

**Philosophie  
et objectifs**



**Organisation**

## ***Plateaux « Plein air » U6***

**Protocole  
Fair-Play**

*Avant le Plateau  
la rencontre*

**1 ou 2  
Jeux**



**1 ou 2 x 10''**

**2 ou 3  
Rencontres**



**2 ou 3 x 10'**

**Protocole  
Fair-Play**

*Après la rencontre  
le Plateau*

*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 doit être confié(e) à la personne encadrant l'équipe.  
Des formations spécifiques U6 permettent de former vos encadrants !

**Le jeu 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**



# Les plateaux « Plein air » U6

Rotations dont le jeu est intégré dans les 4 temps d'activité

## 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



# ORGANISATION PLATEAU U6

## « JEUX + MATCHES »

Formule : Rencontres 4 c 4 avec Gardien de But ou 3 c 3 sans GB

**Rencontres 5 c 5 ou 6 c 6... interdites**

AUCUN CLASSEMENT

### CALENDRIER JEUX U6 :

**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**

# LA TRAVERSÉE MAGIQUE

Jeu spécifique U6 (joueur(se)s né(e)s en 2013) - 24/11/2018

JEU U6/U7

## 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

### MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X 10 X

8 X 0 X |

4/4 X

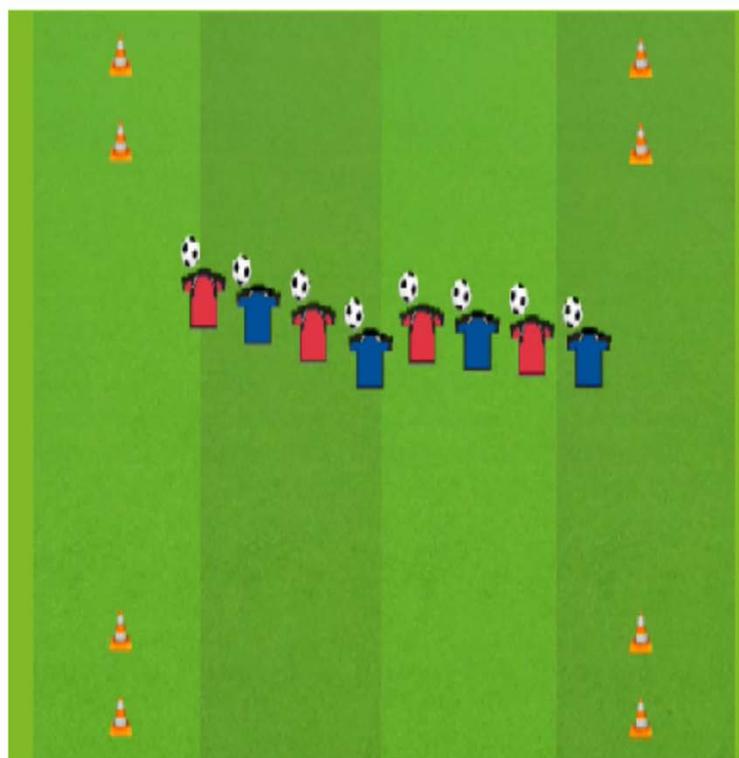
### TEMPS DE JEU

10'

### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



## SCHÉMA



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

## DÉROULEMENT

### CONSIGNES

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

- Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace

### VARIANTES

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

### ANIMATION

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

### VEILLER À...

- 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

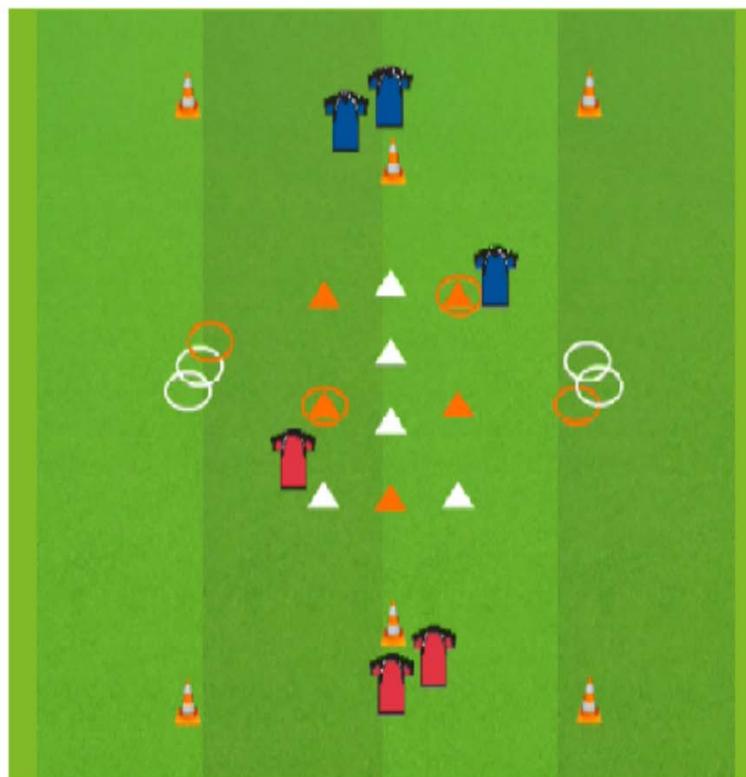
12 X

6 X

8 X

3/3 X

### SCHÉMA



> 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<sup>ère</sup> équipe qui réussit en 1<sup>er</sup> marque un point.

#### BUTS

La 1<sup>ère</sup> équipe qui réussit en 1<sup>er</sup> 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

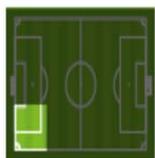
### PÉRIODE 3

AVRIL > MAI

Découverte de la cible	<b>Découverte de l'adversaire</b>	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	-----------------------------------	---------------------------	----------------------

### ORGANISATION

#### ESPACE



L 20m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

#### EFFECTIF

1 X

7 X

#### MATÉRIEL PAR TERRAIN

4 X

12 X

4 X

0 X |

1/7 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 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

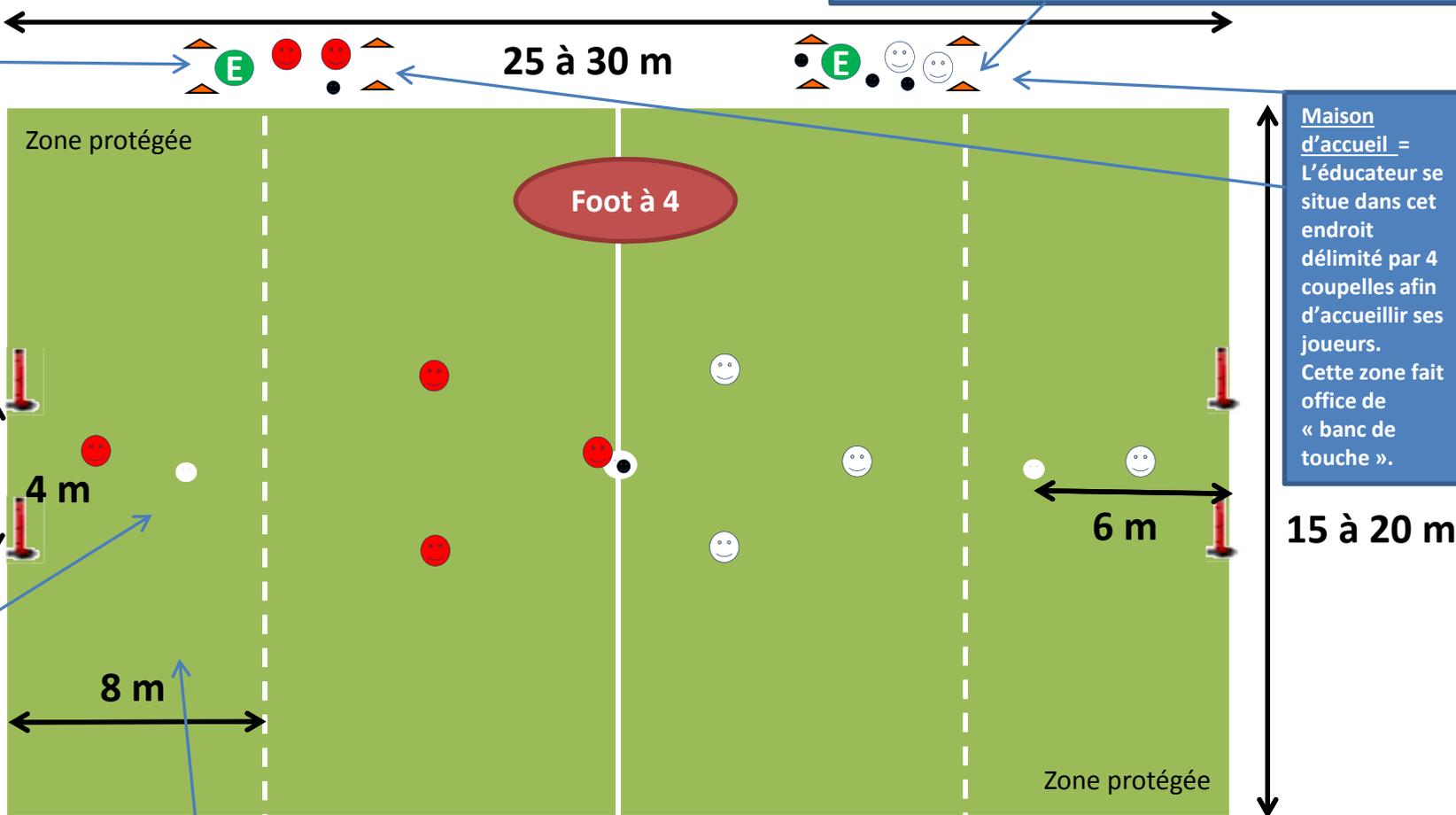
U6/U7

**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 but** 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.

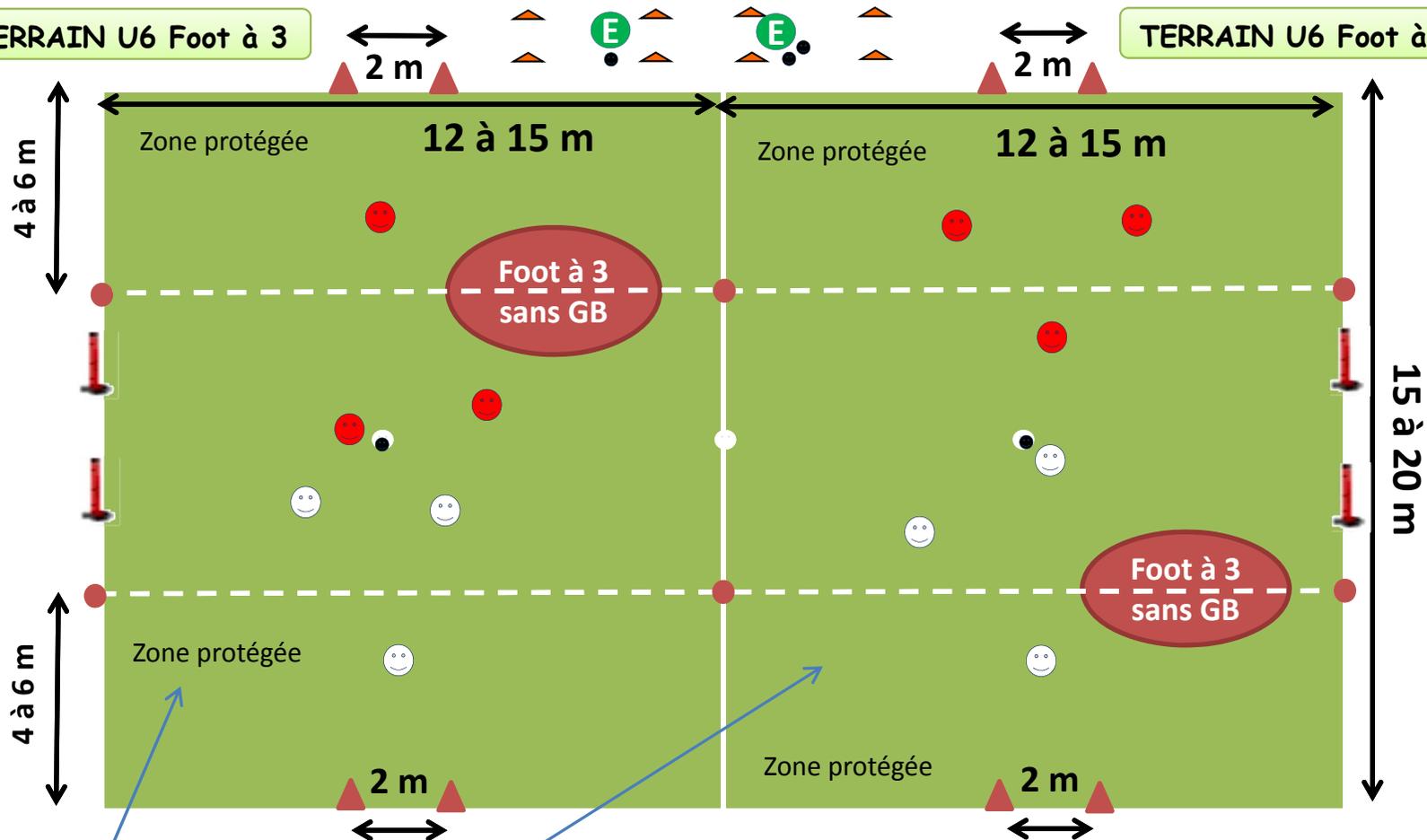
Remise en jeu sur sortie en touche = 2 choix s'offrent au joueur :  
1. Il effectue une passe au sol vers un partenaire  
2. Il rentre dans le jeu en conduite de balle  
**Interdiction de marquer directement pour le joueur effectuant la remise en jeu.**

**TERRAIN SPECIFIQUE U6**  
**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 U6 Foot à 3

TERRAIN U6 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

<b>Terrain foot à 4</b>	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)		
<b>Buts</b>	4 m x 1,5 m (constri-foot) ou but spécifique FFF	<b>Ballon</b>	<b>Taille N°3</b>
<b>Nombre de joueurs</b>	4 c 4 (avec gardien) ou 3 c 3 (sans gardien) interdiction : 5 c 5 / 6 c 6... (2 remplaçants maxi)	<b>Le Tacle</b> (nouveau 2017/2018)	<b>Interdit - sanction :</b> Coups francs direct
<b>Remise en jeu sortie en touche</b>	<b>Remise en jeu effectuée au pied sur une passe au sol ou en conduite de balle</b> adversaire à 4 mètres - <b>Interdiction de marquer directement</b>		
<b>Temps de jeu</b>	<b>40 min (discontinu) = 1 ou 2 jeux 10' + 2 ou 3 x 10' de matche</b>		
	Participation de tous les joueurs : tendre vers 100 % du temps de jeu <b>Tous les joueurs débutent au moins une fois une rencontre en tant que titulaires</b>		
<b>Hors-jeu</b>	Non	<b>Coup d'envoi</b>	Interdit de marquer sur l'engagement - Adversaires à 4 mètres
<b>Gardien de but</b>	<b>Obligation : Relance à la main ou au pied ballon au sol</b> <b>Interdiction de relancer de volée ou ½ volée (nouveau 2017/2018)</b> Le gardien peut se saisir du ballon à la main sur la passe volontaire d'un partenaire		
<b>Relance Protégée (8 mètres)</b>	<b>Sur sortie de but (relance au pied ballon arrêté au sol) et sur la relance du Gardien de but (GB) à la main,</b> <b>les adversaires ont obligation de sortir de la zone de but, zone protégée (8m).</b> <b>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.</b>		

## Programme Educatif Fédéral U6-U7

### SANTÉ

**Apprendre à préserver  
le capital santé**

- > L'hydratation
- > Le sommeil
- > L'hygiène
- > Apprendre à bien se préparer
- > S'alimenter pour jouer
- > Sensibiliser aux risques de pratiques addictives
- > Les méfaits du tabac

## RÈGLES DE VIE U6/U7

### ENGAGEMENT / CITOYEN

**Faire adopter un comportement  
exemplaire**

- > Respecter le cadre de fonctionnement collectif
- > Permettre la découverte des différents rôles et responsabilités dans un club
- > Découvrir et assumer le rôle de capitaine
- > Favoriser la mixité et l'acceptation des différences
- > S'interdire toutes formes de discrimination

## QUIZ FOOT U6-U7 Thématiques 2018

### ENVIRONNEMENT

**Inciter à l'utilisation  
des transports verts**

- > Utiliser des transports éco-responsables
- > Sensibiliser au tri des déchets
- > Trier ses déchets



## RÈGLES DU JEU U6/U7

### FAIR-PLAY

**Amener l'enfant à respecter  
tous les acteurs du jeu**

- > Respecter les adversaires
- > Développer et entretenir l'engagement sur le terrain
- > Faire preuve de volonté de progresser
- > Valoriser les beaux gestes et les bonnes pratiques
- > Jouer sans tricher

### RÈGLES DU JEU ET ARBITRAGE

**Connaître les fautes à ne pas  
commettre**



### CULTURE FOOT

**Conduire l'enfant à connaître  
l'histoire et l'actualité**

- > Partager sa connaissance du football
- > Avoir l'esprit club
- > Appréhender la dimension collective de l'activité
- > Prioriser le projet collectif