

PLATEAUX U7

RENTREE DU FOOT

SAMEDI 28 SEPTEMBRE 2024 (modifications du 24 09 24)

Toutes les équipes citées ont **rendez-vous à 9H30** sur le lieu du plateau mentionné ci-dessous.

En cas d'absences d'équipe(s) merci de **prévenir le secrétariat du district et le club recevant le plateau.**

Début du plateau composé de matchs et d'ateliers à 10H00, fin à 11H45.

Tous les joueurs doivent être licenciés pour pouvoir participer au plateau

Aucune équipe supplémentaire ne peut être engagée sans l'accord du District.

Les clubs souhaitant engager des équipes supplémentaires à celles citées ci-dessous doivent envoyer un mail au district faisant état de leur demande.

Plateau à VELESMES - 13 équipes	Plateau à RIOZ – 14 équipes
2 Vels 1, 2 et 3 4 Rivières Champlitte Gt Val de Gray 1, 2 et 3 Marnay 1, 2 et 3 Membrey Val de Pesmes	Dampierre/Linotte La Romaine Larians 1 et 2 Mont de Gy Perrouse 1, 2, 3 et 4 Rioz 1, 2, 3, 4 et 5

Plateau A SCEY/SAONE - 12 équipes	Plateau à FROTEY VESOUL – 14 équipes
Amance/Corre/Polaincourt Ent Val de Saône – Soing Favorney Jussey Racing Club Saônois 1, 2 et 3 Soing 1 Val de Saône 1 Vesoul FC 1, 2 et 3	Colombe 1, 2 et 3 Frotey les Vesoul Lac Noidans 1, 2, 3, 4, 5 et 6 Vesoul AFM Vesoul Racing Villersexel/Esprels

Plateau à FRANCHEVELLE – 14 équipes	Plateau à LURE (synthétique) – 14 équipes Club support organisation : Lure JS
Faucogney Fougerolles 1 et 2 Franchevelle 1 et 2 Gt 3 rivières Jasney 1 et 2 Pays de Luxeuil 1, 2 et 3 St Loup/Corb/Magn 1 et 2 Vallée du Breuchin	Gt Haute Lizaine/Héricourt 1, 2 et 3 Haute Vallée de l'Ognon Lure JS 1, 2 et 3 Lure sporting 1 et 2 Magny Vernois Melisey/St Barth. 1 et 2 Pays Minier 1 et 2

Plateau U8F à CHAMPAGNEY – 4 équipes
Gt Haute /Lizaine – Lure 1 et 2 Pays Minier 1 et 2

PLATEAU1- SAMEDI 28 SEPTEMBRE 2024

Taches		Descriptif	Elements pedagogiques	
RIVIERE AUX CROCODILES			Variables	
Objectifs : Améliorer la conduite de balle et le dribble	Durée 12 à 15 minutes		<p>Faire une manche avec ballon à tenir à 2 mains. Le joueur devient un crocodile s'il est touché à 2 mains.</p> <p>Faire plusieurs manches au pied.</p> <p>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.</p>	
Buts : Traverser la rivière sans se faire "manger" par le(s) crocodile(s)	Nbre de joueurs 6 à 12 élèves			Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
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.	Espaces 20 / 20			Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points
2 VS 2			Variables	
Objectifs : Améliorer la coopération entre les joueurs et démarquage.	Durée 10 minutes		<p>Matches de 2 minutes : A la fin des matches, jouer contre une autre équipe.</p> <p>Modifier les équipes.</p>	
Buts : Marquer un maximum de buts	Nbre de joueurs 3 à 5 joueurs par équipe			Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
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.	Espaces 18 L / 15 l			Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
RELAIS MOTRICITE + CONDUITE			Variables	
Objectifs : Améliorer la coordination motrice et conduite de balle.	Durée 12 à 15 minutes		<p>Faire sous forme de relais par équipe.</p>	
Buts : Réaliser le circuit plus vite que son adversaire = 1 point	Nbre de joueurs 6 à 12 élèves			Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Consignes : Départ au signal pour réaliser le parcours de motricité (saut pieds joints dans chaque cerceau puis par dessus la haie) puis conduite (cerceau, haie, plots) jusqu'au constri foot à contourner pour remettre le ballon dans son cerceau.	Espaces 20 / 20			Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points