



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

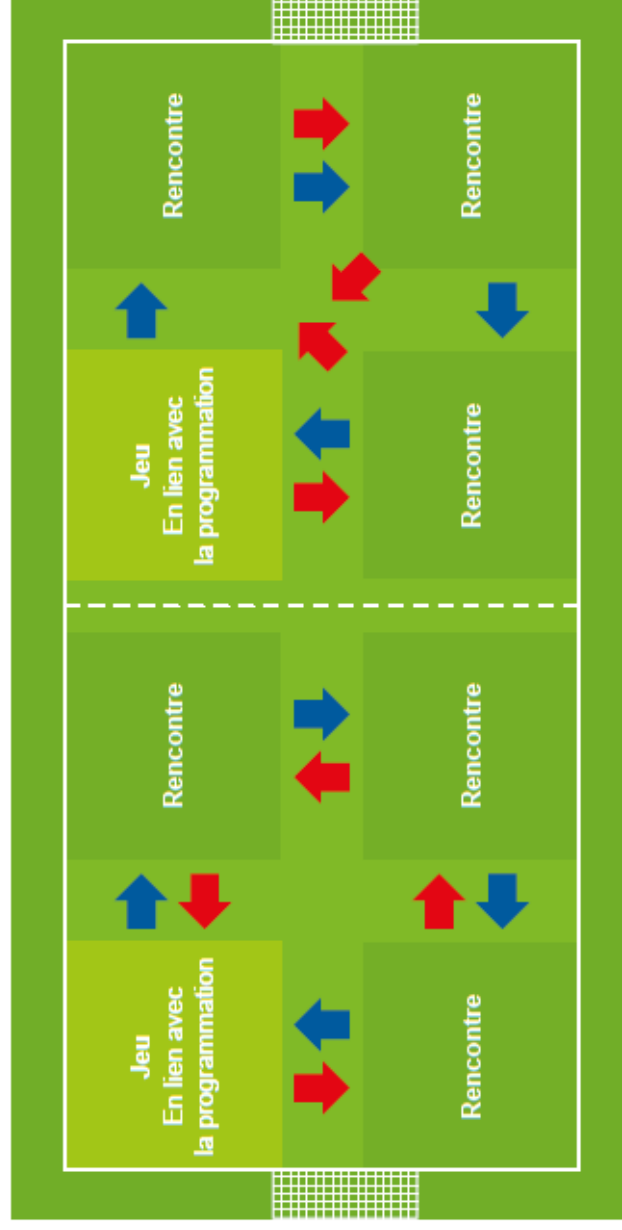
Être attentif au comportement des adultes au bord des terrains

APRÈS LE PLATEAU

Ranger les équipements sportifs

Participer au rangement du local après le départ des équipes

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

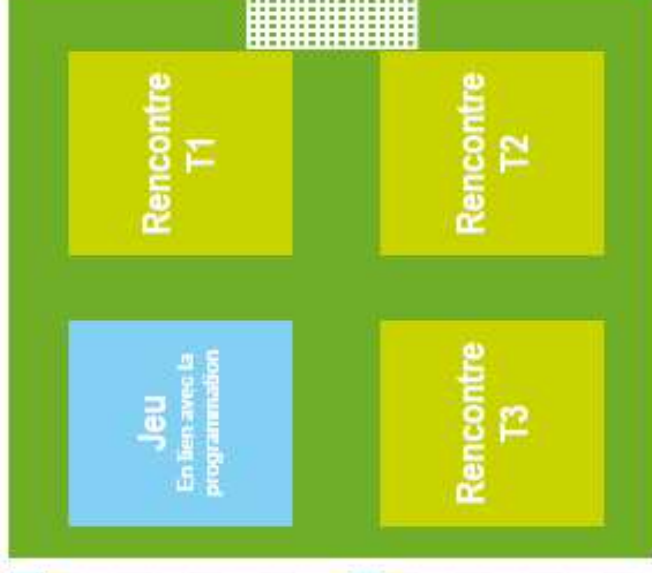
4 EQUIPES	1 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps
EQUIPE 1	J	T2	T1	T1
EQUIPE 2	J	T2	T2	T2
EQUIPE 3	T1	J	T1	T2
EQUIPE 4	T1	J	T2	T1

5 EQUIPES	1 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} 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 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} 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 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} 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 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} 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
TERRAIN	<p>Largeur : 15 mètres</p> <p>Longueur : 25 mètres</p> <p>Largeur : 20 mètres</p> <p>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>
BUTS	4 m x 1 m 50 (hauteur d'un constri-foot)	
BALLON	T3 ou T4	
NOMBRE DE JOUEURS	<p>3 x 3 (sans GB)</p> <p>4 x 4 (avec GB)</p> <p>Participation de tous</p> <p>2 U8 autorisés par équipe (sous classement)</p>	5 x 5 (avec GB)
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 9 : DÉFENDRE SON CHÂTEAU

PÉRIODE 3

JANVIER > FÉVRIER

Découverte de la cible : Découverte de l'adversaire

Reconnaître le partenaire moteur

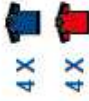
ORGANISATION

ESPACE



L 20m x l 20m
L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF



MATÉRIEL PAR TERRAIN

9 X 10 X
8 X 0 X
4/4 X

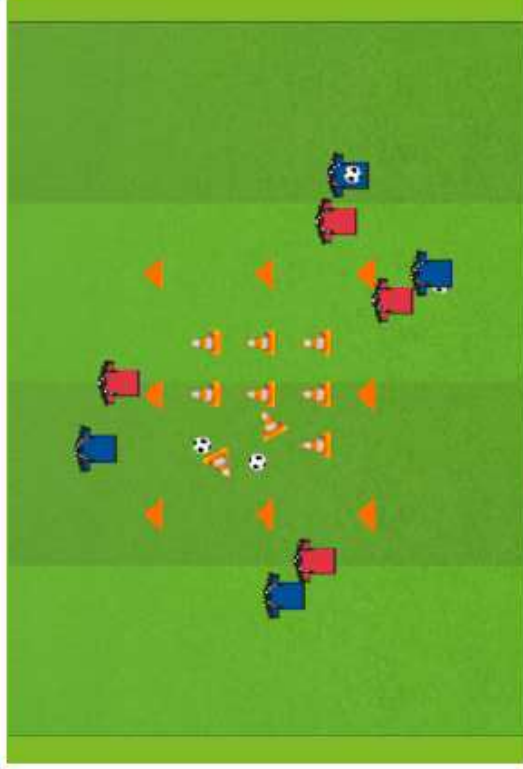
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHEMA



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



DÉROULEMENT

CONSIGNES.

L'équipe défend le château symbolisé par les quilles.

Les possèdent un ballon, à la main chacun, et doivent faire tomber les quilles sans traverser les coupelles .

BUTS

1 point = 1 quille tombée.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

VARIANTES

- Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace
- Utiliser le ballon au pied (dans ce cas le ballon devra rester au sol)

ANIMATION

- Faire répéter l'action
- Observer / Orienter
- Animer / Encourager / Valoriser

VEILLER À...

- Démotiver/Encourager
- Faire des séquences de 1 minute
- Compter les points
- Inverser les rôles