



FEUILLE DE PLATEAU U11

Épreuve :

Poule / Niveau : /

Journée n° :

Date :

Lieu :

ÉQUIPES PRÉSENTES	
A	
B	
C	
D	

Club organisateur	
RESPONSABLE DU PLATEAU	
NOM	
Prénom	
N° de licencié	

PLATEAU À 3 ÉQUIPES

RENCONTRES			
Équipe	Résultat		Équipe

ARBITRES		
NOM	Prénom	N° de licencié

BLESSURES CONSTATÉES			
NOM	Prénom	Équipe	Type de blessure

PLATEAU À 4 ÉQUIPES

RENCONTRES			
Équipe	Résultat		Équipe

ÉVALUATION GLOBALE DU PLATEAU	
Évaluations	Note de 1 à 5
Organisation et contenu du challenge (respect de l'organisation district)	
Accueil / convivialité	
Climat (parents / éducateurs...)	
Remarques du responsable du plateau :	



FEUILLE DE PLATEAU U11

ÉQUIPE N°1 :

N°	NOM	Prénom	N° licencié
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

NOM Prénom RESPONSABLE :

N° licencié :

ÉQUIPE N°2 :

N°	NOM	Prénom	N° licencié
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

NOM Prénom RESPONSABLE :

N° licencié :

ÉQUIPE N°3 :

N°	NOM	Prénom	N° licencié
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

NOM Prénom RESPONSABLE :

N° licencié :

ÉQUIPE N°4 :

N°	NOM	Prénom	N° licencié
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

NOM Prénom RESPONSABLE :

N° licencié :



FEUILLE DE PLATEAU U11 - JONGLERIE STATIQUE

Le défi Jonglerie ne s'effectue qu'une seule fois, en début de plateau, avec mon premier adversaire (A contre B et C contre D). Si je suis sur un plateau à 3 équipes, je l'effectue lors de mon temps de repos.

Objectif :

- Faire le plus de jonglages en 1 minute

Départ du ballon à la main ou au sol

Contacts autorisés :

- Pieds libres (pied droit et/ou pied gauche)
- Genoux
- Poitrine
- Tête interdite

Reprise d'appui (le pied touche le sol) entre chaque contact avec le ballon

Principe :

- Si plateau de 4 équipes :
 - Les enfants sont mis en duel, selon leur niveau en jonglerie (le meilleur enfant de l'équipe A avec le meilleur de l'équipe B, etc...) ;
 - Le joueur de l'équipe A démarre sa jonglerie, pendant que celui de l'équipe B comptabilise les jonglages ;
 - Si le ballon touche le sol, le joueur ne revient pas à 0. Exemple : le joueur fait 5 jonglages, le ballon touche le sol, on reprend à compter à 6.
 - 2 passages d'1 minute par joueur, et on garde le meilleur score.
- Si plateau de 3 équipes :
 - Les enfants sont mis par binôme, et réalisent les mêmes actions qu'écrit au-dessus.

Cas particulier : sur plateau de 4 équipes, les 2 équipes qui s'affrontent ont un nombre de joueurs différents :

Principe : chaque enfant peut remporter un point pour son équipe

- L'enfant seul jongle avec l'un de ses éducateurs ;
- À la fin de la jonglerie, les 3 joueurs se réunissent et déterminent quelle équipe remporte le point

Désignation de l'équipe remportant le défi :

- Les enfants se réalignent ;
- Le joueur qui a remporté son défi lève la main ;
- L'éducateur compte le nombre de mains levées ;
- L'équipe qui a le plus de mains levées remporte son défi.

L'épreuve "Jonglerie statique" en vidéo



ÉQUIPE A :

SCORE

ÉQUIPE C :

SCORE

ÉQUIPE B :

SCORE

ÉQUIPE D :

SCORE

FEUILLE DE PLATEAU U11 - JONGLERIE MOUVEMENT

Le défi Jonglerie ne s'effectue qu'une seule fois, en début de plateau, avec mon premier adversaire (A contre B et C contre D). Si je suis sur un plateau à 3 équipes, je l'effectue lors de mon temps de repos.

Objectif :

- Traverser le plus de zones possibles en 4 minutes (chronométrage collectif)

Départ du ballon à la main ou au sol

Contacts autorisés :

- Pieds libres (pied droit et/ou pied gauche)
- Genoux
- Poitrine
- Tête interdite

Reprise d'appui (le pied touche le sol) entre chaque contact avec le ballon

Principe :

- 2 zones de 4m par 4m à traverser en jonglerie en mouvement ;
- Lancement du chronomètre au départ du premier joueur de l'équipe ;
- 1 point par zone traversée ;
- 2 contacts minimum par zone ;
- Pour valider la zone, le joueur doit maîtriser le ballon par un jonglage à la sortie de la zone ;
- Le joueur suivant part :
 - Lorsque le ballon du joueur précédent tombe au sol ;
 - Lorsque le joueur précédent a validé les 2 zones.

Désignation de l'équipe remportant le défi :

- L'équipe qui aura fait le meilleur score remporte son défi.

L'épreuve "Jonglerie en mouvement" en vidéo



ÉQUIPE A :

SCORE

ÉQUIPE C :

SCORE

ÉQUIPE B :

SCORE

ÉQUIPE D :

SCORE

