FEUILLE DE PLATEAU

CATÉGORIES U6 ET U7

SÉQUENCE 10'

N'oubliez pas de visualiser vos terrains par numéro et/ou par des codes couleurs.

Exemple

- **Terrain 1 : Terrain Blanc**
- **Terrain 2 : Terrain Bleu**
- **Terrain 3 : Terrain Jaune**
- **Terrain 4 : Terrain Rouge**
- **Terrain 5 : Terrain Orange**

Avant le début du plateau

importance de faire un briefing avec les éducateurs

EQUIPE A		EQUIPE F	
EQUIPE B		EQUIPE G	
EQUIPE C		EQUIPE H	
EQUIPE D		EQUIPE I	
EQUIPE E		EQUIPE J	

Rotation 10 équipes

Séquence	Thème de la rotation	Terrain 1		Terrain 2		Terrain 3		Terrain 4		Terrain 5	
S1	Ballon magique 2 X 2	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
S2	Ballon magique 3 X 3	A	J	B	C	D	E	G	F	H	I
S3	Match 4 X 4	A	H	C	J	B	E	D	G	F	I
S4	Match 4 X 4	A	F	C	H	E	J	B	G	D	I
S5	Match 4 X 4	A	D	C	F	E	H	G	J	B	I

Rotation 9 équipes

Séquence	Thème de la rotation	Terrain 1		Terrain 2		Terrain 3		Terrain 4		Terrain 5	
S1	Ballon magique 2 X 2	A	B	C	D	E	F	G	H	I	Défi
S2	Ballon magique 3 X 3	A	C	B	E	D	F	G	I	H	Défi
S3	Match 4 X 4	A	F	B	D	C	E	H	I	G	Défi
S4	Match 4 X 4	A	D	F	I	C	H	G	E	B	Défi
S5	Match 4 X 4	E	I	B	F	C	G	D	H	A	Défi

Rotation 8 équipes

Séquence	Horaires	Terrain 1		Terrain 2		Terrain 3		Terrain 4	
S1	Ballon magique 2 X 2	A	B	C	D	F	G	E	H
S2	Ballon magique 3 X 3	A	C	B	D	E	F	G	H
S3	Match 4 X 4	A	D	B	C	F	H	E	G
S4	Match 4 X 4	A	F	B	G	C	H	D	E
S5	Match 4 X 4	A	G	B	H	C	E	D	F

Rotation 7 équipes

Séquence	Horaires	Terrain 1		Terrain 2		Terrain 3		Terrain 4	
S1	Ballon magique 2 X 2	A	B	C	D	F	G	E	Défi
S2	Ballon magique 3 X 3	A	C	B	D	E	G	F	Défi
S3	Match 4 X 4	A	D	B	C	E	F	G	Défi
S4	Match 4 X 4	A	F	B	G	C	E	D	Défi
S5	Match 4 X 4	A	G	B	E	F	D	C	Défi

Rotation 6 équipes

Séquence	Horaires	Terrain 1		Terrain 2		Terrain 3	
S1	Ballon magique 2 X 2	A	B	C	D	E	F
S2	Ballon magique 3 X 3	A	C	B	E	D	F
S3	Match 4 X 4	A	D	B	F	C	E
S4	Match 4 X 4	A	F	B	C	D	E
S5	Match 4 X 4	A	E	B	D	C	F

Rappel des lois du jeu

1. Relance protégée : **Dans la zone des 7m**
(l'adversaire pourra entrer dans cette zone quand le ballon est touché par le joueur ou quand le ballon est sorti de la zone protégée).

2. Coup de pied de réparation (penalty) : **Sur la ligne des 7m au milieu du but**

3. Rentrée de touche
4. Coup de pied de coin (corner)

2 options pour le joueur/joueuse → Conduite de balle OU Passe

Précision : Si le joueur/joueuse décide de rentrer en conduite de balle suite à un corner ou à une touche, il/elle joue librement et donc il/elle peut tirer et donc marquer un but.

5. Temps de jeu : **50 minutes – découpé en 5 parties de 10 min**
Toutes les équipes réalisent la même activité sur le même temps