



DISTRICT DE MAINE ET LOIRE
Football à 3 des U6-U7
saison 2018-2019
Feuille du Plateau Plein Air



Cette feuille de plateau est à adresser au District par mail le mardi qui suit le plateau à fdanimation@foot49.fff.fr
l'objet du mail sera le suivant

Catégorie	Secteur	Phase	Groupe	Journée	Nom du club accueillant	Nb pages
U7						

SECTEUR :

Date :

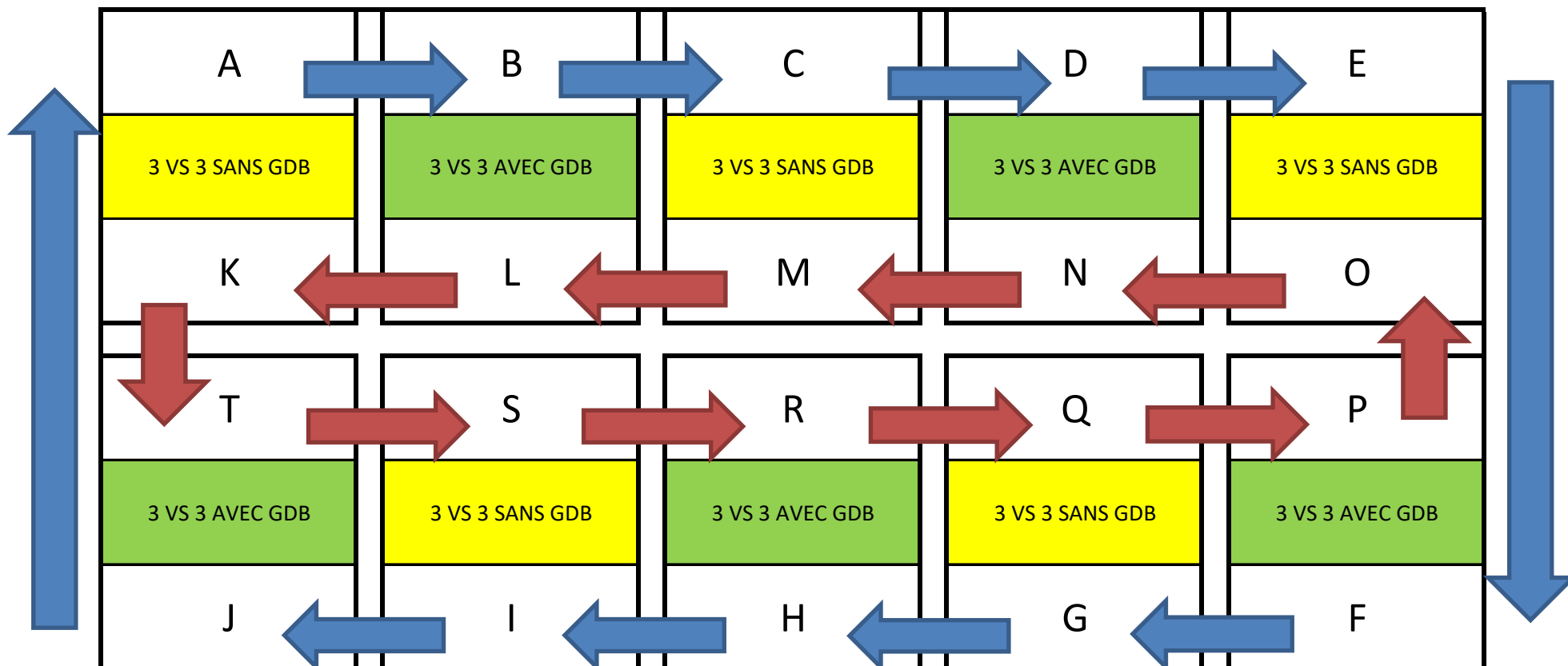
Club organisateur :

Nom du responsable du plateau :

Club	Nb joueurs U6	Nb joueurs U7	Nb joueurs U8	Dont joueuses U6-U7-U8-U9	Nb d'équipes

COMMENTAIRES:

ROTATIONS PATEAU PLEIN AIR U7



ALTERNER LES TERRAINS AVEC ET SANS GARDIEN DE BUT.

TERRAIN: 15m x 25m. But gdb: 4m. Buts sans gdb: 1m. Zone protégée: 8m.

POSITIONNER EN PREMIER LES CLUBS AYANT BEAUCOUP D'EQUIPES, LES UNES A COTE DES AUTRES.

PUIS LES AUTRES CLUBS.

LES EQUIPES SUR L'EXTERIEUR DU TERRAIN TOURNENT DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.

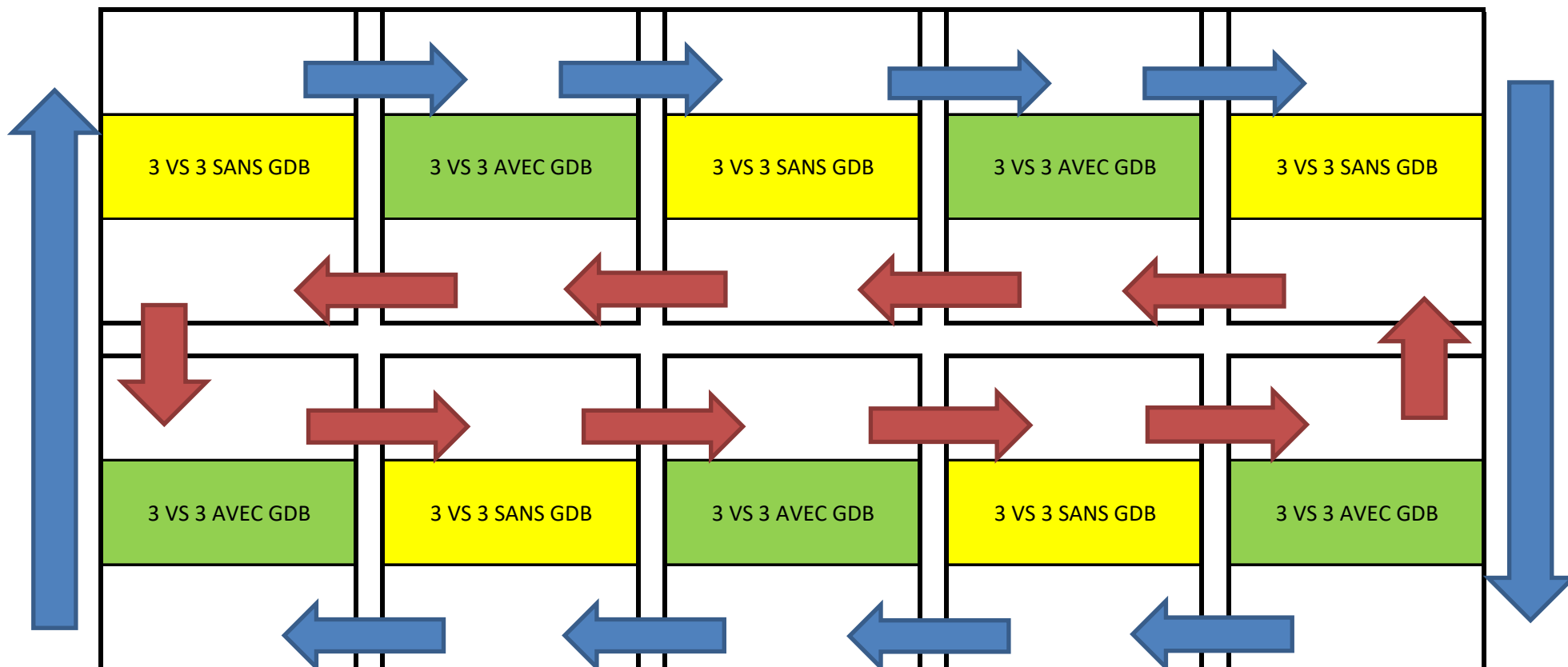
LES EQUIPES SUR L'INTERIEUR DU TERRAIN TOURNENT DANS LE SENS INVERSE DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.

EFFECTUER 6 ROTATIONS.

7 MINUTES PAR MATCH. 3 MINUTES ENTRE CHAQUE MATCH.

ROTATIONS PATEAU PLEIN AIR U7

ROTATIONS PATEAU PLEIN AIR U7



ALTERNER LES TERRAINS AVEC ET SANS GARDIEN DE BUT.

TERRAIN: 15m x 25m. But gdb: 4m. Buts sans gdb: 1m. Zone protégée: 8m.

POSITIONNER EN PREMIER LES CLUBS AYANT BEAUCOUP D'EQUIPES, LES UNES A COTE DES AUTRES.

PUIS LES AUTRES CLUBS.

LES EQUIPES SUR L'EXTERIEUR DU TERRAIN TOURNENT DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.

LES EQUIPES SUR L'INTERIEUR DU TERRAIN TOURNENT DANS LE SENS INVERSE DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.

EFFECTUER 6 ROTATIONS.

7 MINUTES PAR MATCH. 3 MINUTES ENTRE CHAQUE MATCH.

ROTATIONS PATEAU PLEIN AIR U7



FOOTBALL A 3 - FICHE PRESENTATION

1 BUT A ATTAQUER ET 1 BUT A DEFENDRE

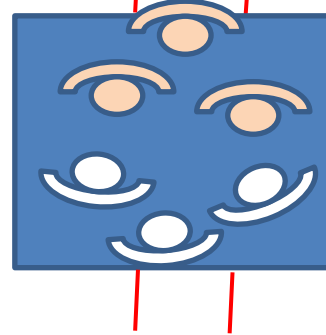
Matériel :

4 jalons 120 cm
20 coupelles de la même couleur
1 ballon taille 3
1 jeu de 4 chasubles

Dimensions :

Taille des buts : 4 mètres de large
Largeur du terrain : 15 mètres
Longueur du terrain : 25 mètres

Illustration



Comment marquer ?

Lorsque le ballon franchit la ligne de but défendue par le gardien.

Règles du jeu ?

Chaque équipe défend 1 but et attaque 1 but.

Si le ballon sort en touche, le jeu reprend au pied, soit par une passe, soit en conduite de balle.

Si le ballon sort en corner, le ballon est positionné au coin du terrain.

Après un but, le jeu reprend au centre du terrain, par une passe.

Objectifs :

Permettre aux enfants de marquer des buts.

Encourager les enfants à attaquer et à défendre et vice versa.

Encourager les gardiens de but à jouer pour relancer le jeu (schéma 3) et offrir une solution à ses coéquipiers (gardiens volants voir schéma 2).

Rechercher une occupation du terrain en triangle (schéma 4 et 5).

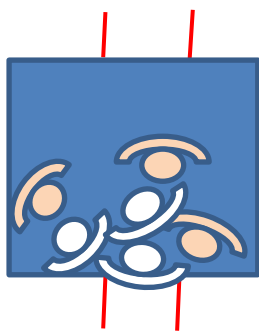


Schéma 2

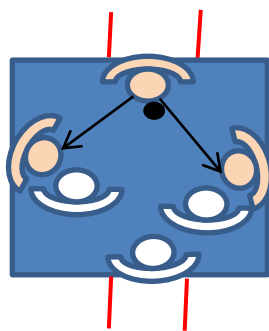


Schéma 3

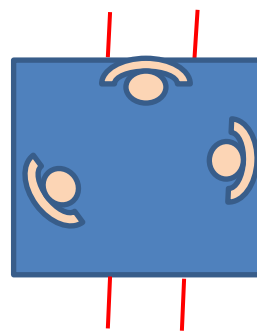


Schéma 4 et 5

Conseils pédagogiques :

Laissez les jouer.

Valorisez les initiatives mêmes non réussies.

Sécurisez l'aire de jeu.

Faites appliquer en démontrant les règles.



FOOTBALL A 3 - FICHE PRESENTATION 2 BUTS A ATTAQUER ET 2 BUTS A DEFENDRE

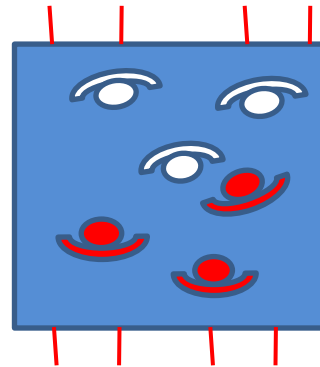
Matériel :

8 grands plots 50 cm
20 coupelles de la même couleur
1 ballon taille 3
1 jeu de 4 chasubles

Dimensions :

Taille des buts : 1 mètre de large
Largeur du terrain : 15 mètres
Longueur du terrain : 25 mètres

Illustration



Comment marquer ?

En passant le ballon entre 2 petits plots, en conduite ou par un tir.

Règles du jeu ?

Chaque équipe défend 2 petits buts et attaque 2 petits buts.

Si le ballon sort en touche, le jeu reprend au pied, soit par une passe, soit par une conduite de balle.

Si le ballon sort en corner, le ballon est positionné entre les 2 petits buts et relancé par l'équipe attaquante.

Après un but, le jeu reprend entre les deux petits buts, par une passe.

Objectifs :

Permettre aux enfants de marquer des buts.

Encourager les enfants à attaquer et à défendre et vice versa.

Montrer aux enfants qui ont tendance à tous venir sur le ballon à utiliser la largeur s'ils ne peuvent marquer sur un des deux buts.

Rechercher une occupation du terrain en triangle (schéma 2 et 3 plutôt qu'en ligne schéma 4 et 5).

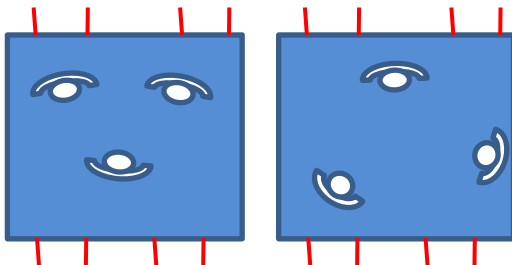


Schéma 2 et 3

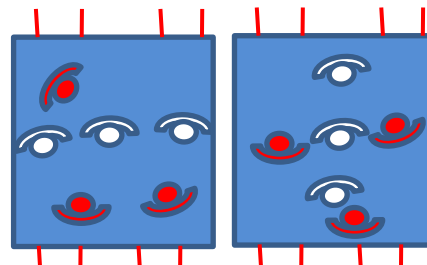


Schéma 4 et 5

Conseils pédagogiques :

Laissez les jouer.

Valorisez les initiatives mêmes non réussies.

Sécurisez l'aire de jeu.

Faites appliquer en démontrant les règles.