MISE EN PLACE D’UN PLATEAU EN

U6 - U7

PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS DES RENCONTRES « PLATEAU » U6/U7

UN PROTOCOLE FAIR-PLAY*	3 RENCONTRES*	1 JEU*	UN PROTOCOLE FAIR-PLAY*
Avant la rencontre			Après la rencontre
15'	3 x 10'	1 x 10'	15'

1. Plateau festif et convivial
2. Faire jouer tous les enfants : tendre vers 100 % (éviter les suppléants)
3. Transférer les apprentissages de la semaine
4. Laisser les enfants jouer le plus librement possible

POURQUOI INTÉGRER DES JEUX ?
LUDIQUE
PLAISIR
MOTIVATION
VARIETE
APPRENTISSAGE

« ENCOURAGER, VALORISER TOUS LES ENFANTS C'EST LES METTRE EN CONFIANCE !!! »

DÉROULEMENT TYPE D'UN PLATEAU

J - 3 à J - 1
Déterminer le responsable de la journée
Déterminer la personne responsable de l'accueil des équipes garçons et filles ☺
Anticiper l'affectation des vestiaires, anticiper un vestiaire filles ☺
Prévoir le marquage et l'équipement des terrains
Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)

LE JOUR J	
Imprimer et pré-remplir la feuille de rencontres	
Vérifier traçage et équipement des aires de jeu + pharmacie	
Prévoir des jeux de chasubles	
Définir le rôle des « Parents-ballons » et les mettre en place	
Prévoir au moins 2 ballons de match / terrain	
Améliorer l'accueil des équipes	
> Indiquer les vestiaires > Indiquer le terrain de jeu > Prévoir un café d'accueil pour les parents	> Réunion d'informations avec les acteurs / parents / éducateurs / dirigeants > Rappeler l'organisation, les horaires > Faire remplir la feuille de plateau

PENDANT LE PLATEAU
Surveillance au bon déroulement du plateau
Être attentif au comportement des adultes au bord des terrains

APRÈS LE PLATEAU
Ranger les équipements sportifs
Participer au rangement du local après le départ des équipes

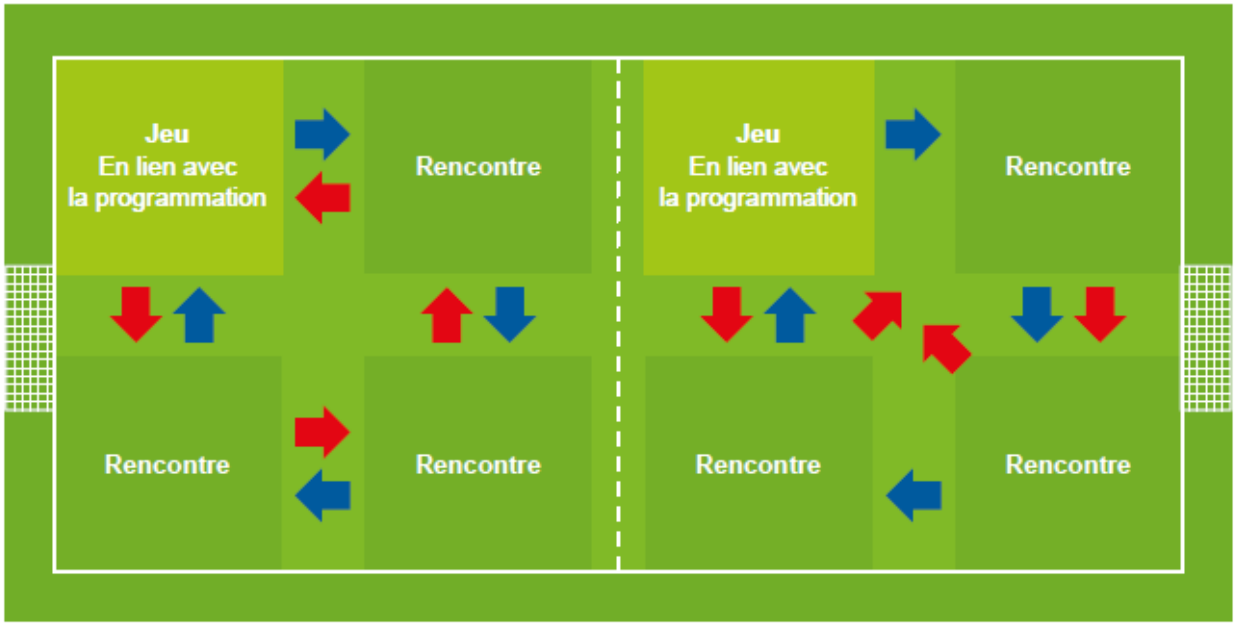
ESPACES DE JEU

Formes de pratiques :
- Foot à 3 (sans GB)
- Foot à 4 (avec GB)
- Foot à 5 (avec GB)

Aucun classement

Préconisations fédérales :
- 8 à 16 équipes maximum
- Plateaux par niveau et/ou par âge

Exemple de rotation à 2 X 8 équipes



Dimensions des terrains
en fonction de la forme de pratique :
- Foot à 3 = 25 M X 15 M
- Foot à 4 = 25 M X 15 M
- Foot à 5 = 30 M X 20 M

EXEMPLE DE ROTATIONS POUR UN PLATEAU U6/U7

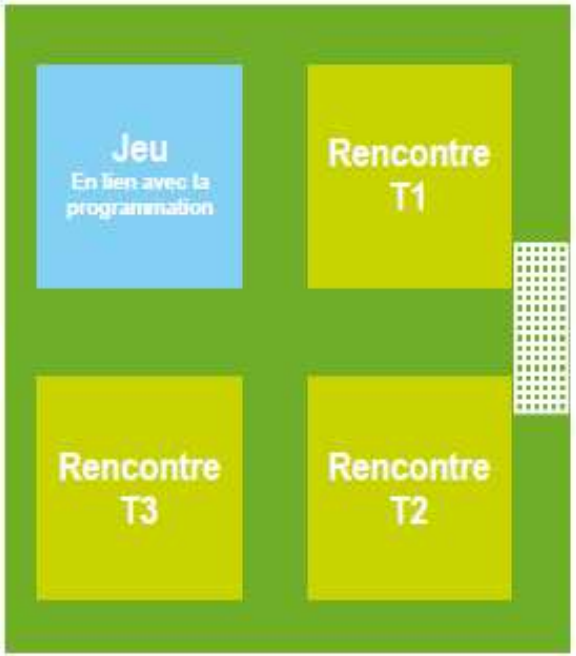
4 EQUIPES	1er Temps	2ème Temps	3ème Temps	4ème Temps
EQUIPE 1	J	T2	T1	T1
EQUIPE 2	J	T2	T2	T2
EQUIPE 3	T1	J	T1	T2
EQUIPE 4	T1	J	T2	T1

5 EQUIPES	1er Temps	2ème Temps	3ème Temps	4ème Temps
EQUIPE 1	T1	T1	T2	T1
EQUIPE 2	T1	T2	T1	J
EQUIPE 3	T2	T1	J	T2
EQUIPE 4	T2	J	T1	T1
EQUIPE 5	J	T2	T2	T2

6 EQUIPES	1er Temps	2ème Temps	3ème Temps	4ème Temps
EQUIPE 1	J	T1	T2	T1
EQUIPE 2	T1	J	T1	T1
EQUIPE 3	T1	T1	J	T2
EQUIPE 4	J	T2	T1	T2
EQUIPE 5	T2	J	T2	T3
EQUIPE 6	T2	T2	J	T3

7 EQUIPES	1er Temps	2ème Temps	3ème Temps	4ème Temps
EQUIPE 1	T1	J	T1	T2
EQUIPE 2	T1	T3	J	T1
EQUIPE 3	T2	T3	T2	T3
EQUIPE 4	T2	T2	T1	J
EQUIPE 5	J	T2	T3	T3
EQUIPE 6	J	T1	T3	T2
EQUIPE 7	J	T1	T2	T1

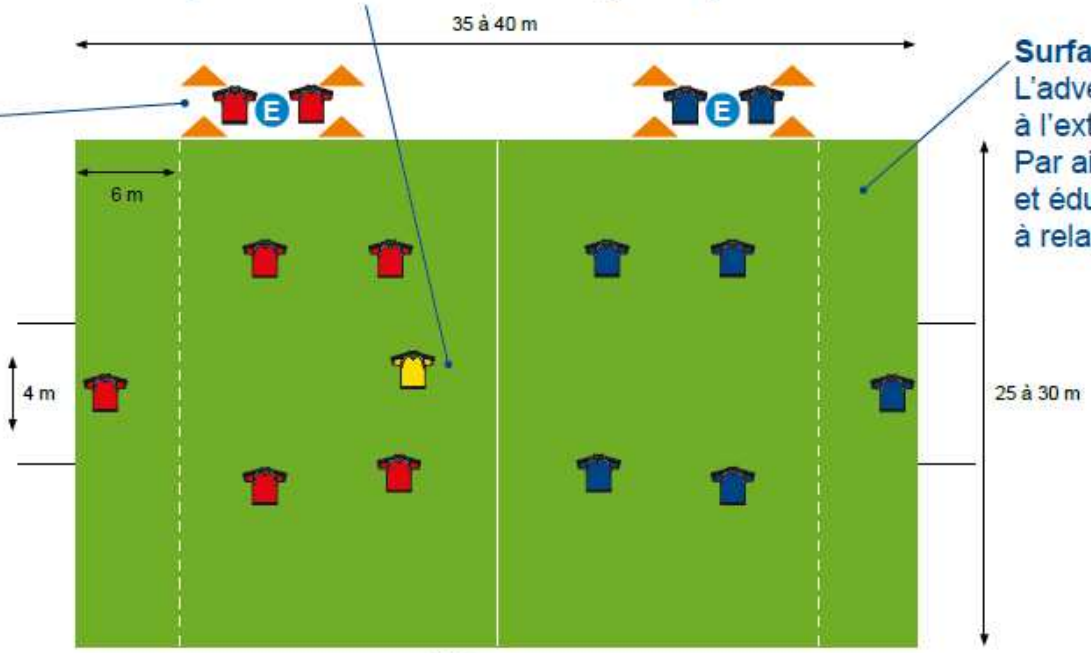
8 EQUIPES	1er Temps	2ème Temps	3ème Temps	4ème Temps
EQUIPE 1	T1	T2	T3	J
EQUIPE 2	T1	J	T2	T2
EQUIPE 3	T2	T3	J	T3
EQUIPE 4	T2	T1	T1	J
EQUIPE 5	T3	J	T1	T1
EQUIPE 6	T3	T2	J	T2
EQUIPE 7	J	T1	T2	T3
EQUIPE 8	J	T3	T3	T1



FOOT À 3, 4 OU 5

Arbitrage éducatif
À l'extérieur du terrain ou à l'intérieur par un jeune licencié maitrisant les règles du jeu.

Maison d'accueil
L'éducateur se situe dans cet endroit délimité par 4 coupelles afin d'accueillir ses joueurs.
Cette zone fait office de « banc de touche ».



Surface de réparation
L'adversaire se tient à l'extérieur de la zone. Par ailleurs, orienter et éduquer le gardien à relancer à la main.

Remise en jeu sur sortie en touche
2 choix s'offrent au joueur :
1 - Il effectue une passe
2 - Il rentre dans le jeu en conduite de balle
Attention : interdiction de marquer sur une touche directe.

Parent-ballon
Identifié par une chasuble, leur rôle est uniquement d'alimenter le jeu en ballon lorsque ce dernier est sorti des limites. Il se place de chaque coté du terrain. Le but étant d'augmenter le temps de jeu effectif des enfants.

LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

Préconisation : tacles interdits

TERRAIN	Largeur : 15 mètres Longueur : 25 mètres pratiques 3 x 3 ou 4 x 4 avec GB Largeur : 20 mètres Longueur : 30 mètres pratiques 5 x 5 avec GB Surface de réparation = 6 mètres
BUTS	4 m x 1 m 50 (hauteur d'un constri-foot)
BALLON	T3 ou T4
NOMBRE DE JOUEURS	3 x 3 (sans GB) 4 x 4 (avec GB) 5 x 5 (avec GB) **Participation de tous** 2 U8 autorisés par équipe (sous classement)
TOUCHE	Au pied, sur passe au sol ou conduite (parents-ballons)
TEMPS DE JEU	40 minutes (discontinu) 4 x 10 minutes 3 matchs et 1 jeu Pause de 5' après 2 rotations
HORS-JEU	NON
RELANCE GB	PRECONISATION : relance du gardien de but à la main
COUP D'ENVOI	Interdit de marquer sur l'engagement Adversaires à 4 m
EQUIPEMENTS	Maillots dans le short / Chaussettes relevées en dessous des genoux Protège-tibias obligatoires / Tip top doivent être placés sous les chaussettes

THÈME 1 : LES DÉMÉNAGEURS

JEU U6/U7

PÉRIODE 1

SEPTEMBRE > TOUSSAINT

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur

ORGANISATION

ESPACE

L 20m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X

4 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X

8 X

4/4 X

10 X

0 X

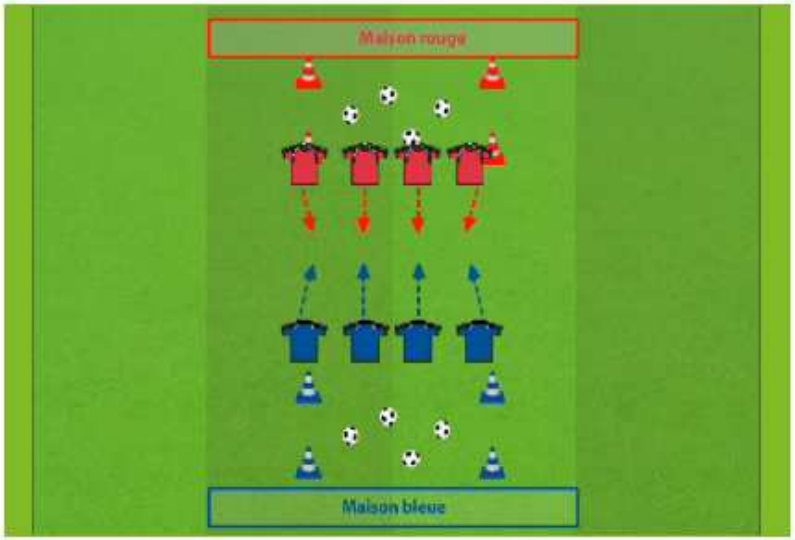
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★★☆☆☆

SCHÉMA



> Conduite de balle

> Déplacement du joueur sans ballon

> Passe courte

> Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Au signal de l'éducateur, les joueurs doivent aller récupérer des ballons dans la maison adverse et les ramener dans leur maison, à la main.

A la fin d'un temps donné, les joueurs s'immobilisent et l'éducateur compte le nombre de ballons dans chaque maison.

BUTS

L'équipe qui a ramené le plus de ballons dans sa maison = 1 point.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• Possibilité de rajouter des joueurs par équipes mais agrandir l'espace	• Le joueur ramène le ballon en conduite de balle • Mettre des obstacles sur le terrain	• Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser	• Bien compter les points • Que les joueurs arrêtent bien le ballon dans leur maison • 1 minute maximum par manche