

PLATEAUX U7 PLATEAU N°3

SAMEDI 2 NOVEMBRE 2024

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 10H, 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 ARC LES GRAY- 14 équipes Contact : Mathieu Pothin (06 70 26 70 51)	Plateau à FRETIGNEY – 14 équipes Contact : Gobin Chloé (07 72 30 35 33)
2 Vels 1, 2 et 3 4 Rivières Champlitte Gt Val de Gray 1, 2 et 3 Marnay 1, 2 et 3 Membrey Mont de Gy Val de Pesmes	Dampierre/Linotte Ent Val de Saône – Soing La Gourgeonne La Romaine Perrouse 1, 2, 3 et 4 Rioz Fc 1, 2, 3, 4 et 5 Soing 1

Plateau A JASNEY - 14 équipes Contact : Boileau Jean Christophe (06 07 10 88 60)	Plateau à LARIANS – 14 équipes Contact : Morgan Michel (06 35 40 32 32)
Amance/Corre/Polaincourt Faverney Fougerolles 1 et 2 Gt 3 rivières Jasney 1 et 2 Jussey Racing Club Saônois 1, 2 et 3 St Loup/Corbenay/Magnoncourt 1 et 2 Vallée du Breuchin	Ent Frotey les Vesoul/Fc lac Noidans Vesoul 1, 2, 3, 4, 5 et 6 Vesoul FC 1, 2 et 3 Larians 1 et 2 Vesoul AFM Vesoul Racing

Plateau à FRANCHEVELLE – 12 équipes Contact : Jean Armando (06 89 58 53 88)	Plateau à MAGNY VERNONIS – 12 équipes Contact : Marie Bobillier (07 57 50 59 61)
Faucogney Franchevelle 1 et 2 Lure JS 1, 2 et 3 Lure sporting 1 et 2 Melisey/St Barth. 1 et 2 Pays de Luxeuil 1, 2	Colombe 1, 2 et 3 Gt Haute Lizaine/Héricourt 1, 2 et 3 Haute Vallée de l'Ognon Magny Vernois 1 et 2 Pays Minier 1 et 2 Villersexel/Esprels

Plateau U8F à MELISEY – 6 équipes
Gt Haute Lizaine – Lure JS 1 et 2 Melisey/St Barthélémy Pays de Luxeuil Pays Minier 1 et 2

PLATEAU 3 – SAMEDI 2 NOVEMBRE 2024

Atelier 1

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			Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
	Espaces			

Atelier 2

FAIRE TOMBER LES QUILLES		Descriptif	Variables	
Objectifs: Améliorer la conduite et le tir	Durée		Variables	
Buts: La première équipe à faire tomber toutes ses quilles remporte la manche	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.	
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.	Nbre de joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...	
	3 à 5 joueurs par équipe			Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler.
	Espaces			

Atelier 3

RELAIS PAR EQUIPE		Descriptif	Variables	
Objectifs: Réaliser le parcours le plus rapidement possible pour remporter le relais.	Durée		Variables	
Buts: La première équipe qui termine le parcours marque un point.	8 à 12 minutes		2 - idem au pied en conduite de balle. Lorsqu'une équipe remporte un point, reculer sa zone de départ d'un mètre.	
Consignes : 1 : ballon à la main , tour du cerceau, courir entre les cônes, contourner le dernier et cône et revenir le plus vite possible au départ pour donner le ballon au suivant.	Nbre de joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...	
	6 à 12 élèves			Faire respecter les consignes. Encourager et compter les points. Déplacer/replacer les plots en fonction des 1ers derniers après chaque manche.
	Espaces			

Atelier 4 : Pour les plateaux à 15 ou 16 équipes, l'atelier 4 est un repos.