

Philosophie  
et objectifs



Organisation

## Plateaux Fillofoot U6 F à U9 F

**Protocole  
Covid**

*Avant chaque rencontre*

**3 MATCHES**

 3 x 10'

**2 JEUX**

 2 x 10''

**Protocole  
Covid**

*Après chaque rencontre*

Compétences à développer

Saison

Formes de pratique

Les Contenus

Règles du Jeu / Règles de vie

Lexique



- Plateaux plein air
- Plateaux Futsal
- Festi foot
- Organisation
- Philosophie et objectifs

Département Technique - saison 2021/2022



# Plateaux Fillofoot U6 F à U9 F

## PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS

1. Faire découvrir la pratique du football entre filles
2. Plateau festif et convivial : Prendre du Plaisir avant tout !
3. Faire jouer toutes les jeunes filles : tendre vers 100 % (éviter les remplaçantes)
4. Laisser les jeunes filles jouer le plus librement possible

Des rencontres et des jeux à pratiquer dans le respect des valeurs du football :



Recommandations fédérales :  
Encourager et Valoriser  
toutes les jeunes filles  
= les mettre en confiance !

Compétences à développer

Saison

Formes de pratique

Les Contenus

Règles du Jeu / Règles de vie

Lexique

- Plateaux plein air
- Plateaux Futsal
- Festi foot
- Organisation
- Philosophie et objectifs



# LES COMPÉTENCES SPORTIVES À FAIRE ACQUÉRIR EN U6 F à U9 F

 <b>JEU</b>		 <b>TECHNIQUE</b>		 <b>COMPORTEMENT</b>		 <b>MOTRICITÉ</b>	
Être capable de							
D'identifier le but à attaquer, le but à défendre et les limites du terrain >	Conduire le ballon, de changer de direction >	Avoir un état d'esprit exemplaire >	Apprendre à se déplacer dans un espace délimité				
Découvrir le partenaire >	Contrôler et passer le ballon au sol >	Rester concentrée >	Travailler la coordination, motricité				
Chercher à progresser vers la cible dès que possible. >	Tirer pour marquer >	Avoir confiance en soi >	Maîtriser les différents déplacements et rythmes				
Se reconnaître défenseur et défendre >	S'opposer à la progression du ballon >	S'engager totalement >	Développer la vitesse de réaction				

# LES COMPÉTENCES ÉDUCATIVES À FAIRE ACQUÉRIR EN U6 F à U9 F

Les compétences éducatives sont transverses aux compétences sportives.

PÉRIODES	Septembre / Octobre	Novembre / Décembre	Janvier / février	Mars / avril	Mai / juin
ADN FFF	<b>PLAISIR</b> ∨	<b>RESPECT</b> ∨	<b>ENGAGEMENT</b> ∨	<b>TOLÉRANCE</b> ∨	<b>SOLIDARITÉ</b> ∨
COMPÉTENCES	Faire son sac et bien s'équiper	Économiser l'eau	Réduire sa consommation d'énergie	S'enrichir de la diversité au sein de l'équipe	Supporter son équipe en respectant les autres
	Saluer les personnes de son environnement	Respecter les partenaires, les adversaires et son éducateur	Connaître les règles essentielles du jeu	Identifier la nature des déchets	Porter les valeurs du foot

## PLATEAU FILLOFOOT : ESPACE DE JEU & ROTATIONS

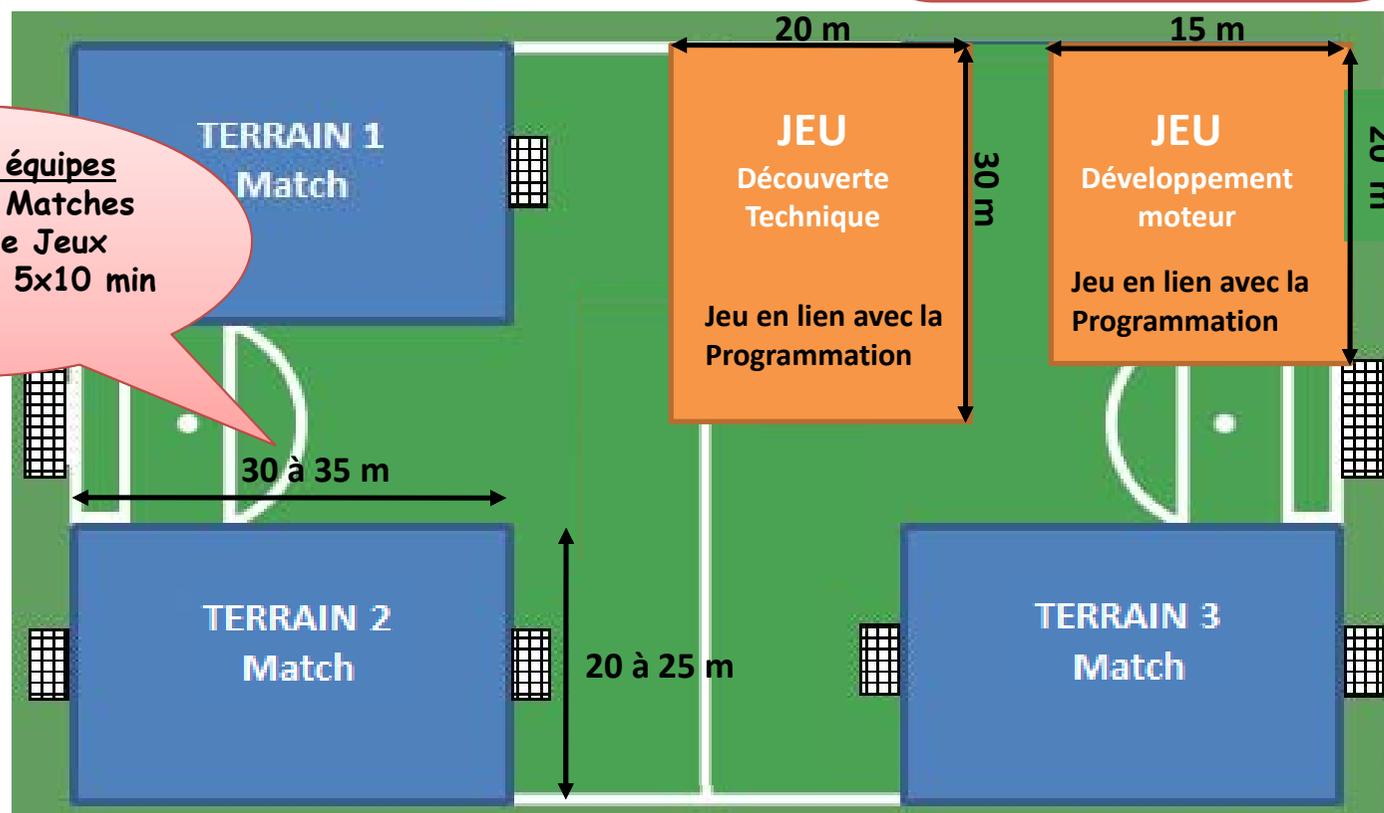
« 3 MATCHES + 2 JEUX PRÉ-SPORTIFS »

- Organiser des Plateaux à 6, 8, 10, 12 équipes maximum (créer des équipes pour y arriver en associant les joueuses de plusieurs clubs)
- Les rotations se gèrent en fonction du nombre d'équipes présentes sur le plateau
- Donner un numéro à chaque équipe en fonction du programme (1,2,3 ...) et suivre le tableau des rotations

### Droits des Joueuses :

- Participation de toutes les joueuses : tendre vers 100% du temps de jeu.
- Toutes les joueuses débutent au moins une fois en tant que titulaire sur l'une des 4 rencontres

Plateau à 10 équipes  
3 Terrains de Match  
2 Terrains de Jeux  
Temps de jeu = 5x10 min



# Plateaux Fillofoot U6 F à U9 F

## ORGANISATION

1. Les Plateaux sont constitués de 3 rencontres de football à 3 ou à 4 joueuses
2. Les Plateaux sont constitués de 2 jeux pré-sportifs ludiques
3. Faire découvrir les jeux aux jeunes filles lors des séances d'entraînements prévues en semaine pour qu'elles s'amuse encore plus le jour du plateau
4. Adapter les règles des jeux en fonction du niveau des jeunes filles

### Des Jeux différents par journée de Plateau :

1	• plateaux du 02/10/2021 et le 16/10/2021	: Jeux N° 1 & N° 2
2	• Plateaux du 20/11/2021 et le 04/12/2021	: Jeux N° 3 & N° 4
3	• Plateaux du 22/01/2022 et le 05/02/2022	: Jeux N° 5 & N° 6
4	• Plateaux du 19/03 et le 02/04/2022	: Jeux N° 7 & N° 8
5	• Plateaux du 16/04 et le 14/05/2022	: Jeux N° 9 & N° 10

Compétences à développer

Saison

Formes de pratique

Les Contenus

Règles du Jeu / Règles de vie

Lexique

- Plateaux plein air
- Plateaux Futsal
- Festi foot
- Organisation
- Philosophie et objectifs



# JEU N°1 : LES DÉMÉNAGEURS

Catégorie : U6 F à U9 F

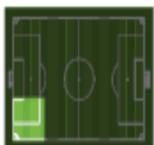
## PERIODE 1

Plateau N°1 & 2 : Octobre

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

## ORGANISATION

### ESPACE



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

### EFFECTIF

4 X   
4 X 

### TEMPS DE JEU

10'

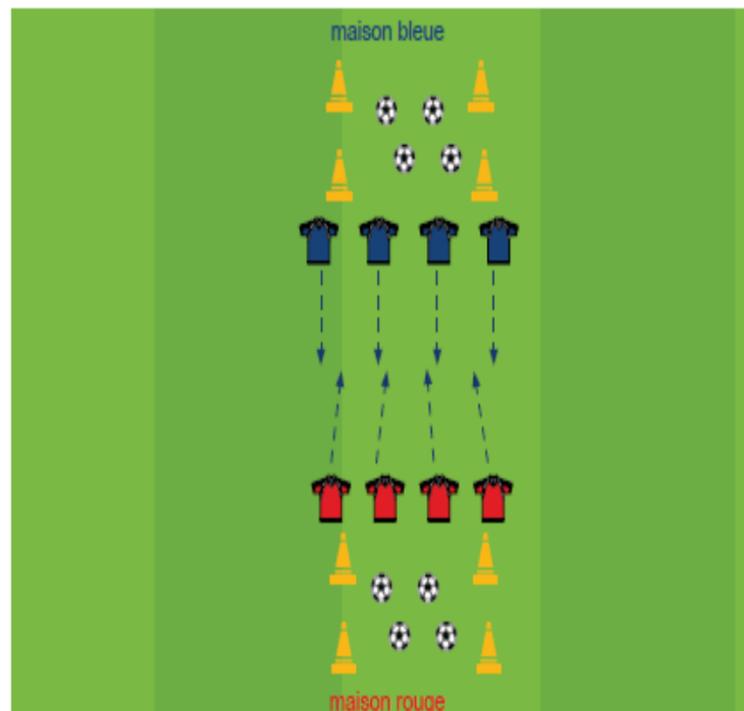
### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★★★☆☆

### MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X  | 10 X   
8 X  | 0 X |  
4/4 X  

## SCHÉMA



- > Conduite de balle 
- > Déplacement de la joueuse sans ballon - - - - ->
- > Passe courte 
- > Passe longue 

## DÉROULEMENT

### CONSIGNES

Au signal de l'éducateur, les joueuses 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 joueuses 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 joueuses

## INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possibilité de rajouter des joueuses par équipes mais agrandir l'espace</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La joueuse ramène le ballon en conduite de balle</li> <li>• Mettre des obstacles sur le terrain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire répéter l'action</li> <li>• Observer / Orienter</li> <li>• Animer / Encourager / Valoriser</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bien compter les points</li> <li>• Que les joueuses arrêtent bien le ballon dans leur maison</li> <li>• 1 minute maximum par manche</li> </ul>

# JEU N°2 : LA MAGICIENNE

Catégorie : U6 F à U9 F

## PERIODE 1

Plateau N°1 & 2 : Octobre

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

## ORGANISATION

### ESPACE



L 20m x l 15m  
L = Longueur • l = largeur

### EFFECTIF

4 X   
 4 X

### MATÉRIEL PAR TERRAIN

4 X    12 X   
 8 X    0 X |   
 4/4 X

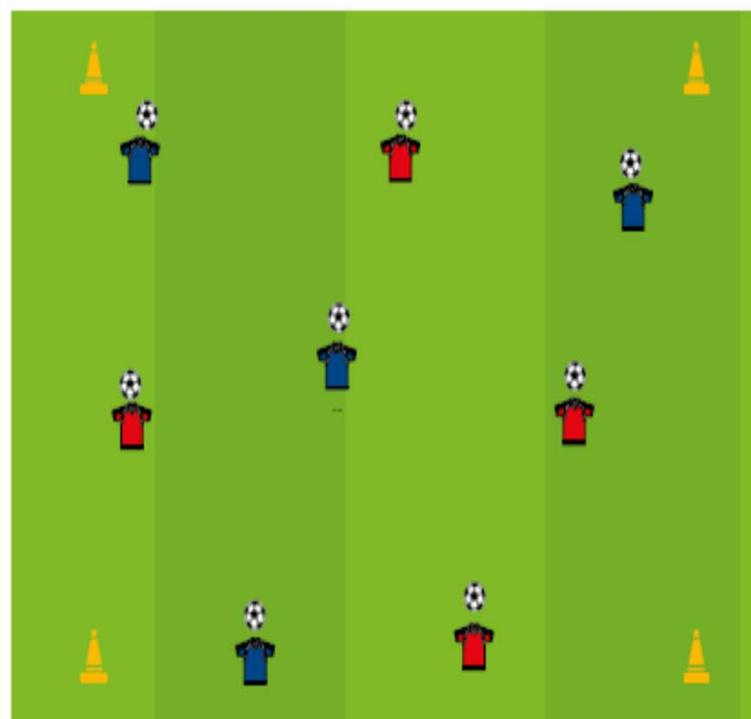
### TEMPS DE JEU

10'

### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★☆☆☆☆

## SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement de la joueuse sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

Adapter les règles du jeu au niveau des joueuses

## DÉROULEMENT

### CONSIGNES.

Chaque joueuse, munie d'un ballon, exécute le contrat de la « magicienne » (= éducatrice). 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 de la magicienne ».

## INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

### ADAPTATION DE L'EFFECTIF

- Possibilité de rajouter des joueuses 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 joueuses (occupation de l'espace - éviter les contacts)

# JEU N°3 : LES QUATRE COINS

Catégorie : U6 F à U9 F

## PERIODE 2

Plateau N°3 & 4 : Novembre / Décembre

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

## ORGANISATION

### ESPACE



L 30m x l 20m  
L = Longueur • l = largeur

### EFFECTIF

4 X   
 4 X

### TEMPS DE JEU

10'

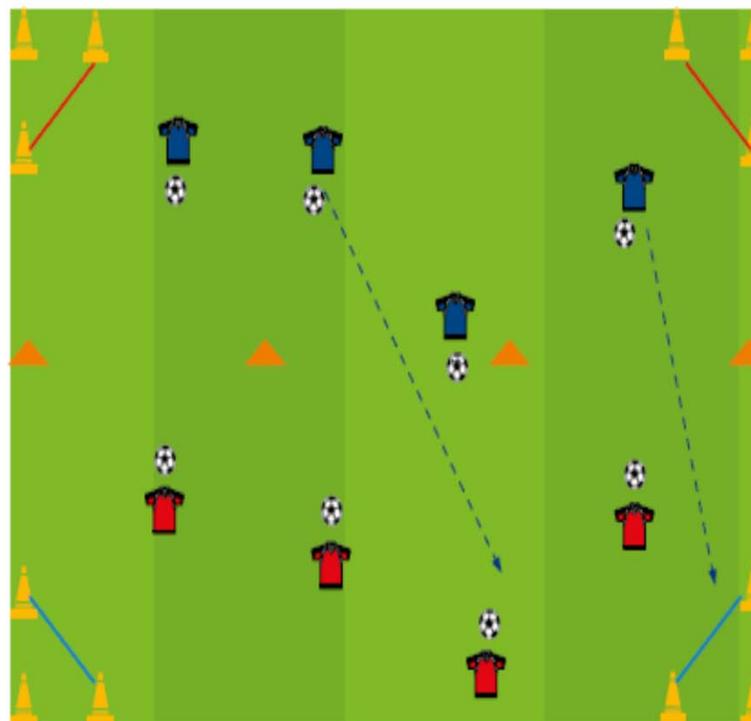
### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★☆☆☆☆

### MATÉRIEL PAR TERRAIN

12 X    4 X   
 8 X    0 X |   
 4/4 X

## SCHEMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement de la joueuse sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

## DÉROULEMENT

### CONSIGNES.

Chaque joueuse a son ballon dans ses mains.  
Au signal de l'éducateur, chaque joueuse 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.

Adapter les règles du jeu au niveau des joueuses

## INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

### ADAPTATION DE L'EFFECTIF

- Possibilité de rajouter des joueuses mais agrandir l'espace

### VARIANTES

- Ballon au sol, la joueuse effectue une conduite pour aller vers le coin
- 2 joueuses par coin au minimum

### ANIMATION

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

### VEILLER À...

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

# JEU N°4 : LA LOCOMOTIVE

Catégorie : U6 F à U9 F

PERIODE 2

Plateau N°3 & 4 : Novembre / Décembre

Découverte de la cible    Découverte de l'adversaire    Reconnaître la 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

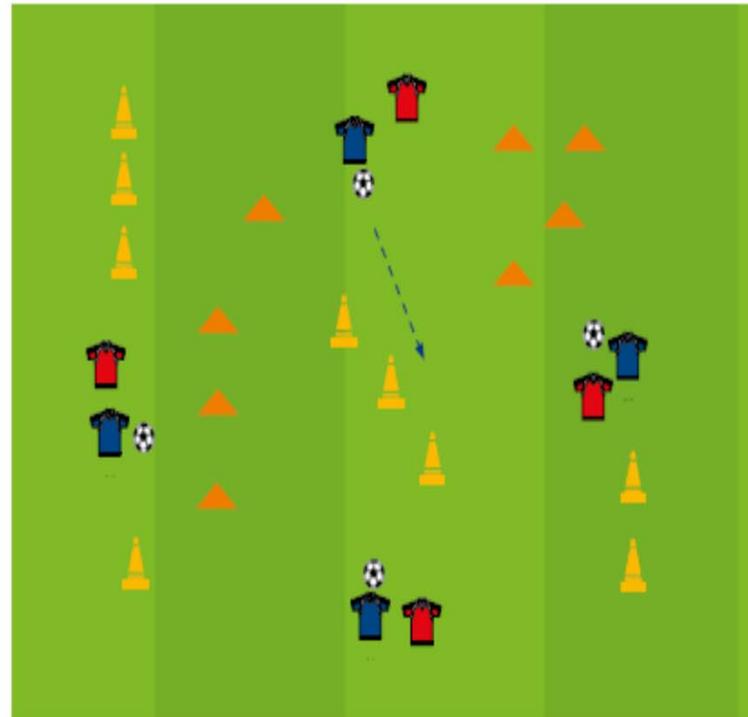
### TEMPS DE JEU

10'

### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



## SCHEMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement de la joueuse sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

## DÉROULEMENT

### CONSIGNES.

Les joueuses, par 2 (une de chaque équipe) : la 1<sup>ère</sup> effectue un parcours, la 2<sup>ème</sup> la suit avec le ballon à la main. Elle doit réaliser le même parcours.

### BUTS

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

Adapter les règles du jeu au niveau des joueuses

## INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

### ADAPTATION DE L'EFFECTIF

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

### VARIANTES

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

### ANIMATION

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

### VEILLER À...

- Stimuler et valoriser le bon parcours
- Contrôler la vitesse de la 1<sup>ère</sup> joueuse
- Inverser les rôles

# JEU N°5 : LE STOP BALL

Catégorie : U6 F à U9 F

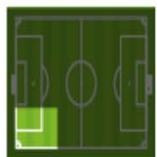
## PERIODE 3

Plateau N°5 & 6 : Janvier / Février

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

## ORGANISATION

### ESPACE



L 25m x l 15m  
L = Longueur • l = largeur

### EFFECTIF

4 X   
4 X

### MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X   
1 X   
4/4 X   
10 X   
0 X |

### TEMPS DE JEU

10'

### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★☆☆☆☆

## SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement de la joueuse 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 joueuses ne peuvent pas se déplacer ballon en main.  
Pour récupérer le ballon à l'adversaire, la joueuse doit toucher avec les deux mains le porteur de balle.

### BUTS

1 point = arrêter le ballon dans la zone.

## INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

Adapter les règles du jeu au niveau des enfants

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possibilité de rajouter ou diminuer le nombre de joueuses par équipe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser le ballon au pied</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire répéter l'action</li> <li>• Observer / Orienter</li> <li>• Animer / Encourager / Valoriser</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Démontrer</li> <li>• L'occupation de l'espace</li> <li>• Compter les points</li> </ul>

# JEU N°6 : LA TRAVERSEE MAGIQUE

Catégorie : U6 F à U9 F

## PERIODE 3

Plateau N°5 & 6 : Janvier / Février

Découverte de la cible    Découverte de l'adversaire    Reconnaître la 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

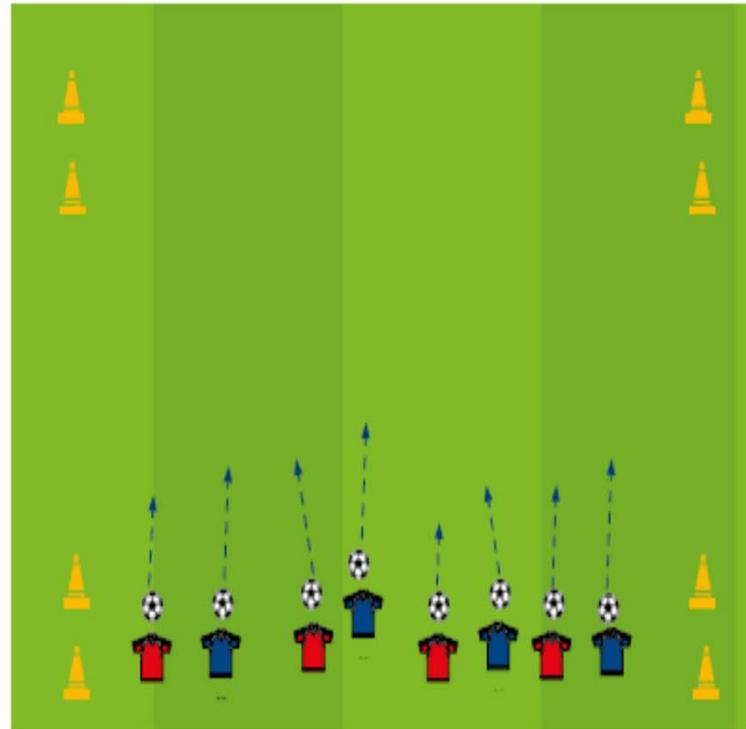
### TEMPS DE JEU

10'

### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★★★☆☆

## SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement de la joueuse sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

## DÉROULEMENT

### CONSIGNES

Au signal de l'éducateur (grand magicien), la joueuse (petite magicienne) 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.

Adapter les règles du jeu au niveau des joueuses

## INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

### ADAPTATION DE L'EFFECTIF

- Possibilité de rajouter des joueuses mais agrandir l'espace

### VARIANTES

- Mettre les 2 équipes face à face afin qu'elles s'évitent en exécutant les actions.
- Inventer d'autres tours 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 langage imagé.

# JEU N°7 BALLON AU CAPITAINE

Catégorie : U6 F à U9 F

## PERIODE 4

Plateau N°7 & 8 : Mars / Avril

Découverte de la cible    Découverte de l'adversaire    Reconnaître la 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

★★★★★

## SCHEMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement de la joueuse sans ballon - - - - ->
- > Passe courte
- > Passe longue

## DÉROULEMENT

### CONSIGNES.

Chaque équipe doit trouver, par un jeu de passes à la main, sa capitaine.

Interdiction de courir avec le ballon et de toucher le porteur du ballon (distance = 1m).

### BUTS

1 point = trouver la capitaine par une passe.

Adapter les règles du jeu au niveau des joueuses

## INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

### ADAPTATION DE L'EFFECTIF

- Possibilité de rajouter ou diminuer le nombre de joueuses par équipe mais adapter les dimensions de terrain

### VARIANTES

- Jouer avec le pied mais la capitaine peut bloquer avec les mains
- Jeu au pied même pour la capitaine

### ANIMATION

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

### VEILLER À...

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

# JEU N°8 LE VA ET VIENT

Catégorie : U6 F à U9 F

## PERIODE 4

Plateau N°7 & 8 : Mars / Avril

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

## ORGANISATION

### ESPACE



L 10m x l 15m  
L = Longueur • l = largeur

### EFFECTIF

3 X   
 3 X

### MATÉRIEL PAR TERRAIN

6 X | 12 X   
 6 X | 8 X   
 3/3 X

### TEMPS DE JEU

10'

### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★☆☆☆☆

## SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement de la joueuse sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

Adapter les règles du jeu au niveau des joueuses

## DÉROULEMENT

### CONSIGNES

Sous forme d'un relais : les joueuses, mains sur le plot, doivent récupérer un cerceau et le poser sur une coupelle de même couleur, puis taper dans la main de la 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

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possibilité de rajouter des joueuses mais faire d'autres ateliers. 3 joueuses maximum par équipe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ballon à la main</li> <li>• Ballon au pied</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expliquer / Démontrer/ Corriger</li> <li>• Animer / Encourager / Valoriser</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stimuler et valoriser la réussite</li> <li>• Déplacer les coupelles et mélanger les cerceaux</li> </ul>

# JEU N°9 : LE MULTI-BUT

Catégorie : U6 F à U9 F

## PERIODE 5

Plateau N°9 & 10 : Avril / Mai

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

## ORGANISATION

### ESPACE



L 30m x l 20m  
L = Longueur • l = largeur

### EFFECTIF

4 X   
4 X 

### MATÉRIEL PAR TERRAIN

4 X  | 16 X   
8 X  | 12 X |  
4/4 X  

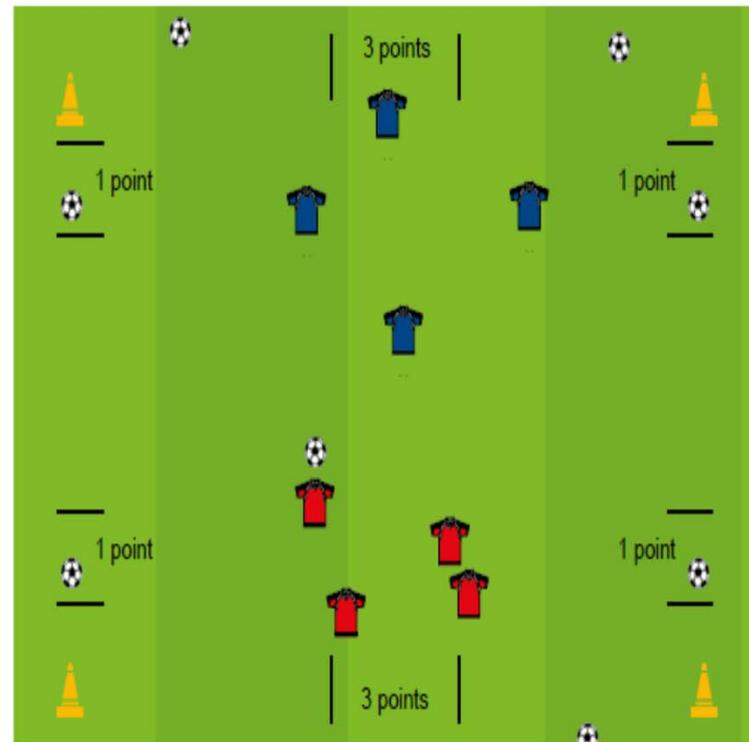
### TEMPS DE JEU

10'

### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★★★★☆

## SCHÉMA



- > Conduite de balle 
- > Déplacement de la joueuse sans ballon 
- > Passe courte 
- > Passe longue 

## DÉROULEMENT

### CONSIGNES.

Il faut attaquer dans 3 buts et défendre ces 3 buts.

Les touches se font au pied :

- Par une conduite de balle
- Par une passe

### BUTS

1 point = but marqué dans les buts excentrés.

3 points = but marqué dans les buts axiaux.

Adapter les règles du jeu au niveau des joueuses

## INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possibilité de rajouter ou diminuer le nombre de joueuses par équipe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajouter une joueuse en tant que goal volant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire répéter l'action</li> <li>• Observer / Orienter</li> <li>• Animer / Encourager / Valoriser</li> <li>• Mettre des ballons autour du terrain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire identifier les cibles à défendre et attaquer</li> <li>• L'occupation de l'espace</li> <li>• Compter les points</li> </ul>

# JEU N°10 : BATEAU PIRATE

Catégorie : U6 F à U9 F

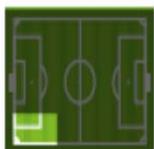
## PERIODE 5

Plateau N°9 & 10 : Avril / Mai

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître la 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 

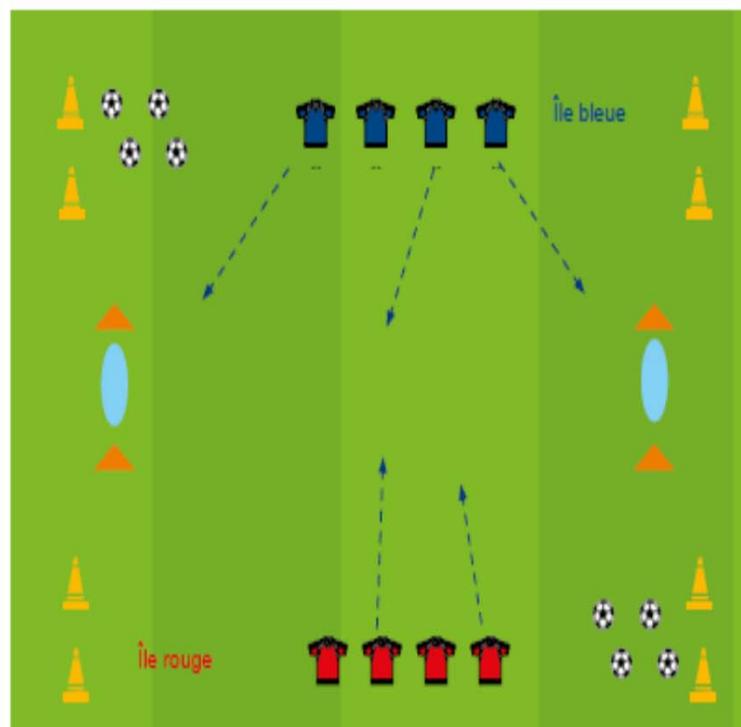
### TEMPS DE JEU

10'

### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★★★☆☆

## SCHÉMA



- > Conduite de balle 
- > Déplacement de la joueuse sans ballon 
- > Passe courte 
- > Passe longue 

## DÉROULEMENT

### CONSIGNES

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

Les joueuses  doivent les en empêcher en les touchant.

### BUTS

1 point = Passer dans une porte (bateau).

Adapter les règles du jeu au niveau des joueuses

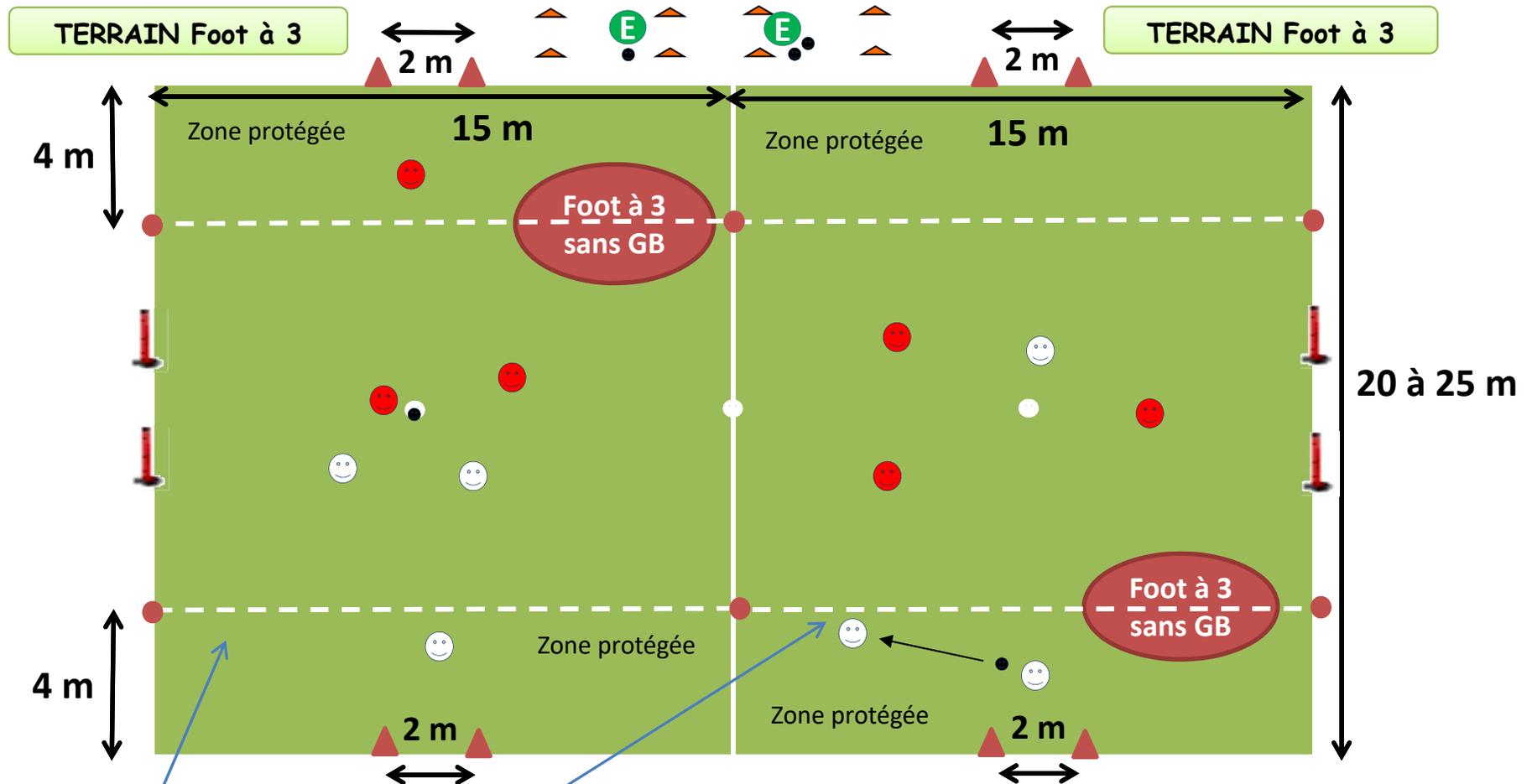
## INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possibilité de rajouter des joueuses mais agrandir l'espace</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avec ballon à la main puis ballon au pied</li> <li>• Ajouter ou retirer une porte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expliquer / Démontrer / Corriger</li> <li>• Animer / Encourager / Valoriser</li> <li>• Utiliser un langage imagé (îles, bateau, pirates, mer)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stimuler et valoriser les réussites</li> <li>• Compter les points</li> <li>• Changer les rôles</li> </ul>



**TERRAIN SPECIFIQUE U6 F à U9 F**  
**6 joueuses : Foot à 3**

Auto-Arbitrage des joueuses = A l'extérieur du terrain, les Educateur(trice)s des équipes observent chacun(e) un des 2 terrains et interviennent en cas de nécessité.



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

Remise en jeu sur sortie en touche = 2 choix s'offrent à la joueuse :

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

**Interdiction de marquer directement**



# Plateau Fillofoot U6 F à U9 F : Arbitrage Éducatif

## LOIS DU JEU

<b>Terrain</b>	Largeur : 15 mètres    Longueur : 20 à 25 mètres    pratiques 3 c 3 sans GB Largeur : 20 mètres    Longueur : 30 mètres    pratique 4 c 4 avec GB <b>Surface de réparation = 8 mètres</b>		
<b>Buts</b>	4 m x 1,5 m (constri-foot) ou but spécifique FFF	Ballon	<b>Taille N°3 ou 4</b>
<b>Nombre de joueuses</b>	5c5 / 4c4 (avec gardienne) ou 3c3 (sans gardienne) 1 à 2 suppléante(s) maximum par équipe	<b>Le Tacle</b>	<b>Interdit en U6-U7 F</b> sanction si récidive : 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>50 minutes (en discontinu) = 2 x 10' de jeu + 3 x 10' de match</b> Participation de toutes les joueuses : tendre vers 100 % du temps de jeu <b>Toutes les joueuses débutent les rencontres au moins une fois en tant que titulaire</b>		
<b>Hors-jeu</b>	Non	<b>Coup d'envoi</b>	Interdit de marquer sur l'engagement - Adversaires à 4 mètres
<b>Gardienne 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</b> La gardienne peut se saisir du ballon à la main sur la passe volontaire d'une partenaire		
<b>Relance Protégée (8 mètres)</b>	<b>Sur sortie de but (relance au pied ballon arrêté au sol) et sur la relance de la Gardienne de But (GB) à la main,</b> <b>les adversaires ont obligation de sortir de la zone de but, zone protégée (8m).</b> <b>Elles pourront y pénétrer lorsque le ballon sera parvenu (touché) à une partenaire de la GB ou aura franchi la zone protégée ou la ligne de touche.</b>		

# LE RÔLE DES PARENTS

## EN DEHORS DE LA PRATIQUE

- > Indique l'absence (et son motif) de leur enfant à l'éducateur
- > Fait respecter les temps de sommeil de leur enfant
- > Prépare une alimentation adaptée à l'activité physique
- > Vérifie que le sac de la footballeuse soit correctement préparé
- > Participe à la vie du club

## À L'ENTRAÎNEMENT

- > Transporte son enfant
- > Assiste périodiquement à l'entraînement de son enfant



## LE JOUR DE LA RENCONTRE

- > Participe au transport des joueuses de l'équipe
- > Accueille les parents de l'autre équipe
- > Encourage toutes les joueuses de l'équipe
- > Aide à la préparation de la collation

## COMMENT IMPLIQUER LA CELLULE FAMILIALE ?

S'appuyer sur 5 conditions :

1

### LA QUALITE DE L'ENCADREMENT

- > Comportement irréprochable (vocabulaire, tenue vestimentaire, attitudes ...).
- > Programmation de l'entraînement cohérente.
- > Suivi de la joueuse à travers l'entraînement et la compétition.

2

### LE DEVELOPPEMENT DE LA RESPONSABILITE DES PARENTS

- > Tenir compte de leurs compétences, de leur disponibilité et des actions à mener.

3

### LA VALORISATION DE L'IMPLICATION DES PARENTS

- > Les réunir régulièrement.
- > Faire connaître leurs actions.
- > Récompenser leur activité.

4

### LE DEVELOPPEMENT DE L'APPARTENANCE AU CLUB

- > Proposition de manifestations extra-sportives.
- > Invitation à d'autres manifestations du club (tournois, match de haut-niveau ...).
- > Mise en place d'un comité de parents.

5

### LA QUALITE DE L'ACCUEIL ET DE L'INFORMATION

- > Entraînements et matches.
- > Informations précises sur le déroulement de la saison.



LA CRÉATION



L'ENCADREMENT



LA BOÎTE  
À OUTILS



GUIDE DU  
DÉVELOPPEMENT DE LA  
PRATIQUE FÉMININE

LE PU

PROJET  
DE PERFORMANCE  
FÉDÉRAL



LES OFFRES  
DE PRATIQUE

