DISTRICT DE FOOTBALL
DE HAUTE SAONE

GUIDE PLATEAUX U7
PHASE PRINTEMPS 2023

Stéphanie Barbier, CTD DAP

ORGANISATION GENERALE

6 à 12 équipes sont convoquées sur un même lieu de plateau.

Lors de chaque plateau les équipes disputeront 4 matchs et réaliseront 2 ateliers techniques à minima.

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 9H30. Le plateau doit débuter à 10H00.

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 2023

- **Plateau N°1 : Samedi 11 mars 2023**
- **Plateau N°2 : Samedi 25 mars 2023**
- **Plateau N°3 : Samedi 08 avril 2023**
- **FESTIFOOT sur inscription (à Vesoul) : Samedi 15 avril 2023**
- **Plateau N°4 : Samedi 06 mai 2023**
- **Plateau N°5 : Samedi 20 mai 2023**
- **Plateau N°6 : Samedi 03 juin 2023**
- **Journée Nationale des Débutants (à Vesoul) : Samedi 10 juin 2023**

LOIS DU JEU

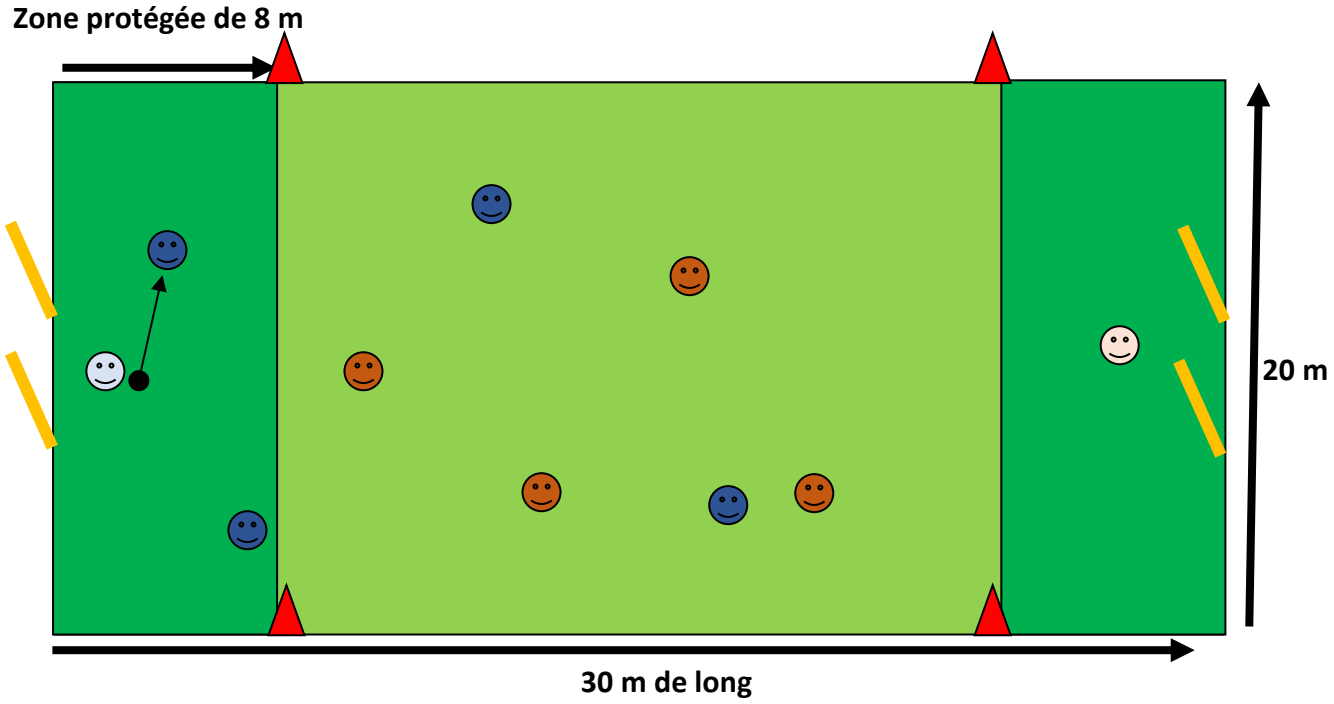
	U6 Grande Section (2017)	U7 CP (2016)
Effectifs	Football à 4 (3 joueurs et 1 gardien)	
Remplaçants	0 à 2 : limiter au maximum les remplaçants	
Tacle	Interdit	
Dimension des terrains	30m de long X 20m de large	
Dimension des buts	4 m X 1,5 m	
Zone du gardien	Zone de 8 mètres	
Hors jeu	Pas de hors-jeu	
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 « 6 mètres »	A 6 m face au but. Zone protégée* **Le « 6 mètres » s'effectue obligatoirement au pied, ballon arrêté.**	
Touche et corner	Au pied : passe ou rentrée en conduite de balle, obligation de faire une passe avant de pouvoir marquer. Adversaire à 5 m.	
Coups francs	Coup-Francs directs	
Coups de pied de réparation	8 m	
Mise à distance des joueurs	5 m	
Relance gardien	Uniquement à la main ou au 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.	

Le même temps de jeu pour tous :
Un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs!

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.



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.

ORGANISATION D'UN PLATEAU

AVANT

PRÉPARER

- S'assurer d'avoir le matériel nécessaire (prêt de matériel du District possible).
- **Chaque équipe doit venir à minima avec 2 ballons.**
- 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 (codes couleurs)
- 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.

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.

PENDANT

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 attractif et vivant !***

RÉGULER

- **Lorsque le ballon sors du terrain, l'éducateur doit transmettre un autre ballon pour accélérer la reprise du jeu.**
- 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.)

APRES

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)***

COMPLETER

- Concerter l'ensemble des éducateurs afin de remplir la fiche bilan du plateau.
- ***(Il n'y a pas de résultats)***

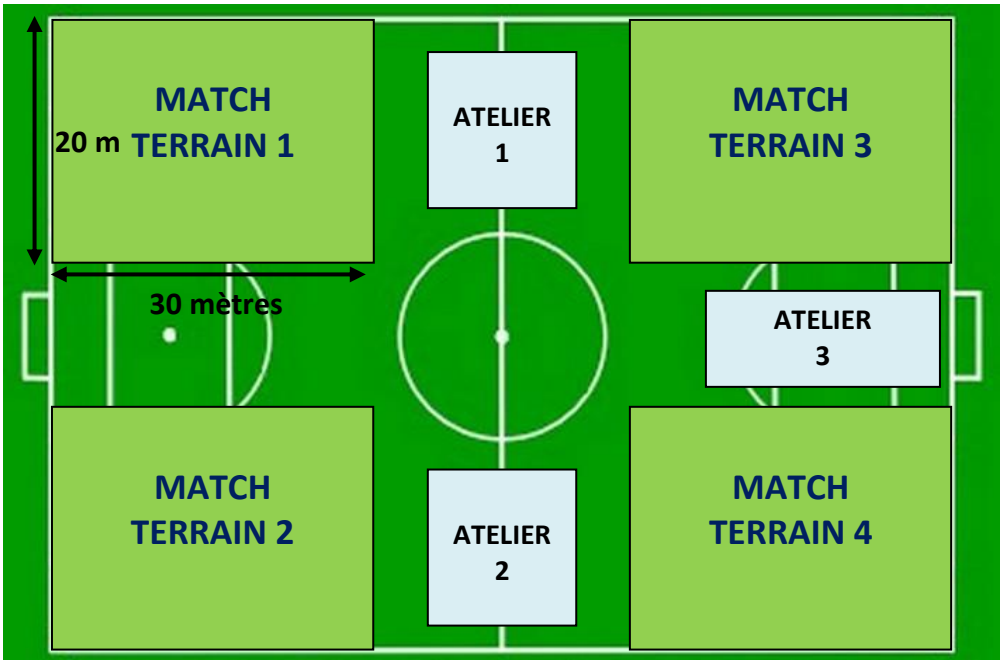
TRANSMETTRE

- 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 12 EQUIPES



ORGANISATION :

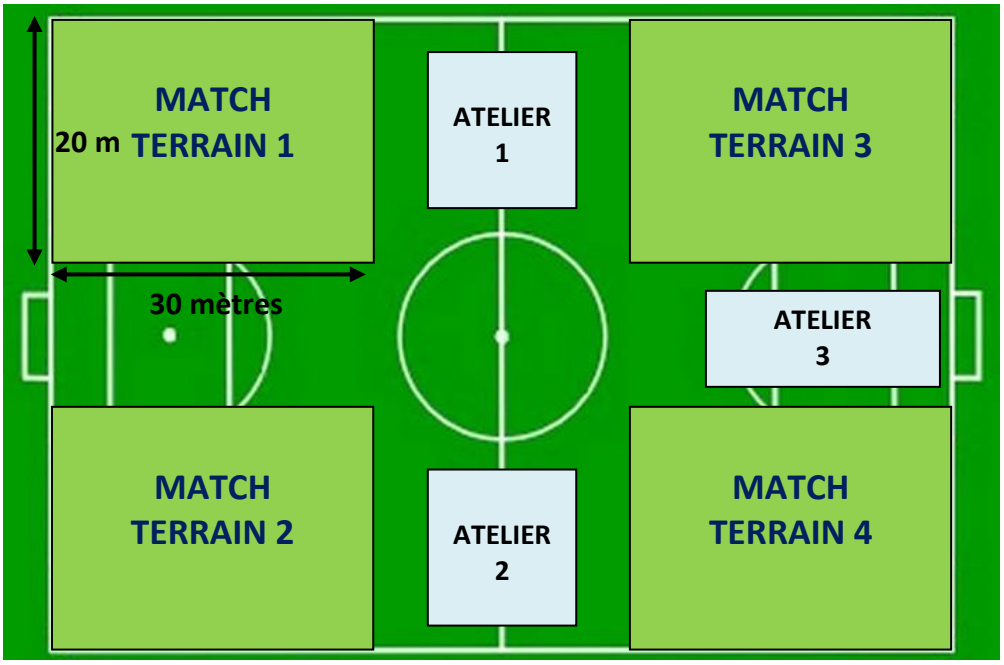
- **Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 12.**
- **Chaque équipe fait 4 matchs et 3 ateliers.**
- **Chaque rotation dure 8 minutes.**
- **Temps de pause entre chaque rotation de 4 minutes.**

12 équipes : 4 terrains + 3 ateliers							
	ROTATION 1	**ROTATION 2**	**ROTATION 3**	**ROTATION 4**	**ROTATION 5**	**ROTATION 6**	**ROTATION 7**
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2	Atelier 3
ÉQUIPE 2	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 1
ÉQUIPE 3	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 3	Atelier 3	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 4	Atelier 3	Terrain 1	Atelier 1	Atelier 2
ÉQUIPE 5	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 2
ÉQUIPE 6	Terrain 4	Atelier 3	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 3
ÉQUIPE 7	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 1	Atelier 1
ÉQUIPE 8	Terrain 4	Terrain 4	Terrain 3	Atelier 3	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 1
ÉQUIPE 9	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 3
ÉQUIPE 10	Atelier 2	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 3	Terrain 3	Terrain 1
ÉQUIPE 11	Atelier 3	Terrain 2	Terrain 4	Atelier 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3
ÉQUIPE 12	Atelier 3	Terrain 4	Atelier 2	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 1

Aide à l'attribution des numéros :

L'équipe n°1 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 6, 7, 8, 9, 11, 12**
L'équipe n°2 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 3, 5, 7, 9, 11, 12**
L'équipe n°3 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 4, 6, 8, 10, 11, 12**
L'équipe n°4 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **3, 5, 6, 7, 8, 9, 12**
L'équipe n°5 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 4, 6, 8, 9, 10, 11**
L'équipe n°6 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 3, 4, 5, 7, 9, 10**
L'équipe n°7 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2, 4, 6, 8, 10, 12**
L'équipe n°8 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 3, 4, 5, 7, 10, 11**
L'équipe n°9 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2, 4, 5, 6, 10, 12**
L'équipe n°10 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **3, 5, 6, 7, 8, 9, 11**
L'équipe n°11 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2, 3, 5, 8, 10, 12**
L'équipe n°12 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2, 3, 4, 7, 9, 11**

PLATEAU A 11 EQUIPES



ORGANISATION :

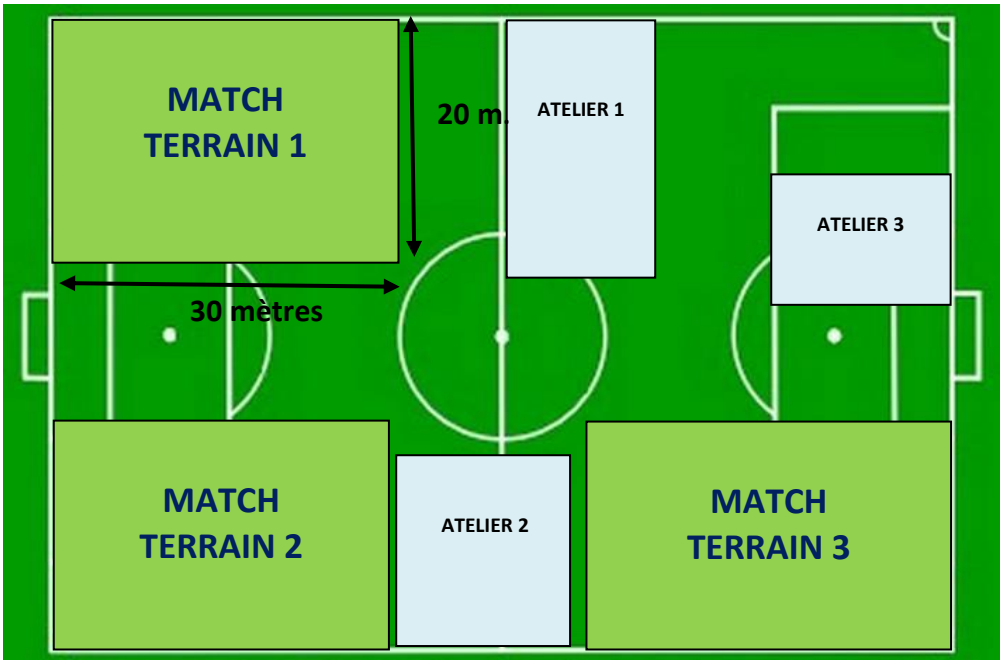
- **Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 11.**
- **Chaque équipe fait 4 matchs et 3 ateliers.**
- **Chaque rotation dure 8 minutes.**
- **Temps de pause entre chaque rotation de 4 minutes.**

11 équipes : 4 terrains + 3 ateliers							
	ROTATION 1	**ROTATION 2**	**ROTATION 3**	**ROTATION 4**	**ROTATION 5**	**ROTATION 6**	**ROTATION 7**
ÉQUIPE 1	Terrain 4	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Atelier 3	Terrain 3	Terrain 1
ÉQUIPE 2	Terrain 4	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 3	Atelier 1	Atelier 3	Terrain 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 3	Atelier 3
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 4	Atelier 3	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Atelier 3	Terrain 4	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 4
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 1	Atelier 3	Terrain 4	Terrain 2	Atelier 1
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 3
ÉQUIPE 8	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 3	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 9	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 10	Atelier 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 4	Atelier 3	Terrain 3
ÉQUIPE 11	Atelier 3	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 4

Aide à l'attribution des numéros :

L'équipe n°1 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **4, 5, 7, 8, 10, 11**
L'équipe n°2 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **3, 4, 5, 6, 7, 10**
L'équipe n°3 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 5, 6, 7, 10, 11**
L'équipe n°4 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2, 6, 8, 9, 11**
L'équipe n°5 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2, 3, 8, 9, 10**
L'équipe n°6 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 3, 4, 7, 8, 9**
L'équipe n°7 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2, 3, 6, 8, 11**
L'équipe n°8 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 4, 5, 6, 7, 9**
L'équipe n°9 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **4, 5, 6, 8, 10, 11**
L'équipe n°10 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2, 3, 5, 9, 11**
L'équipe n°11 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 3, 4, 7, 9, 10**

PLATEAU A 10 EQUIPES



ORGANISATION :

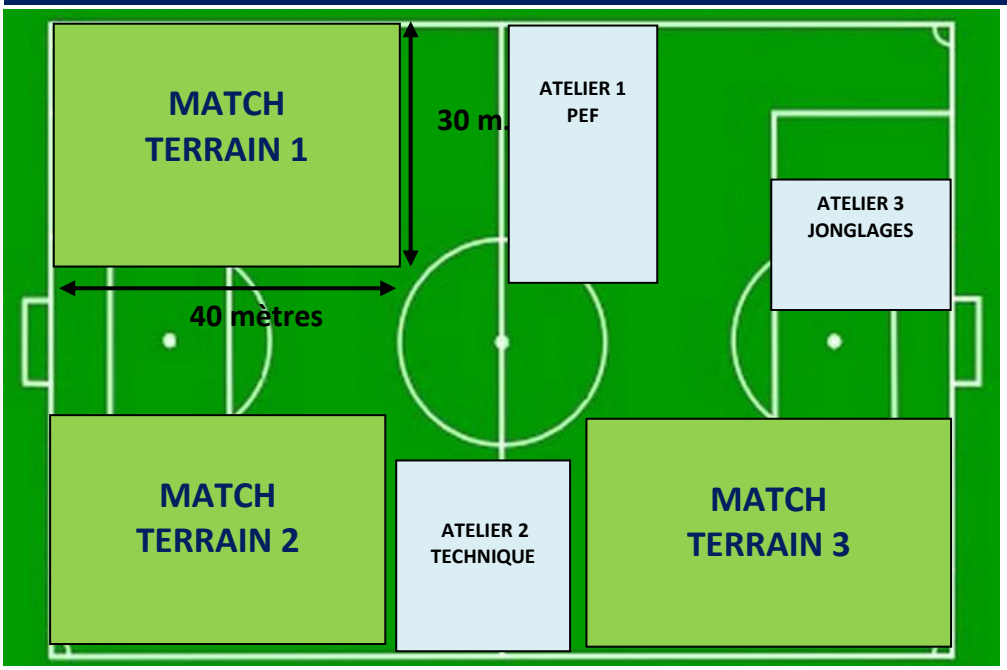
- **Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 10.**
- **Chaque équipe fait 4 matchs et 3 ateliers.**
- **Chaque rotation dure 8 minutes.**
- **Temps de pause entre chaque rotation de 4 minutes.**

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.**

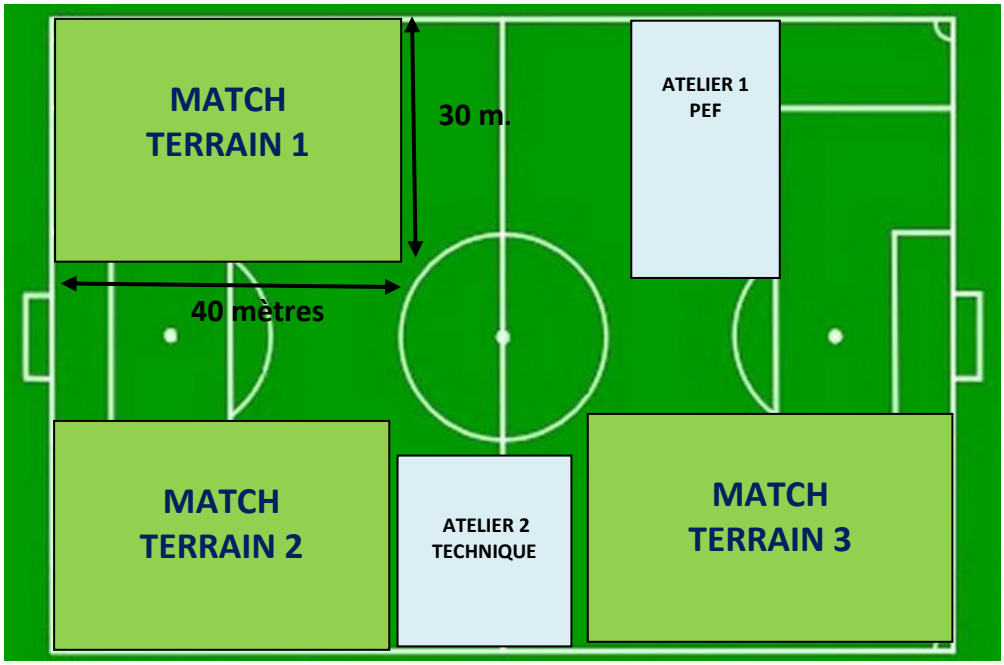
- **Temps de pause entre chaque rotation de 5 minutes.**

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.**

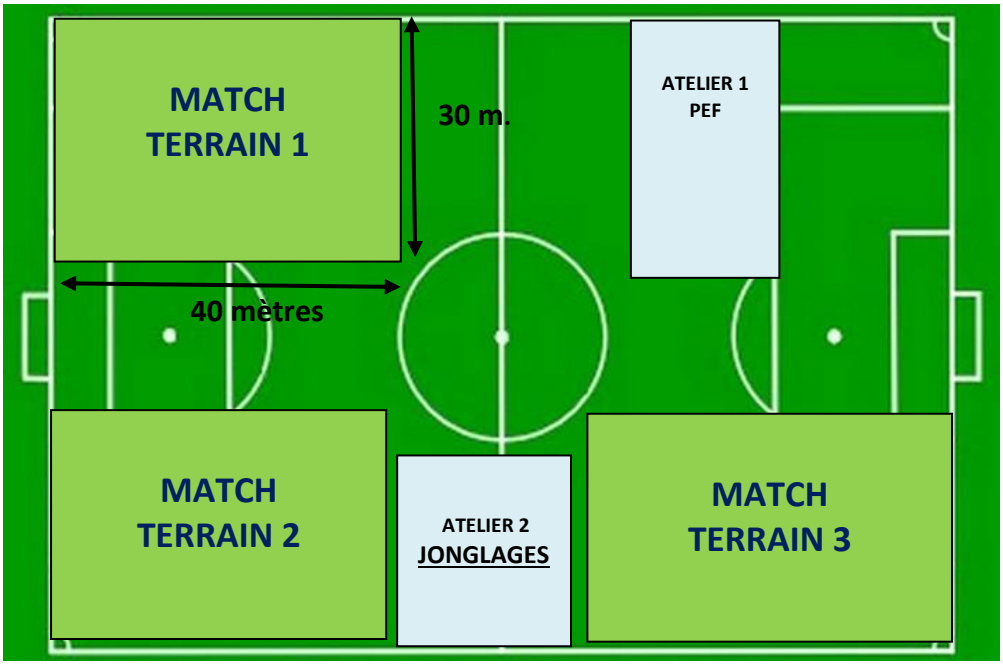
- **Temps de pause entre chaque rotation de 5 minutes.**

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.**

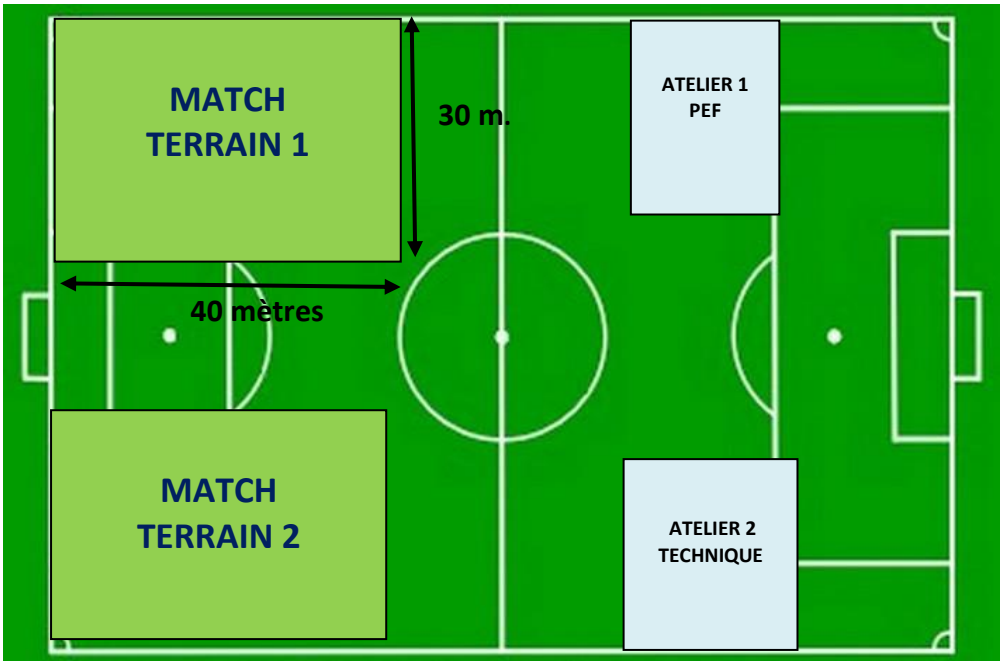
GRILLE DE ROTATION A 7 EQUIPES : 3 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)

	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**

RECAPITULATIF GRILLES DE ROTATIONS
A 6, 7, 8 ET 9 EQUIPES

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 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

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

RECAPITULATIF GRILLES DE ROTATIONS
A 10, 11 ET 12 EQUIPES

10 équipes : 3 terrains + 3 ateliers (rotations de 8 minutes)							
	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

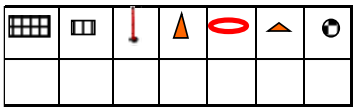
11 équipes : 4 terrains + 3 ateliers							
	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6	ROTATION 7
ÉQUIPE 1	Terrain 4	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Atelier 3	Terrain 3	Terrain 1
ÉQUIPE 2	Terrain 4	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 3	Atelier 1	Atelier 3	Terrain 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 3	Atelier 3
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 4	Atelier 3	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Atelier 3	Terrain 4	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 4
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 1	Atelier 3	Terrain 4	Terrain 2	Atelier 1
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 3
ÉQUIPE 8	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 3	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 9	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 10	Atelier 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 4	Atelier 3	Terrain 3
ÉQUIPE 11	Atelier 3	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 4

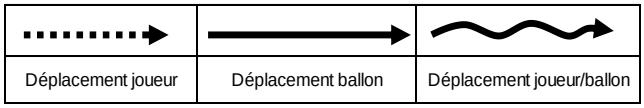
12 équipes : 4 terrains + 3 ateliers							
	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6	ROTATION 7
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2	Atelier 3
ÉQUIPE 2	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 1
ÉQUIPE 3	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 3	Atelier 3	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 4	Atelier 3	Terrain 1	Atelier 1	Atelier 2
ÉQUIPE 5	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 2
ÉQUIPE 6	Terrain 4	Atelier 3	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 3
ÉQUIPE 7	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 1	Atelier 1
ÉQUIPE 8	Terrain 4	Terrain 4	Terrain 3	Atelier 3	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 1
ÉQUIPE 9	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 3
ÉQUIPE 10	Atelier 2	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 3	Terrain 3	Terrain 1
ÉQUIPE 11	Atelier 3	Terrain 2	Terrain 4	Atelier 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3
ÉQUIPE 12	Atelier 3	Terrain 4	Atelier 2	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 1

PLATEAU 1 – SAMEDI 11 MARS 2023

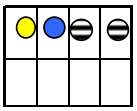
PLATEAU U7
Séance n°1

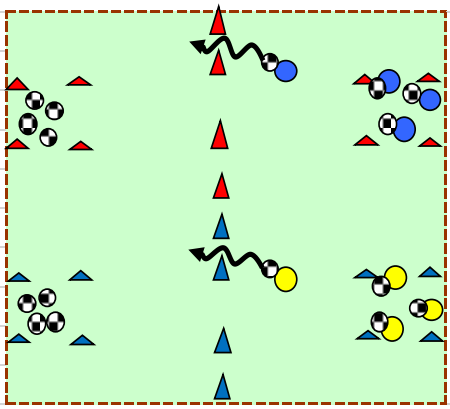
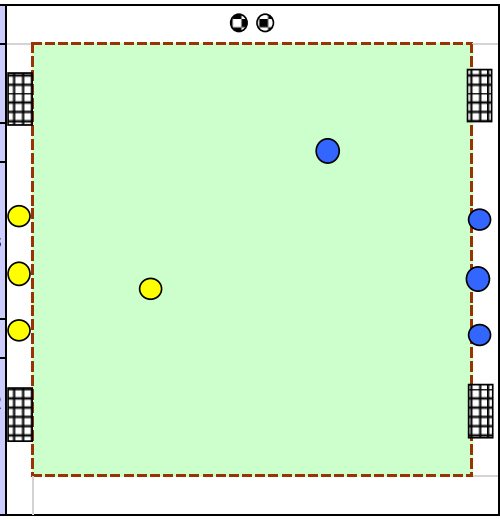
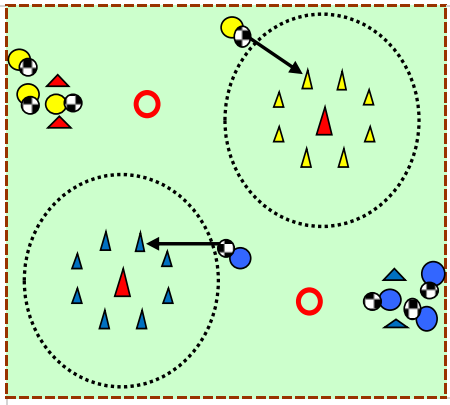
Matériel





Effectif

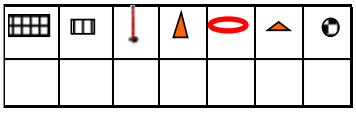


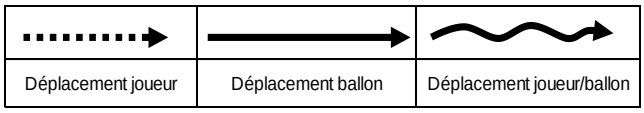
Taches		Descriptif	Elements pedagogiques
DEMENAGEURS **Objectifs:** Améliorer la conduite. **Buts:** 1ère équipe à déménager tous ses ballons dans la 2nde maison **Consignes :** Au signal de l'éducateur, un joueur de chaque équipe pars en conduite pour amener son ballon dans la maison opposée. Obligation 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.	**Durée** 10 minutes **Nbre de joueurs** 3 à 5 joueurs par équipe **Espaces** 25 / 25	 Mettre le même nombre de ballons aux 2 équipes	Variables Faire plusieures manches. Interdiction de passer 2 fois de suite dans la même porte. Méthodes pédagogiques - Veiller à … Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points
BERET : 1 contre 1 multibuts **Objectifs:** Améliorer la conduite, le dribble et le tir **Buts:** Marquer = 1 point **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.	**Durée** 12 à 15 minutes **joueurs** 4 à 12 élèves **Espaces** minibuts de 2 mètres Larg : 12m Long : 15m		Variables Changer les chiffres attribués à chaque joueur. Appeler plusieurs joueurs Méthodes pédagogiques - Veiller à … Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
DETRUIRE LE CHÂTEAU **Objectifs:** Améliorer la conduite et le tir **Buts:** Faire tomber les petits cônes puis la grosse quille. **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.	**Durée** 10 minutes **Nbre de joueurs** 3 à 5 joueurs par équipe **Espaces** 25 / 25		Variables Faire plusieures manches. Simplifier en réduisant la distance de tir. Méthodes pédagogiques - Veiller à … Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler.

PLATEAU 2 – SAMEDI 25 MARS 2023

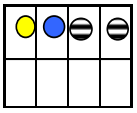
PLATEAU U7
Séance n°2

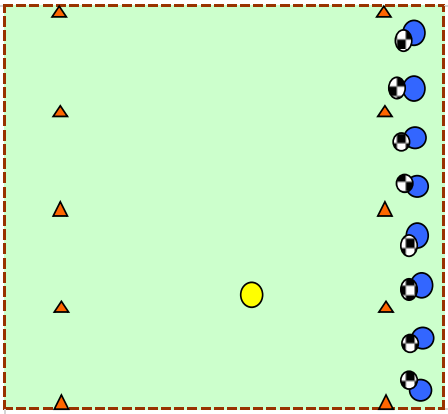
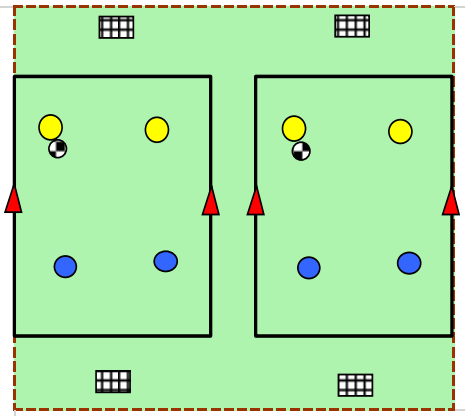
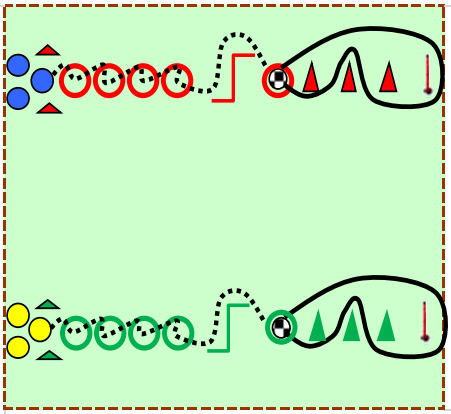
Matériel





Effectif



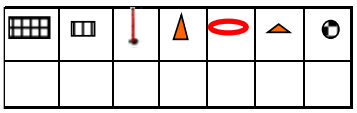
Taches		Descriptif	Elements pedagogiques
RIVIERE AUX CROCODILES	**Durée**		Variables
Objectifs: Améliorer la conduite de balle et le dribble **Buts:** Traverser la rivière sans se faire "manger" par le(s) crocodile(s) **Consignes :** Chaque joueur a un ballon sauf 1 qui est le crocodile et se place au milieu de la rivière. Au signal, les joueurs doivent quitter la plage où ils sont en sécurité pour traverser la rivière et rejoindre l'autre bord sans se faire attraper par le crocodile. Dès l'instant qu'un joueur s'est fait attraper il devient à son tour crocodile.	12 à 15 minutes **Nbre de joueurs** 6 à 12 élèves **Espaces** 20 / 20		Faire une manche avec ballon à tenir à 2 mains. Le joueur devient un crocodile s'il est touché à 2 mains. Faire plusieurs manches au pied. Dès qu'il y a 4 crocodiles ou plus, les faire démarrer dans différentes positions pour faciliter le passage de la rivière par les joueurs encore en vie. **Méthodes pédagogiques - Veiller à …** Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points
2 VS 2	**Durée**		Variables
Objectifs : Améliorer la coopération entre les joueurs et démarquage. **Buts :** Marquer un maximum de buts **Consignes :** 2 contre 2. 2 buts à attaquer et 2 à défendre. On joue avec les règles de match (pas de tacle, touche au pied, etc). Sur un "Six-mètres" les adversaires doivent se replacer dans leur camp.	10 minutes **Nbre de joueurs** 3 à 5 joueurs par équipe **Espaces** 18 L / 15 l		Matchs de 2 minutes : A la fin des matchs, jouer contre une autre équipe. Modifier les équipes. **Méthodes pédagogiques - Veiller à …** Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
RELAIS MOTRICITE + CONDUITE	**Durée**		Variables
Objectifs : Améliorer la coordination motrice et conduite de balle. **Buts :** Réaliser le circuit plus vite que son adversaire = 1 point **Consignes :** Départ au signal pour réaliser le parcours de motricité (saut pieds joints dans chaque cerceau puis par dessuis la haie) puis conduite (cerceau, haie, plots) jusqu'au constri foot à contourner pour remettre le ballon dans son cerceau.	12 à 15 minutes **Nbre de joueurs** 6 à 12 élèves **Espaces** 20 / 20		Faire sous forme de relais par équipe. **Méthodes pédagogiques - Veiller à …** Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points

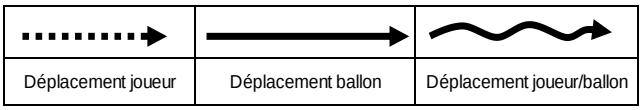
DISTRICT DE FOOTBALL DE HAUTE SAONE

PLATEAU 3 – SAMEDI 08 AVRIL 2023

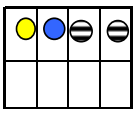
PLATEAU U7
Séance n°3

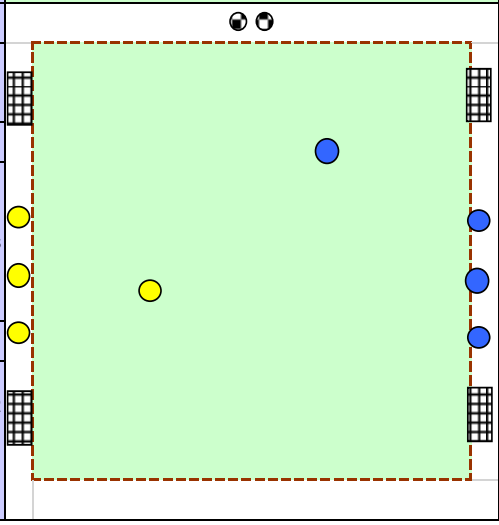
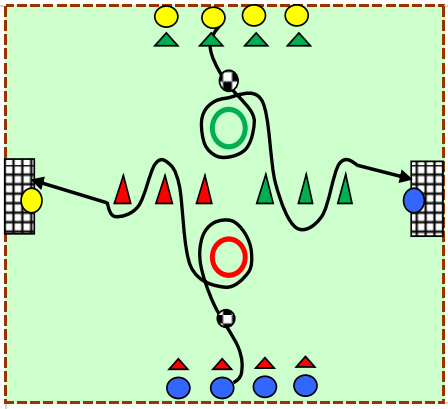
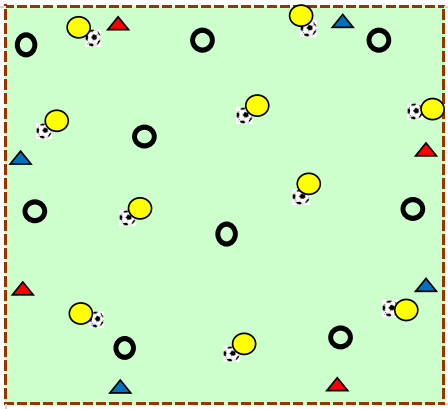
Matériel





Effectif

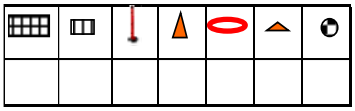


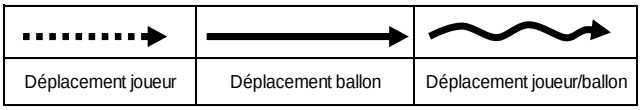
Taches		Descriptif	Elements pedagogiques
BERET : 1 contre 1 multibuts	**Durée**		Variables
Objectifs: Améliorer la conduite, le dribble et le tir	12 à 15 minutes		Changer les chiffres attribués à chaque joueur. Appeler plusieurs joueurs
Buts: Marquer = 1 point	**joueurs**		Méthodes pédagogiques - Veiller 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.	4 à 12 élèves **Espaces** minibuts de 2 mètres Larg : 12m Long : 15m		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
BERÊT : Conduite + Tir	**Durée**		Variables
Objectifs: Améliorer la conduite et le tir	10 minutes		Faire plusieurs manches Changer les gardiens Changer les numéros des joueurs Modifier le parcours de conduite (ajouter ou supprimer des obstacles)
Buts : Compétition par équipe.	**Nbre de joueurs**		Méthodes pédagogiques - Veiller à …
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** 25 / 25		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
CHAISES MUSICALES	**Durée**		Variables
Objectifs : Améliorer la conduite de balle.	10 minutes		Varier le nbr de cerceaux / nbr de joueurs. Imposer différentes surfaces de conduite : - pied droit ou gauche - intérieur, extérieur, semelle, etc
Buts : Rejoindre un cerceau innocupé en conduite de balle au signal de l'éducateur	**Nbre de joueurs**		Méthodes pédagogiques - Veiller à …
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** 20 / 20	**Nombre de cerceaux < nombre de joueurs.**	Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Rappeler les pénalités des joueurs.

PLATEAU 4 – SAMEDI 06 MAI 2023

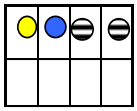
PLATEAU U7
Séance n°4

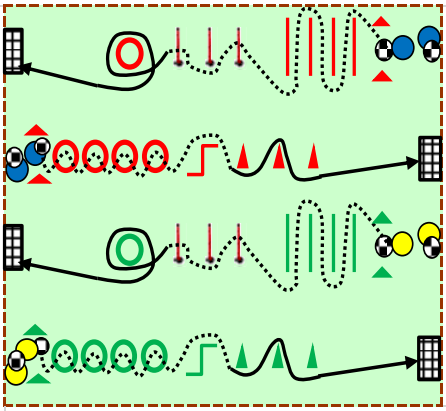
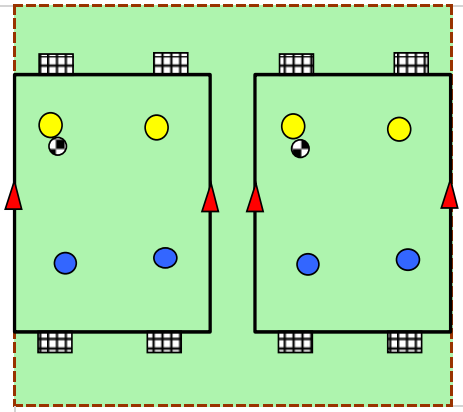
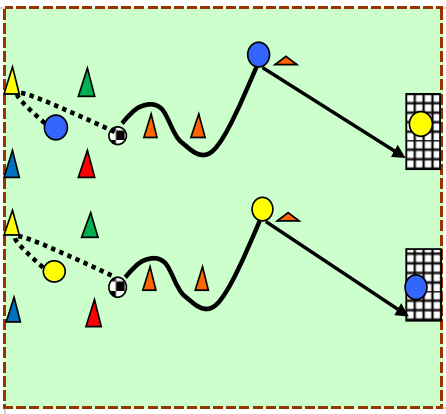
Matériel





Effectif

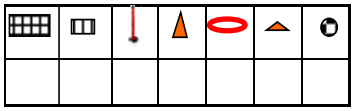


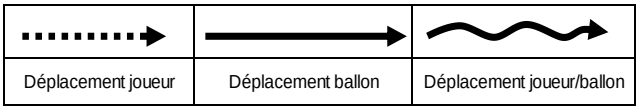
Taches		Descriptif	Elements pedagogiques
MOTRICITE + CONDUITE ET TIR	**Durée**		Variables
Objectifs : Améliorer la coordination motrice et conduite de balle / Tir	10 minutes		Faire plusieurs manches. Compétition individuelle. 1ère équipe à marquer X buts.
Buts : Marquer un maximum de buts par équipe.	**Nbre de joueurs**		
Consignes : 2 équipes réparties chacune sur leur parcour. 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		Méthodes pédagogiques - Veiller à …
	Espaces		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points. (chaque éducateur compte les buts d'une équipe.)
	25 / 25		
2 VS 2	**Durée**		Variables
Objectifs : Améliorer la coopération entre les joueurs et démarquage.	10 minutes		Matchs de 2 minutes : A la fin des matchs, jouer contre une autre équipe. Modifier les équipes.
Buts : Marquer un maximum de buts	**Nbre de joueurs**		
Consignes : 2 contre 2. 2 buts à attaquer et 2 à défendre. On joue avec les règles de match (pas de tacle, touche au pied, etc). Sur un "Six-mètres" les adversaires doivent se replacer dans leur camp.	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		
VIVACITÉ + CONDUITE ET TIR	**Durée**		Variables
Objectifs : Améliorer la vivacité, les passes et tirs	10 minutes		Faire plusieures manches. Changer les gardiens Faire des minibuts et supprimer les gardiens. Annoncer plusieures couleurs. Toucher les plots des couleurs qui n'ont pas été annoncées.
Buts : le 1er à marquer = 1 point	**Nbre de joueurs**		
Consignes : L'éducateur annonce une des 4 couleurs représentées parmis 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		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points
	25 / 25		

PLATEAU 5 – SAMEDI 20 MAI 2023

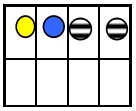
PLATEAU U7
Séance n°5

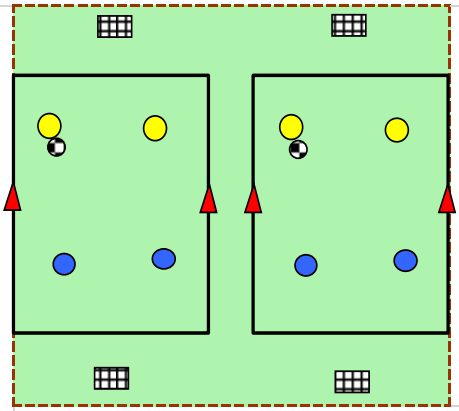
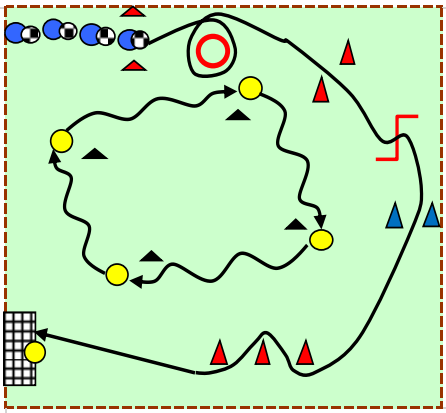
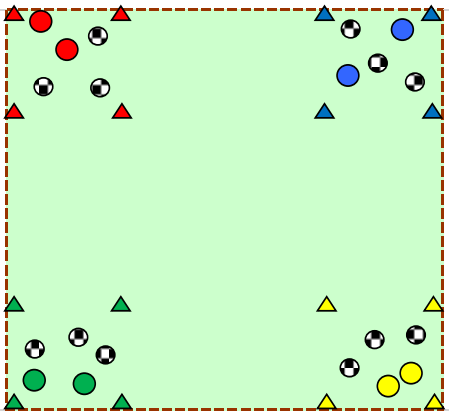
Matériel





Effectif



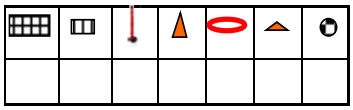
Taches		Descriptif	Elements pedagogiques
2 VS 2	**Durée**		Variables
Objectifs : Améliorer la coopération entre les joueurs et démarquage.	10 minutes		Matchs de 2 minutes : A la fin des matchs, jouer contre une autre équipe. Modifier les équipes.
Buts : Marquer un maximum de buts	**Nbre de joueurs**		
Consignes : 2 contre 2. 2 buts à attaquer et 2 à défendre. On joue avec les règles de match (pas de tacle, touche au pied, etc). Sur un "Six-mètres" les adversaires doivent se replacer dans leur camp.	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		
HORLOGE + TIR	**Durée**		Variables
Objectifs: Améliorer la conduite et les tirs	10 minutes		Inverser les rôles des équipes. Ajuster le nombre de "tours d'horloge" à effectuer. Faire plusieures manches. Modifier le circuit.
Buts: Bleu : Marquer un maximum de but / Jaunes : Faire le plus rapidement possible 6 heures (6 tours complets)	**Nbre de joueurs**		
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		Méthodes pédagogiques - Veiller à …
	Espaces		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
	25 / 25		
REMPLIR SA MAISON	**Durée**		Variables
Objectifs : Améliorer la conduite de balle	10 minutes		1ère manche ballon à la main Manches suivantes : ballon au pied
Buts : L'équipe qui ramène le plus de ballons dans sa maison sur un temps donné remporte la manche.	**Nbre de joueurs**		
Consignes : Faire 4 équipes avec le même effectif. Possibilité de mélanger les clubs (exemple: par 2, 1 joueur de chaque équipe). Manches de 1 minute. Aller chercher des ballons dans les maisons adverses pour les ramener dans la sienne. Ramener 1 ballon à la fois.	8 à 10		Méthodes pédagogiques - Veiller à …
	Espaces		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
	25 / 25 Maisons de 5/5	**CHAQUE EQUIPE DEMARRE AVEC 3 BALLONS**	

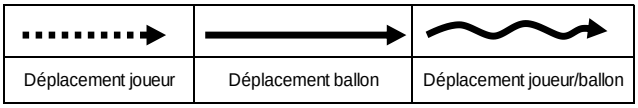
DISTRICT DE FOOTBALL DE HAUTE SAONE

PLATEAU 6 – SAMEDI 03 JUIN 2023

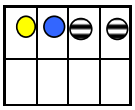
PLATEAU U7
Séance n°6

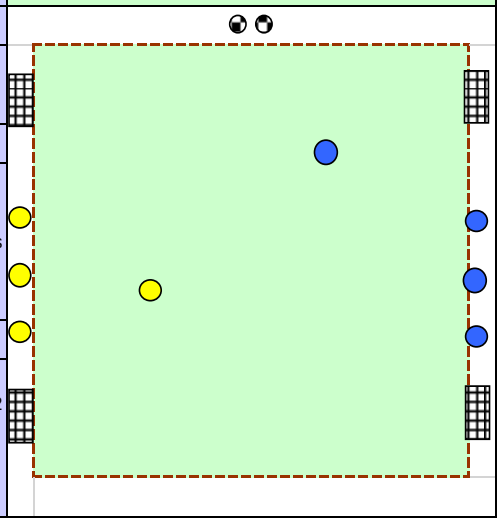
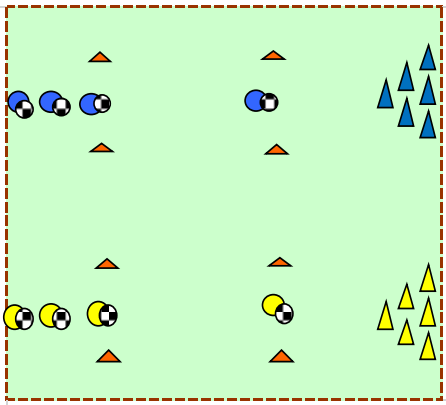
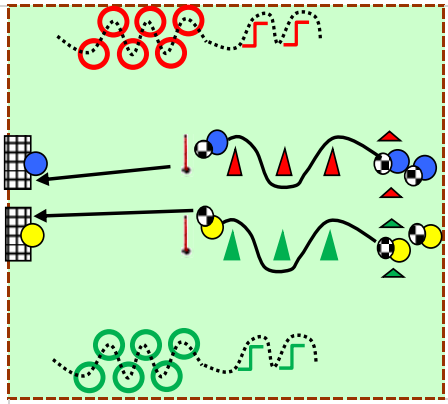
Matériel





Effectif



Taches		Descriptif	Elements pedagogiques
BERET : 1 contre 1 multibuts	**Durée**		Variables
Objectifs: Améliorer la conduite, le dribble et le tir	12 à 15 minutes		Changer les chiffres attribués à chaque joueur. Appeler plusieurs joueurs
Buts: Marquer = 1 point	**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.	4 à 12 élèves **Espaces** minibuts de 2 mètres Larg : 12m Long : 15m		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
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**		**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 **Espaces** 25 / 25		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler.
PARCOURS MOTRICITE	**Durée**		Variables
Objectifs : Améliorer la coordination motrice et conduite de balle.	10 minutes		Faire plusieurs manches. Modifier le slalom et varier les déplacements des ateliers de motricité.
Buts : Réaliser le circuit de conduite puis tirer. Marquer = 1point	**Nbre de joueurs**		**Méthodes pédagogiques - Veiller à …**
Consignes : Compétition entre les 2 équipes : Marquer un maximum de buts durant la manche. Les joueurs partent en conduite de balle en réalisant le slalom entre les cônes puis un dribble (libre choix) avant de tirer. En cas de but, le joueur retourne directement avec son ballon au départ. En cas d'échec, passer par l'atelier de motricité.	3 à 5 joueurs par équipe **Espaces** 25 / 25	**Séquences de 2 à 3 minutes.**	Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.