



U6/U7

MISE EN PLACE D'UN PLATEAU EN

U6 - U7

# PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS DES RENCONTRES « PLATEAU » U6/U7



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

VARIÉTÉ

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

### Exemple de rotation à 2 X 8 équipes

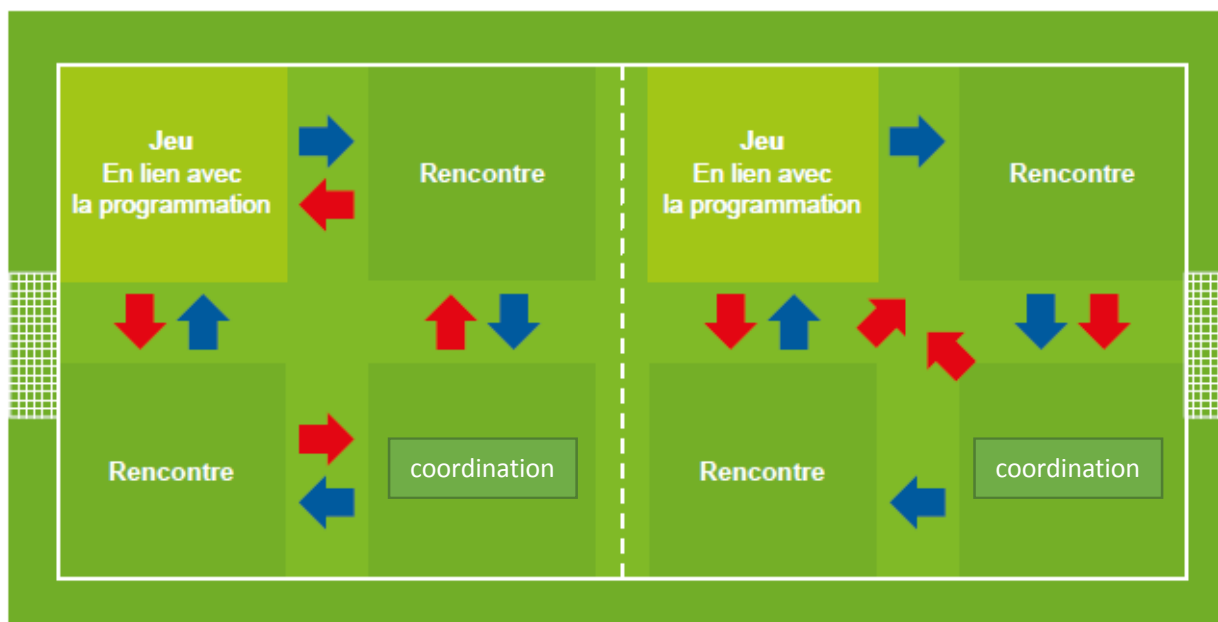
#### Formes de pratiques :

- 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



#### 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

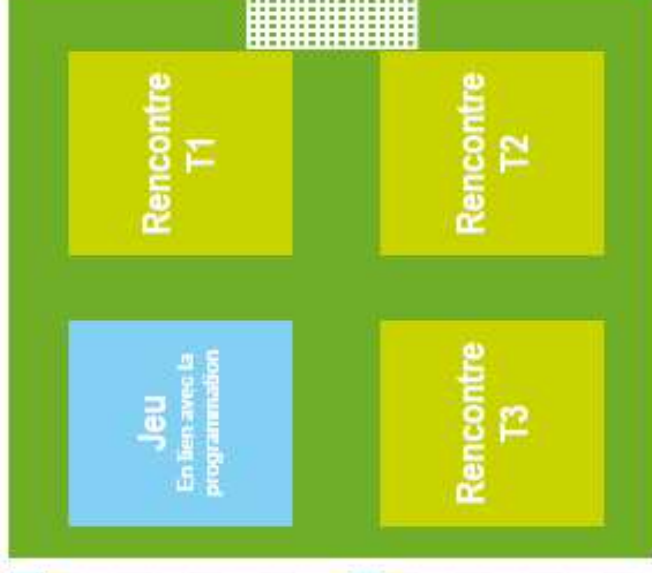
4 EQUIPES	1 <sup>er</sup> Temps	2 <sup>ème</sup> Temps	3 <sup>ème</sup> Temps	4 <sup>ème</sup> Temps
EQUIPE 1	J	T2	T1	T1
EQUIPE 2	J	T2	T2	T2
EQUIPE 3	T1	J	T1	T2
EQUIPE 4	T1	J	T2	T1

5 EQUIPES	1 <sup>er</sup> Temps	2 <sup>ème</sup> Temps	3 <sup>ème</sup> Temps	4 <sup>ème</sup> 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	1 <sup>er</sup> Temps	2 <sup>ème</sup> Temps	3 <sup>ème</sup> Temps	4 <sup>ème</sup> 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	1 <sup>er</sup> Temps	2 <sup>ème</sup> Temps	3 <sup>ème</sup> Temps	4 <sup>ème</sup> 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	1 <sup>er</sup> Temps	2 <sup>ème</sup> Temps	3 <sup>ème</sup> Temps	4 <sup>ème</sup> 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

**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 ».

### Arbitrage éducatif

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



### 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

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



# THÈME 2 : BATEAU PIRATE

## PÉRIODE 1

SEPTEMBRE > TOUSSAINT

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

### ORGANISATION

#### ESPACE



L 30m x l 15m

L = Longueur • l = largeur

#### MATÉRIEL PAR TERRAIN

6 coupelles x 2 couleurs  
8 ballons  
2 cerceaux

#### EFFECTIF

4 X

4 X

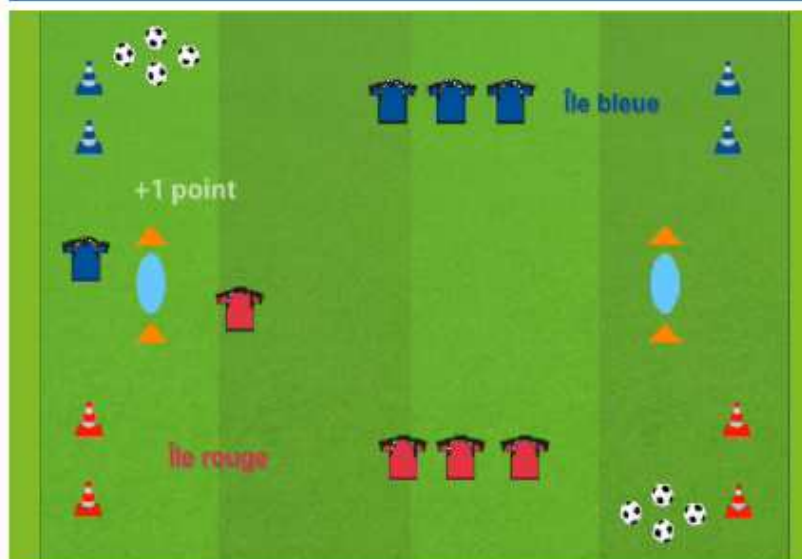
#### TEMPS DE JEU

10'

#### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



### SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

### DÉROULEMENT

#### CONSIGNES

Au signal de l'éducateur, sans ballon les joueurs (pirates) doivent passer dans une des deux portes (Bateau).

Les joueurs doivent les empêcher en les touchant.

#### BUTS

1 point = Passer dans une porte (bateau).

### INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

#### ADAPTATION DE L'EFFECTIF

- Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace

#### VARIANTES

- Avec ballon à la main puis ballon au pied
- Ajouter ou retirer une porte

#### ANIMATION

- Expliquer / démontrer / Corriger
- Animer / Encourager / Valoriser
- Utiliser un langage imagé (Iles, bateau, pirates, mer)

#### VEILLER À...

- Stimuler et valoriser la réussite
- Compter les points
- Changer les rôles

## COORDINATION JEU DU MORPION

### Objectif:

Aligner 3 coupelles.

Horizontal – Vertical ou Diagonal

Sous forme de relais.

Déplacement avt arr autour du constry.

Passage sous la barre.

Mettre une coupelle dans 1 des cerceaux.

Venir taper la main du copain.

10 coupelles x 2 couleurs  
6 constry + 2 barres  
9 cerceaux

