



PLATEAUX U7-U9

FICHES D'ORGANISATION DES PLATEAUX





LES FICHES D'ORGANISATION

Comprendre la fiche :

- Sur chaque fiche d'organisation de plateau, vous retrouverez :

LA CATÉGORIE
ET LE NOMBRE
D'ÉQUIPES
U7 ou U9

LES ROTATIONS PAR ÉQUIPES.

Une colonne indiquant les équipes non-rencontrées sur le plateau est présente dans le tableau. Elle vous permettent de prévoir les équipes d'un même club dans les cases échéantes, afin qu'elles ne se rencontrent pas.

» **PLATEAU U7** > 6

Date: Lieu:

ÉQUIPES PRÉSENTES		No rencontre pos.	ROTATIONS				
			1	2	3	4	5
A		/	Déf T1	Ballon Magique T2	Match T3	Match T1	Match T1
B		/	Déf T1	Match T3	Ballon Magique T2	Match T2	Match T2
C		F	Ballon Magique T2	Déf T1	Match T3	Match T3	Match T2
D		E	Ballon Magique T2	Match T3	Déf T1	Match T1	Match T3
E		D	Match T3	Déf T1	Ballon Magique T2	Match T3	Match T1
F		C	Match T3	Ballon Magique T2	Déf T1	Match T2	Match T3

LA DATE ET LE LIEU
Cases à remplir pour le jour du plateau

LE PLAN DES TERRAINS

Selon le nombre d'équipes engagées sur le plateau, vous trouverez l'implantation des terrains. Pour les plateaux de 6 et 8 équipes, les terrains se transforment au cours du plateau, des formes jouées, aux matchs. Pour les plateaux de 10 équipes, les terrains de défis et de ballons magiques restent tels quels.

LES ANIMATIONS DU PLATEAU U7

Le plateau s'organise en 5 rotations. Chaque équipe effectuera :

- Un défi ;
- Une forme jouée "Ballon magique" ;
- 3 temps de matchs.

Un livret rédigé par le District vous permettra de découvrir l'ensemble des animations du plateau. Chaque samedi, un défi et une forme "ballon magique" seront désignés via les différents calendriers de secteurs.



Cliquez sur l'image pour accéder au livret

Pour réaliser correctement les animations, le club d'accueil se chargera de fournir le nombre de ballons suffisant (charge aux clubs présents sur le plateau de soigneusement utiliser le matériel).

LES BUTS À FILETS

Nous demandons à nos clubs du territoire, d'utiliser un maximum possible les buts à filets prévus pour les rencontres des U7 et des U9. Matériel devenu indispensable à la bonne tenue du plateau, cela peut changer drastiquement l'organisation et le rendu de votre plateau pour les enfants.

Marquer dans un but comme les grands, c'est chouette non ?



L'ORGANISATION DES ÉQUIPES

Avant le plateau :

- Communication dans les secteurs : via les différents canaux de communication (groupes WhatsApp, ...) afin de s'assurer sur le nombre d'équipes présentes, le nombre d'équipes par clubs, le lieu définitif du plateau, etc...

Le jour du plateau :

- Communication dans les secteurs : en cas de terrain impraticable, c'est au club d'accueil d'annoncer l'annulation ou le changement de lieu du plateau si nécessaire. S'il n'y a pas de changement par rapport au planning de base, le plateau doit se dérouler avec les équipes inscrites.
- Installation des terrains : voir les conseils ci-dessous.
- Arrivée des équipes sur le lieu de plateau : importance de la ponctualité, dans un but de mise en place efficace du plateau. Il est demandé aux équipes visiteuses d'arriver 30 minutes avant l'heure de début de plateau (dernier délai).
- Communication entre éducateurs présents : s'assurer du nombre d'équipes venues, remettre les fiches de rotations et expliquer les jeux/défis à mettre en place sur le plateau.

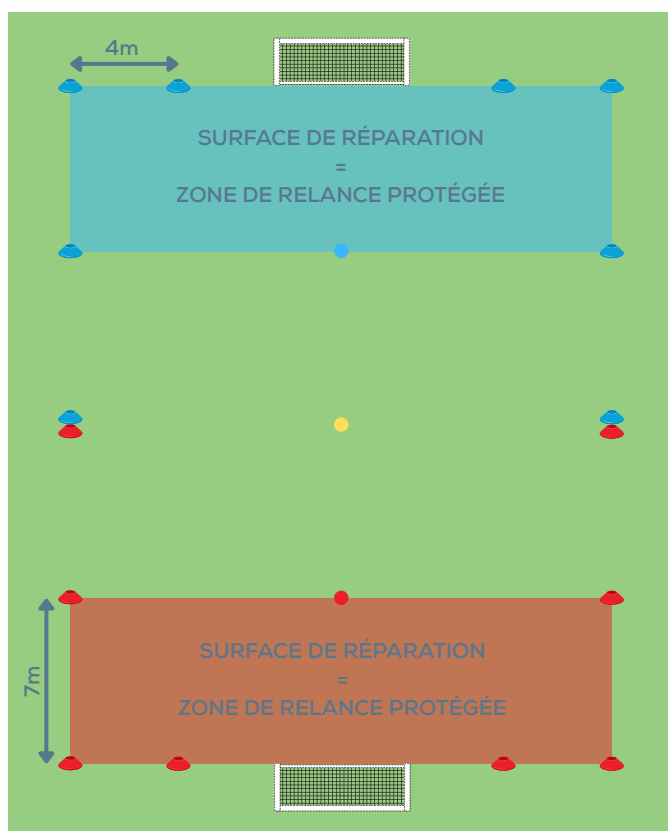
Pendant les rencontres :

- Gérer les rotations : tout d'abord s'assurer de la bonne compréhension des rotations grâce à la fiche relative pour que les rotations soient fluides et rapides.
- Gérer le temps de jeu : la fiche de rotations proposée par le District se forme en 5 temps de jeu de 10 minutes (rappel : temps de jeu en U7 = 50 minutes). La fiche permet aux équipes de changer de terrain sur le plateau afin de ne pas rester « fixes ».

Après le plateau :

- S'assurer du plaisir pris par les enfants.
- Faire un bref bilan avec les éducateurs présents autour du traditionnel pot de fin de plateau.

LA PRÉPARATION DES TERRAINS U7



- Dimensions : 28m de long (disposer une coupelle tous les 7m) par 20m de large (disposer une coupelle à 4m du point de corner, et centrer le but)
- But = 4m de largeur / 1,50m de hauteur
- Relance protégée = la relance protégée est délimitée par la zone allant de la ligne de but à ligne de coupelles située à 7m (zone servant également de repère pour la surface de réparation)
- Repères de camps : délimiter les deux camps avec des couleurs différentes (ici un camp bleu et un camp rouge) afin d'apporter un repère supplémentaire aux enfants.

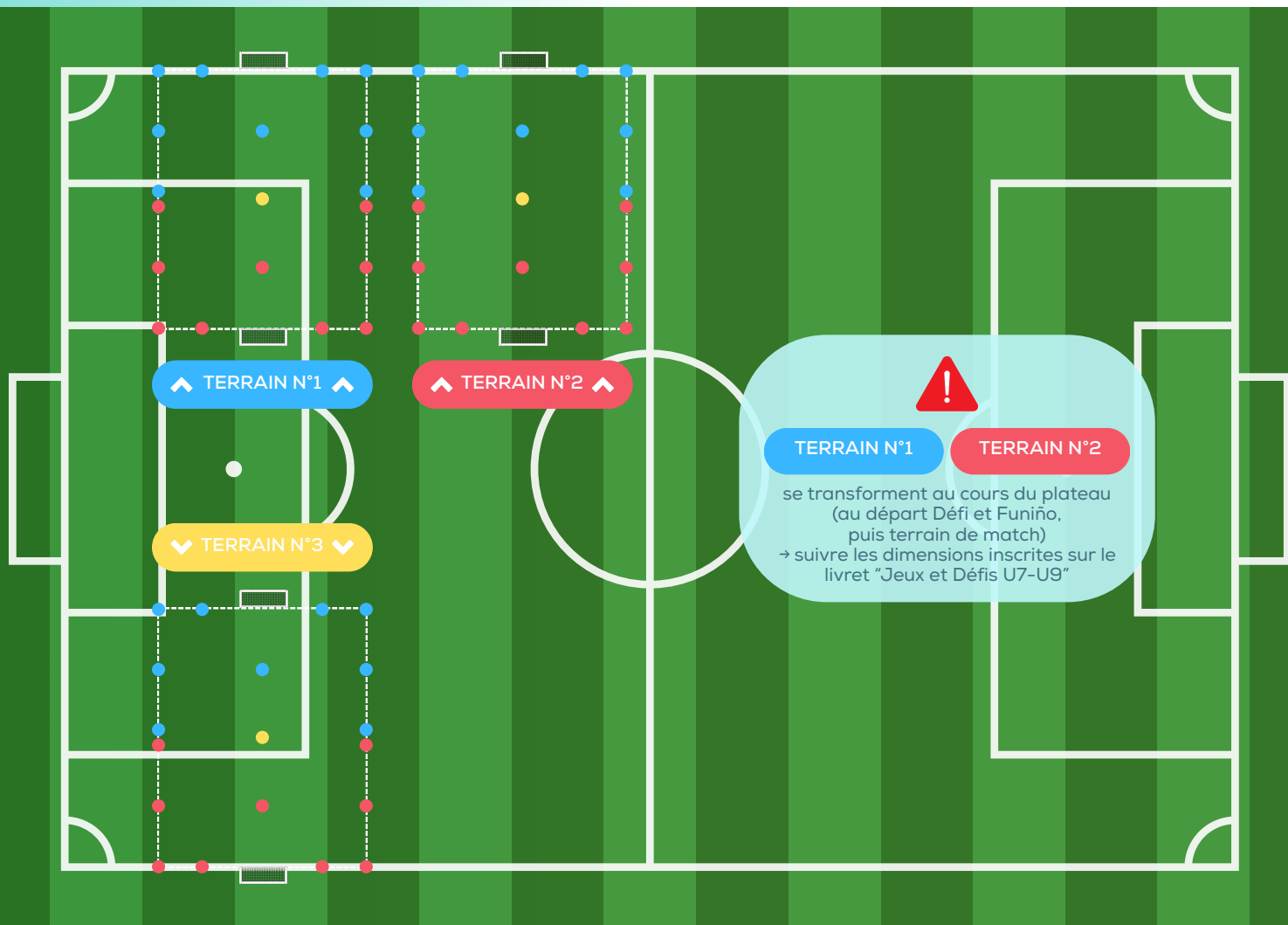
Pour installer 1 terrain, l'éducateur a besoin de :

- 9 coupelles d'une couleur (ici bleu)
- 9 coupelles d'une autre couleur (ici rouge)
- 1 galette d'une 3ème couleur pour repérer le centre du terrain (ici jaune, repère pour l'engagement)

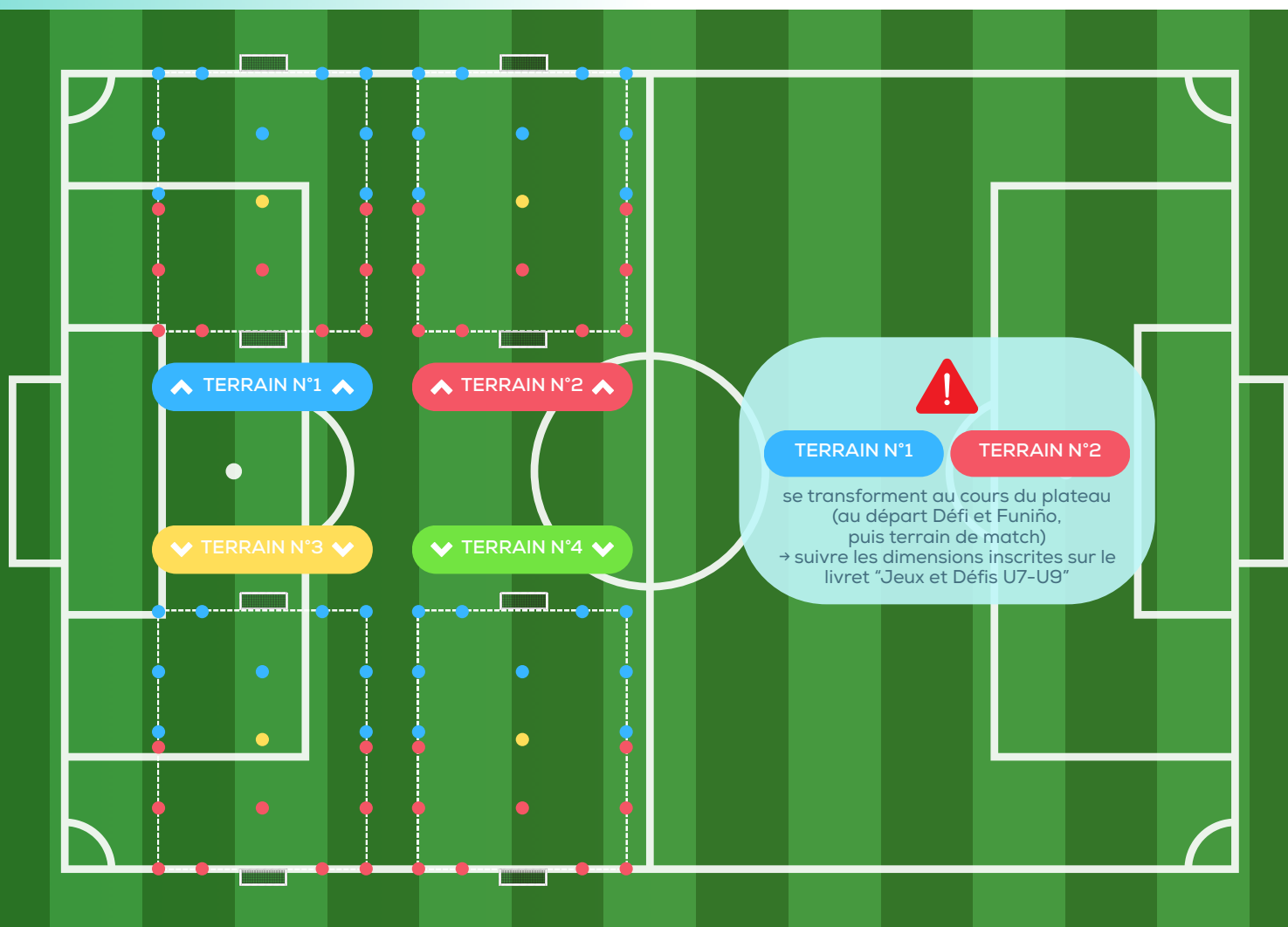
* les couleurs peuvent être différentes par terrains (ex. : ici, le terrain est bleu et rouge, mais il peut y avoir des terrains vert et bleu, ou bleu et jaune, etc...



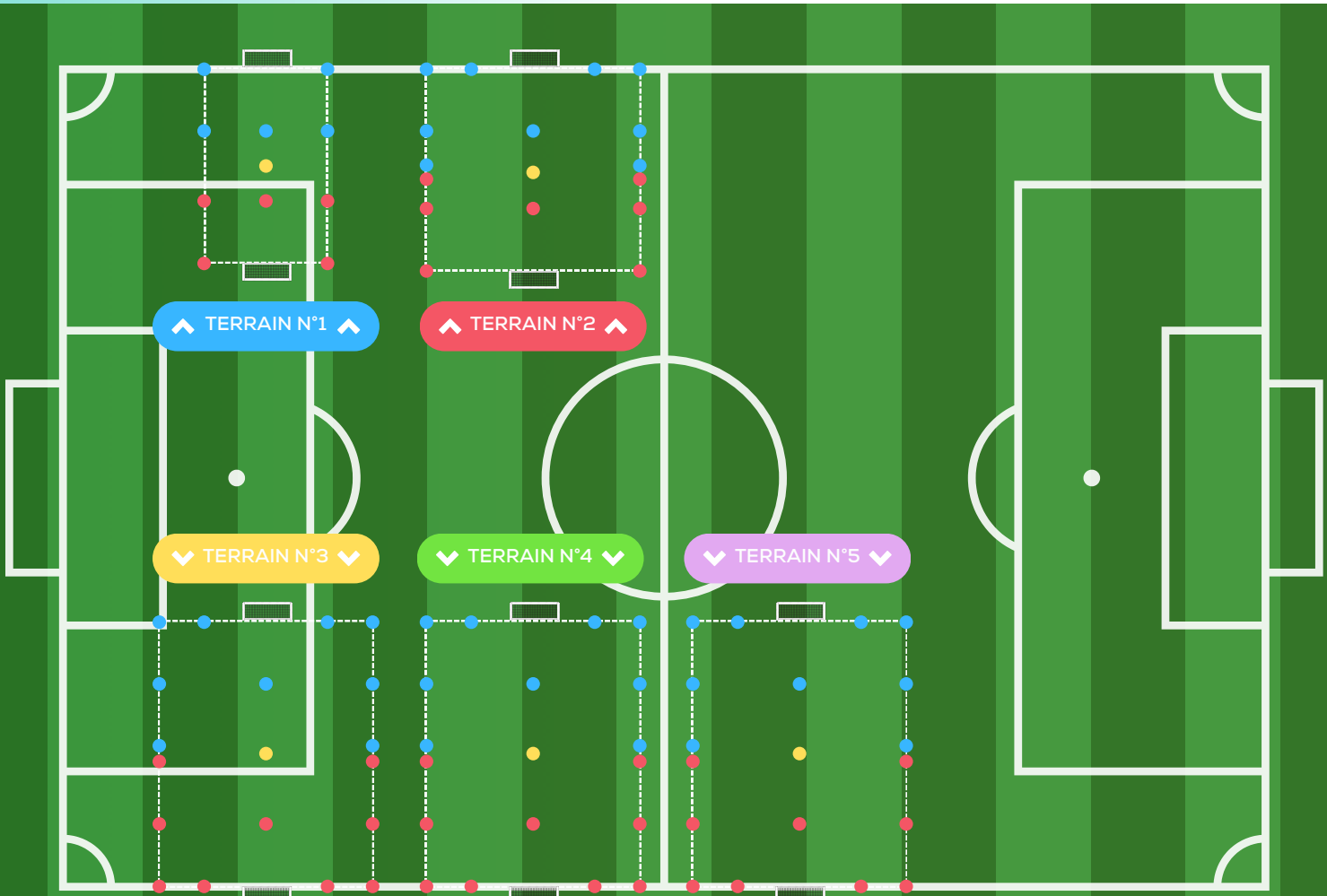
Penser à préparer des chasubles au cas où deux équipes d'une même couleur de maillot s'affronteraient.



ÉQUIPES PRÉSENTES		Ne rencontre pas	ROTATIONS				
			1	2	3	4	5
A		/	Défi T1	Ballon Magique T2	Match T3	Match T1	Match T1
B		/	Défi T1	Match T3	Ballon Magique T2	Match T2	Match T2
C		F	Ballon Magique T2	Défi T1	Match T3	Match T3	Match T2
D		E	Ballon Magique T2	Match T3	Défi T1	Match T1	Match T3
E		D	Match T3	Défi T1	Ballon Magique T2	Match T3	Match T1
F		C	Match T3	Ballon Magique T2	Défi T1	Match T2	Match T3



ÉQUIPES PRÉSENTES		Ne rencontre pas	ROTATIONS				
			1	2	3	4	5
A		F - H	Défi T1	Ballon Magique T2	Match T3	Match T3	Match T1
B		D - G	Défi T1	Match T3	Ballon Magique T2	Match T4	Match T2
C		F - H	Ballon Magique T2	Défi T1	Match T4	Match T3	Match T2
D		B - E	Match T3	Défi T1	Match T3	Ballon Magique T2	Match T4
E		D - G	Ballon Magique T2	Match T4	Défi T1	Match T4	Match T1
F		A - C	Match T4	Match T3	Défi T1	Ballon Magique T2	Match T3
G		B - E	Match T3	Ballon Magique T2	Match T4	Défi T1	Match T3
H		A - C	Match T4	Match T4	Ballon Magique T2	Défi T1	Match T4



ÉQUIPES PRÉSENTES		Ne rencontre pas	ROTATIONS				
			1	2	3	4	5
A		C - E - G - I	Défi T1	Ballon Magique T2	Match T3	Match T4	Match T5
B		D - F - H - J	Défi T1	Match T5	Match T4	Match T3	Ballon Magique T2
C		A - E - G - I	Ballon Magique T2	Match T3	Match T4	Match T5	Défi T1
D		B - F - H - J	Ballon Magique T2	Défi T1	Match T5	Match T4	Match T3
E		A - C - G - I	Match T3	Match T4	Match T5	Défi T1	Ballon Magique T2
F		B - D - H - J	Match T3	Ballon Magique T2	Défi T1	Match T5	Match T4
G		A - C - E - I	Match T4	Match T5	Défi T1	Ballon Magique T2	Match T3
H		B - D - F - J	Match T4	Match T3	Ballon Magique T2	Défi T1	Match T5
I		A - C - E - G	Match T5	Défi T1	Ballon Magique T2	Match T3	Match T4
J		B - D - F - H	Match T5	Match T4	Match T3	Ballon Magique T2	Défi T1



LES FICHES D'ORGANISATION

Comprendre la fiche :

- Sur chaque fiche d'organisation de plateau, vous retrouverez :

LA CATÉGORIE
ET LE NOMBRE
D'ÉQUIPES
U7 ou U9

LES ROTATIONS PAR ÉQUIPES.

Une colonne indiquant les équipes non-rencontrées sur le plateau est présente dans le tableau. Elle vous permettent de prévoir les équipes d'un même club dans les cases échéantes, afin qu'elles ne se rencontrent pas.

» **PLATEAU U9** » 6

Date :
Lieu :

ÉQUIPES PRÉSENTES		No rencontre pos	ROTATIONS				
			1	2	3	4	5
A		/	Déf T1	Funiño T2	Match T3	Match T1	Match T1
B		/	Déf T1	Match T3	Funiño T2	Match T2	Match T2
C		F	Funiño T2	Déf T1	Match T3	Match T3	Match T2
D		E	Funiño T2	Match T3	Déf T1	Match T1	Match T3
E		D	Match T3	Déf T1	Funiño T2	Match T3	Match T1
F		C	Match T3	Funiño T2	Déf T1	Match T2	Match T3

LA DATE ET LE LIEU
Cases à remplir pour le jour du plateau

LE PLAN DES TERRAINS

Selon le nombre d'équipes engagées sur le plateau, vous trouverez l'implantation des terrains. Pour les plateaux de 6 et 8 équipes, les terrains se transforment au cours du plateau, des défis et Funiño, aux matchs. Pour les plateaux de 10 équipes, les terrains de défis et de Funiño restent tels quels.

LES ANIMATIONS DU PLATEAU U9

Le plateau s'organise en 5 rotations. Chaque équipe effectuera :

- Un défi ;
- Un Funiño (jeu à 2 buts à attaquer/défendre) ;
- 3 temps de matchs.

Un livret rédigé par le District vous permettra de découvrir l'ensemble des animations du plateau. Chaque samedi, un défi sera désigné via les différents calendriers de secteurs.



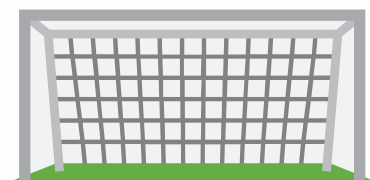
Cliquez sur l'image pour accéder au livret

Pour réaliser correctement les animations, le club d'accueil se chargera de fournir le nombre de ballons suffisant (charge aux clubs présents sur le plateau de soigneusement utiliser le matériel).

LES BUTS

Pour les matchs et les défis, nous demandons à nos clubs du territoire, d'utiliser un maximum possible les buts à filets prévus pour les rencontres des U7 et des U9. Matériel devenu indispensable à la bonne tenue du plateau, cela peut changer drastiquement l'organisation et le rendu de votre plateau pour les enfants.

Pour le Funiño, le club devra être muni de 4 mini-buts (1m20 x 0,90m) → si ce n'est pas le cas, une solution avec porte et passage en conduite est envisagée.



L'ORGANISATION DES ÉQUIPES

Avant le plateau :

- Communication dans les secteurs : via les différents canaux de communication (groupes WhatsApp, ...) afin de s'assurer sur le nombre d'équipes présentes, le nombre d'équipes par clubs, le lieu définitif du plateau, etc...

Le jour du plateau :

- Communication dans les secteurs : en cas de terrain impraticable, c'est au club d'accueil d'annoncer l'annulation ou le changement de lieu du plateau si nécessaire. S'il n'y a pas de changement par rapport au planning de base, le plateau doit se dérouler avec les équipes inscrites.
- Installation des terrains : voir les conseils ci-dessous.
- Arrivée des équipes sur le lieu de plateau : importance de la ponctualité, dans un but de mise en place efficace du plateau. Il est demandé aux équipes visiteuses d'arriver 30 minutes avant l'heure de début de plateau (dernier délai).
- Communication entre éducateurs présents : s'assurer du nombre d'équipes venues, remettre les fiches de rotations et expliquer les jeux/défis à mettre en place sur le plateau.

Pendant les rencontres :

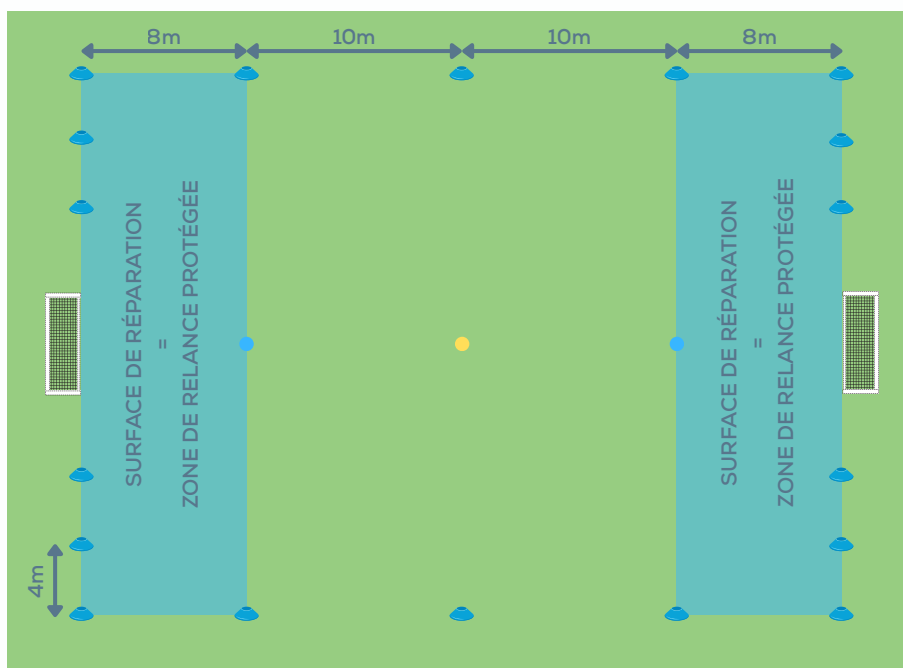
- Gérer les rotations : tout d'abord s'assurer de la bonne compréhension des rotations grâce à la fiche relative pour que les rotations soient fluides et rapides.
- Gérer le temps de jeu : la fiche de rotations proposée par le District se forme en 5 temps de jeu de 12 minutes (rappel : temps de jeu en U9 = 60 minutes). La fiche permet aux équipes de changer de terrain sur le plateau afin de ne pas rester « fixes ».

Après le plateau :

- S'assurer du plaisir pris par les enfants.
- Faire un bref bilan avec les éducateurs présents autour du traditionnel pot de fin de plateau.

LA PRÉPARATION DES TERRAINS U9

- Dimensions : 36m de long par 28m de large.
- But = 4m de largeur / 1,50m de hauteur
- Relance protégée = la relance protégée est délimitée par la zone allant de la ligne de but à ligne de coupelles située à 8m (zone servant également de repère pour la surface de réparation)

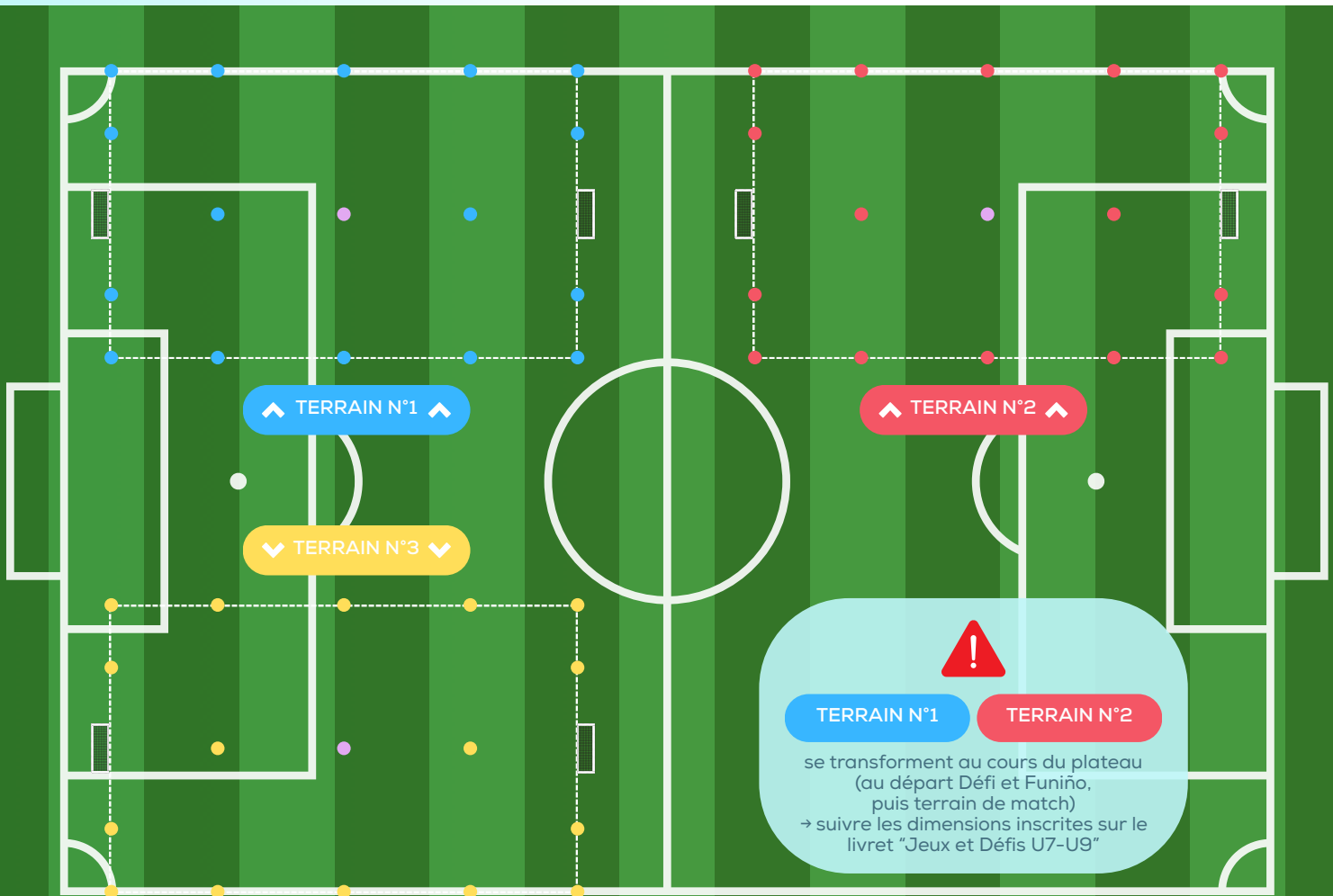


Pour installer 1 terrain, l'éducateur a besoin de :

- 18 coupelles d'une couleur (ici bleu)
- 1 galette d'une 2^{de} couleur pour repérer le centre du terrain (ici jaune, repère pour l'engagement)



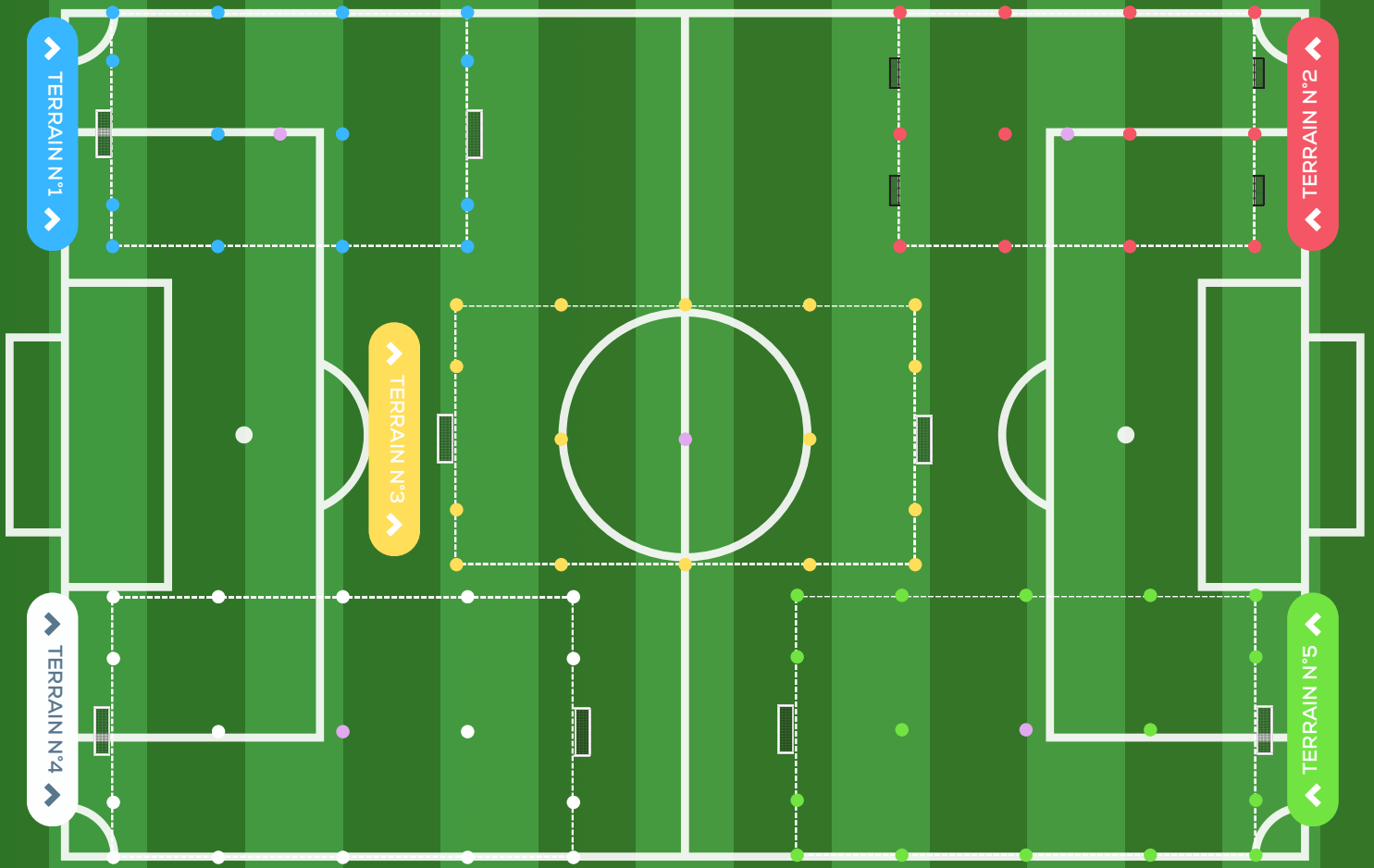
Penser à préparer des chasubles au cas où deux équipes d'une même couleur de maillot s'affronteraient.



ÉQUIPES PRÉSENTES		Ne rencontre pas	ROTATIONS				
			1	2	3	4	5
A		/	Défi T1	Funiño T2	Match T3	Match T1	Match T1
B		/	Défi T1	Match T3	Funiño T2	Match T2	Match T2
C		F	Funiño T2	Défi T1	Match T3	Match T3	Match T2
D		E	Funiño T2	Match T3	Défi T1	Match T1	Match T3
E		D	Match T3	Défi T1	Funiño T2	Match T3	Match T1
F		C	Match T3	Funiño T2	Défi T1	Match T2	Match T3



ÉQUIPES PRÉSENTES		Ne rencontre pas	ROTATIONS				
			1	2	3	4	5
A		F - H	Défi T1	Funiño T2	Match T3	Match T3	Match T1
B		D - G	Défi T1	Match T3	Funiño T2	Match T4	Funiño T2
C		F - H	Funiño T2	Défi T1	Match T4	Match T3	Funiño T2
D		B - E	Match T3	Défi T1	Match T3	Funiño T2	Match T4
E		D - G	Funiño T2	Match T4	Défi T1	Match T4	Match T1
F		A - C	Match T4	Match T3	Défi T1	Funiño T2	Match T3
G		B - E	Match T3	Funiño T2	Match T4	Défi T1	Match T3
H		A - C	Match T4	Match T4	Funiño T2	Défi T1	Match T4



ÉQUIPES PRÉSENTES		Ne rencontre pas	ROTATIONS				
			1	2	3	4	5
A		C - E - G - I	Défi T1	Funiño T2	Match T3	Match T4	Match T5
B		D - F - H - J	Défi T1	Match T5	Match T4	Match T3	Funiño T2
C		A - E - G - I	Funiño T2	Match T3	Match T4	Match T5	Défi T1
D		B - F - H - J	Funiño T2	Défi T1	Match T5	Match T4	Match T3
E		A - C - G - I	Match T3	Match T4	Match T5	Défi T1	Funiño T2
F		B - D - H - J	Match T3	Funiño T2	Défi T1	Match T5	Match T4
G		A - C - E - I	Match T4	Match T5	Défi T1	Funiño T2	Match T3
H		B - D - F - J	Match T4	Match T3	Funiño T2	Défi T1	Match T5
I		A - C - E - G	Match T5	Défi T1	Funiño T2	Match T3	Match T4
J		B - D - F - H	Match T5	Match T4	Match T3	Funiño T2	Défi T1