



MISE EN PLACE D'UN PLATEAU EN

U9



PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS DES RENCONTRES « PLATEAU » U9



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



**« 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

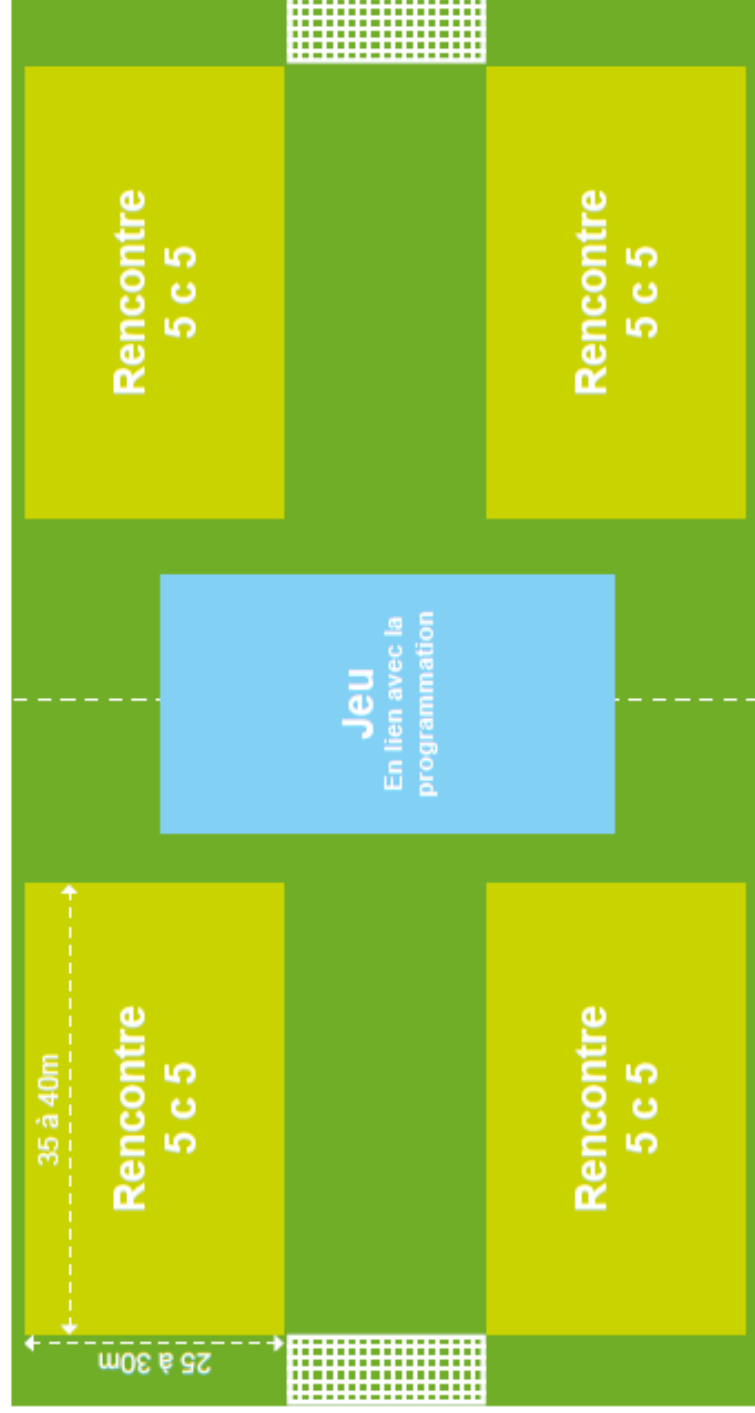
APRÈS LE PLATEAU

Ranger les équipements sportifs

Participer au rangement du local après le départ des équipes

ESPACES DE JEU

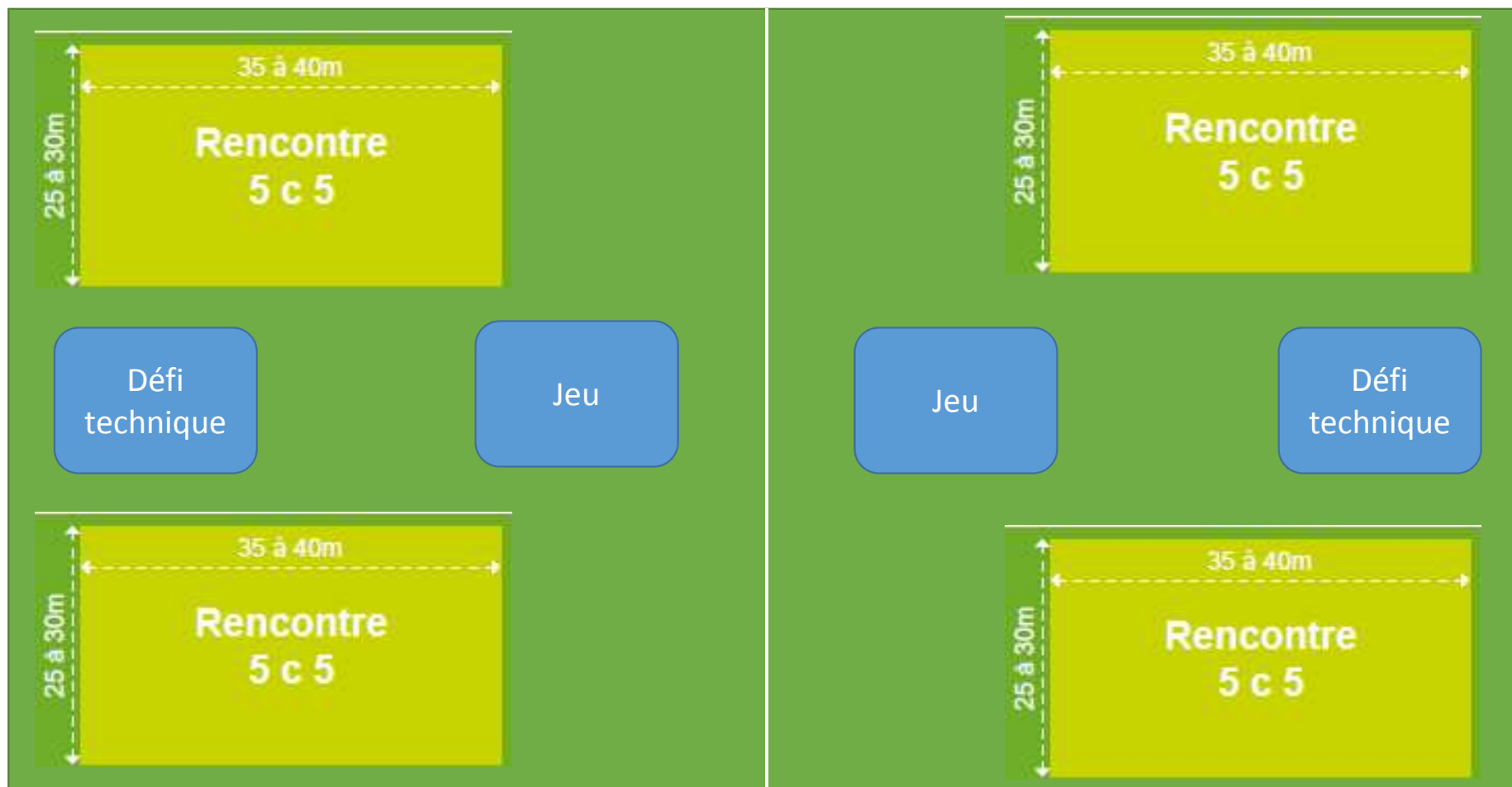
Exemple de plateau à 10 équipes





ESPACES DE JEU

Exemple de plateau à plus de 10 équipes



THÈME 1 : OCCUPATION DE L'ESPACE



PÉRIODE 1		SEPTEMBRE > TOUSSAINT	
On a le ballon	Conservet / Progresser	Déséquilibrer / Finir	
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but	

SCHEMA

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Transmettre le ballon au capitaine dans les 2 mini-buts.

Chaque capitaine peut se déplacer en fonction du ballon entre l'un des deux mini-buts.

Jeu libre, 4 c 4 en zone axiale.

BUTS

1 point : transmettre le ballon au capitaine situé dans 1 des 2 mini-buts.

3 points : si, lorsque le ballon est transmis au capitaine, les 2 zones (A/B) sont occupées minimum par un joueur.

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
<p>L 30m x l 20m L = Longueur • l = largeur</p>	<p>5 X </p> <p>5 X </p>
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
<p>8 X </p> <p>6 X </p> <p>5/5 X </p>	<p>10'</p>
	<p>DEGRÉ DE DIFFICULTÉ</p> <p>★★★★★</p>

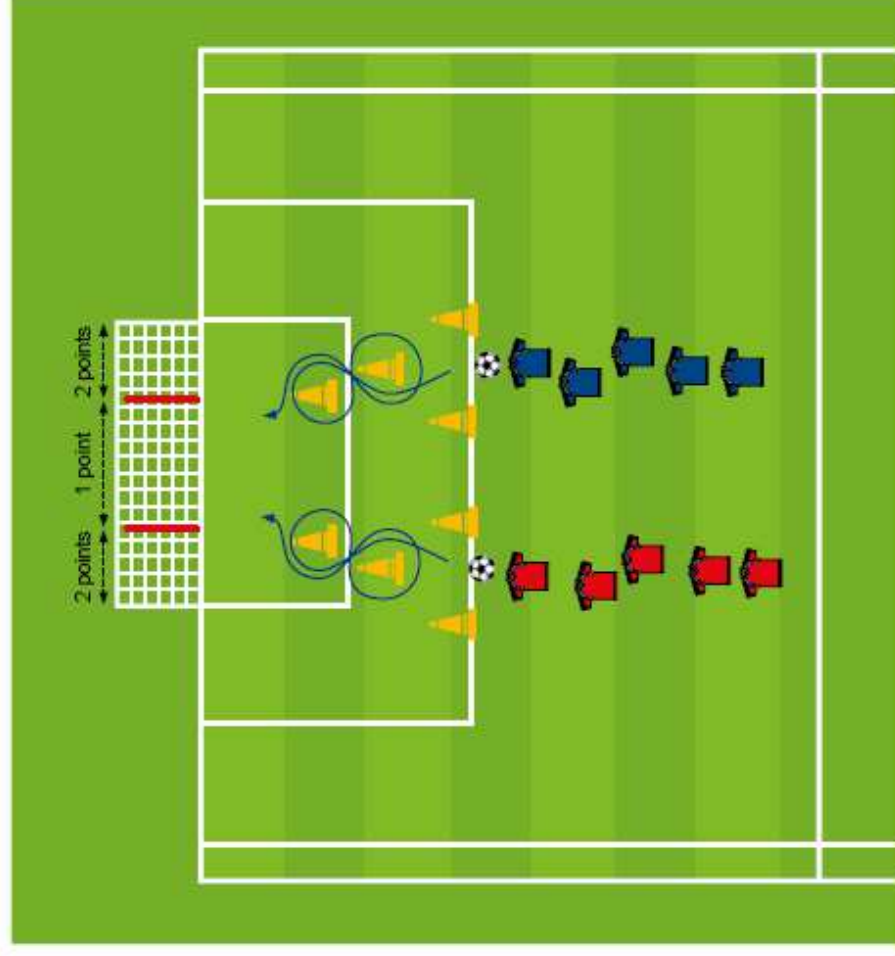
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • 6 joueurs = mettre 2 capitaines 	<ul style="list-style-type: none"> • 3 passes maximum par zone 	<ul style="list-style-type: none"> • Active • Laisser jouer / Observer / Questionner 	<ul style="list-style-type: none"> • Changer le capitaine / Compter les points / Valoriser ... • Occuper les 2 zones (A/B) lorsque mon équipe est en possession du ballon : 1 joueur minimum dans chaque zone (pas d'obligation)

EXEMPLES DE DÉFIS : DÉFI 1

- > Effectuer des duos de niveau (A1, A2...)
Ces duos s'affrontent sur un parcours :
Conduite + Tir de précision
- > Chaque duo dispute 4 manches : 2 à Droite, 2 à Gauche :
 - La 1^{ère} et la 3^{ème} sont des découvertes
 - La 2^{ème} et la 4^{ème} sont des défis comptabilisés
- > Les buts sont comptabilisés comme suit* :
 - 2 points entre le poteau et le piquet
 - 1 point entre les 2 piquets
 - 0 point hors cadre

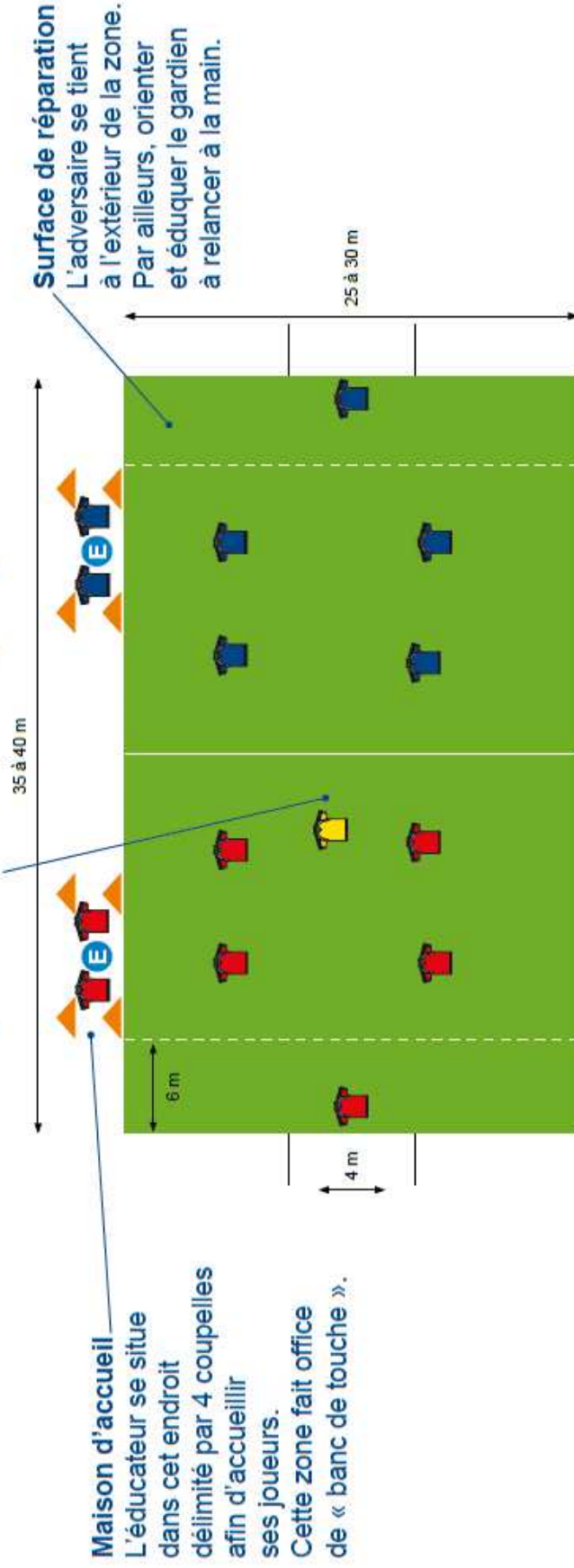
*1 point supplémentaire pour celui qui envoie le ballon dans le but en premier.



FOOT À 5

Arbitrage éducatif

À l'extérieur du terrain ou à l'intérieur par un jeune licencié maîtrisant 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 côté 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 : 25 à 30 m	Longueur : 35 à 40 m
BUTS	4 m x 1 m 50 (hauteur d'un piquet)	
BALLON	Taille n°3 ou n°4	
NOMBRE DE JOUEURS	5 x 5 Participation de tous 3 U7 autorisés par équipe Pas de sous classement pour la pratique féminine	
TOUCHE	Au pied, sur passe au sol ou conduite (interdiction de marquer sur une touche directe)	
TEMPS DE JEU	Durée max des rencontres = 40 minutes / Durée max rencontres + jeu = 50 minutes	
HORS-JEU	NON	
RELANCE GB	Libre (ballon au sol, main, volée, ½ volée)	
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	