

**FOOTBALL à 5 de Découverte : LES U7**  
**FEUILLE BILAN DU PLATEAU " U6 & U7 "**



Samedi 18 Novembre 2017 Phase **1** Poule   
 CLUB RECEVANT :

**1 - PARTIE A REMPLIR PAR LE RESPONSABLE DU PLATEAU**

Clubs Présents	Nombre d'équipes	Nombre de joueurs			Observation du Responsable de plateau
		Total	2011	2012	

Nom et Prénom :

**2 - PARTIE A REMPLIR PAR LES RESPONSABLES DES CLUBS PRESENTS**

**Nombre d'équipes présentes sur le plateau - quel type d'organisation réalisée ?**  
 mettre une croix dans la case correspondante

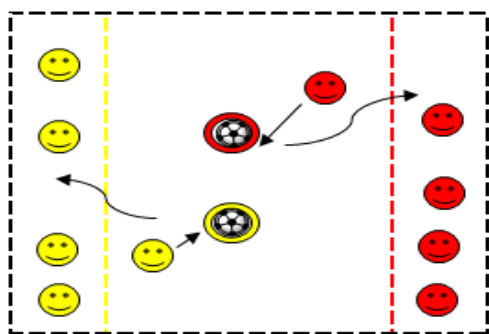
Plateau à 4 équipes      
 Plateau à 8 équipes      
 Plateau à 12 équipes   
 Plateau à 6 équipes      
 Plateau à 10 équipes      
 Plateau à \_\_ équipes   
 (pour les plateaux de nombre impair)

**HORAIRES OFFICIELS : DEBUT DU PLATEAU 14<sup>H00</sup>**

Clubs Présents	Signatures
Club : _____ Responsable : _____	
Club : _____ Responsable : _____	
Club : _____ Responsable : _____	
Club : _____ Responsable : _____	
Club : _____ Responsable : _____	
Club : _____ Responsable : _____	
Club : _____ Responsable : _____	
Club : _____ Responsable : _____	
Club : _____ Responsable : _____	
Club : _____ Responsable : _____	

**Le Club recevant a la charge de renvoyer la présente feuille  
 au District ET CE DANS UN DELAI DE 24H**

## JEU N°1 - LE BERET



## DEROULEMENT DU JEU

\* Dans chaque équipe les joueurs s'attribuent un numéro, une couleur, ou le nom de personnage de bande dessinée.

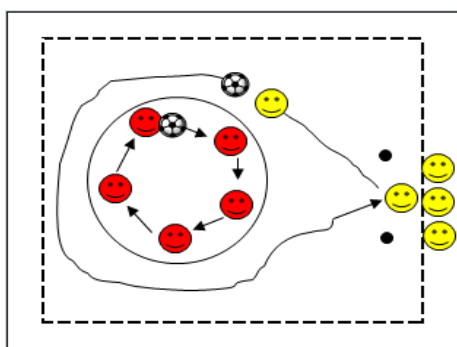
A l'appel de leur numéro, les joueurs concernés viennent chacun récupérer le ballon de sa couleur et le 1<sup>er</sup> qui ramène le ballon dans son camp gagne.

variante  
Ballon à la main - ballon au pied  
Changer le numéro des joueurs

## MATERIEL



## JEU N°2 - L'HORLOGE PASSE



## DEROULEMENT DU JEU

Les font tourner le ballon à la main en se le passant.

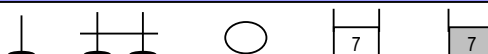
Les doivent faire le tour de l'horloge.

Lorsqu'ils sont tous passés, on compte le nombre de tours effectués (les heures).

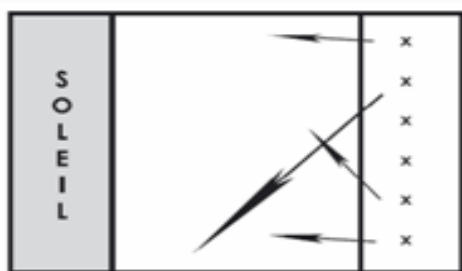
L'équipe qui a fait le plus de tours a gagné.

les rouges ont le ballon à la main et les jaunes ont le ballon à la main on échange les rôles

## MATERIEL



## JEU N°3



## DEROULEMENT DU JEU

Effectif : 2 groupes de 6

Objectifs : ATTEINDRE LA ZONE "SOLEIL"

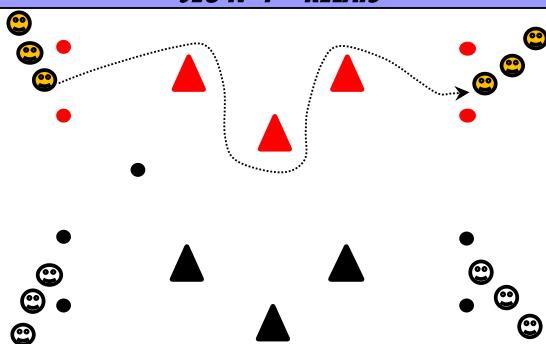
Variante

1. sans ballon

## MATERIEL



## JEU N°4 - RELAIS



## DEROULEMENT DU JEU

A tour de rôle, les joueurs partent, effectuent le slalom et vont taper dans la main de leur partenaire situé en face d'eux et qui part à son tour.

1) Penser à DEMONSTRER puis faire découvrir le relais plusieurs fois (4 à 5 minutes) en donnant 3 ballons à chaque équipe (passages fréquents - ne pas attendre qu'un joueur termine pour faire partir le suivant).

L'activité des enfants doit être importante dans cette période de découverte.  
Possibilité de varier le sens de rotation.

2) Effectuer une compétition entre les deux équipes (un seul ballon par équipe - règles définies plus haut)

- ANIMER et COMPTER les points.  
• Proposer plusieurs manches en fonction du temps disponible.

## MATERIEL

