

GUIDE PLATEAUX U7 PHASE AUTOMNE 2021



ORGANISATION GENERALE

6 à 10 équipes sont convoquées sur un même lieu de plateau.

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

IMPORTANT : les clubs doivent respecter les équipes engagées. Aucune équipe supplémentaire ne peut être engagée sans l'accord du district.

Les équipes ont rendez-vous à 9H45. Le plateau doit débuter à 10H15.

En cas d'absence d'une ou plusieurs équipes, **avertir le club organisateur et le district**. Tous les parents doivent être à l'extérieur du terrain.

Afin de gagner du temps, les clubs doivent remplir leurs feuilles de matchs à l'avance.

CALENDRIER PHASE AUTOMNE 2021

- Plateau N°1 : Samedi 18 septembre 2021
- Plateau N°2 : Samedi 02 octobre 2021
- Plateau N°3 : Samedi 16 octobre 2021
- Plateau N°4 : Samedi 06 novembre 2021
- Plateau N°5 : Samedi 20 novembre 2021

LOIS DU JEU

	U6 Grande Section (2016)	U7 CP (2015)
Effectifs	Football à 4 (3 joueurs et 1 gardien)	
Remplaçants	0 à 2 : limiter au maximum les remplaçants	
Tacle	Interdit	
Dimension des terrains	30m de long X 20m de large	
Dimension des buts	4 m X 1,5 m	
Zone du gardien	Zone de 8 mètres	
Hors jeu	Pas de hors-jeu	
Taille des ballons	Taille 3	
Temps de jeu	40 minutes de matchs et 20 minutes d'ateliers	
Engagement	Vers l'avant ou l'arrière	
Coup de pied de but « 6 mètres »	A 6 m face au but. Zone protégée* Le « 6 mètres » s'effectue obligatoirement au pied, ballon arrêté.	
Touche	Au pied : passe ou rentrée en conduite de balle, obligation de faire une passe avant de pouvoir marquer. Adversaire à 4 m.	
Coups francs	Coup-Francs directs	
Coups de pied de réparation	8 m	
Mise à distance des joueurs	4 m	
Relance gardien	Uniquement à la main ou pied après avoir posé le ballon au sol (volée et demi-volée interdites).	
	Inciter les joueurs à utiliser la zone protégée.	
Arbitrage	1 arbitre au centre (du club organisateur) de préférence un jeune.	

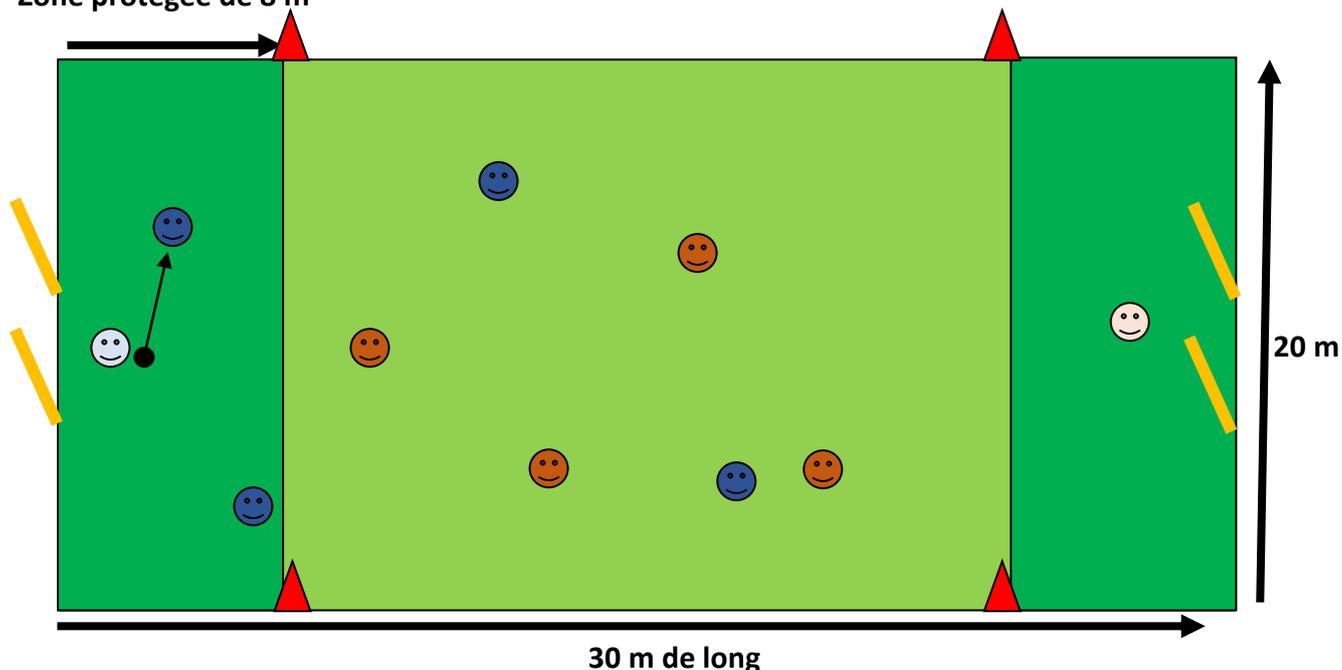
**Le même temps de jeu pour tous :
Un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs!**

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.

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.
- Des cônes placés à 8 m, de chaque côté du terrain dans le sens de la longueur, permettent de déterminer les 2 surfaces de réparation.

ORGANISATION D'UN PLATEAU

PRÉPARER

S'assurer d'avoir le matériel nécessaire (prêt de matériel du District possible).

Convoquer l'encadrement du plateau (arbitres, animateurs ateliers, dirigeants).

Imprimer le guide plateau et disposer des fiches de rotations.

INSTALLER

Installer les terrains de matchs et ateliers

Définir les tâches de l'encadrement (animation des ateliers, arbitrage des matchs, gestion des rotations)

Disposer de chasubles et ballons pour les matchs et ateliers.

AVANT

RASSEMBLER LES ÉQUIPES

Rappeler l'esprit du plateau et les principales lois du jeu aux éducateurs et joueurs/joueuses.

Attribuer les numéros de chaque équipe pour suivre la grille de rotation correspondante au nombre d'équipes participantes au plateau.

ACCUEILLIR

Diriger les équipes vers les vestiaires.

Noter le nombre de joueurs présents pour chaque club ainsi que le nombre d'équipes.

Récupérer les feuilles de match remplies.

GÉRER

Siffler le début et la fin de chaque rotation.

Veiller au bon déroulement des rotations et la durée des pauses entre chaque rotation (5mins).

ANIMER

Mettre à disposition une personne du club accueillant le plateau pour animer les ateliers avec la participation des éducateurs des équipes concernées.

Ce ne sont pas des "repos" mais bien des ateliers qu'il est nécessaire de rendre attraitif et vivant !

PENDANT

RÉGULER

Veiller à ce que les parents restent derrière la main courante.

Tempérer les débordements et excès des adultes.

Anticiper la rotation suivante.

ARBITRER

Mettre à disposition une personne licenciée du club accueillant le plateau pour l'arbitrage sur chaque terrain. (L'arbitrage par des jeunes licenciés des catégories supérieures est fortement conseillé pour l'aspect éducatif, la découverte de la fonction et l'investissement dans le club.)

RANGER

Demander aux équipes de ramasser le matériel à la fin de la dernière rotation et leur préciser où le déposer.

Être vigilant avec le matériel dangereux (piquets notamment)

COMPLÉTER

Concierter l'ensemble des éducateurs afin de remplir la fiche bilan du plateau avec les nombres de joueurs et d'équipes présentes.

Préciser le niveau général de chaque équipe en tenant compte des rencontres du jour.

(Il n'y a pas de résultats)

APRES

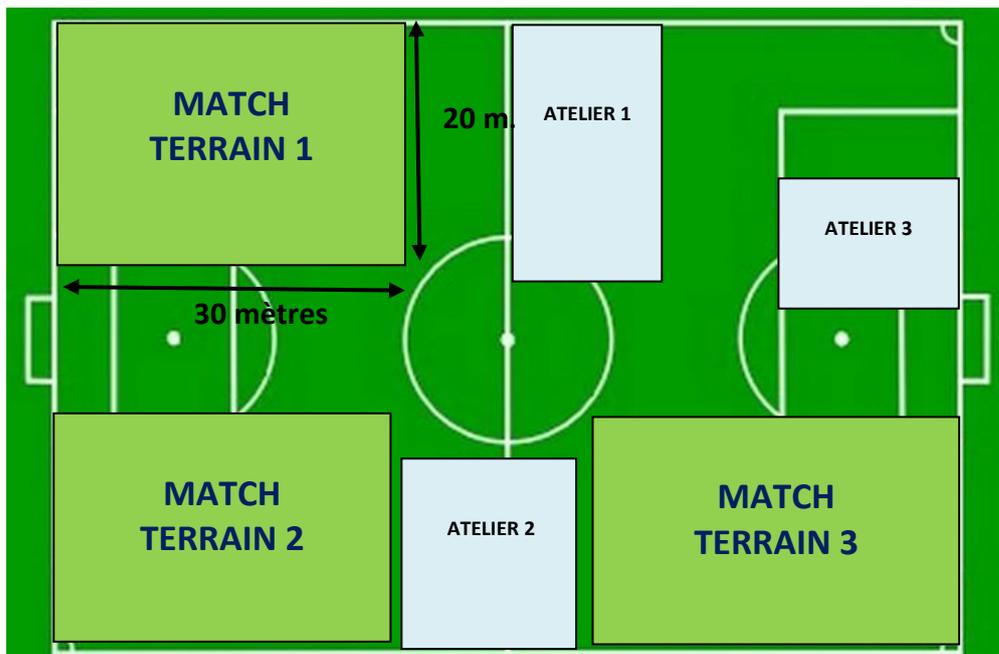
TRANSMETTRE

Renvoyer la fiche bilan du plateau accompagnée de toutes les feuilles de matchs des équipes présentes.

ECHANGER

Permettre un moment d'échanges avec les parents, dirigeants et éducateurs lors de la collation d'après plateau.

PLATEAU A 10 EQUIPES



ORGANISATION :

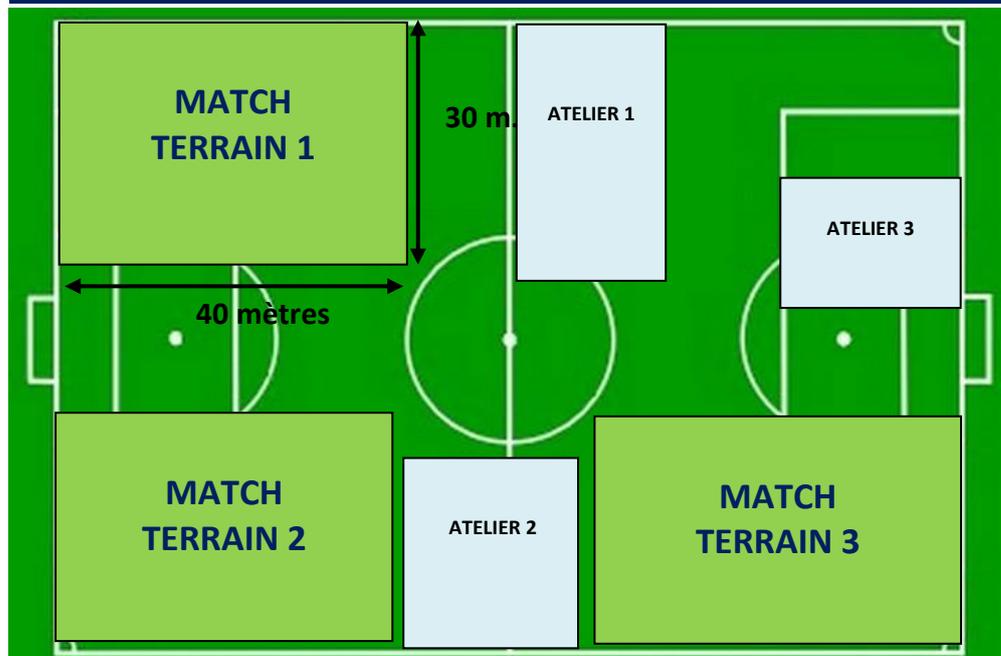
- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 10.
- Chaque équipe fait 4 matchs et 3 ateliers.
- Chaque rotation dure **8 minutes**.
- Temps de pause entre chaque rotation de **4 minutes**.

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

Aide à l'attribution des numéros :

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

PLATEAU A 9 EQUIPES



ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 9.
- Chaque équipe fait 4 matchs et 2 ateliers.
- Chaque rotation dure **10 minutes**.
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes**.

GRILLE DE ROTATION A 9 EQUIPES : 3 terrains + 3 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 1
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 3	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 3
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 3
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 3	Terrain 3	Atelier 2
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 3	Atelier 3	Terrain 1
ÉQUIPE 8	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 9	Atelier 3	Terrain 3	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 3

Aide à l'attribution des numéros :

L'équipe n°1 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **4, 6, 8 et 9**

L'équipe n°2 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **5, 6, 7 et 9**

L'équipe n°3 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **5, 7, 8 et 9**

L'équipe n°4 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 5, 6 et 7**

L'équipe n°5 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 3, 4 et 8**

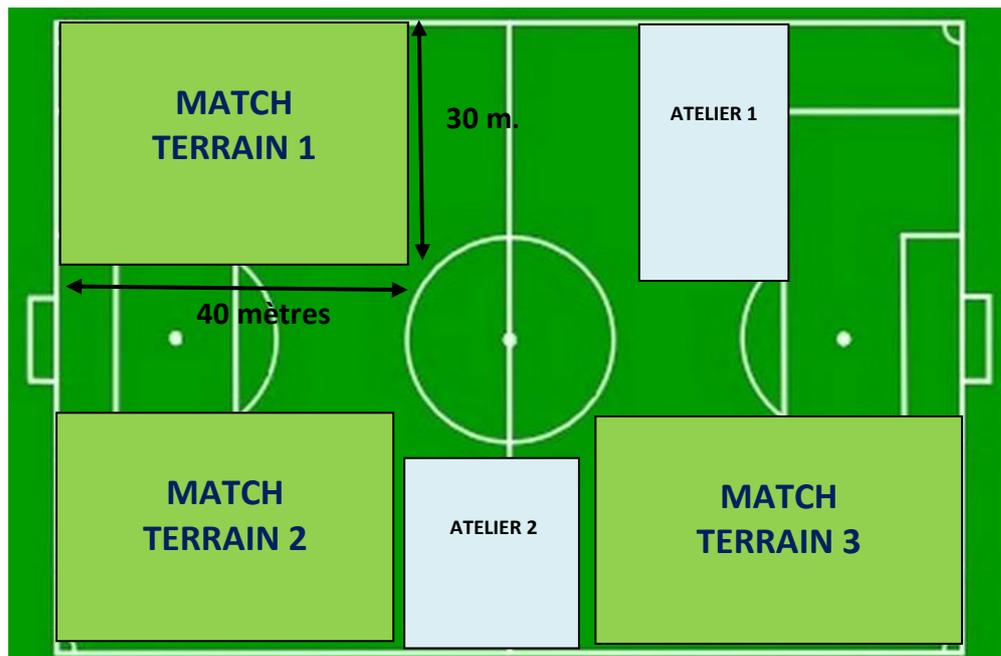
L'équipe n°6 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2, 4 et 9**

L'équipe n°7 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 3, 4 et 8**

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

L'équipe n°9 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2, 3 et 6**

PLATEAU A 8 EQUIPES



ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 8.
- Chaque équipe fait 4 matchs et 2 ateliers.
- Chaque rotation dure **10 minutes**.
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes**.

GRILLE DE ROTATION A 8 EQUIPES : 3 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Atelier 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3	Terrain 1
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 3
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1
ÉQUIPE 7	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2
ÉQUIPE 8	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1

Aide à l'attribution des numéros :

L'équipe n°1 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **3, 5 et 6**

L'équipe n°2 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **3, 4 et 8**

L'équipe n°3 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2 et 6**

L'équipe n°4 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 5 et 7**

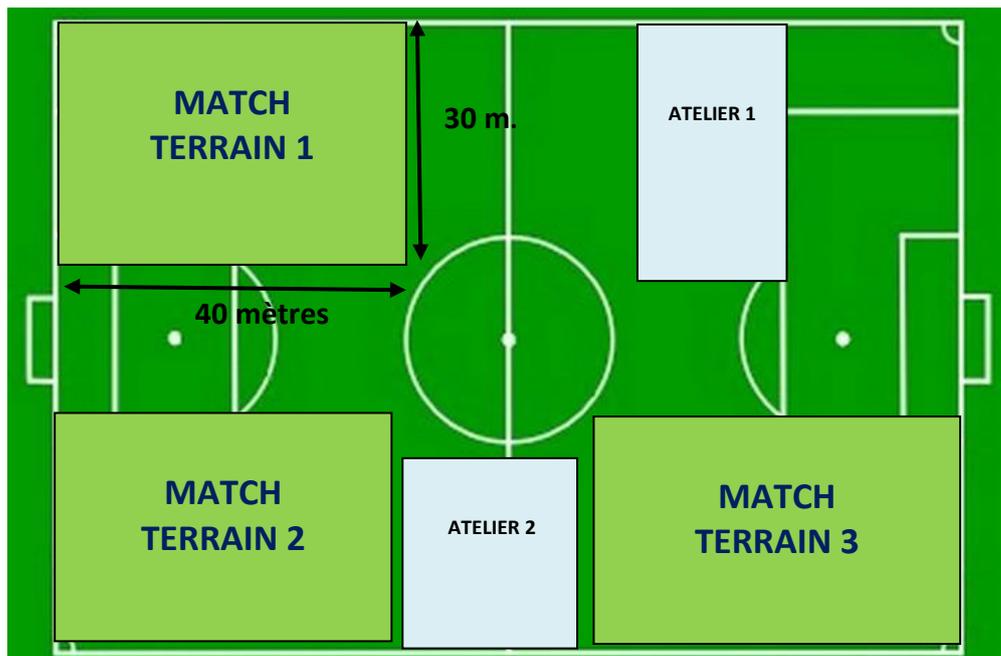
L'équipe n°5 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 4 et 7**

L'équipe n°6 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 3 et 8**

L'équipe n°7 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **4, 5 et 8**

L'équipe n°8 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 6 et 7**

PLATEAU A 7 EQUIPES



ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 7.
- Chaque équipe fait 4 matchs et 2 ateliers (dont 1 atelier jonglages).
- Chaque rotation dure **10 minutes**.
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes**.

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

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 2
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 1

Aide à l'attribution des numéros :

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

L'équipe n°2 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **3 et 5**

L'équipe n°3 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2 et 6**

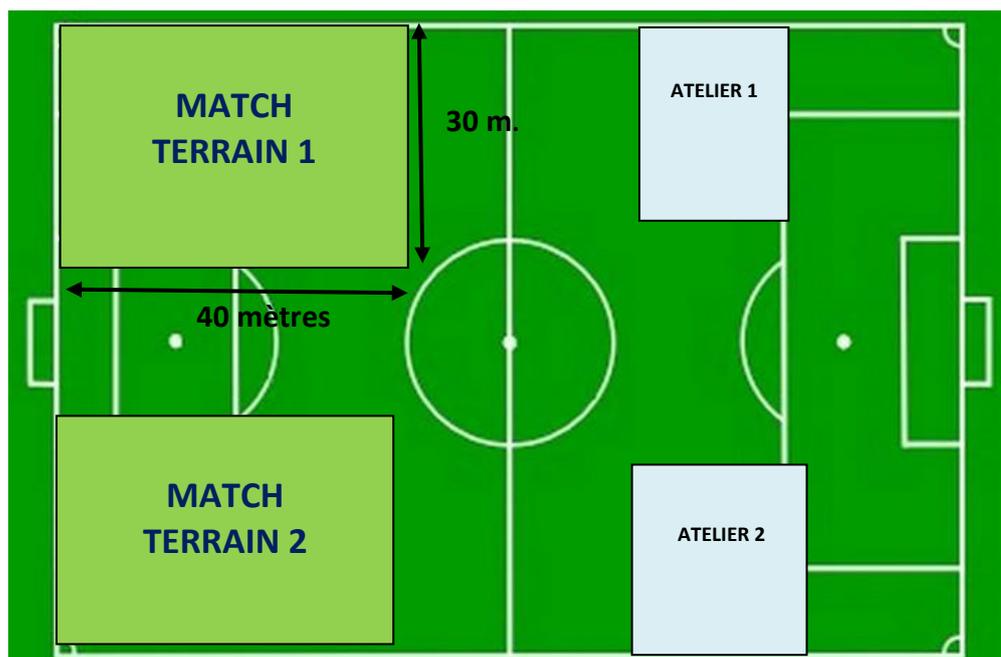
L'équipe n°4 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **6 et 7**

L'équipe n°5 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1 et 2**

L'équipe n°6 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **3 et 4**

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

PLATEAU A 6 EQUIPES



ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 6.
- Chaque équipe fait 4 matchs et 2 ateliers.
- Chaque rotation dure **10 minutes**.
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes**.

GRILLE DE ROTATION A 6 EQUIPES : 2 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 1
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 1
ÉQUIPE 5	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 6	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2

Aide à l'attribution des numéros :

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

L'équipe n°2 ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : **5**

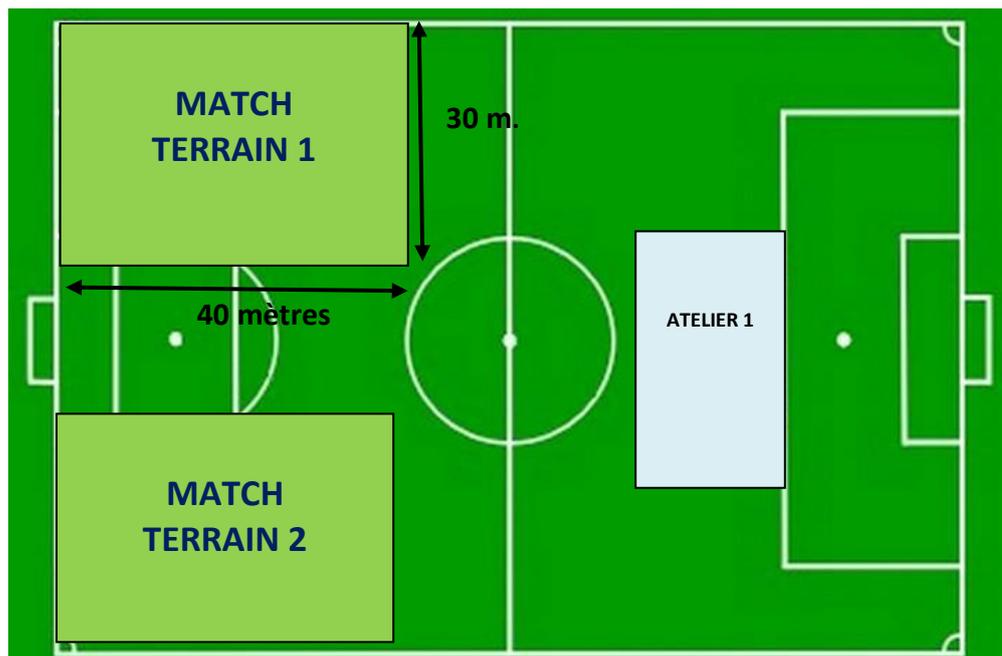
L'équipe n°3 ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : **1**

L'équipe n°4 ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : **6**

L'équipe n°5 ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : **2**

L'équipe n°6 ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : **4**

PLATEAU A 5 EQUIPES



ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 5.
- Chaque équipe fait 4 matchs et 1 atelier.
- Chaque rotation dure **12 minutes**.
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes**.

ROTATION A 5 EQUIPES : 2 terrains + 1 atelier (rotation de 12 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 1
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2
ÉQUIPE 5	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 1

RECAPITULATIF GRILLES DE ROTATIONS

ROTATION A 5 EQUIPES : 2 terrains + 1 atelier (rotation de 12 minutes)					
	ROTATION	ROTATION	ROTATION	ROTATION	ROTATION 5
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 1
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2
ÉQUIPE 5	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 1

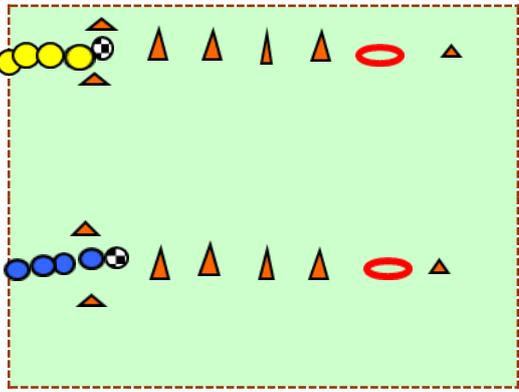
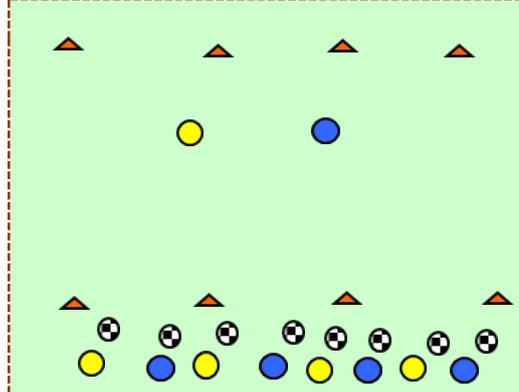
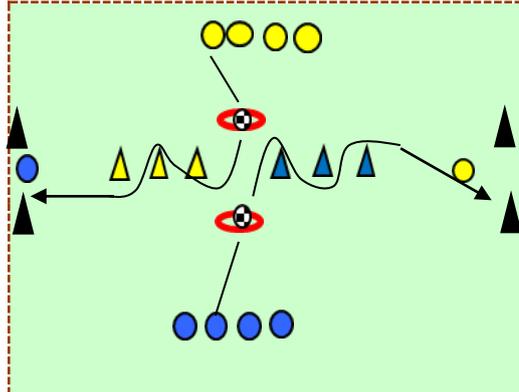
GRILLE DE ROTATION A 6 EQUIPES : 2 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)						
	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 1
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 1
ÉQUIPE 5	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 6	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2

GRILLE DE ROTATION A 7 EQUIPES : 3 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)						
	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION	ROTATION	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 2
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 1

GRILLE DE ROTATION A 8 EQUIPES : 3 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)						
	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION	ROTATION	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 3
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Atelier 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3	Terrain 1
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1
ÉQUIPE 7	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2
ÉQUIPE 8	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1

GRILLE DE ROTATION A 9 EQUIPES : 3 terrains + 3 ateliers (rotation de 10 minutes)						
	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 1
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 3	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 3
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 3
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 3	Terrain 3	Atelier 2
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 3	Atelier 3	Terrain 1
ÉQUIPE 8	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 9	Atelier 3	Terrain 3	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 3

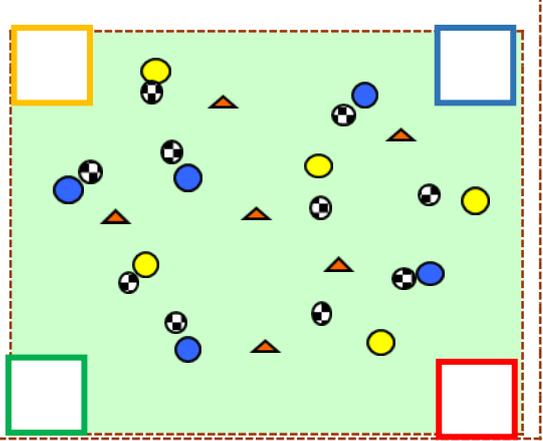
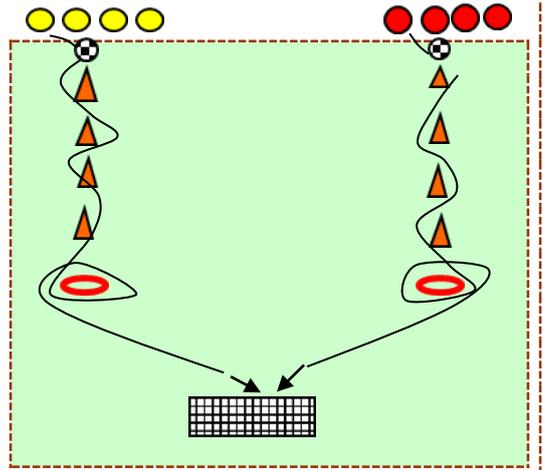
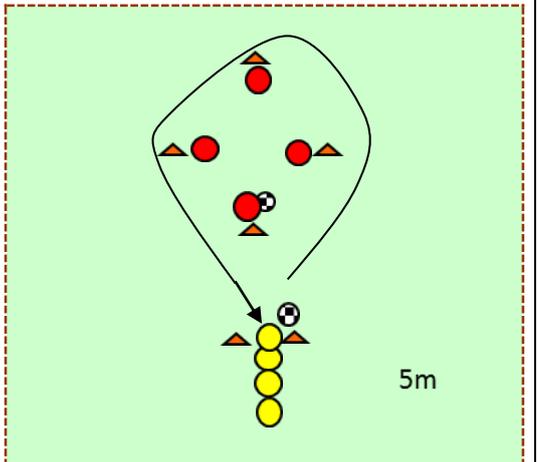
10 équipes : 3 terrains + 3 ateliers							
	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6	ROTATION 7
	1	2	3	4	5	6	7
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3	Terrain 2
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 3
ÉQUIPE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

Explications	Schémas	Variantes
<p>RELAIS :</p> <p>Relais par équipe Le premier joueur part, réalise le slalome fait le tour du cerceau, contourne le cône et revient sans passer par le parcours le plus vite possible. Le deuxième joueur de l'équipe peut partir dès que le joueur précédent lui a donné le ballon.</p> <p>Faire une course entre les deux équipes.</p>		<p>1^{ère} manche en tenant le ballon dans les mains.</p> <p>Puis les autres manches passages en conduite de balle.</p> <p>Organiser des courses entre les deux équipes.</p>
<p>EPERVIER :</p> <p>Les joueurs avec le ballon en conduite de balle doivent traverser le terrain jusqu'à la zone en face sans se faire sortir leur ballon par le « renard ». Celui qui se fait sortir son ballon devient « renard » avec celui qui l'a touché</p>		<p>1^{ère} manche ballon à la main, les « renards » doivent toucher les « lapins » qui traversent.</p> <p>Les autres manches au pied en conduite de balle. Les « renards » doivent sortir le ballon des « lapins ».</p>
<p>BERET :</p> <p>Chaque joueur a un numéro différent entre 1 et 4. A l'annonce de son numéro par l'éducateur, le joueur doit aller prendre le ballon dans le cerceau de son équipe, faire le slalom puis tirer dans le but (4mètres) 1 point pour le joueur le plus rapide à marquer.</p>		<p>Changer les numéros et le gardien régulièrement.</p> <p>Animer, compter les points.</p>

PLATEAU 2 – SAMEDI 2 OCTOBRE 2021

Explications	Schémas	Variantes
<u>RELAIS</u>		
<p>Relais par équipe. Ballon en main, on pose un pied entre chaque coupelle, tour du cerceau, et on contourne les 2 cônes pour revenir donner le ballon au joueur suivant. Être la première équipe à finir le parcours (1 passage par joueur)</p>		<p>1^{ère} manche ballon à la main, puis toutes les manches suivantes en conduite de balle.</p>
<p><u>REEMPLIR SA MAISON</u></p> <p>Aller chercher des ballons dans les maisons adverses pour les ramener dans sa maison.</p> <p>Faire attention à lever la tête pour éviter les collisions, interdiction de prendre deux ballons par trajet et de prendre le ballon à un adversaire L'équipe qui ramène le plus de ballons dans sa maison sur un temps donné à gagner</p> <p><u>Temps de jeu par manche : 45 secondes</u></p>		<p>1^{ère} manche ballon à la main, puis toutes les manches suivantes en conduite de balle.</p>
<u>1 CONTRE 1</u>		
<p>1 contre 1 avec 2 buts à attaquer et 2 buts à défendre. L'action s'arrête après un but ou quand le ballon sort du terrain. On compte les points puis on fait la même chose avec le ballon qui part de l'autre équipe</p>		<p>Idem mais le joueurs ne doit plus tirer dans le but pour marquer, mais passer en conduite de balle dans l'une des deux portes.</p>

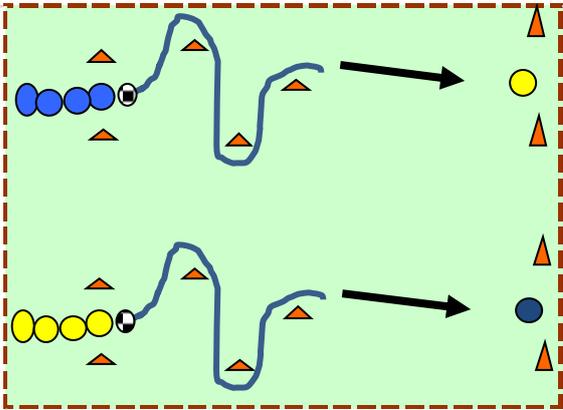
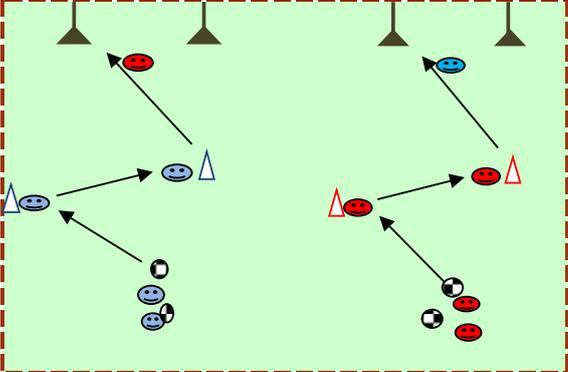
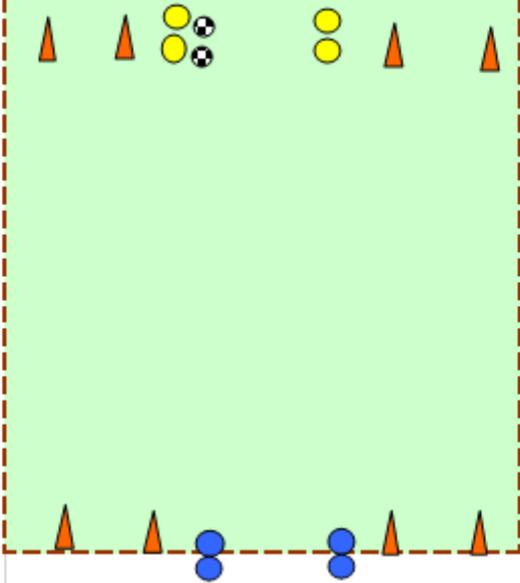
PLATEAU 3 – SAMEDI 16 OCTOBRE 2021

Explications	Schémas	Variantes
<p><u>LES 4 COINS</u></p> <p>Consignes : Les joueurs se déplacent en conduite de balle. Au signal de l'éducateur, ils doivent aller le plus vite possible dans le carré annoncé par l'éducateur (vert, rouge, bleu ou jaune)</p>		<p>Même chose mais faire le tour complet d'une coupelle avant dans le carré.</p>
<p><u>BERET BALLON</u></p> <p>Donner un numéro à chaque joueur.</p> <p>A l'annonce de leur numéro, les joueurs récupèrent le ballon pour réaliser le slalom, faire le tour complet du cerceau et marquer avant l'équipe adverse</p>		<p>Changer le numéro des joueurs après que tous les joueurs soit passés et les faire changer de position de départ</p> <p>Annoncer les numéros sous forme de calcul mental et les faire changer de position de départ</p>
<p><u>L'HORLOGE</u></p> <p>L'équipe qui est dans "l'horloge" doit réaliser le plus de tour d'horloge possible en faisant des passes. Pendant que chaque joueur de l'autre équipe doit faire le tour de l'horloge en conduite de balle.</p> <p>Quand tous les joueurs ont fait le tour de l'horloge en conduite de balle, annoncer le nombre d'heure et changer les rôles.</p> <p>Puis on inverse les équipes</p> <p>L'équipe qui a fait le plus de tour d'horloge à gagner</p>		<p>Changer de sens pour contourner l'horloge en conduite de balle.</p>

PLATEAU 4 – SAMEDI 06 NOVEMBRE 2021

Explications	Schémas	Variantes
<p>CONDUITE</p> <p>Exercice technique en duel Buts: réaliser le circuit technique et marquer le plus rapidement possible. Consignes : 2 équipes s'affrontent sur cet exercice technique sous forme de duel. Au signal, un joueur de chaque équipe part en conduite de balle et doit faire le tour du complet du cerceau puis slalomer entre les cônes et ensuite frapper au but (sur le gardien adverse). Le joueur qui marque le premier donne un point à son équipe.</p>		<p>Changer régulièrement les gardiens.</p>
<p>1 CONTRE 1</p> <p>Départs en simultanés des 2 côtés, l'attaquant part en conduite de balle et doit passer de l'autre côté de la "rivière" en conduite pour pouvoir ensuite aller frapper au but pour marquer. Le défenseur ne peut défendre que dans le carré et doit récupérer le ballon et/ou le sortir du carré. Dès que le ballon est sorti des limites du rectangle le duel est fini.</p>		<p>Veiller à changer les gardiens et les défenseurs régulièrement</p>
<p>FAIRE TOMBER LES QUILLES :</p> <p>2 équipes. Au signal, les joueurs partent, slalome entre les cônes et tirent pour essayer de faire tomber les cônes. Puis chaque joueur va chercher son ballon et revient dans sa colonne. Le deuxième joueur de la colonne peut partir une fois que le premier à tiré. L'équipe qui fait tomber tous ses cônes en premier, gagne le jeu.</p>		<p>Modifier le parcours de conduite de balle.</p>

PLATEAU 5 : SAMEDI 20 NOVEMBRE 2021

Explications	Schémas	Variantes
<p>Consignes : Au signal de l'éducateur les joueurs partent en même temps, réalisent le slalom et doivent marquer dans le but avec le gardien de l'équipe adverse. 1 point pour le joueur qui tire en premier et 1 point pour le joueur qui marque un but</p>		<p>Changer régulièrement les gardiens. Compter les points. Organiser une compétition entre les deux équipes.</p>
<p>Les joueurs réalisent un passe et suit jusqu'au dernier joueur qui conduit le ballon sur quelques mètres et qui frappe. Le joueur qui a frappé, récupère son ballon et retourne se placer au départ du circuit.</p>		<p>Changer les gardiens régulièrement. Compter les points.</p>
<p>Consignes : 2 contre 2 2 buts à attaquer et 2 buts à défendre, se rapprocher du but pour tirer 2 passages où les jaunes commencent avec le ballon puis 2 passages où ce sera les bleus (leur dire qu'il ne faut pas être trop proche du coéquipier qui a le ballon = s'écarter)</p>		<p>2 contre 1 si c'est trop difficile pour l'équipe qui a le ballon</p>