PLATEAU U7

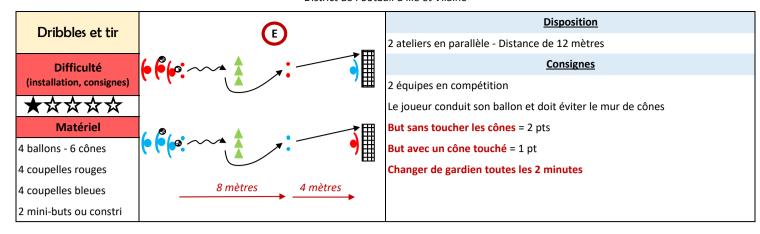
FICHE PLATEAU

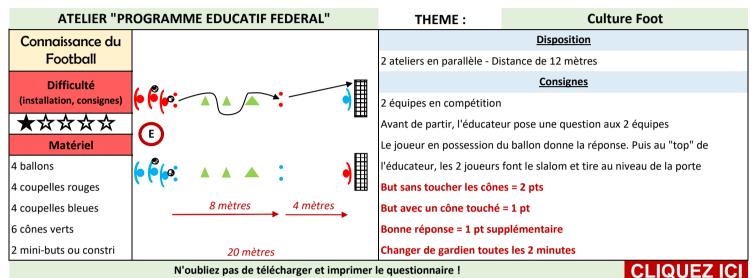
Plateau N°	Thème Technique		
6	Dribble		

Atelier PEF - Thème					
Connaissance du Football	Culture Foot				

MATERIEL POUR	21 ballons	22 coupelles bleues	22 coupelles rouges	8 coupelles blanches	3 cerceaux
LES ATELIERS	18 cônes verts	4 cônes rouges	4 cônes bleus	14 cônes jaunes	4 mini-buts

Motricité	• 🛕 🙀 🔊	<u>Disposition</u>		
	· • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	2 ateliers en parallèle - Distance de 8 mètres		
Difficulté		<u>Consignes</u>		
(installation, consignes)		Jeu sous forme de relais - Aller ballon en main, au dessus de la tête		
****	E	Retour en conduite de balle		
Matériel		Pour passer le relais : stopper le ballon avec la semelle et taper dans		
4 ballons		la main du partenaire suivant		
8 cônes (bleus, rouges)	• • •	Sur le trajet aller : déplacement en cloche pied, pas chassés, marche		
8 coupelles rouges	• 🛣 🛣 •	arrière		
8 coupelles bleues		Sur le trajet retour : grand pont : le ballon passe d'un côté, le		
8 coupelles blanches	8 mètres	joueur de l'autre		
Les gendarmes et	♣	<u>Disposition</u>		
les voleurs		Carré de 16 mètres de côté - "Cachettes" = 2 mètres de profondeur		
Difficulté	•	Consignes		
(installation, consignes)	Å △ △	6 "voleurs" sont dans le "repère" (zone au milieu) et 2 joueurs sont		
XXXXXX		"gendarmes" - Les "voleurs" doivent en conduite de balle rejoindre une		
Matériel		des 4 "cachettes" (zones jaunes) - Les "gendarmes" doivent sortir un		
6 ballons		maximum de ballon		
12 cônes jaunes	**************************************	A la fin de la manche, on change les "gendarmes"		
4 cônes verts	<u>k</u>	<u>Variante</u> 1- Jeu à la main (ne pas se faire toucher)		
Béret à 2		Disposition		
mini-buts	E	2 "maisons" de 2x6m - 2 buts de chaque côté du terrain		
	• • • • • •	Consignes		
Difficulté (installation, consignes)	ζ'	Les joueurs se mettent en file indienne dans leur "maison"		
<u> </u>	<i>\</i>			
XXXXX		Au signal, le joueur part en conduite de balle et doit marquer en		
Matériel	7	"stop-ball" dans l'un des 2 buts		
1 ballon	•	Si le défenseur récupère le ballon il peut à son tour aller marquer		
4 coupelles rouges		1 but = 1 point		
4 coupelles bleus		<u>Variantes</u>		
4 cônes (jaunes, verts)	10 mètres	1- But jaune = 1 pt / But vert = 2 pts		
La caucacii i a sulii		<u>Disposition</u>		
Le cerceau neutre		Distance de 8 mètres		
Difficulté	4	<u>Consignes</u>		
(installation, consignes)	(2 équipes en compétition - Jeu sous forme de relais		
****		Le joueur part en conduite de balle faire le tour de son cerceau		
Matériel	\ () (E)	Sur le retour, il fait le tour du cerceau neutre puis retourne au départ		
		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
2 ballons	666· 💝 🖰 🔘)	Pour passer le relais : stopper le ballon avec la semelle et taper dans		
2 coupelles rouges	(PF.)	la main du partenaire suivant		
2 coupelles bleues		<u>Variantes</u>		
3 cerceaux	8 mètres	1- Imposer le pied pour la conduite		
1		1		





Un coup de main pour gérer votre plateau?

Pierre Antoine ROLLAND 06 56 68 96 41

parolland@foot35.fff.fr

COMMENT ORGANISER UN PLATEAU?

J-2

Envoyer un mail aux clubs participants pour s'assurer du nombre d'équipes

Demander confirmation aux personnes mobilisées pour encadrer le plateau (U15-U17-U19 ou même Seniors!)

Prévoir le goûter

Jour J - 1h avant le début du plateau

Imprimer une FICHE BILAN et la FICHE PLATEAU correspondante (une par équipe)

Préparer le matériel et installer les ateliers et les terrains de matchs

Accueillir les équipes et ajuster le plateau en fonction du nombre d'équipes

Jour J - Début du plateau

Autoriser un seul responsable par équipe - Le reste des personnes doivent être derrière la main courante ou à l'extérieur du terrain

Expliquer le sens des rotations

(ASTUCE : donner une chasuble aux responsables d'équipes qui tournent dans le sens des aiguilles d'une montre !)

Répartir les équipes sur les ateliers et commencer (coup de sifflet pour le début et la fin des rotations)

Jour J - Fin du plateau

Distribuer le goûter

Retourner la FICHE BILAN et les FICHES CLUB à votre responsable de secteur