



RENTREE DU FOOT U6-U7

Samedi 28 septembre 2019

**MAISSONS ET PAYS
U6/U7**

**LA RENTRÉE
DU FOOT 2019**
PLACE AU JEU !

INITIATION GRATUITE
OUVERTE AUX FILLES ET GARÇONS DE 6 À 7 ANS,
LICENCIÉS OU NON LICENCIÉS

**RENSEIGNE-TOI AUPRÈS DU CLUB
LE PLUS PROCHE DE CHEZ TOI ET SUR FFF.FR**

OBJECTIFS DE LA RENTREE DU FOOT U6-U7

District de Football de la Seine-Saint-Denis

Personne à contacter : Jérémy MAYTRAUD 01-48-19-89-40

- ✚ Lancer la saison par une manifestation d'envergure visant à promouvoir le football d'animation.
- ✚ Créer une animation festive, conviviale, favorisant le partage et les échanges.
- ✚ Délivrer certains messages s'articulant autour de 3 axes :
 - Sportif (jeunes)
 - Educatif (jeunes)
 - Informations aux parents

SPORTIF

- Rencontre :
 - Foot à 3 sans GB
 - Foot à 4 avec GB
 - Foot à 5 avec GB
- Diversifier la pratique
- Proposer une animation festive et ludique.
- Rassembler de nombreuses équipes permettant de varier les oppositions
- Favoriser le jeu avant l'enjeu.

EDUCATIF

- Présentation du protocole Fair-Play
 - Avant le match : serrer la main
 - Après le match : checker la main
- Comportement du joueur et de l'éducateur avant, pendant et après une rencontre.

INFORMATIONS AUX PARENTS

- Comportement au bord des terrains : encourager, ne pas intervenir à la place de l'éducateur
- Valorisation des enfants
- Le comportement des enfants est influencé par celui des adultes. (montrez l'exemple)

DISPOSITION DU TERRAIN A 11
PLATEAU PREVU POUR 80 ENFNATS



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

ORGANISATION SPECIFIQUE

- ✓ DUREE D'UN PLATEAU = 40 minutes
- ✓ ROTATIONS = 4*10 minutes
- ✓ PAUSES = 1 pause (5 minutes à la ½ du plateau)
- ✓ NOMBRE D'ENFANTS = 80
- ✓ NOMBRE D'EDUCATEURS = 8 + 1 responsable de plateau (gestion du temps, des rotations...)
- ✓ **PARENTS-BALLONS** = 6 parents (1/match, identifié d'une chasuble et d'un ballon afin de donner de la continuité dans le jeu lorsque le ballon est sorti – pas de coaching ou de consignes donné par le parent – « les mamans » sont les bienvenus)
- ✓ **ORGANISATION** = 40 joueurs sur une ½ de terrain et 40 joueurs sur une autre moitié de terrain (possibilité de faire U6 d'un côté et U7 de l'autre en fonction des effectifs), soit 80 enfants au total.
- ✓ **MAISONS D'ACCUEIL** = celles-ci ont pour but d'accueillir les enfants avant et pendant les rencontres. On y pose les bouteilles d'eau, les affaires, permet de faire les lacets, redonner des consignes avant les rencontres.

LES MATCHS :

Ils sont au nombre de 3 par ½ de terrain.

Dimension des terrains :

Foot à 3 = 25m x 15m

Foot à 4 = 25m x 15m

Application des nouvelles lois du jeu :

- Dimensions du terrain : 30M de long * 20M de large (but de 4M – utilisation de constri)
- Forme de pratique : 5 contre 5 dont 1 gardien
- Taille du ballon : N°3
- Remises en jeu : au pied (soit par une passe, soit le joueur rentre en conduite de balle)
- Arbitrage : par les éducateurs et en dehors du terrain
- Zone de réparation pour le gardien : 6M (utilisation de coupelles pour délimiter)
- Coups francs : directs
- Passe en retrait et dégagement au pied du gardien : autorisés
- Pas de coaching

LE JEU :

Le déménageur

AVANT LA RENCONTRE U6/U7

Préparer J-2

- Convoquer l'encadrement
- Préparer le matériel
- Préparer les licences et la feuille de plateau
- Pharmacie, eau, goûter...

AVANT

Préparer (H-1)

- Installer les terrains, les ateliers
- Répartir les tâches de l'encadrement (Accueil, animation...)
- Remplir la feuille de plateau

AVANT

AVANT

Débuter le plateau

- Placer les équipes sur le terrain
- Expliquer le sens des rotations
- Faire démarrer les rencontres rapidement

AVANT

Accueillir

- Accueillir et accompagner les équipes aux vestiaires
- Noter les effectifs et les couleurs de maillots
- Informer les parents

PENDANT LA RENCONTRE U6/U7

Gérer

- Les rotations (durée 10' à 12')
- Prévoir des temps de pause
- Les bobos (pharmacie)

PENDANT

Animer

- Arbitrer de façon éducative
- Compter les points lors de jeux
- Encourager et valoriser

PENDANT

PENDANT

Environnement

- Installer les parents derrière la main courante
- Etre attentif aux excès des adultes
- Intervenir avec diplomatie

PENDANT

Veiller à

- La participation de tous les enfants
- Ne pas laisser les écarts se creuser dans les jeux
- Avoir de l'eau au bord du terrain

APRES LA RENCONTRE U6/U7

Regrouper les enfants

- Saluer les adversaires et les arbitres
- Faire un bilan succinct aux enfants
- Remercier les éducateurs et les parents
- Accompagner les enfants aux vestiaires

APRES

Matériel et administratif

- Ranger le matériel
- Veiller à ne rien oublier dans le vestiaire
- Compléter la feuille de plateau

APRES

APRES

Fin

- Faciliter le départ des équipes
- Bilan avec l'encadrement
- Envoyer la feuille de plateau au District

APRES

Convivialité

- Organiser un goûter
- Echanger avec les autres clubs et les parents

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

5 X

5 X

TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X

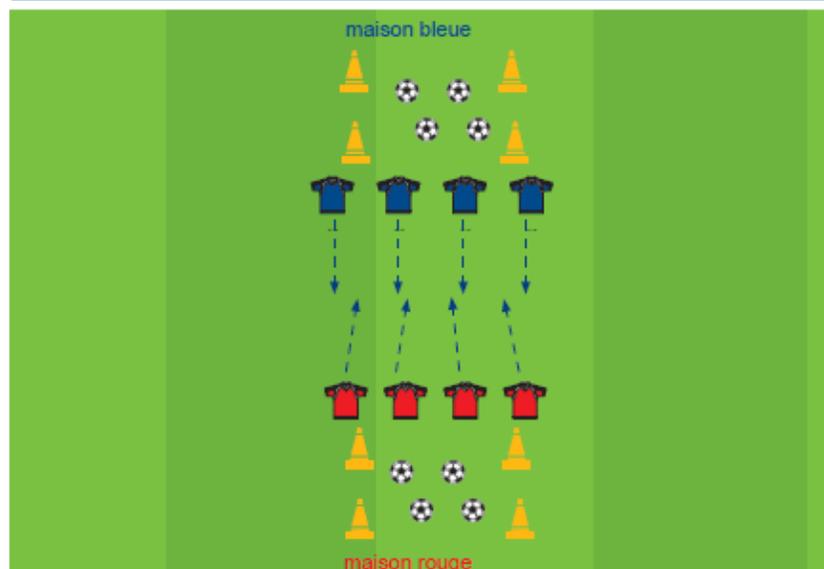
10 X

8 X

0 X |

5x5

SCHEMA



- > 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

- Possibilité de rajouter des joueurs par équipes mais agrandir l'espace

VARIANTES

- Le joueur ramène le ballon en conduite de balle
- Mettre des obstacles sur le terrain

ANIMATION

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

VEILLER À...

- Bien compter les points
- Que les joueurs arrêtent bien le ballon dans leur maison
- 1 minute maximum par manche