

**Philosophie
et objectifs**



Organisation

Plateaux « Plein air » U6/U7

**Protocole
Fair-Play**

Avant la rencontre

**1 JEU ou Défi
technique**



1 x 10'

3 MATCHES



3 x 10'

**Protocole
Fair-Play**

Après la rencontre

Philosophie et objectifs

Organisation Saison

Les Contenus techniques

Formes de pratique

Règles du Jeu

• *Planification des Jeux*

• *Plateaux plein air*



Département Technique - saison 2018/2019



PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS DES RENCONTRES « PLATEAU »

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 !!! »**

L'animation du jeu ou du défi technique doit être confié(e) à la personne encadrant l'équipe. Des formations spécifiques U7 permettent de former vos encadrants !

**Le jeu ou défi technique ne doit pas être découvert par les enfants lors du plateau !
Ils doivent le découvrir et le pratiquer au minimum à l'entraînement
précédent la journée de plateau**

ORGANISATION PLATEAU U6-U7

« JEU ou DEFI + MATCHES »

Toute la saison :
Rencontres 4 c 4 avec Gardien de But
(ou 3 c 3 sans GB)

Rencontres 5 c 5 ou 6 c 6 ou 7 c 7... interdites

AUCUN CLASSEMENT

JEUX ou DEFIS TECHNIQUES
JEUX PROPOSÉS ÉVOLUTIFS PAR PHASE

3 THÉMATIQUES :
Découverte de la cible,
Découverte de l'adversaire
& Reconnaître le partenaire

CALENDRIER U6-U7

« JEUX ou DÉFIS PROPOSÉS EVOLUTIFS »

1^{ère} Phase : 5 plateaux

- 06/10 : Plateau Jeu à Thème
N°1 ou 2 ou Défi N°1
- 17/11 : Plateau à Thème
N°1 ou 2 ou Défi N°2
- 01/12 : Plateau à Thème
N°3 ou 4 ou Défi N°3
- 19/01 : Plateau à Thème
N°3 ou 4 ou Défi N°4
- 02/02 : Plateau Festifoot
Epreuve de Jonglerie

2^{ème} Phase : 5 plateaux

- 16/02 : Plateau Jeu à Thème
N°5 ou 6 ou Défi N°5
- 23/03 : Plateau Jeu à Thème
N°5 ou 6 ou Défi N°5
- 06/04 : Plateau Jeu à Thème
N°7 ou 8 ou Défi N°6
- 18/05 : Plateau Jeu à Thème
N°7 ou 8 ou Défi N°6
- 16/06 ou 23/06 : Plateau
Festifoot J.N.D. CMF 2019

PÉRIODE 1

SEPTEMBRE > NOVEMBRE

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

TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



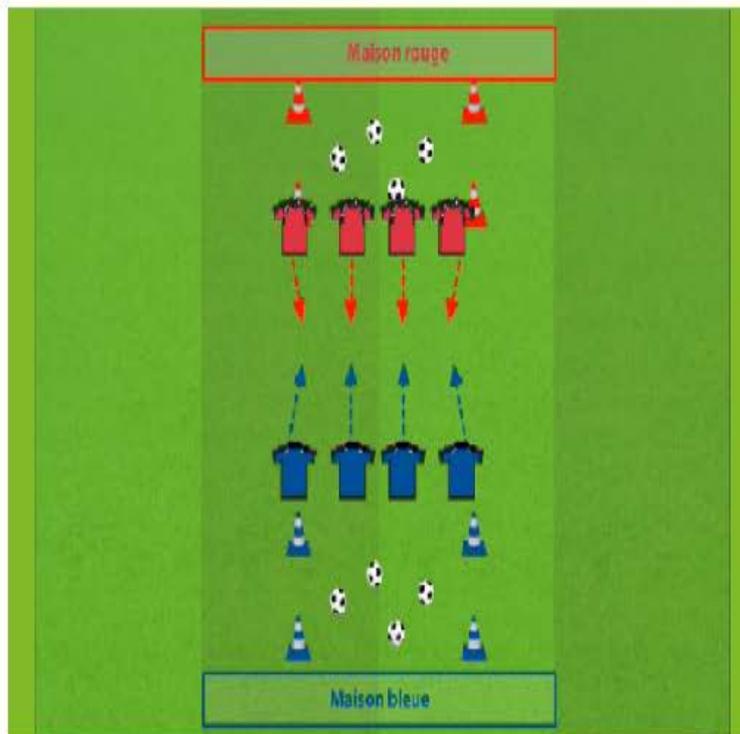
MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X 10 X

8 X 0 X |

4/4 X

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.

Adapter les règles du jeu au niveau des enfants

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

PÉRIODE 1

SEPTEMBRE > NOVEMBRE

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

ORGANISATION

ESPACE



L 20m x l 15m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X

4 X

TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



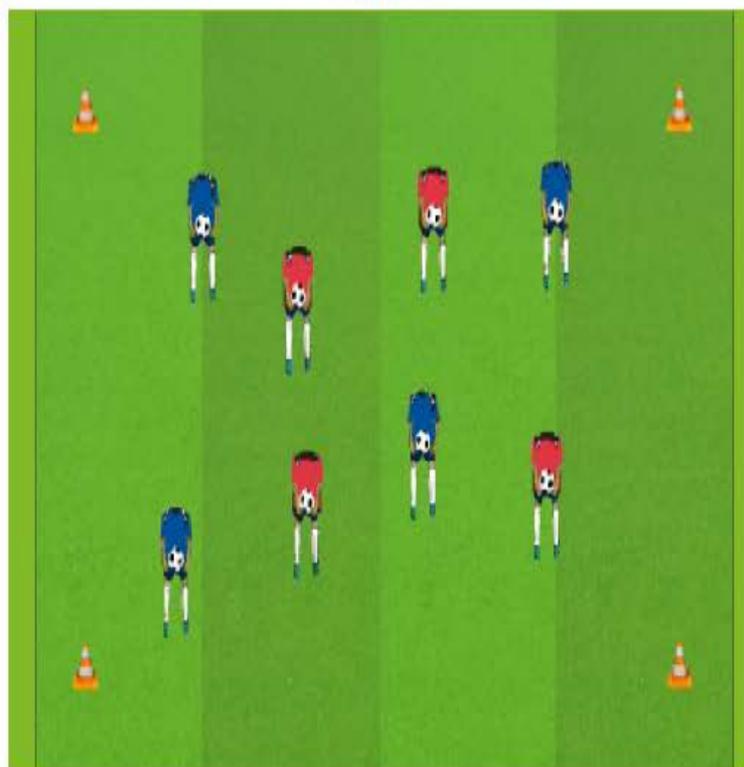
MATÉRIEL PAR TERRAIN

4 X 12 X

8 X 0 X |

4/4 X

SCHEMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Chaque joueur, muni d'un ballon, exécute le contrat du « magicien » (= éducateur). Le contrat est :

- 1 - Lancer à la main + 1 rebond + main
- 2 - Lancer à la main + pied + 1 rebond + main

BUTS

1 point = réussir 5 fois d'affilée « le contrat du magicien ».

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

Adapter les règles du jeu au niveau des enfants

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

- Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace

VARIANTES

- Lancer - tête rebond - main
- Lancer - rebond - pied - main

ANIMATION

- Expliquer / démontrer / Corriger
- Animer / Encourager / Valoriser
- Utiliser un langage imagé

VEILLER À...

- Stimuler et valoriser la réussite
- La sécurité des enfants (occupation de l'espace - éviter les contacts)

DEFI 1 : CONDUITE SUIVI DE PASSE

PERIODE I : SEPTEMBRE / NOVEMBRE

PHASE DE JEU

On a le ballon	Conserver/ Progresser	Déséquilibrer/ Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF	TEMPS DE JEU
--------	----------	--------------

L 15 m X l 20 m

4 x 

4 x 

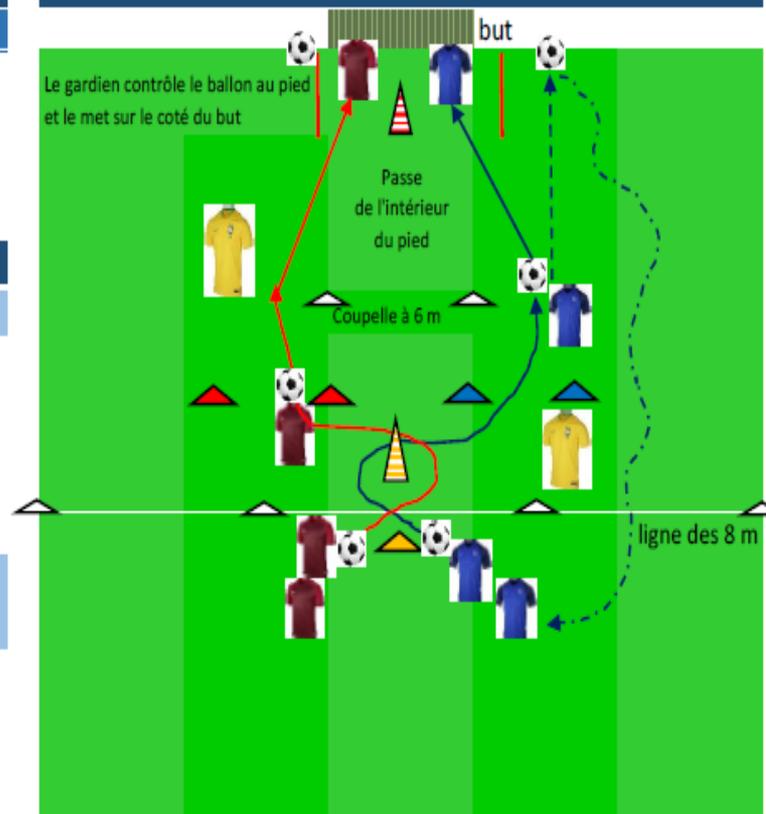
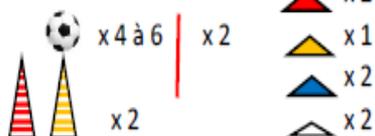
2 x 

Educateur 

10'

DEGRÉ DE
DIFFICULTÉ

MATÉRIEL PAR TERRAIN



DÉROULEMENT

CONSIGNES

Au signal de l'encadrant gérant les départs, les joueurs bleus et rouges effectuent **alternativement** un slalom en conduite de balle entre les coupelles et effectuent une passe à l'extérieur de la coupelle située à 6 m dans la porte placée en amont du but.

Le deuxième encadrant comptabilise les passes cadrées effectuées par chaque équipe.

BUT DU DEFI

Cadrer sa passe en frappant le ballon de l'intérieur du pied.

1 point attribué à chaque passe cadrée. L'équipe qui cumule le plus de points sur les 2 à 4 passages gagne le défi.

INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

4 à 6 Joueurs par équipe.
Changer les gardiens de but lors de l'inversion des 2 équipes.

VARIANTES

Inverser le départ des 2 équipes après un 1er passage.
Demander aux joueurs bleus de conduire le ballon et d'effectuer leur passe du pied droit et inversement, pied gauche, pour les joueurs rouges.

ANIMATION

Faire respecter les consignes.
Encourager les joueurs.
Compter les passes cadrées entre les cônes ou constris foot.
Valoriser les passes effectuées de l'intérieur du pied.

VEILLER À...

Le joueur doit suivre son ballon après la passe, le reprendre sur le côté du but et revenir au départ ballon en main pour le rapporter à son camarade en attente.

Inciter les joueurs à regarder leur ballon au moment de la passe.

DEFI 2 : CONDUITE SUIVI DE PASSE (Evolution 1)

PERIODE I : SEPTEMBRE / NOVEMBRE

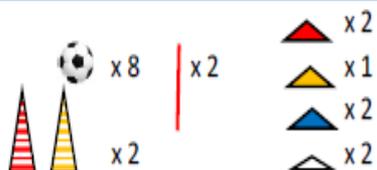
PHASE DE JEU

On a le ballon	Conserver/ Progresser	Déséquilibrer/ Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF	TEMPS DE JEU
L 15 m X l 20 m	4 x  4 x  2 x  Educateur	10'
L = Longueur terrain foot à 4 l = largeur terrain foot à 4		DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

MATÉRIEL PAR TERRAIN



DÉROULEMENT

CONSIGNES

Au signal de l'encadrant gérant les départs, les joueurs bleus et rouges effectuent **alternativement** un slalom en conduite de balle entre les coupelles et effectuent une passe à auteur de la coupelle située à 6 m dans la porte placée en amont du but.
Le deuxième encadrant comptabilise les passes cadrées (contrôlée par le gardien des pieds ou des mains) effectuées par chaque équipe.

BUT DU DEFIS

Cadrer sa passe en frappant le ballon de l'intérieur du pied.
1 point attribué à chaque passe cadrée.
L'équipe qui cumule le plus de points sur les 2 à 4 passages gagne le défi.

INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

4 à 6 Joueurs par équipe.
Changer les gardiens de but lors de l'inversion des 2 équipes.

VARIANTES

Inverser le départ des 2 équipes après un 1er passage.
Demander aux joueurs bleus de conduire le ballon et d'effectuer leur passe du pied droit et inversement, pied gauche, pour les joueurs rouges.

ANIMATION

Faire respecter les consignes.
Encourager les joueurs.
Compter les passes cadrées entre les cônes ou constris foot.
Valoriser les passes effectuées de l'intérieur du pied.

VEILLER À...

Le joueur doit revenir au départ et taper dans la main de son camarade pour lui donner le signal du départ.
Inciter les joueurs à regarder leur ballon au moment de la passe.

PÉRIODE 2

DECEMBRE > JANVIER

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

ORGANISATION

ESPACE



L 30m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X

4 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

12 X

4 X

8 X

0 X

4/4 X

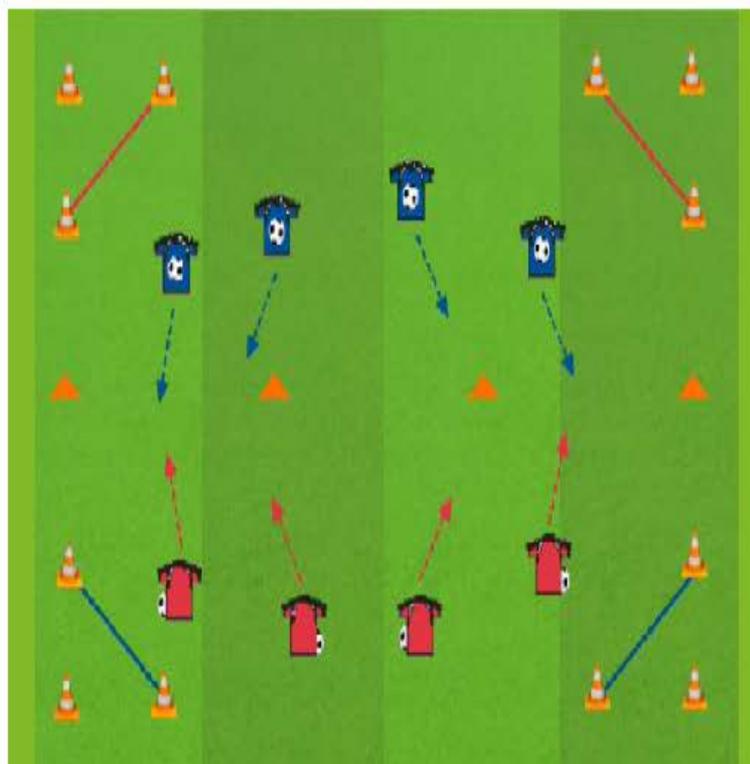
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHEMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Chaque joueur a son ballon dans ses mains.
Au signal de l'éducateur, chaque joueur doit rejoindre un coin correspondant à sa couleur et y déposer le ballon.

BUTS

1 point = l'équipe qui se regroupe en totalité dans les coins correspondants à sa couleur.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

• Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace

VARIANTES

• Ballon au sol, le joueur effectue une conduite pour aller vers le coin
• 2 joueurs par coin au minimum

ANIMATION

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

VEILLER À...

• Stimuler et valoriser la réussite
• La sécurité des enfants (occupation de l'espace - éviter les contacts)

Adapter les règles du jeu au niveau des enfants

PÉRIODE 2

DECEMBRE > JANVIER

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

ORGANISATION

ESPACE



L 30m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X

4 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

9 X

8 X

8 X

0 X |

4/4 X

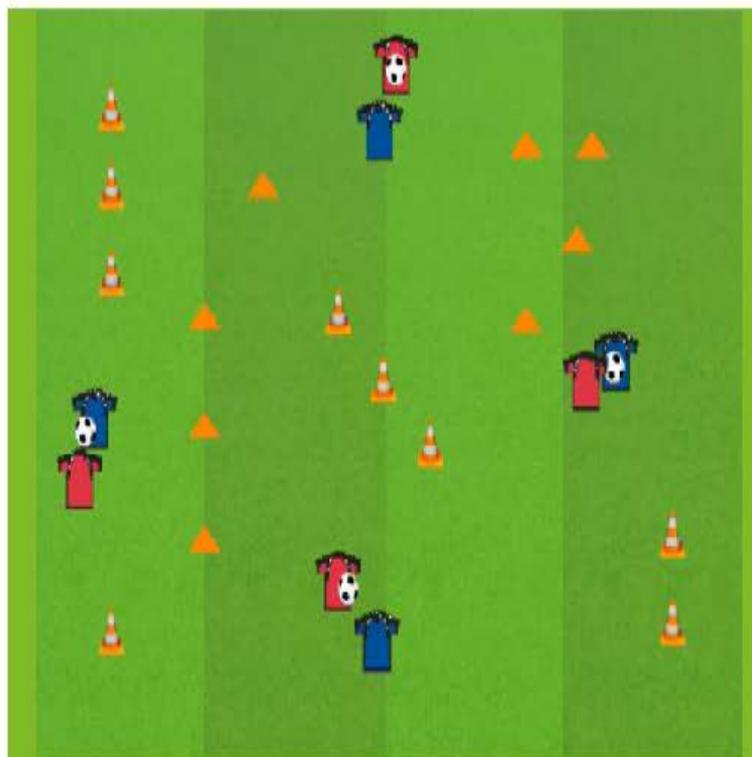
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Les joueurs, par 2 (un de chaque équipe) : le 1^{er} effectue un parcours, le 2^{ème} le suit avec le ballon à la main. Il doit réaliser le même parcours.

BUTS

1 point = parcours réalisé correctement et sans faire tomber le matériel.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

Adapter les règles du jeu au niveau des enfants

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

VARIANTES

ANIMATION

VEILLER À...

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

• Donner un ballon à chaque joueur
• Placer un ballon dans les pieds de chaque joueur
• Complexifier le parcours (cerceaux, haies...)

• Faire répéter l'action
• Corriger
• Animer / Encourager / Valoriser

• Stimuler et valoriser le bon parcours
• Contrôler la vitesse du 1^{er} joueur
• Inverser les rôles

DEFI 3 : CONDUITE SUIVI DE PASSE (Evolution 2)

PERIODE I : DECEMBRE / JANVIER

PHASE DE JEU

On a le ballon	Conserver/ Progresser	Déséquilibrer/ Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF	TEMPS DE JEU
--------	----------	--------------

L 15 m X l 20 m



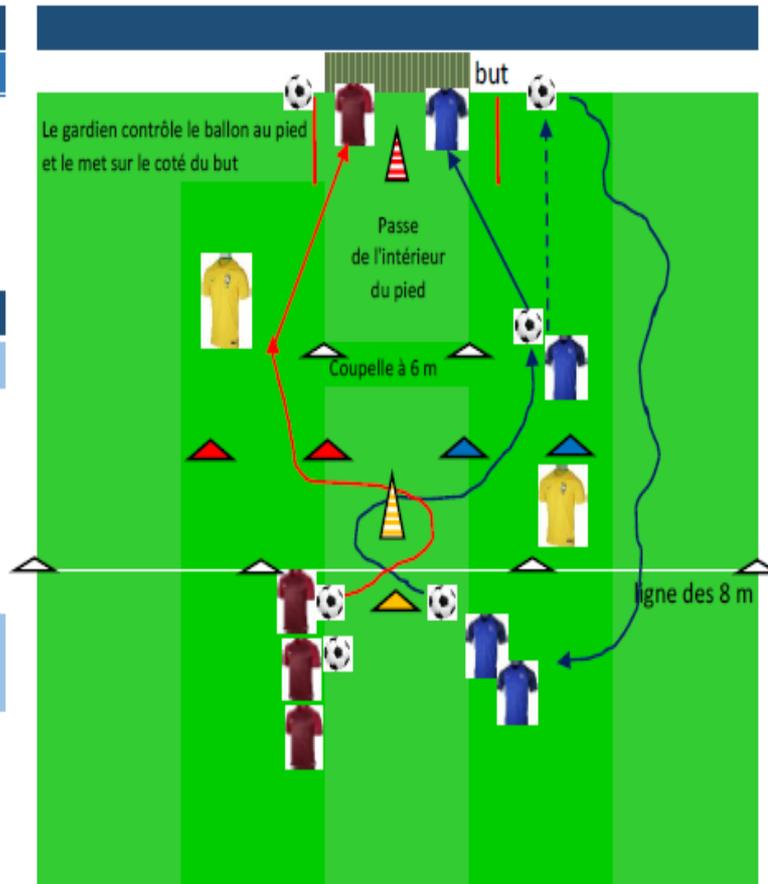
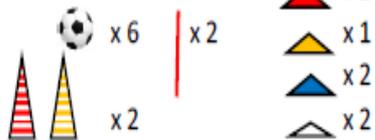
10'

L = Longueur terrain foot à 4

l = largeur terrain foot à 4

DEGRÉ DE
DIFFICULTÉ

MATÉRIEL PAR TERRAIN



DÉROULEMENT

CONSIGNES

Au signal de l'encadrant gérant les départs, les joueurs bleus et rouges effectuent alternativement un slalom en conduite de balle entre les coupelles et effectuent une passe à l'extérieur de la coupelle située à 6 m dans la porte placée en amont du but.

Le deuxième encadrant comptabilise les passes cadrées effectuées par chaque équipe.

BUT DU DEFI

Cadrer sa passe en frappant le ballon de l'intérieur du pied.

1 point attribué à chaque passe cadrée.

L'équipe qui cumule le plus de points sur les 2 à 4 passages gagne le défi.

INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

4 à 6 Joueurs par équipe.
Changer les gardiens de but lors de l'inversion des 2 équipes.

VARIANTES

Inverser le départ des 2 équipes après un 1er passage.
Demander aux joueurs bleus de conduire le ballon et d'effectuer leur passe du pied droit et inversement, pied gauche, pour les joueurs rouges.

ANIMATION

Faire respecter les consignes.
Encourager les joueurs.
Compter les passes cadrées entre les cônes ou constris foot.
Valoriser les passes effectuées de l'intérieur du pied.

VEILLER À...

Le joueur doit suivre son ballon après la passe, le reprendre sur le côté du but et revenir au départ en conduite de balle.

Inciter les joueurs à regarder leur ballon au moment de la passe.

DEFI 4 : CONDUITE SUIVI DE PASSE (Evolution 3)

PERIODE I : DECEMBRE / JANVIER

PHASE DE JEU

On a le ballon	Conserver/ Progresser	Déséquilibrer/ Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE

EFFECTIF

TEMPS DE JEU

L 15 m X l 20 m



10'

L = Longueur terrain foot à 4

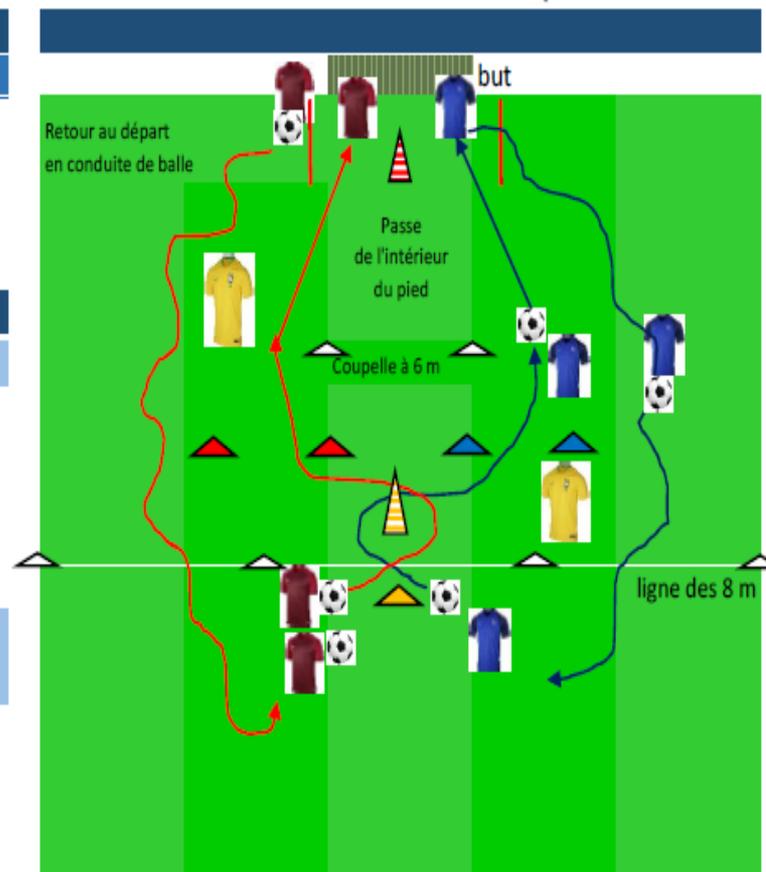
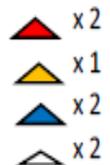
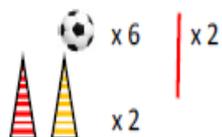
l = largeur terrain foot à 4

Educateur

DEGRÉ DE
DIFFICULTÉ

MATÉRIEL PAR TERRAIN

DEGRÉ DE
DIFFICULTÉ



DÉROULEMENT

CONSIGNES

Au signal de l'encadrant gérant les départs, les joueurs bleus et rouges effectuent **alternativement** un slalom en conduite de balle entre les coupelles et effectuent une passe à l'auteur de la coupelle située à 6 m dans la porte placée en amont du but.

Le deuxième encadrant comptabilise les passes cadrées effectuées par chaque équipe.

BUT DU DEF

Cadrer sa passe en frappant le ballon de l'intérieur du pied.

1 point attribué à chaque passe cadrée. L'équipe qui cumule le plus de points sur les 2 à 4 passages gagne le défi.

INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

VARIANTES

ANIMATION

VEILLER À...

4 à 6 Joueurs par équipe.

Inverser le départ des 2 équipes après un 1er passage.
Demander aux joueurs bleus de conduire le ballon et d'effectuer leur passe du pied droit et inversement, pied gauche, pour les joueurs rouges.

Faire respecter les consignes.
Encourager les joueurs.
Compter les passes cadrées entre les cônes ou constris foot.
Valoriser les passes effectuées de l'intérieur du pied.

Le joueur doit suivre son ballon après la passe et prendre la place de son camarade qui retourne au départ en conduite de balle.
Inciter les joueurs à regarder leur ballon au moment de la passe.

PÉRIODE 3

MARS > AVRIL

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

ORGANISATION

ESPACE



L 30m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X
 4 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X 10 X

8 X 2 BUTS
 4/4 X OU 4

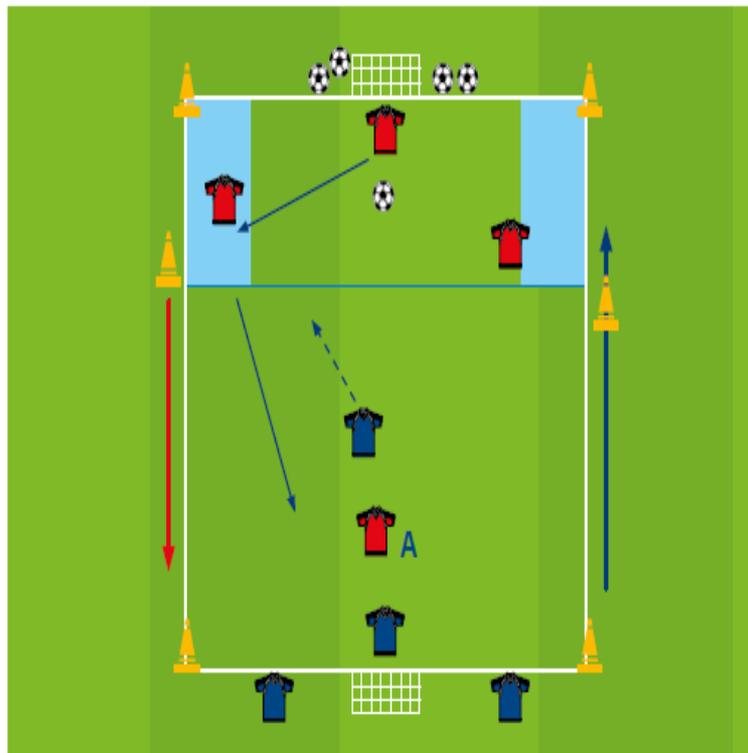
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★★★★☆

SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Départ du GB. Joueurs inattaquables quand ils sont dans la zone bleu.

Joueur A doit rester dans sa partie de terrain

Le chasseur a le droit de franchir la lignes de 8 mètres quand un joueur de champ adverse touche le ballon.

BUTS

But marqué = 1 point

Tir = 1 point - but marqué = 2 points

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

Adapter les règles du jeu au niveau des enfants

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

• Possibilité de rajouter un chasseur supplémentaire

VARIANTES

• Changer les rôles tous les 8 ballons

ANIMATION

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

VEILLER À...

- Encourager et valoriser lorsqu'il y a un but et/ou passe
- L'occupation de l'espace
- Compter les points

PÉRIODE 3

MARS > AVRIL

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

ORGANISATION

ESPACE



L 30m x l 15m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X

4 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

12 X

10 X

8 X

0 X |

4/4 X

2 X

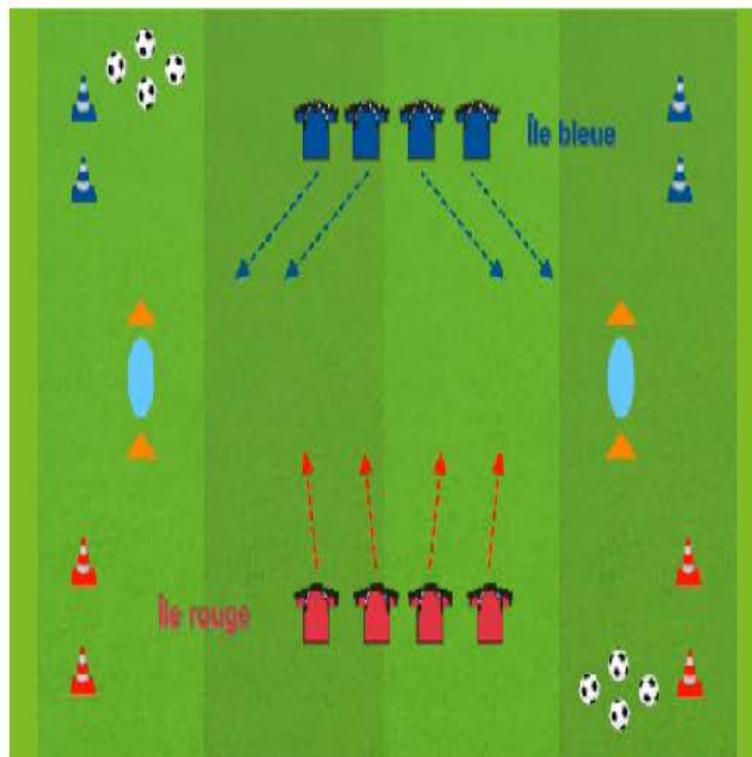
TEMPS DE JEU

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).

Adapter les règles du jeu au niveau des enfants

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

DEFI 5 : CONDUITE SUIVI DE TIR

PERIODE II : FEVRIER / MARS

PHASE DE JEU

On a le ballon	Conserver/ Progresser	Déséquilibrer/ Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF	TEMPS DE JEU
--------	----------	--------------

L 15 m X l 20 m



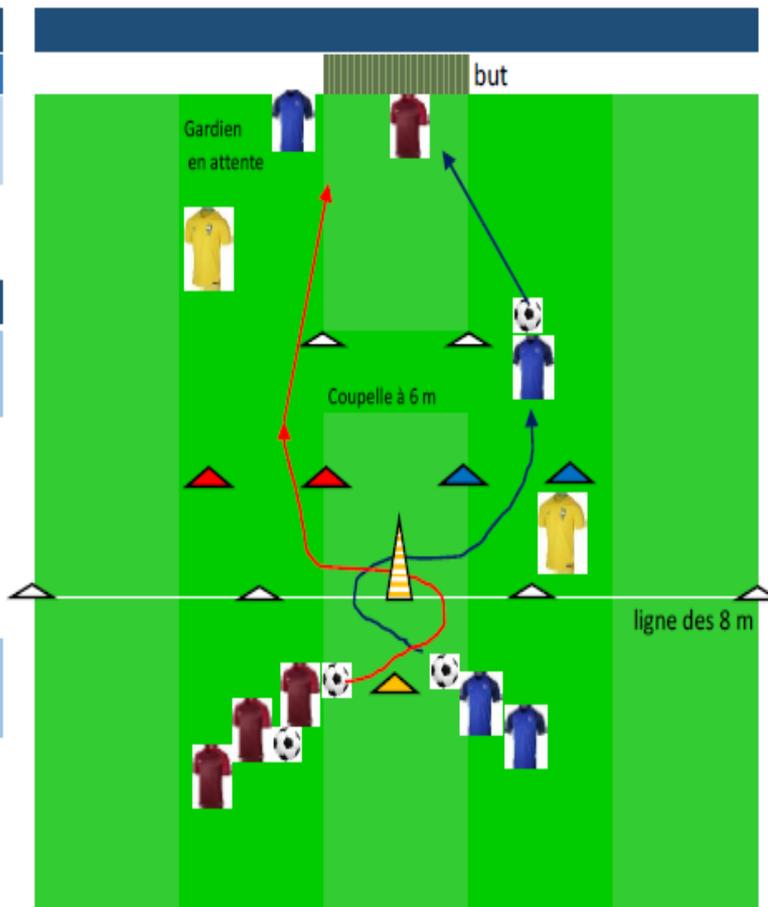
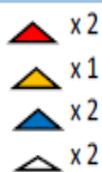
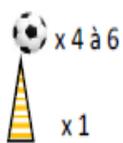
10'

L = Longueur terrain foot à 4

l = largeur terrain foot à 4

DEGRÉ DE
DIFFICULTÉ

MATÉRIEL PAR TERRAIN



DÉROULEMENT

CONSIGNES

Au signal de l'encadrant gérant les départs, les joueurs bleus et rouges effectuent **alternativement** un slalom en conduite de balle entre les coupelles et tirent au but à hauteur de la coupelle située à 6 m.

Le deuxième encadrant comptabilise les tirs cadrés effectués par chaque équipe. Le joueur ayant tiré au but récupère son ballon pour le ramener au départ.

BUT DU DEF

Cadrer son tir au but en tirant du coup du pied.

1 point attribué à chaque tir cadré. L'équipe qui cumule le plus de points sur les 2 à 4 passages gagne le défi.

INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

4 à 6 Joueurs par équipe.
Changer les gardiens de but lors de l'inversion des 2 équipes.

VARIANTES

Inverser le départ des 2 équipes après un 1er passage.
Demander aux joueurs bleus de conduire le ballon et de tirer au but pied droit et inversement, pied gauche pour les joueurs rouges.
Adapter la distance du tir à la capacité des joueurs (de 6 à 8 m).

ANIMATION

Faire respecter les consignes.
Encourager les joueurs.
Compter les tirs cadrés.
Valoriser les gardiens de but.

VEILLER À...

Inverser les gardiens après chaque slalom des joueurs bleus puis rouges.
Inciter les joueurs à regarder leur ballon au moment du tir.

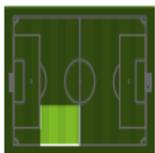
PÉRIODE 4

MAI

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

ORGANISATION

ESPACE



L 30m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X

4 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X 10 X

8 X 2 BUTS
4/4 X OU 4

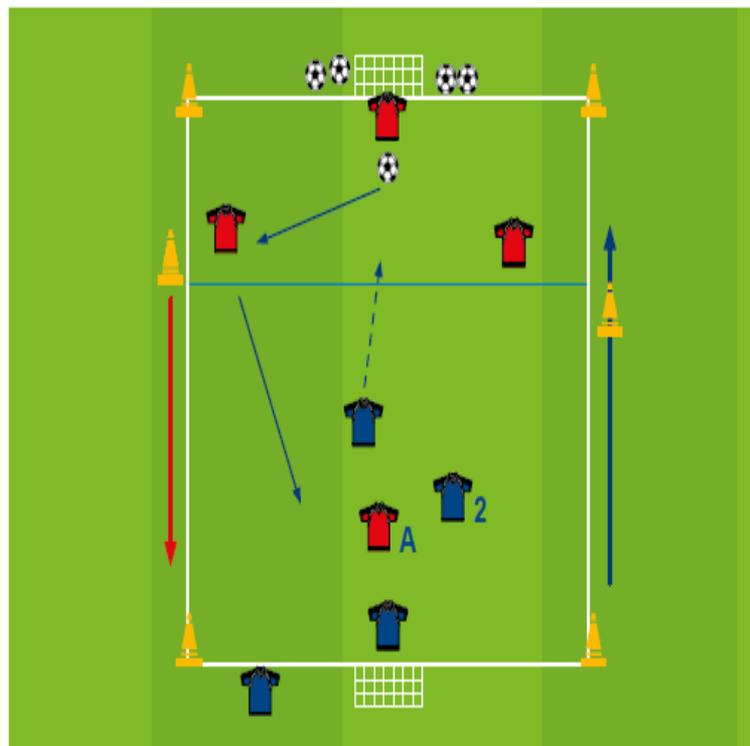
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Départ du GB. Joueur A doit rester dans sa partie de terrain

Le chasseur a le droit de franchir la ligne des 8 mètres quand un joueur de champ adverse touche le ballon.

Le chasseur 2 doit rester dans la zone défensive.

BUTS

But marqué = 1 point

But marqué = 1 point

Adapter les règles du jeu au niveau des enfants

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

• Possibilité de rajouter un chasseur supplémentaire

VARIANTES

• Changer les rôles tous les 8 ballons

ANIMATION

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

VEILLER À...

- Encourager et valoriser lorsqu'il y a un but et/ou passe
- L'occupation de l'espace
- Compter les points

PÉRIODE 4

MAI

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

ORGANISATION

ESPACE



L 25m x l 15m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X

4 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X

10 X

1 X

0 X

4/4 X

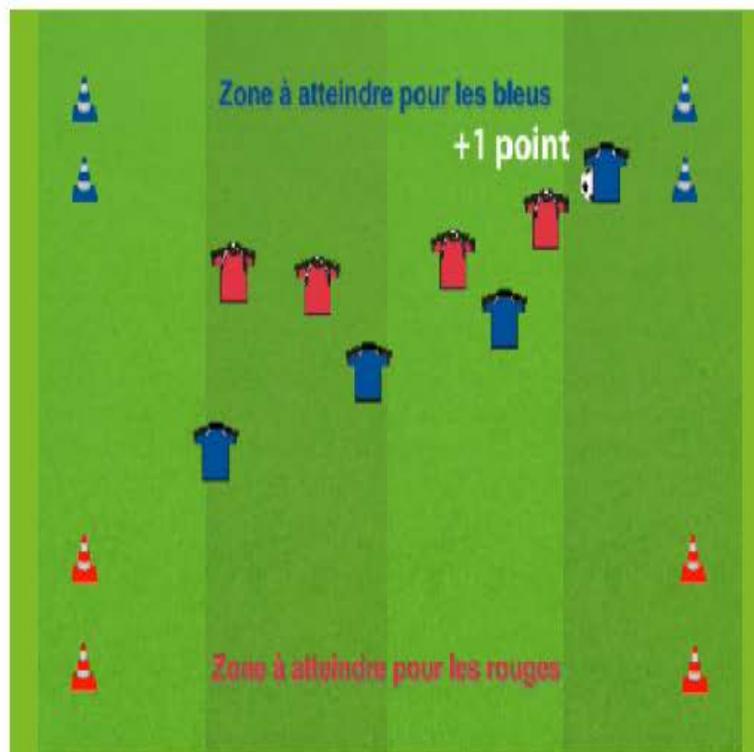
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Ballon à la main, chaque équipe doit arrêter le ballon dans une zone définie (cf schéma).

Les joueurs ne peuvent pas se déplacer ballon en main.

Pour récupérer le ballon à l'adversaire, le joueur doit toucher avec les deux mains le porteur de balle.

BUTS

1 point = arrêter le ballon dans la zone.

Adapter les règles du jeu au niveau des enfants

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

• Possibilité de rajouter ou diminuer le nombre de joueurs par équipe

VARIANTES

• Utiliser le ballon au pied

ANIMATION

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

VEILLER À...

• Démontrer
• L'occupation de l'espace
• Compter les points

DEFI 6 : CONDUITE SUIVI DE TIR (Evolution)

PERIODE II : AVRIL / MAI

PHASE DE JEU

On a le ballon	Conserver/ Progresser	Déséquilibrer/ Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE

EFFECTIF

TEMPS DE JEU

L 15 m X l 20 m



4 x



4 x



2 x

Educateur

10'

L = Longueur terrain foot à 4

l = largeur terrain foot à 4

MATÉRIEL PAR TERRAIN

DEGRÉ DE
DIFFICULTÉ



x 4 à 6

x 1



x 2



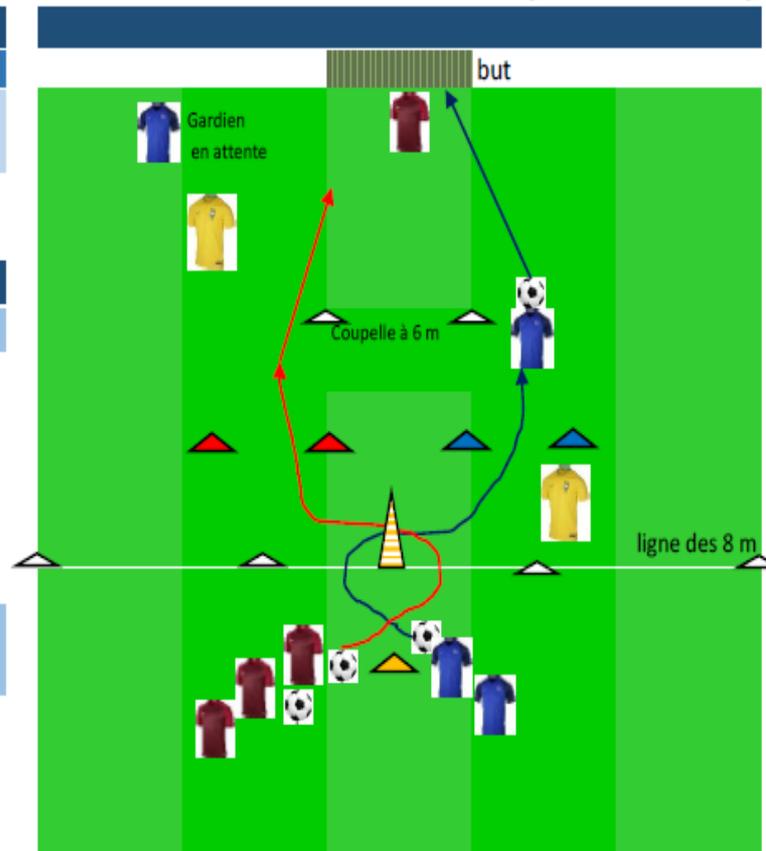
x 1



x 2



x 2



DÉROULEMENT

CONSIGNES

Au signal de l'encadrant gérant les départs, les joueurs bleus et rouges effectuent alternativement un slalom en conduite de balle entre les coupelles et tirent au but à hauteur de la coupelle située à 6 m.

Le deuxième encadrant comptabilise les tirs cadrés et buts marqués par chaque équipe.

Le joueur ayant tiré au but récupère son ballon pour le ramener au départ.

BUT DU DEFIL

Cadrer son tir au but en tirant du coup du pied.

1 point attribué à chaque tir cadré ;

2 points attribués à chaque but marqué.

L'équipe qui cumule le plus de points sur les 2 à 4 passages gagne le défi.

INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

VARIANTES

ANIMATION

VEILLER À...

4 à 6 Joueurs par équipe.

Changer les gardiens de but lors de l'inversion des 2 équipes.

Inverser le départ des 2 équipes après un 1er passage.

Demander aux joueurs bleus de conduire le ballon et de tirer au but pied droit et inversement, pied gauche pour les joueurs rouges.

Adapter la distance du tir à la capacité des joueurs (de 6 à 8 m).

Faire respecter les consignes
Encourager les joueurs

Compter et valoriser les tirs cadrés

Compter les buts marqués

Valoriser les gardiens de but

Inverser les gardiens après chaque slalom des joueurs bleus puis rouges.

Inciter les joueurs à regarder leur ballon au moment du tir.

Inciter les joueurs à tirer du coup du pied.

CALENDRIER PLATEAU U6

« JEUX PROPOSÉS »

**1 seul Plateau spécifique U6 proposé
au calendrier cette saison :
Plateaux du 24/11/2018**

**Libre choix au club d'accueil d'installer 1 ou 2
jeux, parmi les 3 proposés, sur son plateau.**

1. La Traversée magique
2. Le va et vient
3. Les Sorciers

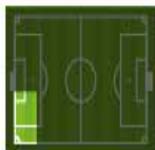
PÉRIODE 1

SEPTEMBRE > DECEMBRE

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

ORGANISATION

ESPACE



L 15m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X

4 X

TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



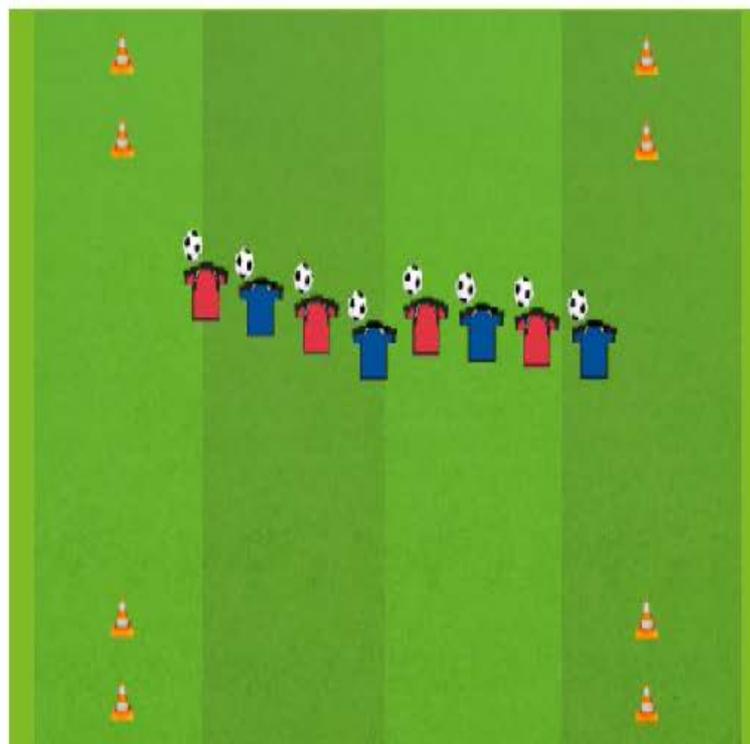
MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X 10 X

8 X 0 X |

4/4 X

SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Au signal de l'éducateur (grand magicien), le joueur (petit magicien) traverse le terrain en exécutant certaines actions (tours de magie) :

- Lancer le ballon en l'air et taper dans ses mains
- Conduire le ballon, utiliser les différentes surfaces

BUTS

1 point = traverser le terrain en respectant les consignes.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

Adapter les règles du jeu au niveau des enfants

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

VARIANTES

ANIMATION

VEILLER À...

• Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace

- Mettre les 2 équipes face à face afin qu'elles s'évitent en exécutant les actions.
- Inventer d'autres tour de magie

- Faire répéter l'action
- Expliquer / démontrer / Corriger
- Animer / Encourager / Valoriser

- Compter les points et valoriser
- Complexifier ou simplifier les consignes en fonction de la réussite
- Utiliser un vocabulaire imagé

PÉRIODE 2

JANVIER > MARS

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

ORGANISATION

ESPACE



L 10m x l 15m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

3 X

3 X

TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

6 X

12 X

6 X

8 X

3/3 X

SCHEMA



> Conduite de balle

> Déplacement du joueur sans ballon

> Passe courte

> Passe longue



DÉROULEMENT

CONSIGNES

Sous forme d'un relais : les joueurs, mains sur le plot, doivent récupérer un cerceau et le poser sur une coupelle de même couleur, puis taper dans la main du partenaire. La 1^{ère} équipe qui réussit en 1^{er} marque un point.

BUTS

La 1^{ère} équipe qui réussit en 1^{er} le relais marque 1 point.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

Adapter les règles du jeu au niveau des enfants

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

• Possibilité de rajouter des joueurs mais faire d'autres ateliers. 3 joueurs maximum par équipe

VARIANTES

• Ballon à la main
• Ballon au pied

ANIMATION

• Expliquer / démontrer / Corriger
• Animer / Encourager / Valoriser

VEILLER À...

• Stimuler et valoriser la réussite
• Déplacer les coupelles et mélanger les cerceaux

PÉRIODE 3

AVRIL > MAI

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

1 X

7 X

TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

4 X

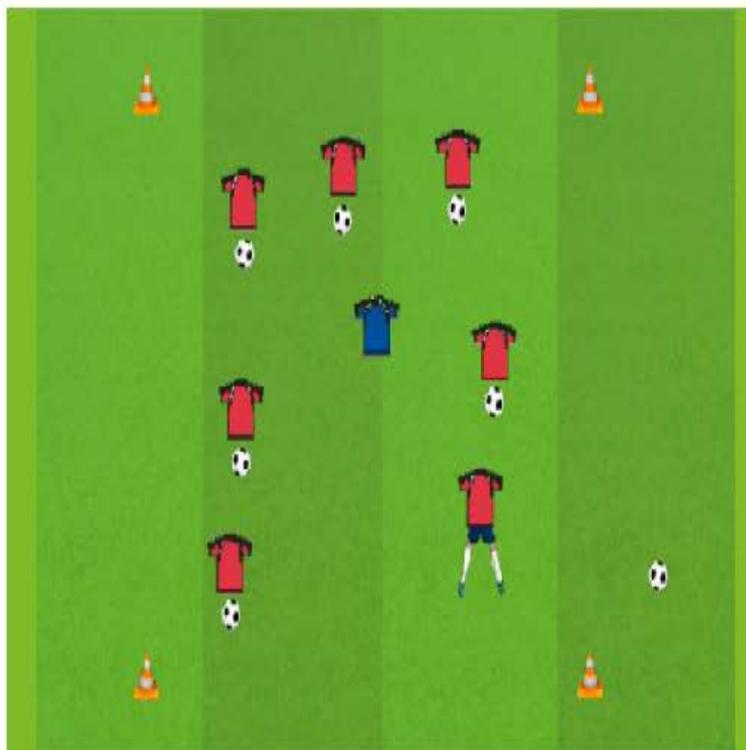
12 X

4 X

0 X |

1/7 X

SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Chaque joueur possède un ballon. Le « sorcier » doit sortir les ballons des joueurs hors du terrain. Le joueur qui perd son ballon, reste immobile, jambes écartées. Pour se faire délivrer, un partenaire doit passer le ballon entre les jambes.

BUTS

1 point = dans un temps donné, conserver son ballon dans l'aire de jeu.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

Adapter les règles du jeu au niveau des enfants

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

• Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace

VARIANTES

- Ajouter un « sorcier »
- Passer entre les jambes de son partenaire pour le libérer

ANIMATION

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

VEILLER À...

- Compter les points et Inverser les rôles
- Occuper l'espace de jeu

Les Plateaux « Plein air » U6/U7

Disposition des terrains

Formes de pratiques:

- Tout au long de la saison
 - Foot à 4 (avec GB)
- Sauf Période hivernale
 - Possibilité Foot à 3 (sans GB)

Aucun classement

Préconisations départementales :

- 6 à 12 équipes maximum par plateau
- Plateaux par niveau et/ou par âge
- Plateau à 6 ou 8 équipes :
1 et 2 équipes par club
- Plateau à 12 équipes : 3 équipes par club
- Plateau à 12 équipes : 4 équipes par club

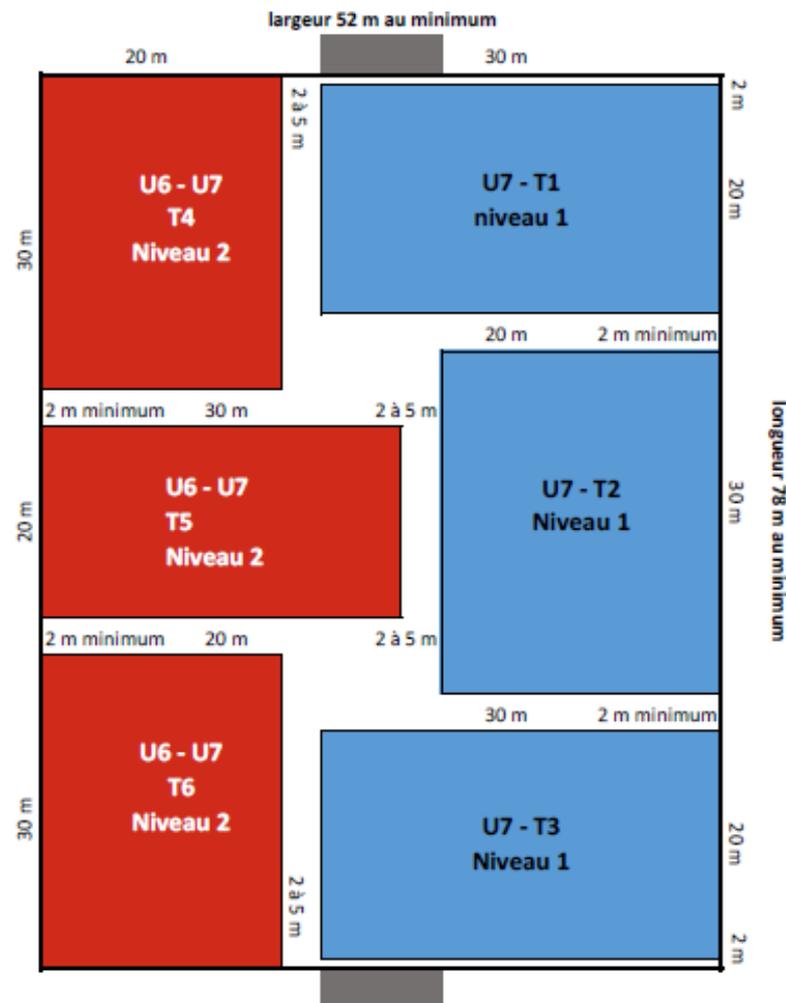
Dimensions des terrains en fonction de la forme de pratique:

- Foot à 3 sans gardien = 20 à 25 m x 15 m
- Foot à 4 avec gardien = 30 m x 20 m

Plan type Implantation Terrains

dimension minimum 100 m x 60 m

dimension maximum 105 m x 68 m



Les plateaux « Plein air » U6/U7

Fiches de Rotations

Rotations spécifiques :

- Séquence « Jeu ou défi » à réaliser sur tous les terrains simultanément lors de la 1^{ère} rotation.
- Les 3 rotations suivantes sont des séquences de matches

DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL

Feuille de Rotation Plateau U7

3 Clubs - 12 équipes (4 Equipes U7 / Club)

Football à 4



2 plateaux à 6 équipes
Par niveau ou par année d'âge

Plateau N° :	Horaire de Début du plateau :	Date de plateau :			
Plateau U7 à 6 équipes niveau 1					
Durée : 10' / séquence					
Equipe U7	Nom Equipe	Séquence 1 Jeu	Séquence 2 Rencontre 1	Séquence 3 Rencontre 2	Séquence 4 Rencontre 3
Equipe 1	U7 - A1	T1	T1	T1	T1
Equipe 2	U7 - A2	T2	T2	T2	T2
Equipe 3	U7 - B1	T3	T3	T1	T2
Equipe 4	U7 - B2	T1	T2	T3	T3
Equipe 5	U7 - C1	T2	T3	T3	T1
Equipe 6	U7 - C2	T3	T1	T2	T3

Déterminer les clubs qui porteront les lettres A - B - C - D

Plateau U7 à 6 équipes niveau 2

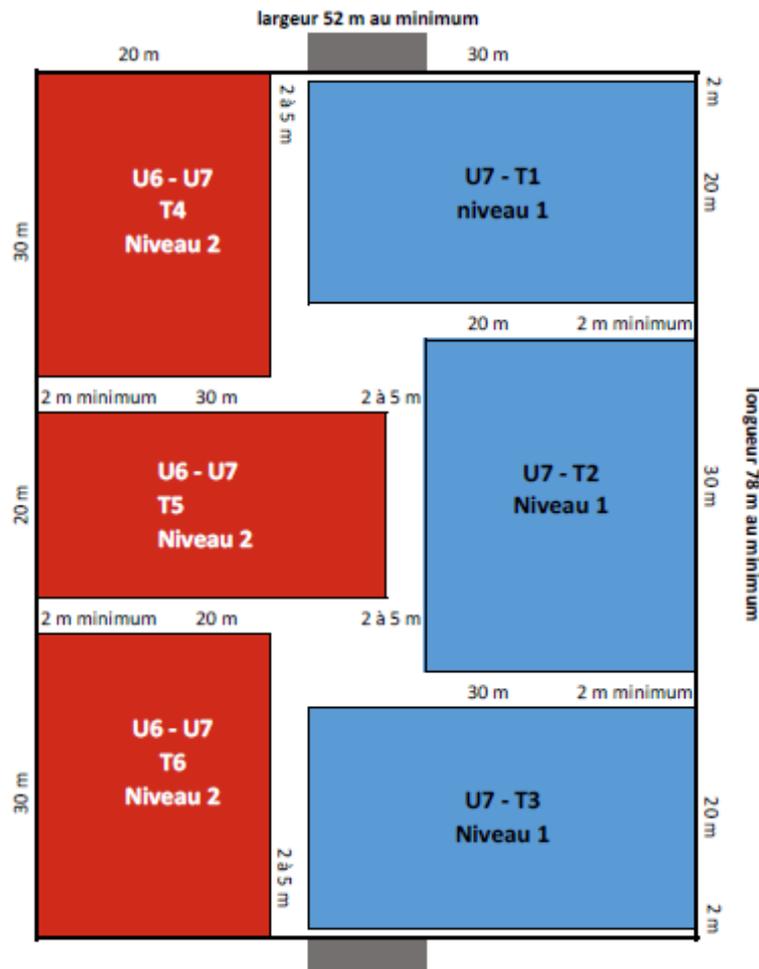
Durée : 10' / séquence

Equipe U7	Nom Equipe	Séquence 1 Jeu	Séquence 2 Rencontre 1	Séquence 3 Rencontre 2	Séquence 4 Rencontre 3
Equipe 1	U7 - A3	T1	T1	T1	T1
Equipe 2	U7 - A4	T2	T2	T2	T2
Equipe 3	U7 - B3	T3	T3	T1	T2
Equipe 4	U7 - B4	T1	T2	T3	T3
Equipe 5	U7 - C3	T2	T3	T3	T1
Equipe 6	U7 - C4	T3	T1	T2	T3

Plan type Implantation Terrains

dimension minimum 100 m x 60 m

dimension maximum 105 m x 68 m

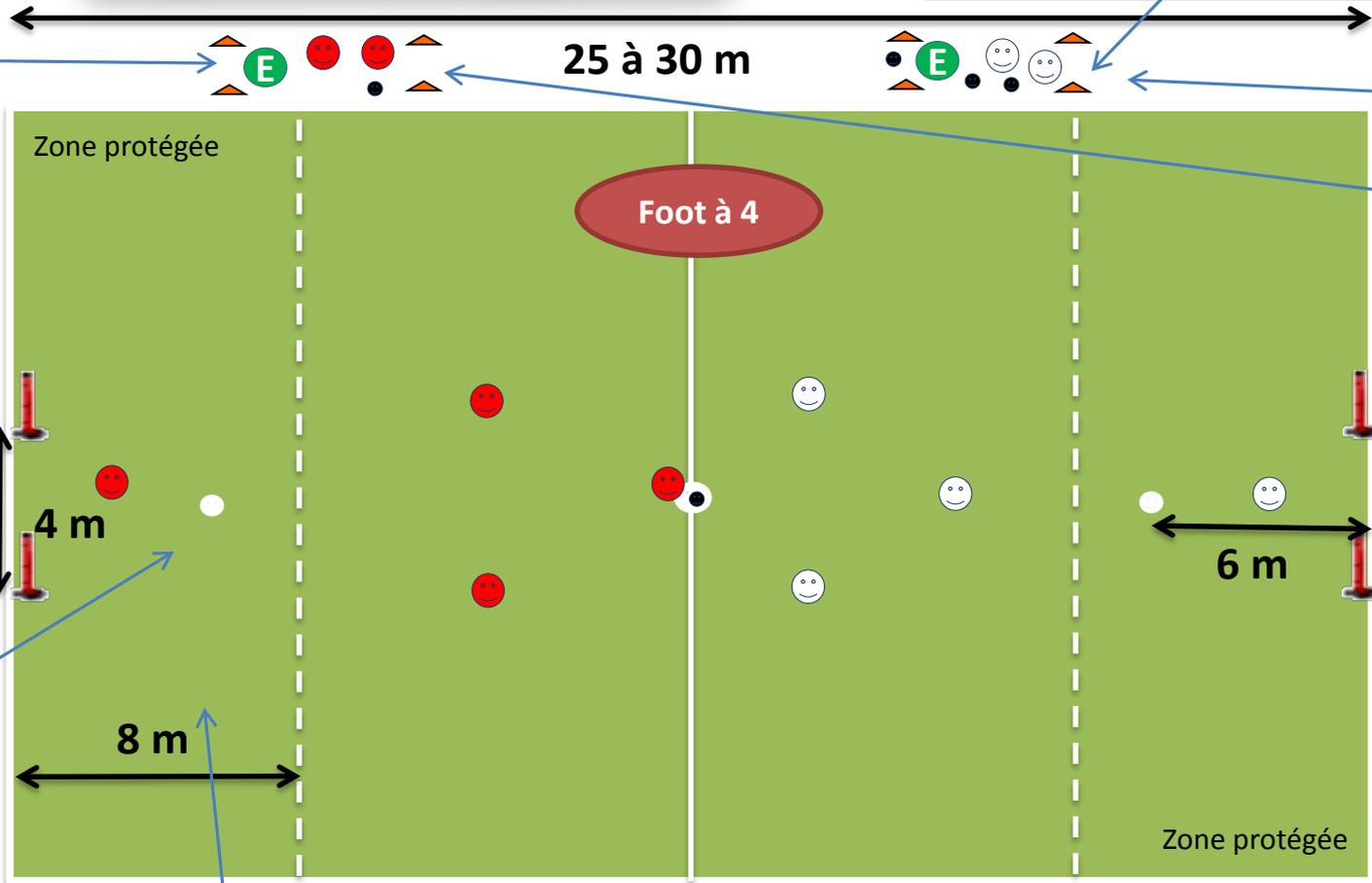


TERRAIN U6-U7
4 joueurs + 1 à 2 suppléants

Educateur-ballon = Son rôle est d'alimenter le jeu en ballon lorsque ce dernier est sorti des limites. Le but étant d'augmenter le temps de jeu effectif des enfants.

Arbitrage = Éducatif à l'extérieur du terrain. Effectué par l'Éducateur licencié maîtrisant les règles du jeu.

Coup de pied de but = sur un ballon sorti derrière la ligne de but par un joueur adverse, le gardien effectue la remise en jeu **ballon arrêté au sol** dans sa surface de réparation (8m) avant le point de pénalty (6m)



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 doit obligatoirement se situer à l'extérieur de la zone protégée de but (8 mètres)** sur la relance du Gardien de but.
Interdiction de relancer au pied de volée ou de ½ volée pour le gardien : Relance à la main ou au pied ballon au sol.

Remise en jeu sur sortie en touche = 2 choix s'offrent au joueur :

1. Il effectue une passe au sol vers un partenaire
2. Il rentre dans le jeu en conduite de balle

Interdiction de marquer directement pour le joueur effectuant la remise en jeu.

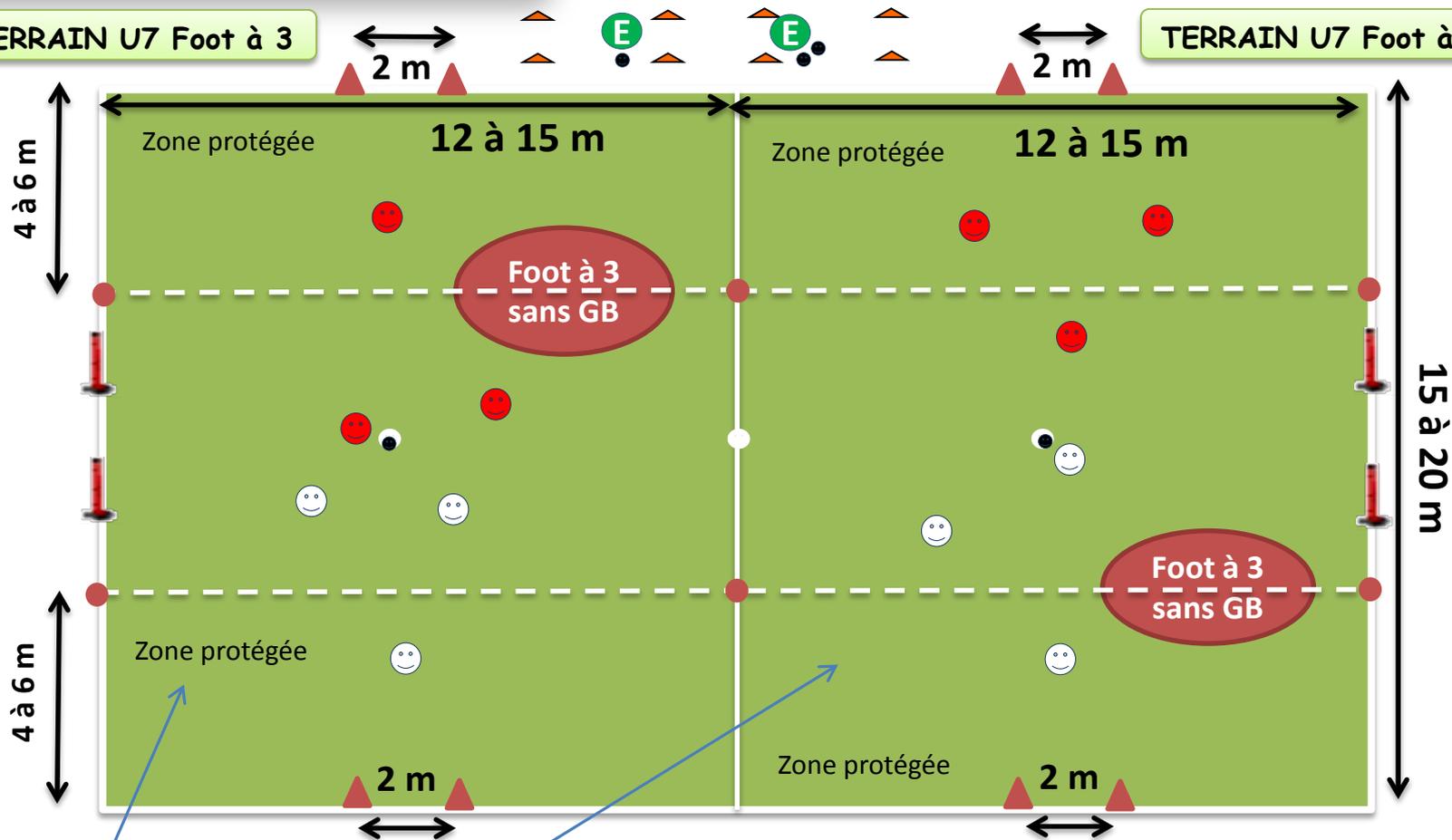
TERRAIN SPECIFIQUE U6-U7

6 joueurs : Foot à 3

Auto-Arbitrage des joueurs = A l'extérieur du terrain, les Educateurs des équipes observent chacun un des 2 terrains et interviennent en cas de nécessité.

TERRAIN U7 Foot à 3

TERRAIN U7 Foot à 3



Surface de réparation = l'adversaire se tient à l'extérieur de la zone protégée sur la relance du joueur qui effectue la sortie de but en foot à 3.

Remise en jeu sur sortie en touche = 2 choix s'offrent au joueur :

1. Il effectue une passe au sol vers un partenaire
2. Il rentre dans le jeu en conduite de balle

Interdiction de marquer directement pour le joueur effectuant la remise en jeu.



U6/U7

Lois du Jeu inchangés

LOIS DU JEU U6-U7

Terrain foot à 4	Largeur : 20 mètres Longueur : 30 mètres pratique 4 c 4 avec GB (nouveau 2017/2018) Largeur : 15 mètres Longueur : 25 mètres pratiques 3 c 3 sans GB Surface de réparation = 8 mètres (nouveau 2017/2018)		
Buts	4 m x 1,5 m (constri-foot) ou but spécifique FFF	Ballon	Taille N°3
Nombre de joueurs	4 c 4 (avec gardien) ou 3 c 3 (sans gardien) interdiction : 5 c 5 / 6 c 6... (2 remplaçants maxi)	Le Tacle (nouveau 2017/2018)	Interdit - sanction : Coups francs direct
Remise en jeu sortie en touche	Remise en jeu effectuée au pied sur une passe au sol ou en conduite de balle adverse à 4 mètres - Interdiction de marquer directement		
Temps de jeu	40 min (discontinu) = 10' de jeu/défi technique + 3 x 10' de match		
	Participation de tous les joueurs : tendre vers 100 % du temps de jeu Tous les joueurs débutent au moins une fois une rencontre en tant que titulaires		
Hors-jeu	Non	Coup d'envoi	Interdit de marquer sur l'engagement - Adversaires à 4 mètres
Gardien de but	Obligation : Relance à la main ou au pied ballon au sol Interdiction de relancer de volée ou ½ volée (nouveau 2017/2018) Le gardien peut se saisir du ballon à la main sur la passe volontaire d'un partenaire		
Relance Protégée (8 mètres)	Sur sortie de but (relance au pied ballon arrêté au sol) et sur la relance du Gardien de but (GB) à la main, les adversaires ont obligation de sortir de la zone de but, zone protégée (8m). Ils pourront y pénétrer lorsque le ballon sera parvenu (touché) à un partenaire du GB ou aura franchi la zone protégée ou la ligne de touche.		

NOTRE ADN

P

PLAISIR

Plaisir de jouer à tout âge
et tout niveau

R

RESPECT

Respecter l'adversaire,
l'arbitre, l'encadrement

Ê

ENGAGEMENT

Engagement
du corps et du coeur

T

TOLÉRANCE

Exemplaire dans l'accueil
de toutes les aptitudes

S

SOLIDARITÉ

Solidarité du football français
et du sport d'équipe



Tous
« P.R.E.T.S. »
pour la
saison
2018/2019



COUPE DU MONDE FÉMININE
FRANCE 2019