



DISTRICT DE FOOTBALL
DE HAUTE SAONE

PLATEAUX U7 SAISON 2026/2027



PLAISIR



RESPECT



ENGAGEMENT



TOLÉRANCE



SOLIDARITÉ

ORGANISATION GENERALE

- o 10 à 16 équipes sont convoquées sur un même lieu de plateau.
- o Les équipes alterneront entre matchs et ateliers.
- o **IMPORTANT : les clubs doivent respecter les équipes engagées. Aucune équipe supplémentaire ne peut être engagée sans l'accord du district.**
- o Les équipes **ont rendez-vous à 9H30**. Le plateau **doit débiter à 10H00**.
- o En cas d'absence d'une ou plusieurs équipes, avertir le club organisateur et le district.
- o Tous les parents doivent être à l'extérieur du terrain.
- o Afin de gagner du temps, les clubs doivent remplir leurs feuilles de matchs à l'avance.

CALENDRIER SAISON 2026/2027

DATES/CATEGORIE	U7
Samedi 12 septembre 2026	
Samedi 19 septembre 2026	PLATEAU 1 U7
Samedi 26 septembre 2026	
Samedi 3 octobre 2026	PLATEAU 2 U7
Samedi 10 octobre 2026	
Samedi 17 octobre 2026	
Samedi 25 octobre 2026	
Samedi 31 octobre 2026	PLATEAU 3 U7
Samedi 7 novembre 2026	
Samedi 14 novembre 2026	PLATEAU 4 U7
Samedi 21 novembre 2026	
Samedi 28 novembre 2026	Futsal sur inscription U7
Samedi 5 ou dimanche 6 décembre 2026	
Samedi 27 ou dimanche 28 février 2027	
Samedi 06 mars 2027	Futsal sur inscription U7
Samedi 13 mars 2027	
Samedi 20 mars 2027	PLATEAU 5 U7
Samedi 27 mars 2027	
Samedi 03 avril 2027	PLATEAU 6 U7
Samedi 10 avril 2027	
Samedi 17 avril 2027	Festi-Foot 3 contre 3 (sur inscription) U7
Samedi 24 avril 2027	
Samedi 1 er mai 2027	PLATEAU 7 U7
Samedi 8 mai 2027	
Samedi 15 mai 2027	PLATEAU 8 U7
Samedi 22 mai 2027	
Samedi 29 mai 2027	PLATEAU 9 U7
Samedi 5 juin 2027	JND U7/U9 sur inscription

LOIS DU JEU

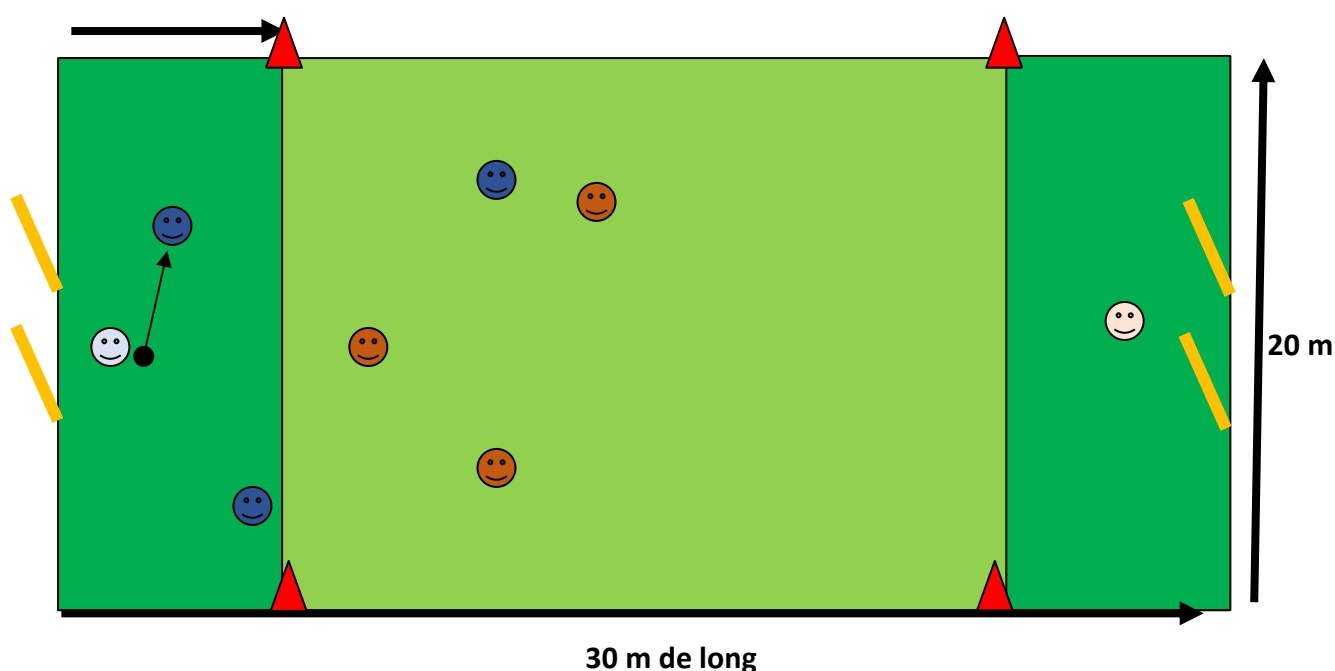
	U6 GS (2021) ou 2022 dès 5 ans révolu	U7 CP (2020)
Effectifs	Football à 4 (3 joueurs et 1 gardien)	
Remplaçants	0 à 2 : limiter au maximum les remplaçants	
Nombre minimal	3 par équipe	
Tacle	Interdit	
Sous-classement	U8 Féminines (2019)	
Dimension des terrains	30m de long X 20m de large	
Dimension des 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	56 minutes (7 ou 8 rotations de 8 ou 7 minutes)	
Engagement	Vers l'avant ou l'arrière	
Coup de pied de but	S'effectue au PIED par le gardien à A 6 m de la ligne de but. Zone protégée*	
Touche et corner	Au pied : passer ou rentrer en conduite de balle, obligation de faire une passe avant de pouvoir marquer. Adversaire à 5 m. Si le joueur tire le corner il peut marquer directement.	
Coups francs	Coup-Francs directs	
Coups de pied de réparation (penalty)	8 m	
Mise à distance des joueurs	5 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.	
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 « six-mètres », **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 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 (4mètres / 1,5mètres).
- 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

ORGANISATION DU PLATEAU : AVANT

1- PRÉPARER (la semaine avant) S'assurer d'avoir le matériel nécessaire (prêt de matériel du District possible ou entre clubs directement). <u>Chaque équipe doit venir avec 3 ballons et 4 chasubles.</u> Convoquer l'encadrement du plateau (favoriser l'arbitrage des jeunes par les jeunes).	2 – INSTALLER (8h15/8h30) Installer les terrains de matchs. Définir les tâches de l'encadrement (installation des terrains, arbitrage des rencontres, gestion des rotations, référent accueil). Disposer de chasubles et ballons supplémentaires (en plus des 3 ballons par équipes).
3 – ACCUEILLIR (par un dirigeant identifiable à partir de 9h15) Diriger les équipes vers les vestiaires. <u>Noter le nombre de joueurs présents pour chaque club ainsi que le nombre d'équipes.</u> Récupérer les feuilles de match remplies.	4 – RASSEMBLER LES EDUCATEURS (9h50) Donner un numéro cohérent à chaque équipe, montrer aux éducateurs les terrains et ateliers. Distribuer les feuilles de rotations. 5 - RASSEMBLER LES ÉQUIPES (9h55) Rappeler l'esprit du plateau et les principales lois du jeu aux éducateurs et joueurs/joueuses.

AVANT

ORGANISATION DU PLATEAU : PENDANT

1 - GÉRER Siffler le début et la fin de chaque rotation. Veiller au bon déroulement des rotations et la durée des pauses entre chaque rotation. Organiser les temps de matchs et défis.	2 - ANIMER Les éducateurs de chaque équipe doivent connaître les ateliers et doivent les animer.
3 – RÉGULER Lorsque le ballon sort 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.	4 – ARBITRER Soit par des jeunes du club recevant le plateau (U13/U15/U18) Soit par les éducateurs des équipes jouant le match (faut-il en désigner un des deux qui a la mission d'arbitrer?). <u>Il faut arbitrer le match.</u>

PENDANT

ORGANISATION DU PLATEAU : APRES

1 - RANGER Demander aux équipes de ramasser le matériel à la fin de la dernière rotation et leur préciser où le déposer. <i>Être vigilant avec le matériel dangereux (piquets notamment)</i>	2 - COMPLETER Concerter l'ensemble des éducateurs afin de remplir la fiche bilan du plateau. <i>Il n'y a pas de résultats mais l'évaluation des équipes est très importante.</i>
4 - ECHANGER - Permettre un moment d'échanges avec les parents, dirigeants et éducateurs lors de la collation d'après plateau.	3 – TRANSMETTRE Pour le club organisateur : Insérer la fiche bilan du plateau, accompagnée de toutes les feuilles de matchs des équipes présentes dans le logiciel FAL (accès de puis foot club)

APRES

FONCTIONNEMENT DES ROTATIONS

Quel que soit le nombre d'équipes présentes, les rotations des plateaux fonctionnent de la même manière :

La moitié des équipes tournent dans le sens des aiguilles d'une montre, l'autre moitié tournent dans le sens inverse.

Chaque équipe réalise donc en alternance un match à 4 contre 4 puis un atelier.

COMMENT FAIRE SI LE NOMBRE D'EQUIPES TOTALES SUR LE PLATEAU EST IMPAIR ?

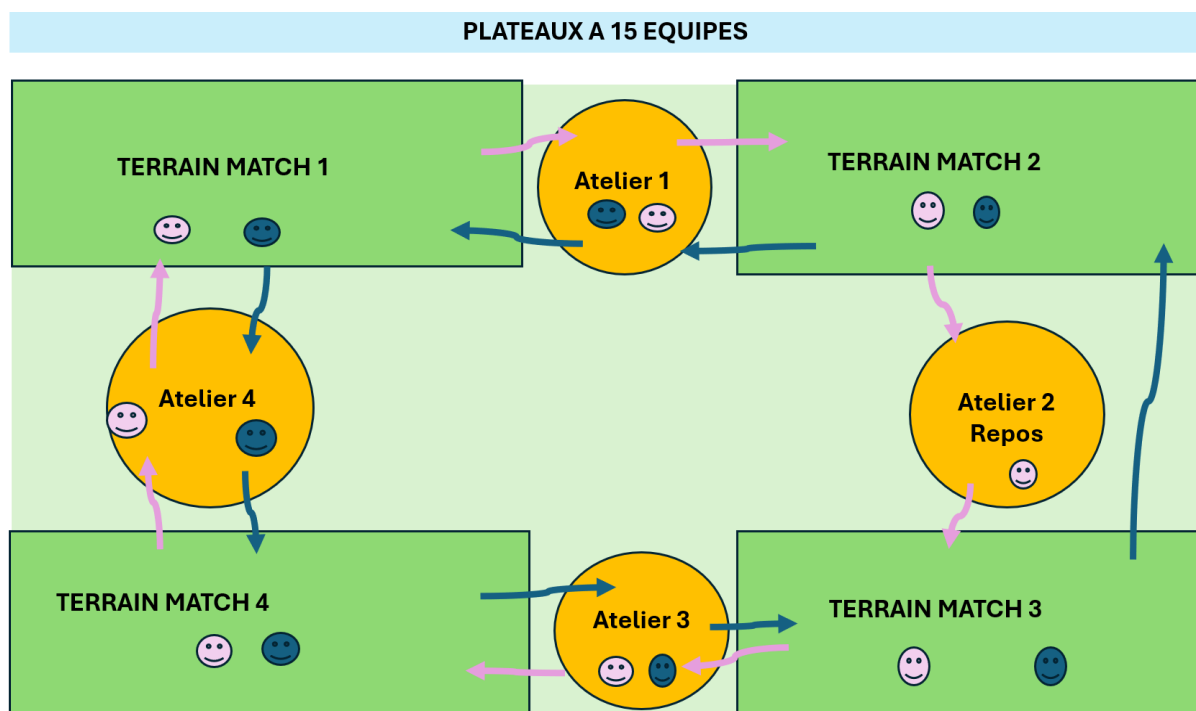
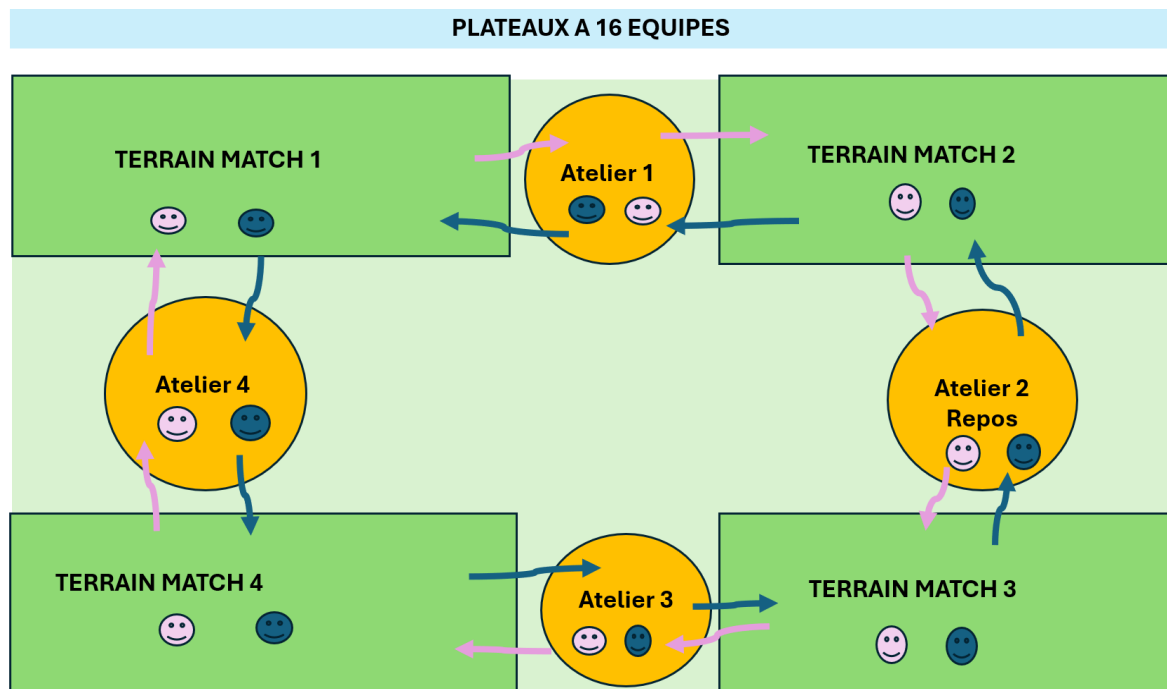
EXEMPLE :

Si 11 équipes sont présentes sur le plateau, il faut utiliser les rotations pour un plateau à 12 équipes. Dans ce cas un atelier (atelier 2 par exemple) est réservé aux équipes tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les équipes tournant dans le sens inverse ne passent pas sur cet atelier (et enchaîne donc deux matchs de suite).

Autrement dit, il ne doit y avoir qu'une seule équipe à l'atelier 2.

Organisation d'un plateau à 16 ou 15



8 rotations de 7 minutes

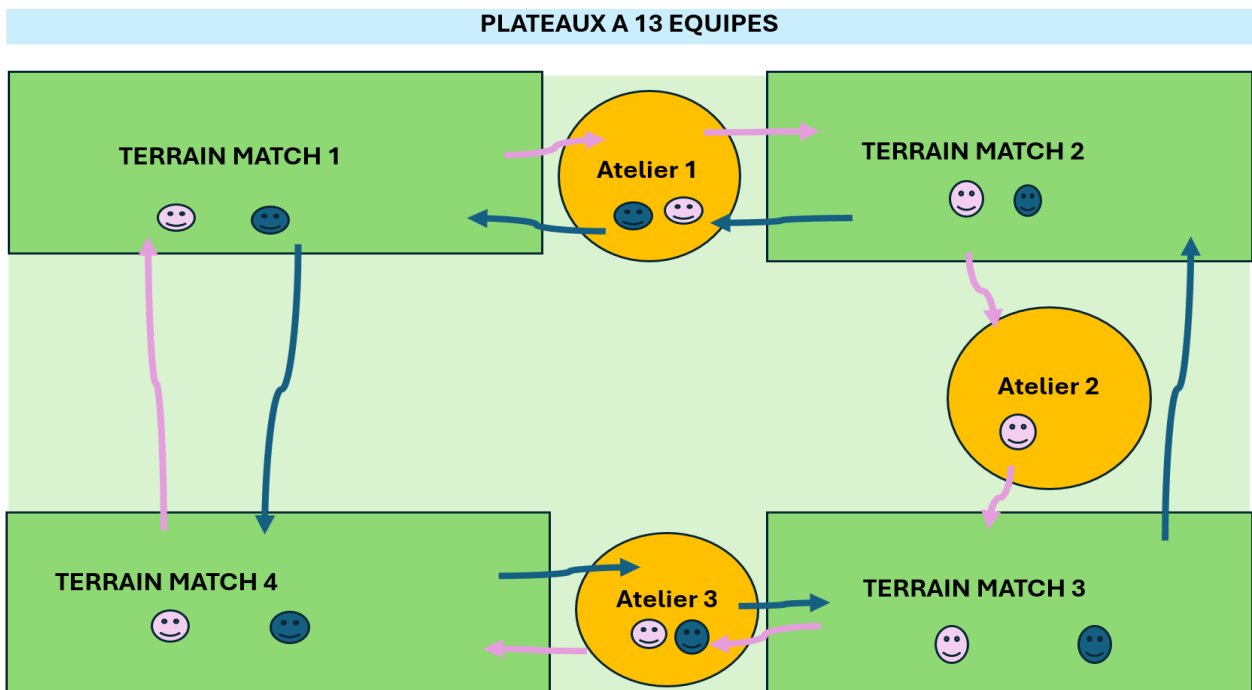
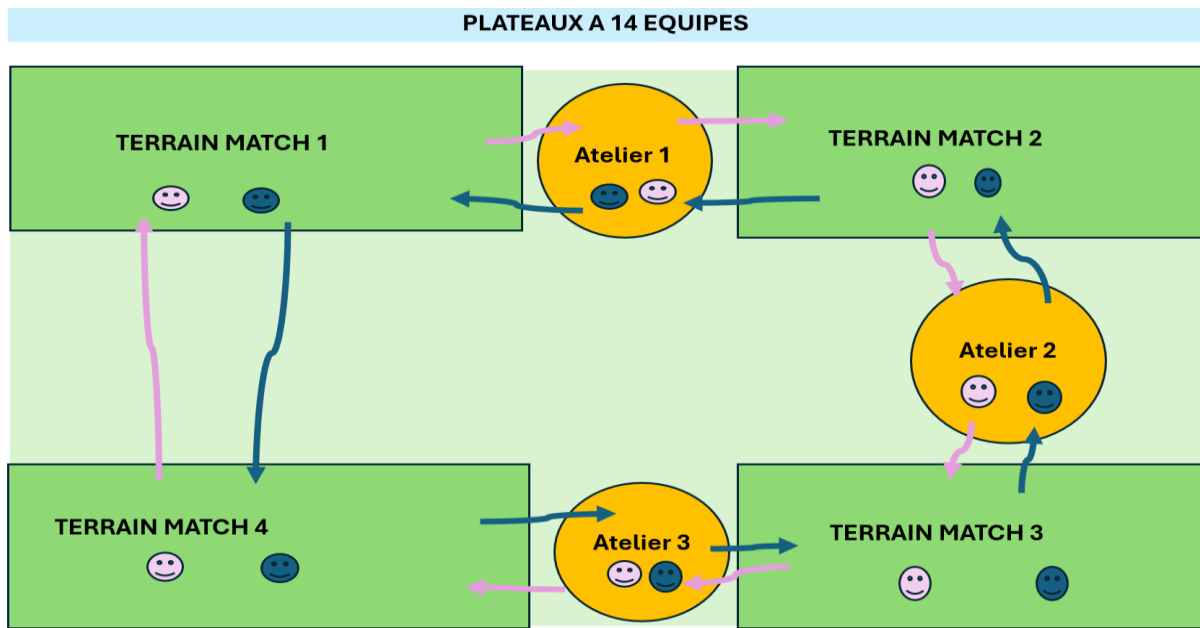
4 minutes entre chaque rotation pour tourner

La moitié des équipes tournent dans le sens des aiguilles d'une montre (bien les identifier en début de plateau !) Ici les équipes en rose. →

L'autre moitié des équipes tournent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

Ici les équipes en bleu →

Organisation d'un plateau à 14 ou 13



7 rotations de 8 minutes.

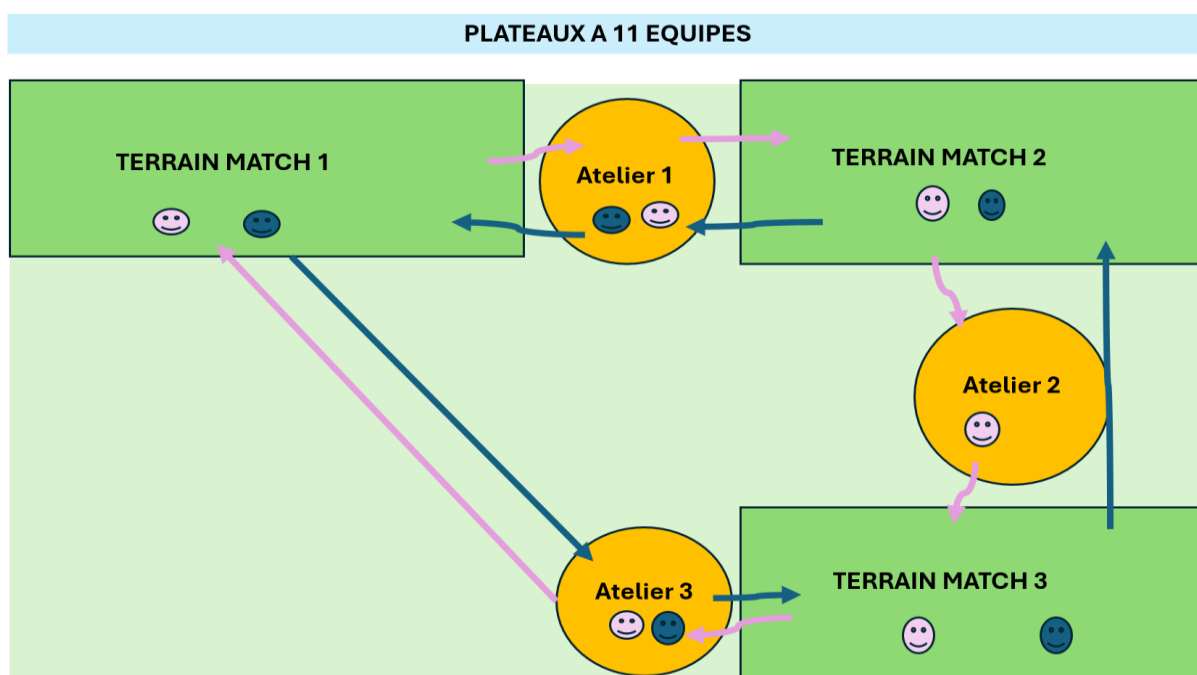
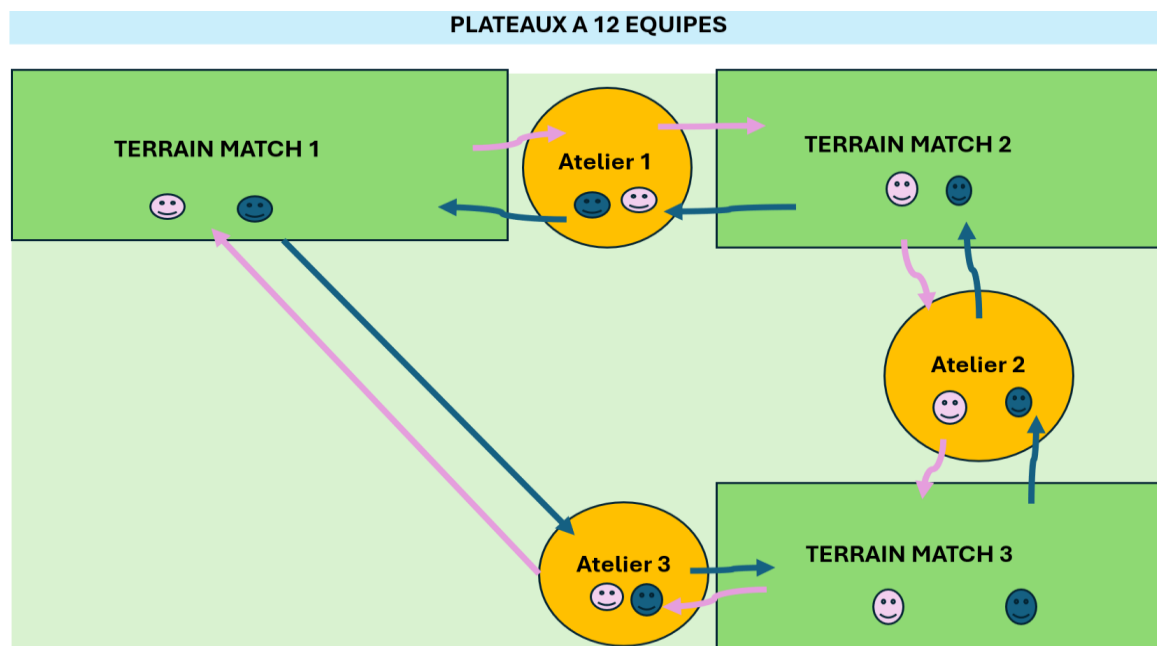
4 minutes entre chaque rotation pour tourner

La moitié des équipes tournent dans le sens des aiguilles d'une montre (bien les identifier en début de plateau !) Ici les équipes en rose. 

L'autre moitié des équipes tournent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

Ici les équipes en bleu 

Organisation d'un plateau à 12 ou 11



8 rotations de 7 minutes

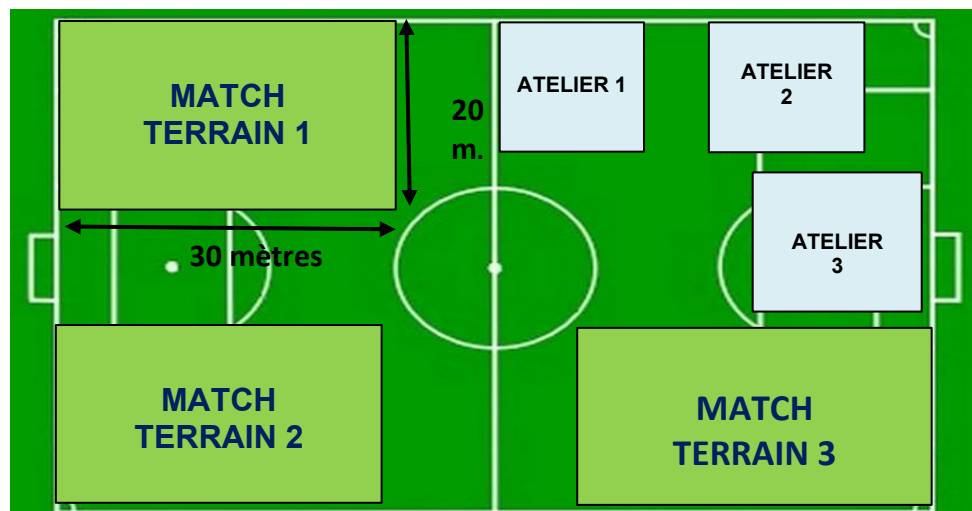
4 minutes entre chaque rotation pour tourner

La moitié des équipes tournent dans le sens des aiguilles d'une montre (bien les identifier en début de plateau !) Ici les équipes en rose. 

L'autre moitié des équipes tournent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

Ici les équipes en bleu 

PLATEAU A 10 EQUIPES



ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 10.
- 7 rotation de 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

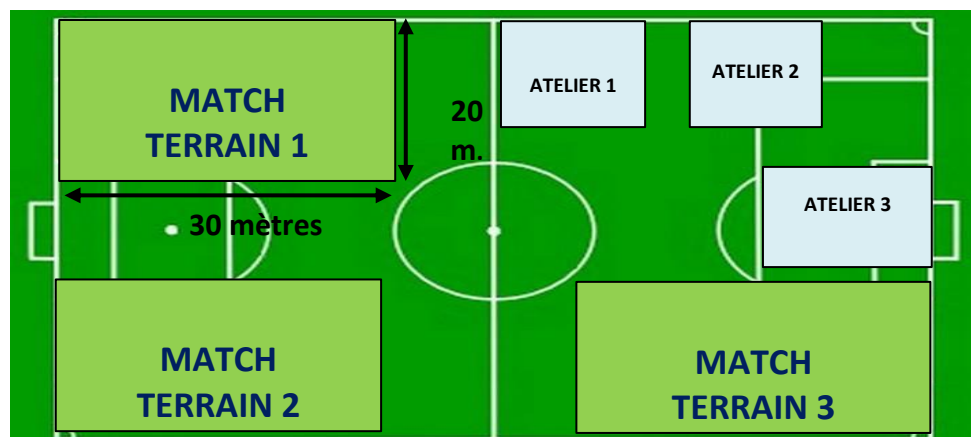
L'équipe n°7 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : 1, 3, 5 et 8

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.

- 6 rotations de 9 minutes.

- Temps de pause entre chaque rotation de 4 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

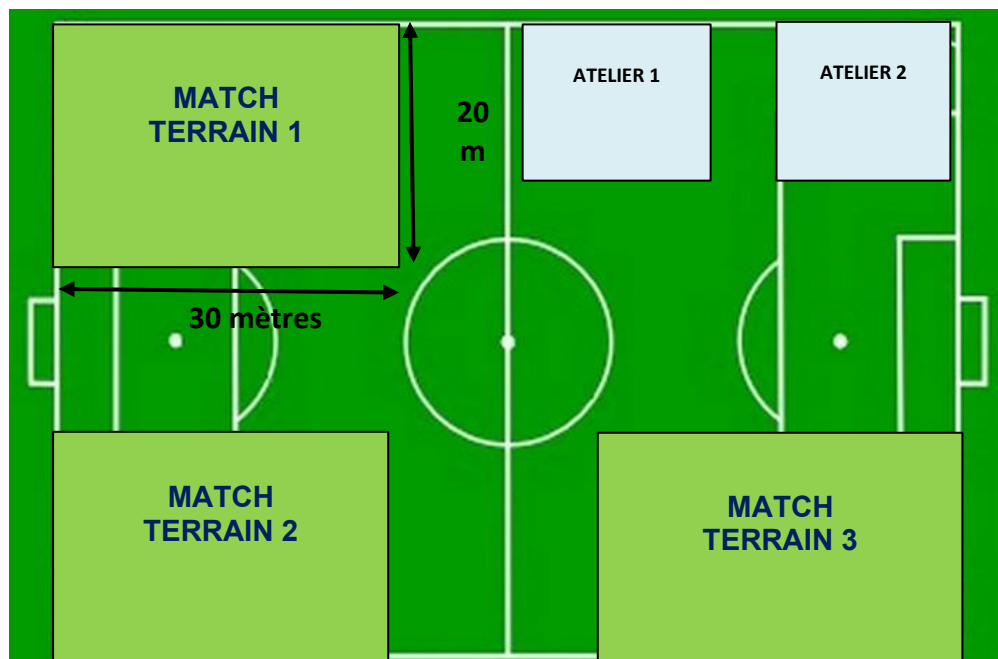
L'équipe n°6 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : 1, 2, 4 et 9

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.
- 6 rotations de 9 minutes.
- Temps de pause entre chaque rotation de 4 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

QUELQUES CONSEILS POUR LA BONNE ORGANISATION DES PLATEAUX U7 :

- **J-7** : Recenser et choisir l'encadrement nécessaire
 - **J- 7** : Faire l'inventaire du matériel nécessaire, en cas de manque contacter le district pour un prêt de matériel.
 - **Le matin du plateau** : installer minutieusement le matériel sur le terrain ; les aires de jeux doivent être délimitées de façon précises et distinctes, pour cela **utiliser des couleurs différentes pour chaque espace de jeu.**
 - **Inscrire les équipes dès leur arrivée** : Noter minutieusement les équipes dès leur arrivée (nombre d'équipes par club, nombre de joueurs, couleur maillots)
 - **Prendre quelques minutes avec les dirigeants** de toutes les équipes afin de leur réexpliquer le fonctionnement (indiquer à ce moment les équipes qui vont tourner dans le sens des aiguilles et celles qui tournent dans l'autre sens).
- Les équipes d'un même club doivent tourner dans le même sens.**
- **Lors du plateau** : Les parents/spectateurs doivent rester en dehors du terrain, **seuls les responsables d'équipes peuvent être sur le terrain.**
 - **Durée** : un plateau U7 doit durer en moyenne 1H20
 - **A la fin du plateau** : demander aux dirigeants des équipes présentes sur chaque atelier de regrouper le matériel au milieu du terrain à la fin de la dernière rotation.
 - **Prévoir une boisson pour chaque enfant.**

Et surtout ne pas oublier que le plateau est un moment de fête, où les enfants doivent tous jouer et s'amuser !

L'esprit doit être festif et les remarques des dirigeants bienveillante.

PLATEAU U7 N°1

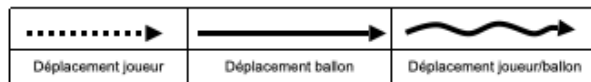
19/09/2026

Thème technique : CONDUITE DE BALLE

Matériel

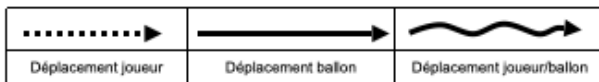


Effectif



Taches		Descriptif	Elements pedagogiques
1, 2, 3, SOLEIL			Variables
Objectifs: Améliorer la conduite de balle et maîtrise individuelle.	Durée 7 à 10 minutes		Faire des manches avec ballon à la main. Faire plusieurs manches au pied ensuite.
Buts: Atteindre l'éducateur (jaune).	Nbre de joueurs 6 à 10 joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Consignes : Un ballon par joueur. L'éducateur énonce à haute voix la phrase "Un..., deux..., trois... soleil !". Pendant ce temps les joueurs doivent avancer en conduite de balle. Il faut éviter les obstacles (couppelles au sol) et faire le tour complet d'un cerceau. Dès que l'éducateur a terminé la phrase, les joueurs doivent stopper leur ballon et se figer jusqu'à que l'éducateur répète à nouveau la phrase.	Espaces 20 / 20		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points
1 contre 1 multibuts			Variables
Objectifs: Améliorer la conduite et les dribbles	Durée 7 à 10 minutes		Changer l'ordre de passage des joueurs (si possible équilibrer les rapports de force entre les joueurs)
Buts: Marquer = 1 point	joueurs 6 à 10 joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Consignes : Les joueurs des 2 équipes sont en colonne entre les 2 minibuts. L'éducateur donne le ballon aléatoirement à un joueur de l'une ou l'autre des équipes. Celui-ci ne peut pas tirer directement. Le duel se termine quand le ballon sort du terrain.	Espaces minibuts de 2 mètres Larg : 12m Long : 16m		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
Si un joueur n'a pas touché le ballon lors du duel, l'éducateur énonce à haute voix "BALLON MAGIQUE" et lui transmet un ballon pour qu'il puisse à son tour attaquer.			
RELAIS CERCEAUX			Variables
Objectifs: Améliorer la vitesse et la conduite de balle.	Durée 7 à 10 minutes		Faire le circuit à la main puis au pied Changer les joueurs de cerceaux et d'aversaire et donc de numéro.
Buts: Etre le premier à réaliser le parcours = 1 point pour son équipe	Nbre de joueurs 6 à 10 joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Consignes : Les joueurs de chaque équipe ont un chiffre qui leur est attribué (cerceau 1 = n°1, etc). A l'appel de leur numéro, les joueurs doivent récupérer le ballon dans le cerceau. Puis, contourner le dernier cerceau de la colonne, reposer le ballon dans le cerceau de départ et revenir s'immobiliser dans leur cerceau.	Espaces 20 / 20		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points
PARCOURS MOTRICITE			Variables
Objectifs : Améliorer la coordination motrice et conduite de balle.	Durée 7 à 10 minutes		Faire plusieurs manches
Buts : Réaliser le circuit et marquer dans le minibut = 1point	Nbre de joueurs 6 à 10 joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Consignes : Départ des joueurs ballon à la main pour réaliser le parcours de motricité (1 pied dans chaque cerceau + saut pieds joints par-dessus la haie) puis conduite de balle jusqu'au constrifoot puis slalom et tir. Le joueur suivant pars quand le partenaire a posé le ballon au sol pour partir en conduite.	Espaces 20 / 20		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points

Thème technique : CONDUITE DE BALLE ET TIR

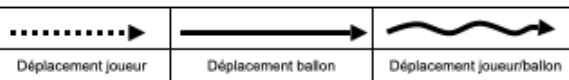
Effectif

Tâches		Descriptif	Elements pédagogiques
RIVIERE AUX CROCODILES	Durée		Variables
Objectifs : Améliorer la conduite de balle et le dribble	7 à 10 minutes		Faire des manches avec ballon à la main.
Buts : Traverser la rivière sans se faire "manger" par le(s) crocodile(s)	Nbre de joueurs		Faire plusieurs manches au pied ensuite (il faut prendre le ballon au pied pour que le joueur devienne crocodile)
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 toucher il devient à son tour crocodile.	6 à 10 joueurs		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.
Espaces	15 / 20		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points			
1 contre 1 multibuts	Durée		Variables
Objectifs : Améliorer la conduite et les dribbles	7 à 10 minutes		Changer l'ordre de passage des joueurs (si possible équilibrer les rapports de force entre les joueurs)
Buts : Marquer = 1 point	joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Consignes : Les joueurs des 2 équipes sont en colonne entre les 2 minibuts. L'éducateur donne le ballon aléatoirement à un joueur de l'une ou l'autre des équipes. Celui-ci ne peut pas tirer directement. Le duel se termine quand le ballon sort du terrain.	6 à 10 joueurs		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
Si un joueur n'a pas touché le ballon lors du duel, l'éducateur énonce à haute voix "BALLON MAGIQUE" et lui transmet un ballon pour qu'il puisse à son tour attaquer.	Espaces		
minibuts de 2 mètres Larg : 12m Long : 16m			
BOWLING	Durée		Variables
Objectifs : Améliorer la conduite et le tir	7 à 10 minutes		Réaliser un slalom au lieu du tour de cerceau.
Buts : La première équipe à avoir fait tomber toutes ses quilles remporte la manche	Nbre de joueurs		Faire plusieurs manches
Consignes : Départ du 1er joueur de chaque équipe au signal de l'éducateur. Parcours en conduite de balle (tour du cerceau) puis chaque joueur doit tirer avant la limite des coupelles. Le joueur doit récupérer son ballon et revenir au départ.	6 à 10 joueurs		Ajuster la distance du tir en fonction de la facilité ou pas à faire tomber les quilles.
Le joueur suivant part dès que le partenaire a tiré.	Espaces		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
25 / 25			
Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler.			
MOTRICITE + CONDUITE ET TIR	Durée		Variables
Objectifs : Améliorer la coordination motrice et conduite de balle / Tir	10 minutes		Faire plusieurs manches.
Buts : Marquer un maximum de buts par équipe.	Nbre de joueurs		Modifier les ateliers de motricité
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.	6 à 10 joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Espaces	25 / 25		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points. (chaque éducateur compte les buts d'une équipe.)

PLATEAU U7 N°3 31/10/2026

Thème technique : TIR

Matériel



Effectif



HORLOGE	Durée		Variables
Objectifs : Améliorer les contrôles et les passes.	7 à 10 minutes		Inverser les rôles des équipes.
Jaunes : Faire le plus rapidement possible 6 heures (6 tours complets de l'horloge) en se faisant des passes autour du carré.	Nbre de joueurs		Ajuster le nombre de "tours d'horloge" à effectuer. Faire plusieurs manches.
Bleu : Départ en conduite (tour de cerceau) puis passe dans la porte (cônes rouges) pour le partenaire qui réalise aussi une passe à un autre partenaire (porte bleue). Ce dernier slalome entre les cônes et tire.	6 à 10 joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Marquer le plus de buts possibles avant la fin du temps.	Espaces 25 / 25		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les buts marqués et le nombre de tours d'horloge.

1 contre 1 + GARDIEN	Durée		Variables
Objectifs : Améliorer la conduite et les tirs	7 à 10 minutes		Changer l'ordre de passage des joueurs (si possible équilibrer les rapports de force entre les joueurs)
Buts : Marquer = 1 point	Joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Consignes : Les joueurs des 2 équipes sont en colonne aux opposés du terrain. L'éducateur donne le ballon aléatoirement à un joueur de l'une ou l'autre des équipes. Celui-ci ne peut pas tirer directement. Le duel se termine quand le ballon sort du terrain.	6 à 10 joueurs		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
Si un joueur n'a pas touché le ballon lors du duel, l'éducateur énonce à haute voix "BALLON MAGIQUE" et lui transmet un ballon pour qu'il puisse à son tour attaquer.	Espaces But foot à 5 de 4 mètres Long : 12m Long : 16m		

BERÉT : Conduite + Tir	Durée		Variables
Objectifs : Améliorer la conduite et le tir	7 à 10 minutes		Changer les gardiens
Buts : Marquer le plus de buts possible	Nbre de joueurs		Changer les numéros des joueurs
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 (slalom entre les cônes) puis tire.	6 à 10 joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Le 1er à marquer marque 1 point.	Espaces 25 / 25		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.

VIVACITÉ + CONDUITE ET TIR	Durée		Variables
Objectifs : Améliorer la vivacité et tirs	7 à 10 minutes		Faire plusieurs manches.
Buts : le 1er à marquer = 1 point	Nbre de joueurs		Changer les gardiens.
Consignes : Un joueur de chaque équipe au centre du carré (4mètres de côté) doit contourner le plus rapidement possible le cône de la couleur annoncée par l'éducateur.	6 à 10 joueurs		Annoncer plusieurs couleurs.
Puis récupérer un ballon pour enchaîner slalom et tir (il n'y a pas de limite de distance afin que les joueurs puissent jouer le "face à face" s'ils le souhaitent).	Espaces 25 / 25		Méthodes pédagogiques - Veiller à ... Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points

PLATEAU U7 N°4

14/11/2026

Thème technique : CONDUITE DE BALLE

Matériel



Effectif

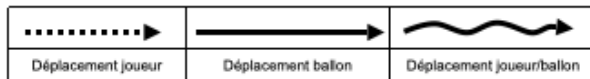


Taches		Descriptif	Elements pedagogiques
CHAISES MUSICALES			Variables
Objectifs : Améliorer la conduite de balle.	Durée 7 à 10 minutes		Varier le nbr de cerceaux / nbr de joueurs.
Buts : Rejoindre un cerceau innocenté en conduite de balle au signal de l'éducateur	Nbre de joueurs 6 à 10 joueurs		Imposer différentes surfaces de conduite : pied droit ou gauche, intérieur, extérieur, etc
Consignes : 1 ballon par joueur. Au signal de l'éducateur, les joueurs doivent contourner une coupelle de la couleur annoncée (bleue ou rouge sur le schéma) avant de stopper son ballon dans un cerceau.	Espaces 20 / 20		Faire une manche à "élimination directe"
Faire une première manche à la main.			Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
		Nombre de cerceaux < nombre de joueurs.	Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Rappeler les pénalités des joueurs.
2 contre 2 multibuts			Variables
Objectifs : Améliorer la conduite et les dribbles	Durée 7 à 10 minutes		Changer l'ordre de passage des joueurs (si possible équilibrer les rapports de force entre les joueurs)
Buts : Marquer = 1 point	joueurs 6 à 10 joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Consignes : Les joueurs des 2 équipes se répartissent de part et d'autre des 2 minibus. L'éducateur donne le ballon aléatoirement à un joueur de l'une ou l'autre des équipes. Celui-ci ne peut pas tirer directement. L'action se termine quand le ballon sort du terrain.	Espaces minibuts de 2 mètres Larg : 12m Long : 16m		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
Si une équipe n'a pas touché le ballon, l'éducateur énonce à haute voix "BALLON MAGIQUE" et transmet le ballon à un des 2 joueurs pour qu'ils puissent à leur tour attaquer.			
DEMENAGEURS			Variables
Objectifs : Améliorer la conduite.	Durée 7 à 10 minutes		Faire plusieurs manches.
Buts : 1ère équipe à avoir démenagé tous ses ballons remporte la manche	Nbre de joueurs 6 à 10 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 la porte jaune matérialisée par les plots. Le suivant pars dès que le ballon de son partenaire est arrêté dans la zone. Après avoir déposé son ballon, le joueur retourne au départ en passant dans l'autre porte (de couleur différente).	Espaces 25 / 25		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
			Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points
		Mettre le même nombre de ballons aux 2 équipes	
PEF : Faire son sac de foot			Variables
Objectifs : Améliorer la conduite de balle et les passes	Durée 7 à 10 minutes		
	Nbre de joueurs 6 à 10 joueurs		
Consignes : Duel 1 vs 1, les joueurs partent dès que l'éducateur annonce une couleur de cerceaux. Ils doivent mettre un pied dans chaque cerceau (rouge ou bleu) de la couleur annoncée puis faire le slalom et tirer dans le minibus qui correspond à la couleur annoncée.	Espaces 20 / 20		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
			Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.

PLATEAU U7 N°5 20/03/2027

Thème technique : CONDUITE DE BALLE

Matériel



Effectif



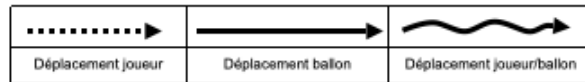
Taches	Descriptif	Elements pedagogiques
1, 2, 3, SOLEIL Objectifs: Améliorer la conduite de balle et maîtrise individuelle. Buts: Atteindre l'éducateur (jaune). Consignes : Un ballon par joueur. L'éducateur énonce à haute voix la phrase "Un..., deux..., trois... soleil !". Pendant ce temps les joueurs doivent avancer en conduite de balle. Il faut éviter les obstacles (couppelles au sol) et faire le tour complet d'un cerceau. Dès que l'éducateur a terminé la phrase, les joueurs doivent stopper leur ballon et se figer jusqu'à que l'éducateur répète à nouveau la phrase.		Variables Faire des manches avec ballon à la main. Faire plusieurs manches au pied ensuite. Méthodes pédagogiques - Veiller à ... Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points
1 contre 1 multibuts Objectifs: Améliorer la conduite et les dribbles Buts: Marquer = 1 point Consignes : Les joueurs des 2 équipes sont en colonne entre les 2 minibuts. L'éducateur donne le ballon aléatoirement à un joueur de l'une ou l'autre des équipes. Celui-ci ne peut pas tirer directement. Le duel se termine quand le ballon sort du terrain. Si un joueur n'a pas touché le ballon lors du duel, l'éducateur énonce à haute voix "BALLON MAGIQUE" et lui transmet un ballon pour qu'il puisse à son tour attaquer.		Variables Changer l'ordre de passage des joueurs (si possible équilibrer les rapports de force entre les joueurs) Méthodes pédagogiques - Veiller à ... Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
RELAIS CERCEAUX Objectifs: Améliorer la vitesse et la conduite de balle. Buts: Etre le premier à réaliser le parcours = 1 point pour son équipe Consignes : Les joueurs de chaque équipe ont un chiffre qui leur est attribué (cerceau 1 = n°1, etc). A l'appel de leur numéro, les joueurs doivent récupérer le ballon dans le cerceau. Puis, contourner le dernier cerceau de la colonne, reposer le ballon dans le cerceau de départ et revenir s'immobiliser dans leur cerceau.		Variables Faire le circuit à la main puis au pied Changer les joueurs de cerceaux et d'aversaire et donc de numéro. Méthodes pédagogiques - Veiller à ... Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points
PARCOURS MOTRICITE Objectifs : Améliorer la coordination motrice et conduite de balle. Buts : Réaliser le circuit et marquer dans le minibus = 1point Consignes : Départ des joueurs ballon à la main pour réaliser le parcours de motricité (1 pied dans chaque cerceau + saut pieds joints par-dessus la haie) puis conduite de balle jusqu'au constrifoot puis slalom et tir. Le joueur suivant pars quand le partenaire a posé le ballon au sol pour partir en conduite.		Variables Faire plusieurs manches Méthodes pédagogiques - Veiller à ... Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points

PLATEAU U7 N°6

04/04/2027

Thème technique : CONDUITE DE BALLE ET TIR

Matériel



Effectif

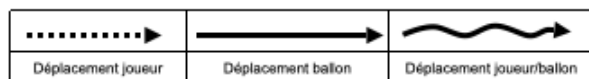
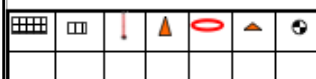


Tâches		Descriptif	Eléments pédagogiques
RIVIERE AUX CROCODILES			Variables
Objectifs : Améliorer la conduite de balle et le dribble	Durée 7 à 10 minutes		Faire des manches avec ballon à la main. Faire plusieurs manches au pied ensuite (il faut prendre le ballon au pied pour que le joueur devienne crocodile)
Buts : Traverser la rivière sans se faire "manger" par le(s) crocodile(s)	Nbre de joueurs 6 à 10 joueurs		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.
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 toucher il devient à son tour crocodile.	Espaces 15 / 20		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
			Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points
1 contre 1 multibuts + GARDIEN			Variables
Objectifs : Améliorer la conduite et les tirs	Durée 7 à 10 minutes		Changer l'ordre de passage des joueurs (si possible équilibrer les rapports de force entre les joueurs)
Buts : Marquer = 1 point	Nbre de joueurs 6 à 10 joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Consignes : Les joueurs des 2 équipes sont en colonne aux opposés du terrain. L'éducateur donne le ballon aléatoirement à un joueur de l'une ou l'autre des équipes. Celui-ci ne peut pas tirer directement. Le duel se termine quand le ballon sort du terrain.	Espaces But foot à 5 de 4 mètres Larg : 12m Long : 16m		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
Si un joueur n'a pas touché le ballon lors du duel, l'éducateur énonce à haute voix "BALLON MAGIQUE" et lui transmet un ballon pour qu'il puisse à son tour attaquer.			
BOWLING			Variables
Objectifs : Améliorer la conduite et le tir	Durée 7 à 10 minutes		Réaliser un slalom au lieu du tour de cerceau. Faire plusieurs manches
Buts : La première équipe à avoir fait tomber toutes ses quilles remporte la manche	Nbre de joueurs 6 à 10 joueurs		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 signal de l'éducateur. Parcours en conduite de balle (tour du cerceau) puis chaque joueur doit tirer avant la limite des coupelles. Le joueur doit récupérer son ballon et revenir au départ.	Espaces 25 / 25		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Le joueur suivant part dès que le partenaire a tiré.			Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler.
MOTRICITE + CONDUITE ET TIR			Variables
Objectifs : Améliorer la coordination motrice et conduite de balle / Tir	Durée 10 minutes		Faire plusieurs manches.
Buts : Marquer un maximum de buts par équipe.	Nbre de joueurs 6 à 10 joueurs		Modifier les ateliers de motricité
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.	Espaces 25 / 25		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
			Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points. (chaque éducateur compte les buts d'une équipe.)

PLATEAU U7 N°7 01/05/2027

Thème technique : TIR

Matériel



Effectif

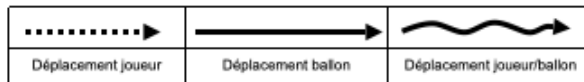


MARIO KART		Durée		Variables
Objectifs : Améliorer la conduite de balle et le jonglage		7 à 10 minutes		Faire plusieurs courses Modifier le nombre de tours à réaliser
Objectif : Réaliser 2 tours de piste en conduite de balle le plus rapidement possible en évitant les obstacles. A chaque sortie de piste, le joueur compte jusqu'à 5 avant de repartir. Faire une manche de classement pour une équipe (l'autre est au repos) puis inversement. Puis faire des courses de "classements". Les 2 premiers de chaque course puis les 2 derniers etc.		Nbre de joueurs		
		8 à 12 joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
		20 / 20		
1 contre 1 + GARDIEN		Durée		Variables
Objectifs : Améliorer la conduite et les tirs		7 à 10 minutes		Changer l'ordre de passage des joueurs (si possible équilibrer les rapports de force entre les joueurs)
Buts : Marquer = 1 point		joueurs		
Consignes : Les joueurs des 2 équipes sont en colonne aux opposés du terrain. L'éducateur donne le ballon aléatoirement à un joueur de l'une ou l'autre des équipes. Celui-ci ne peut pas tirer directement. Le duel se termine quand le ballon sort du terrain.		6 à 10 joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Si un joueur n'a pas touché le ballon lors du duel, l'éducateur énonce à haute voix "BALLON MAGIQUE" et lui transmet un ballon pour qu'il puisse à son tour attaquer.		Espaces		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
		But foot à 5 de 4 mètres		
		Larg : 12m Long : 16m		
BERËT : Conduite + Tir		Durée		Variables
Objectifs : Améliorer la conduite et le tir		7 à 10 minutes		Changer les gardiens Changer les numéros des joueurs
Buts : Marquer le plus de buts possible		Nbre de joueurs		
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 (slalom entre les cônes) puis tire.		6 à 10 joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Le 1er à marquer marque 1 point.		Espaces		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
		25 / 25		
VIVACITÉ + CONDUITE ET TIR		Durée		Variables
Objectifs : Améliorer la vivacité et tirs		7 à 10 minutes		Faire plusieurs manches. Changer les gardiens. Annoncer plusieurs couleurs.
Buts : le 1er à marquer = 1 point		Nbre de joueurs		
Consignes : Un joueur de chaque équipe au centre du carré (4mètres de côté) doit contourner le plus rapidement possible le cône de la couleur annoncée par l'éducateur.		6 à 10 joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Puis récupérer un ballon pour enchaîner slalom et tir (il n'y a pas de limite de distance afin que les joueurs puissent jouer le "face à face" s'ils le souhaitent).		Espaces		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points
		25 / 25		

PLATEAU U7 N°8 15/05/2027

Thème technique : CONDUITE DE BALLE

Matériel



Effectif



Taches		Descriptif	Elements pédagogiques
CHAISES MUSICALES	Durée		Variables
Objectifs : Améliorer la conduite de balle.	7 à 10 minutes		Varier le nbr de cerceaux / nbr de joueurs.
Buts : Rejoindre un cerceau innocupé en conduite de balle au signal de l'éducateur	Nbre de joueurs		Imposer différentes surfaces de conduite : pied droit ou gauche, intérieur, extérieur, etc
Consignes : 1 ballon par joueur. Au signal de l'éducateur, les joueurs doivent contourner une coupelle de la couleur annoncée (bleue ou rouge sur le schéma) avant de stopper son ballon dans un cerceau.	6 à 10 joueurs		Faire une manche à "élimination directe"
Faire une première manche à la main.	Espaces 20 / 20		Méthodes pédagogiques - Veiller à ... Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Rappeler les pénalités des joueurs.
2 contre 2 multibuts	Durée		Variables
Objectifs : Améliorer la conduite et les dribbles	7 à 10 minutes		Changer l'ordre de passage des joueurs (si possible équilibrer les rapports de force entre les joueurs)
Buts : Marquer = 1 point	joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Consignes : Les joueurs des 2 équipes se répartissent de part et d'autres des 2 minibus. L'éducateur donne le ballon aléatoirement à un joueur de l'une ou l'autre des équipes. Celui-ci ne peut pas tirer directement. L'action se termine quand le ballon sort du terrain.	6 à 10 joueurs		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
Si une équipe n'a pas touché le ballon, l'éducateur énonce à haute voix "BALLON MAGIQUE" et transmet le ballon à un des 2 joueurs pour qu'ils puissent à leur tour attaquer.	Espaces minibuts de 2 mètres Larg : 12m Long : 16m		
DEMENAGEURS	Durée		Variables
Objectifs : Améliorer la conduite.	7 à 10 minutes		Faire plusieurs manches.
Buts : 1ère équipe à avoir démenagé tous ses ballons remporte la manche	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 la porte jaune matérialisée par les plots. Le suivant pars dès que le ballon de son partenaire est arrêté dans la zone. Après avoir déposé son ballon, le joueur retourne au départ en passant dans l'autre porte (de couleur différente).	6 à 10 joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	Espaces 25 / 25		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points
		Mettre le même nombre de ballons aux 2 équipes	
PEF : Faire son sac de foot	Durée		Variables
Objectifs : Améliorer la conduite de balle et les passes	7 à 10 minutes		
Consignes : Duel 1 vs 1, les joueurs partent dès que l'éducateur annonce une couleur de cerceaux. Ils doivent mettre un pied dans chaque cerceau (rouge ou bleu) de la couleur annoncée puis faire le slalom et tirer dans le minibus qui correspond à la couleur annoncée.	Nbre de joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	6 à 10 joueurs		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
	Espaces 20 / 20		

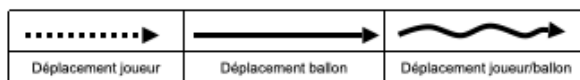
PLATEAU U7 N°9 29/05/2027

Thème technique : CONTROLES / PASSES

Matériel



Effectif



Tâches		Descriptif	Eléments pédagogiques
HORLOGE			Variables
Objectifs : Améliorer les contrôles et les passes.	Durée 7 à 10 minutes		Inverser les rôles des équipes. Ajuster le nombre de "tours d'horloge" à effectuer. Faire plusieurs manches.
Jaunes : Faire le plus rapidement possible 6 heures (6 tours complets de l'horloge) en se faisant des passes autour du carré.	Nbre de joueurs 6 à 10 joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Bleu : Départ en conduite (tour de cerceau) puis passe dans la porte (cônes rouges) pour le partenaire qui réalise aussi une passe à un autre partenaire (porte bleue). Ce dernier slalome entre les cônes et tire. Marquer le plus de buts possibles avant la fin du temps.	Espaces 25 / 25		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les buts marqués et le nombre de tours d'horloge.
2 contre 2 multibuts			Variables
Objectifs : Améliorer la conduite et les dribbles	Durée 7 à 10 minutes		Changer l'ordre de passage des joueurs (si possible équilibrer les rapports de force entre les joueurs)
Buts : Marquer = 1 point	Nbre de joueurs 6 à 10 joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Consignes : Les joueurs des 2 équipes se répartissent de part et d'autre des 2 minibuts. L'éducateur donne le ballon aléatoirement à un joueur de l'une ou l'autre des équipes. Celui-ci ne peut pas tirer directement. L'action se termine quand le ballon sort du terrain.	Espaces minibuts de 2 mètres Larg : 12m Long : 16m		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
Si une équipe n'a pas touché le ballon, l'éducateur énonce à haute voix "BALLON MAGIQUE" et transmet le ballon à un des 2 joueurs pour qu'ils puissent à leur tour attaquer.			
FAIRE TOMBER LES QUILLES			Variables
Objectifs : Améliorer les contrôles et les passes	Durée 7 à 10 minutes		Faire plusieurs manches.
But : Faire tomber les 4 cônes le plus rapidement possible.	Nbre de joueurs 6 à 10 joueurs		Simplifier ou complexifier en réduisant la distance de tir.
Consignes : Les joueurs de chaque équipe doivent se répartir de chaque côté des lignes matérialisant les limites de passes. Ils s'échangent les ballons en essayant de faire tomber un cône lors de la transmission.	Espaces 25 / 15		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
			Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler.
			Variables
Objectifs : Améliorer la motricité générale et les passes	Durée 7 à 10 minutes		Changer les équipes d'atelier
Consignes : Les joueurs se placent dans les colonnes entre les coupelles.	Nbre de joueurs 6 à 10 joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Ils doivent faire la passe au joueur en face d'eux puis pour rejoindre l'autre colonne, réaliser l'atelier de motricité (pas chassés, saut cloche pied dans les cerceaux, marche arrière, saut pied joint)	Espaces 20 / 20		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.

VOS CONTACTS AU SEIN DU DISTRICT

Pour toutes démarches administratives (modification de terrain, ajout/retrait d'équipe...)
Envoyer un mail au secrétariat du district : secretariat@haute-saone.fff.fr



INTERLOCUTEUR PRIVILEGIE EN U7

Louis Mougin, CTD DAP

lmougin@haute-saone.fff.fr

06 73 53 60 99



Stéphane Begel, CTD PPF

sbegel@lbfc.fff.fr

06 47.65.06.26



Florent Burkhalter, assistant technique

06.87.46.68.53



Mathieu Geloso, apprenti

06.86.62.47.55



Conseillère en développement associatif

sbarbier@haute-saone.fff.fr

06.79.51.46.13