2 : SAMEDI 02 AVRIL 2022

| Taches | | Descriptif | Elements pedagogiques | | |
|--|--------------------------|---|--|---------------------------------------|---|
| HORLOGE + TIR | Durée | | Variables | | |
| Objectifs: Améliorer la conduite et les tirs | 10 minutes | | <p>Inverser les rôles des équipes. Ajuster le nombre de "tours d'horloge" à effectuer. Faire plusieurs manches. Modifier le circuit.</p> | Méthodes pédagogiques - Veiller à ... | |
| Buts: Bleu : Marquer un maximum de but / Jaunes : Faire le plus rapidement possible 6 heures (6 tours complets) | Nbre de joueurs | | | | <p>Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.</p> |
| Consignes : Les bleus doivent tenter de marquer un maximum de buts avant la fin des 6 heures correspondant à 6 tours complet d'horloge. Départ du joueur suivant après le passage dans la "porte" matérialisé par les 2 plots bleus. | 3 à 5 joueurs par équipe | | | | |
| | Espaces | | | | |
| BERÊT : Conduite + Tir | Durée | | Variables | | |
| Objectifs: Améliorer la conduite et le tir | 10 minutes | | <p>Faire plusieurs manches Changer les gardiens Changer les numéros des joueurs Modifier le parcours de conduite (ajouter ou supprimer des obstacles)</p> | Méthodes pédagogiques - Veiller à ... | |
| Buts : Compétition par équipe. | Nbre de joueurs | | | | <p>Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.</p> |
| Consignes : Un numéro est attribué à chaque joueur des 2 équipes. A son annonce, le joueur de chaque équipe dont le numéro est annoncé (exemple : "Numéro 1") récupère le ballon et réalise le parcours de conduite (tour cerceau, et slalom) puis le 1er à marquer marque 1 point. | 3 à 5 joueurs par équipe | | | | |
| | Espaces | | | | |
| CHAISES MUSICALES | Durée | | Variables | | |
| Objectifs : Améliorer la conduite de balle. | 10 minutes | | <p>Varier le nbr de cerceaux / nbr de joueurs. Imposer différentes surfaces de conduite : - pied droit ou gauche - intérieur, extérieur, semelle, etc</p> | Méthodes pédagogiques - Veiller à ... | |
| Buts : Rejoindre un cerceau innocupé en conduite de balle au signal de l'éducateur | Nbre de joueurs | | | | <p>Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Rappeler les pénalités des joueurs.</p> |
| Consignes : 1 ballon pour chaque joueur. Au signal de l'éducateur, les joueurs doivent contourner une coupelle de la couleur annoncée avant d'aller stopper son ballon dans un cerceau. Ceux n'ayant pas réussi à stopper leur ballon dans un cerceau ont 1 point de pénalité. | 3 à 5 joueurs par équipe | | | | |
| | Espaces | | | | |
| | | Nombre de cerceaux < nombre de joueurs. | | | |

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). |
| 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 | | - individuel : un seul joueur dans le rôle de crocodile puis ceux qui sont éliminés deviennent aussi crocodile. |
| | Espaces | | Méthodes pédagogiques - Veiller à ... |
| | 20 L / 15 l | Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points. | |

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 |