Organisation Plateau U7 NORD 2

16 EQUIPES SUR UN TERRAIN DE FOOT à 11

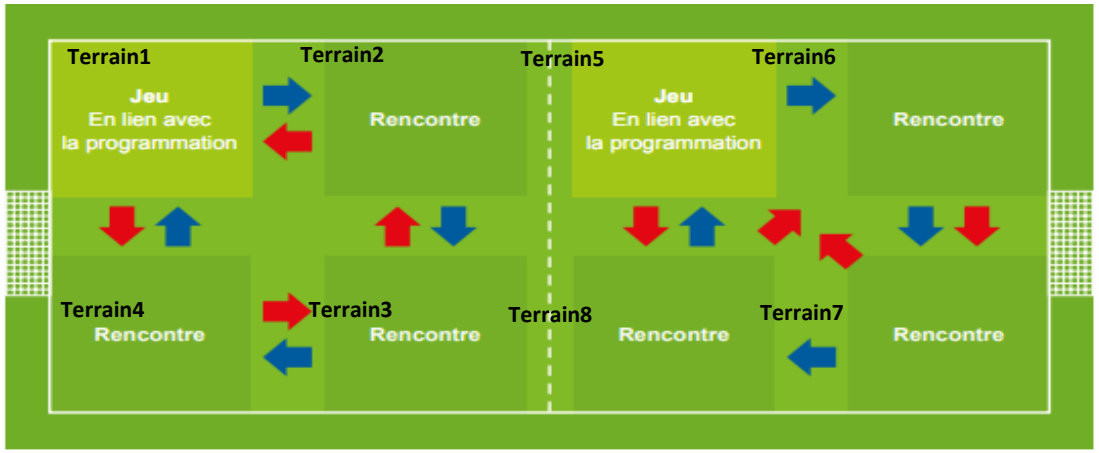
LIEU: Stade Louis DE BEAUMONT 2 à MERVILLE

Date: 9/10-20/11-04/12

Pour faciliter l'organisation du plateau et permettre a vos joueurs d'augmenter leurs temps de jeux
veiller au dédoublement des équipes d'un même club pour avoir un nombre pair d'équipes participantes

* Rotations toutes les **10 minutes** (Possibilité de donner la gestion du temps à un parent)
* Toutes les rencontres débutent et se terminent en même temps par un coup de sifflet.
* **Présentation obligatoire des licences avant la rencontre**

EQUIPES	Nom de l'équipe	terrains				équipes rencontrées
EQUIPE 1	MERVILLE.DAUX 71	1	4	4	4	2 / 3 / 4 / 2
EQUIPE 2	GRENADE 71	1	3	3	4	1 / 4 / 3 / 1
EQUIPE 3	MONDONVILLE 71	2	4	3	1	4 / 1 / 2 / 4
EQUIPE 4	TOAC 71	2	3	4	1	3 / 2 / 1 / 3
EQUIPE 5	MERVILLE.DAUX 72	3	1	2	2	7 / 6 / 6 / 8
EQUIPE 6	GRENADE 72	4	1	2	3	8 / 5 / 5 / 7
EQUIPE 7	MONDONVILLE 72	3	2	1	3	5 / 8 / 8 / 6
EQUIPE 8	CADOURS 71	4	2	1	2	6 / 7 / 7 / 5
EQUIPE 9	MERVILLE.DAUX 73	5	8	8	8	10 / 11 / 12 / 10
EQUIPE 10	GRENADE 73	5	7	7	8	9 / 12 / 11 / 9
EQUIPE 11	MONDONVILLE 73	6	8	7	5	12 / 9 / 10 / 12
EQUIPE 12	LAUNAC 71	6	7	8	5	11 / 10 / 9 / 11
EQUIPE 13	MERVILLE.DAUX 74	7	5	6	6	15 / 14 / 14 / 16
EQUIPE 14	GRENADE 74	8	5	6	7	16 / 13 / 13 / 15
EQUIPE 15	LAUNAC 72	7	6	5	7	13 / 16 / 16 / 14
EQUIPE 16	CADOURS 72	8	6	5	6	14 / 15 / 15 / 9



THÈME 1 : LES DÉMÉNAGEURS

JEU U6/U7

PÉRIODE 1

SEPTEMBRE > TOUSSAINT

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur

ORGANISATION

ESPACE

L 20m x l 20m
L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X
4 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X
8 X
4/4 X
10 X
0 X

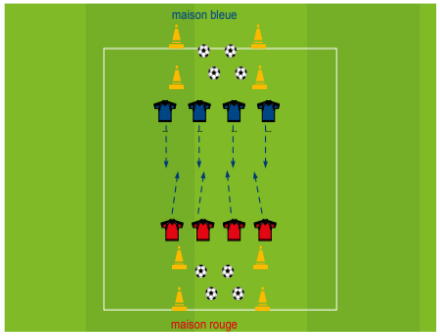
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★★☆☆☆

SCHÉMA



> Conduite de balle
> Déplacement du joueur sans ballon
> Passe courte
> Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Au signal de l'éducateur, les joueurs doivent aller récupérer des ballons dans la maison adverse et les ramener dans leur maison, à la main.

A la fin d'un temps donné, les joueurs s'immobilisent et l'éducateur compte le nombre de ballons dans chaque maison.

BUTS

L'équipe qui a ramené le plus de ballons dans sa maison = 1 point.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

- Possibilité de rajouter des joueurs par équipes mais agrandir l'espace

VARIANTES

- Le joueur ramène le ballon en conduite de balle
- Mettre des obstacles sur le terrain

ANIMATION

- Faire répéter l'action
- Observer / Orienter
- Animer / Encourager / Valoriser

VEILLER À...

- Bien compter les points
- Que les joueurs arrêtent bien le ballon dans leur maison
- 1 minute maximum par manche