



# DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL



Les 22 et 23 juin 2024  
Au Stade de la Couldre  
À MONTIGNY-LE-BRETONNEUX



# DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL

## PROGRAMME

- Introduction
- Planning et Programme des journées
- Accès au site : Stade de la Couldre
- Installations sur le site & Consignes
- Organisation du Plateau « Géant »
- Points Importants à retenir
- Questions diverses





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## Le thème de la journée : Jeux Olympiques & Paralympiques 2024

PLAISIR

FOOTBALL

ENGAGEMENT

RESPECT



TOLÉRANCE

DÉVELOPPEMENT  
DURABLE



ANIMATION

FESTIVITÉ

PARTAGE

SOLIDARITÉ





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## Les principaux chiffres

- 52 Clubs inscrits pour 246 Équipes (60 U6 et 186 U6-U7) de foot à 3 pour les U6 et de foot à 4 pour les U6-U7 & U7
- Près de 1 476 Participants sont attendus cette année
- 20 Educateurs sont conviés pour aider à l'organisation des plateaux/journée
- 60 Personnes bénévoles participent à l'organisation de cette manifestation

## Les priorités

- L'accueil, la convivialité, l'esprit sportif, le plaisir & la sécurité des participants.





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## Planning - Horaires

Entre 9 h 00 et 18 h 30

4 créneaux de pratique :

1. Samedi matin : Arrivée à partir de 9 h 00  
⇒ fin approximative 13h00
2. Samedi Après-midi : Arrivée à partir de 14 h 30  
⇒ fin approximative 18h00
3. Dimanche matin : Arrivée à partir de 9 h 00  
⇒ fin approximative 13h00
4. Dimanche Après-midi : Arrivée à partir de 14 h 30  
⇒ fin approximative 18h00



# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## Planning - Organisation

### Accueil des équipes :

- À votre arrivée, dépôt de la **fiche de présence** indiquant à la table de marque :
  - le nombre de joueurs présents ;
  - le nombre d'équipes participantes.
- Remise des modalités d'organisation à chaque responsable :
  - **Plan du site et affectation de(s) l'équipe(s) sur le village Olympique et le(s) terrain(s).**
  - **Documents nécessaires au bon déroulement de la journée pour son(ses) équipe(s) : fiche(s) de rotation + questionnaire Quiz Foot + cérémonial de clôture du plateau Géant.**
- Repérage des lieux pour le(s) équipes :
  - **Découverte du village olympique et du terrain d'affectation.**



# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7



## Programme des Activités



- ❖ Accueil des équipes sur le village Olympique
- ❖ Participation à 5 activités minimum (5 anneaux olympiques)
- ❖ Accueil des équipes sur les terrains attribués
- ❖ Début du plateau dès la présence des 16 à 20 équipes
- ❖ Début des activités : 3 séquences
  - 1 Jeu : Ballon Magic + 2 rencontres de foot à 3 ou à 4 de 8 minutes*
- ❖ 1 Temps Quiz sur le terrain : *Durée : 10 à 15 minutes*
- ❖ Reprise des activités : 3 séquences
  - 2 rencontres de foot à 3 ou à 4 de 8 minutes + 1 Défi-Flamme*
- ❖ Animation : Cérémonie de fin de plateau
- ❖ Remise des récompenses & Collations





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

---

## Accès au Site

- L'accès au site ne pourra se faire qu'à partir :
  - de 9 h 00 pour le créneau du matin
  - de 14 h 30 pour le créneau de l'après-midi
- Afin de limiter les embouteillages et les temps d'attente à l'arrivée sur le site, il est impératif :
  - de privilégier les moyens de transports collectifs (autocar, minibus...) et le co-voiturage
  - et de respecter les consignes de circulation.
- Votre rôle en tant que Référent Club :  
Organiser le déplacement de votre club en informant les parents et les chauffeurs de bus en amont.





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## CO-VOITURAGE IMPERATIF

Organiser le co-voiturage des familles.

Une voiture doit partir avec plus  
de deux pratiquants à bord !

Un nombre limité de places de parking sera attribué  
à chaque club afin de permettre la pratique de tous !



Les places de parking étant restreintes,  
il en va de la fluidité de l'accès au stade  
et de la bonne tenue de l'évènement :  
respect des horaires & limitation des  
temps d'attente (arrivée et départ).



# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

Vous êtes l'éducateur.trice, l'animateur.trice ou le.a dirigeant.e  
Responsable de votre Club, voici votre rôle :

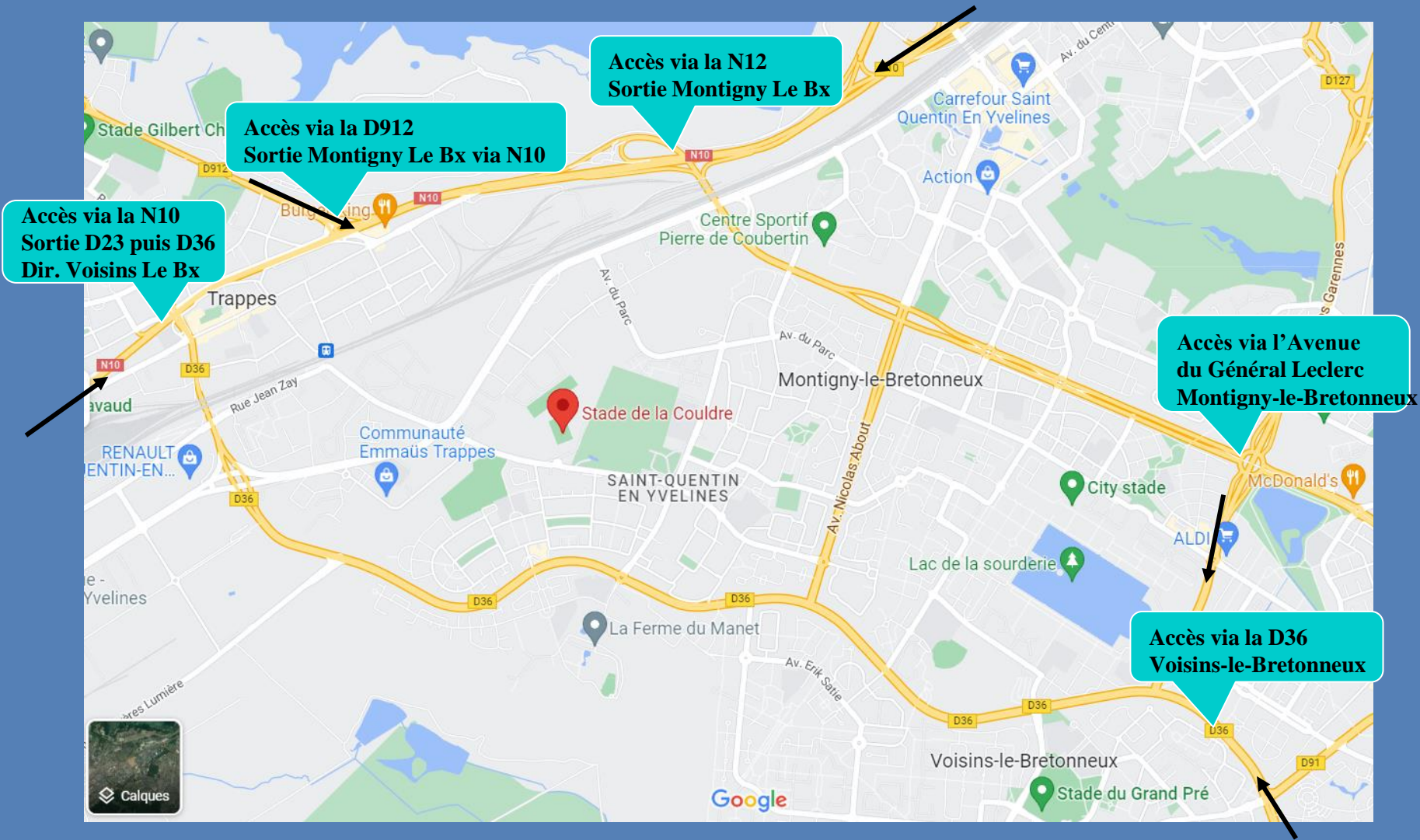
Vous êtes le.a garant.e de la mise en place du co-voiturage en amont du départ :

- ☞ **Nous avons défini un nombre de places de parking attribué à chaque club.**
- ☞ En fonction de ce nombre de places nous vous attribuons des **bracelets à donner à vos référents « co-voiturage »** (conducteur véhiculant les pratiquants uniquement & encadrement) **avant le départ de votre lieu de rendez-vous.**
- ☞ **Seuls les véhicules disposant d'un bracelet auront accès à l'un des parking principaux P1, P2 (ou P3)** afin de faciliter l'accès des pratiquants et encadrants d'équipes au stade et limiter ainsi les temps d'attente avant le début des plateaux.
- ☞ Aucune modification de dernière minute ne pourra être prise en compte sur place. **Les véhicules non accrédités devront se garer aux parkings P4 ou P5** (*nous vous transmettrons par email les plans d'accès aux sites concernés*).



# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

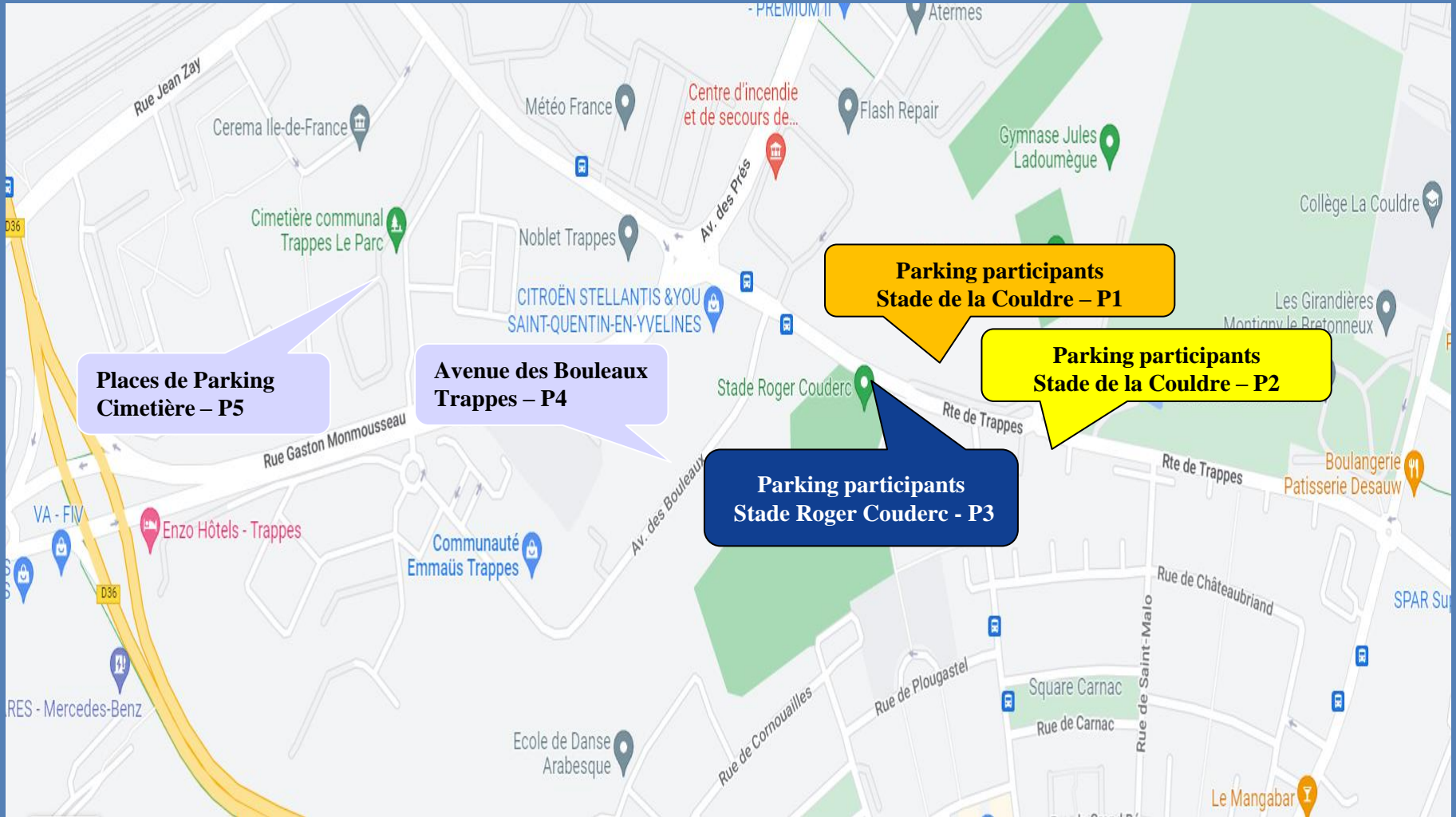
## Plan d'Accès au Stade de la Couldre





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## Plan d'Accès au Stade de la Couldre





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## Plan d'Accès aux différents Parking Participants





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## Plan d'Accès aux différents Parking Spectateurs

Accès via l'Avenue des Prés  
Trappes – Montigny-le-Bretonneux

Parking cimetière  
Trappes – P5

70 Places de Parking  
Avenue des Bouleaux  
Trappes – P4

Entrée Parking  
Stade Roger Couderc  
P3

Dépose Minute  
À proximité Entrée  
Stade Roger Couderc

Accès via D 36  
Rue Gaston Monmousseau  
Trappes

Accès via l'Avenue des Bouleaux  
Trappes

Accès via Avenue  
des 4 Pavés du Roi & du Manet  
Montigny-le-Bretonneux

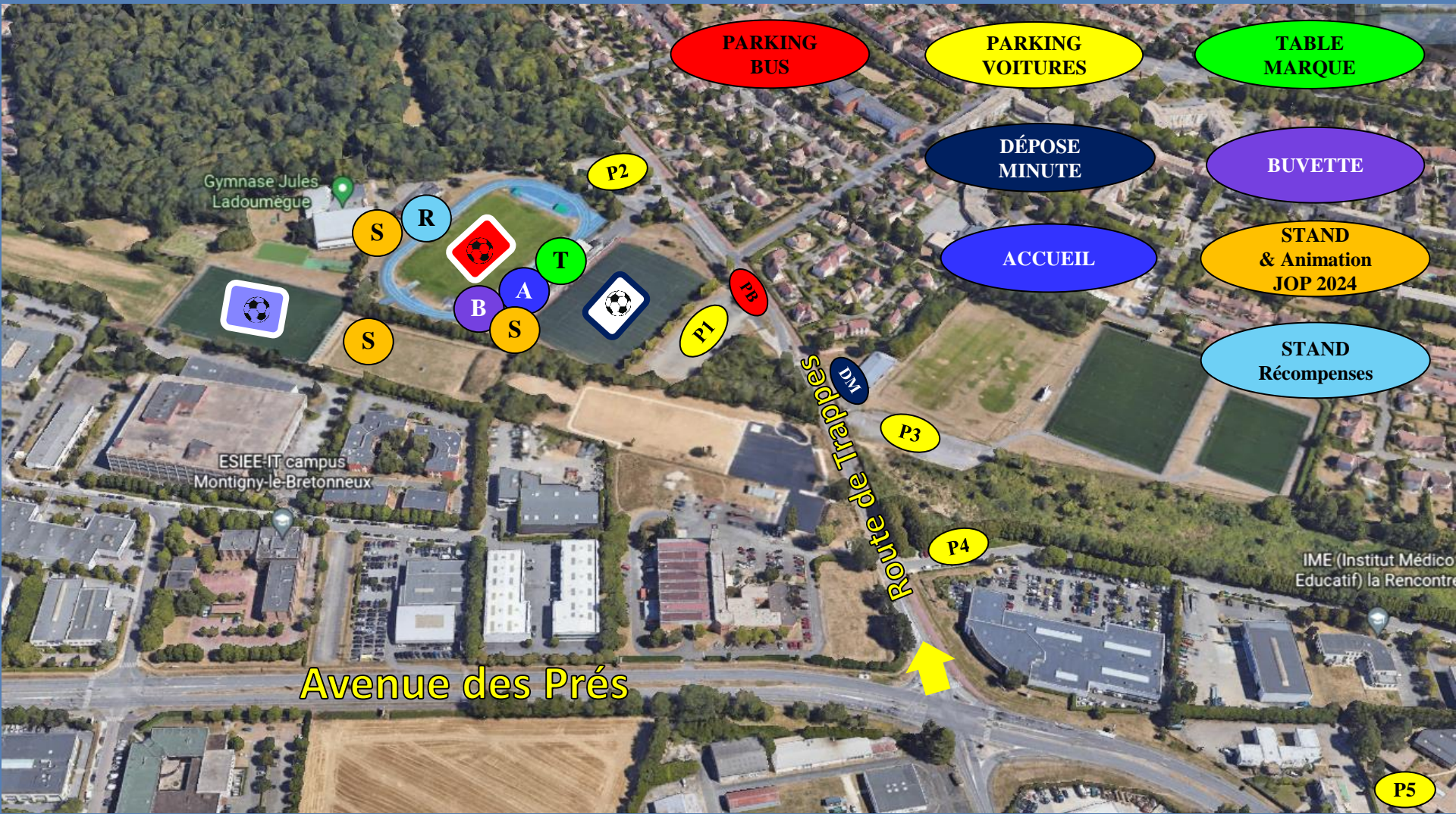


Google



# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## Plan d'accès au Site





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## Consignes de circulation voitures

- Les voitures particulières seront garées sur les parkings réglementés par l'organisation,
- Interdiction de se garer avant cette zone, le long de la route. Sous peine d'enlèvement des véhicules et de bouchons (➡ temps d'attente).
- Un espace réservé à la dépose minute des participants est prévu à proximité de l'entrée du Stade Couderc pour les véhicules qui ne restent pas stationnés.
- La gendarmerie verbalisera tous les véhicules contrevenant aux consignes de circulation.







# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## Consignes de circulation Bus

- Les bus ou minibus restant pendant toute la durée de la manifestation se rendront sur le parking réservé à cet effet.
- Les bus ne restant pas stationnés, déposeront et récupéreront leurs équipes à l'emplacement réservé. Merci de nous informer dès la fin de la réunion si vous viendrez en bus ou minibus.
- **Par sécurité**, en aucun cas, les équipes, joueur(se)s ne devront descendre du bus ou minibus **AVANT** la zone sécurisée de descente des véhicules prévue à cet effet.
- La gendarmerie verbalisera tous les véhicules (bus...) contrevenant aux consignes de circulation.





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

---

## Communication des Effectifs en amont de votre arrivée sur le site

- ❖ Un groupe Whatsapp va être créé par créneau. Il est impératif que l'encadrant responsable nous communique son numéro personnel à l'issue de la réunion.
- ❖ Nous vous demandons (**impératif**) de nous contacter au moment où vous partez de votre commune afin de nous **confirmer vos effectifs : nombre d'équipes et de joueur(se)s**
- ❖ Les équipes seront affectées sur les plateaux au fur et à mesure des arrivées. Cet appel anticipé nous facilitera la programmation et la gestion des plateaux et limitera votre temps d'attente en amont du début du plateau.



# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## Accueil sur le site

- ❖ L'heure de rendez-vous fixée correspond à l'heure à laquelle vous devez arriver. Cet horaire n'est pas l'heure de début du plateau. Donc, pas besoin de venir plus tôt (sinon, vous allez attendre...) !
- ❖ Dès votre arrivée, vous devez vous diriger vers le stand accueil situé au pied de la tribune (coté buvette & village olympique) afin de remettre votre bulletin de présence en échange de documents d'informations et de vos badges d'accès
- ❖ Seul le responsable du club sera autorisé à accéder à la Table de marque pour obtenir les affectations terrains... Les enfants et accompagnants patientent dans les tribunes.





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

---

## Découverte du village Olympique & Installation sur les terrains

- ❖ Une fois les documents récupérés, chaque responsable de club devra prendre connaissance des informations remises et informer ses responsables d'équipes : des règles de sécurité, de fonctionnement du plateau et de cérémonial de clôture.
- ❖ Chaque responsable d'équipe pourra ensuite se rendre sur le village olympique puis sur le terrain correspondant à son affectation quand cela sera annoncé.
- ❖ Les plateaux démarreront de manière échelonnée et non simultanée, il se peut que certaines de vos équipes soient donc en attente, le temps que les plateaux soient constitués au fur et à mesure de l'arrivée de tous les clubs sur le site.



# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## Préparation des Joueur(se)s

❖ Les Enfants devront arriver en tenue de footballeur(se) ou se changer dans les tribunes ou dans les espaces externes aux terrains.

❖ Les Protèges tibias sont obligatoires.



❖ L'enfant ne disposant pas de sa tenue de footballeur(se) (short, chaussettes, maillot) n'aura pas accès au terrain et ne pratiquera pas.



❖ Les chaussures de football adaptés au terrain synthétique (sans crampons visés) devront être mises au pied avant de pénétrer sur le plateau d'affectation.

❖ Chaque responsable d'équipe devra ensuite se rendre sans attendre sur le terrain correspondant à son affectation.

❖ Merci de veiller à la sécurité des enfants !





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## Installation des Parents & Accompagnateurs

- ❖ Une fois les documents récupérés, chaque responsable de club devra prendre connaissance des informations remises et informer ses parents et accompagnateurs d'équipes des règles de sécurité, des emplacements qui leur sont réservés en fonction du terrain correspondant à l'affectation des équipes du club.
- ❖ La cérémonie de clôture du Plateau Géant (regroupement des 4 plateaux) se déroulera sur le terrain d'honneur K. M'Bappé.
- ❖ L'ensemble des parents et accompagnateurs devra se positionner dans les tribunes pour y assister et faire preuve de patience.
- ❖ Merci de les faire patienter pour le bien des enfants !





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

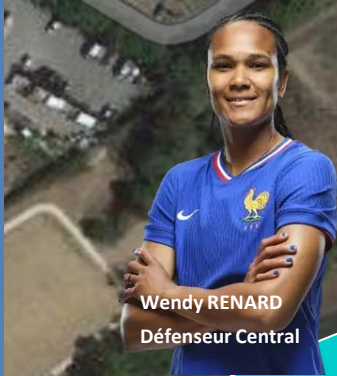
## Plan du site d'accueil et des 3 Terrains : 2 synthétiques & 1 Pelouse



Antoine Griezmann  
Milieu offensif



Kylian M'Bappé  
Attaquant



Wendy RENARD  
Défenseur Central

A : ACCUEIL





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## Plan du site d'accueil :



### Terrain d'honneur Pelouse

**Positionnement des Spectateurs en tribune ou côté Gymnase derrière la main courante**







# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## Plan du site d'accueil :



Wendy RENARD

Défenseur Central

Accès  
via Parking P1

B : BUVETTE

A : ACCUEIL

## Terrain N°2 Synthétique

**Positionnement des Spectateurs en tribune ou côté Accès Parking derrière la main courante**





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## Plan du site d'accueil :

**Terrain N°3 Synthétique**

**Positionnement  
des Spectateurs  
autour du terrain  
derrière le grillage**



Antoine GRIEZMANN  
Milieu Offensif

**B : BUVETTE**

Accès  
via Parking P1





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## Consignes éco-citoyennes

❖ Une buvette sera mise à votre disposition



❖ De nombreux sacs poubelle seront disposés.

Nous comptons sur vous pour garder le site propre et faire le tri-sélectif des déchets.



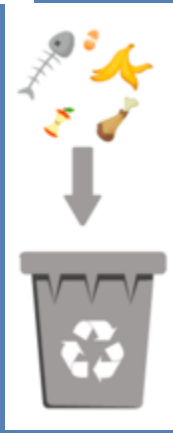
**SAINT QUENTIN EN YVELINES**  
Terre d'innovations

### EMBALLAGES ET PAPIERS

**À DÉPOSER EN VRAC DANS LE BAC DE TRI**

- EMBALLAGES EN MÉTAL
- BOUTELLES ET FLACONS EN PLASTIQUE
- EMBALLAGES ET BRIQUES EN CARTON
- Tous les papiers

Une question sur le tri ?  
dechets@sqy.fr  
0 800 078 780



### ORDURES MÉNAGÈRES

À déposer dans un sac fermé

- Objets cassés
- Couches, lingettes, mouchoirs, protections hygiéniques, lingères pour animaux, masques
- Restes alimentaires
- Composteur



# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

---

## Consignes

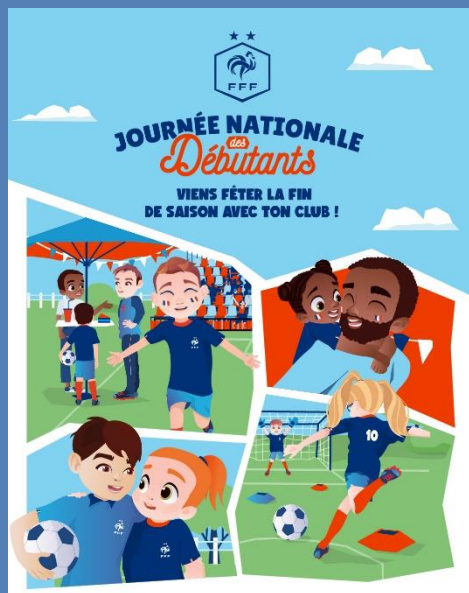
- ❖ Seuls les joueurs et l'encadrant (1 personne) que vous affecterez à chaque équipe auront accès au terrain et au village olympique sur le créneau horaire spécifié.
- ❖ Chaque équipe devra obligatoirement être accompagnée d'un encadrant majeur muni d'un badge (remis à la Table de marque au Responsable du club).
- ❖ Les parents, accompagnateurs devront se situer à l'extérieur des terrains : derrière les mains courantes, dans les tribunes ou derrière le grillage.



# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## Consignes

Merci d'être notre relais auprès des encadrants & parents accompagnateurs de vos clubs afin qu'ils respectent ces consignes pour le bon déroulement du Plateau Géant.





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

---

## Fin du rassemblement

- ❖ Une fois les rencontres du plateau terminées, chaque équipe participera à l'animation de fin de plateau organisée sur le terrain d'honneur/pelouse Kylian M'Bappé
- ❖ A l'issue de la cérémonie, la remise des dotations et collations pour les participants se fera directement à la sortie du terrain coté gymnase, à chaque Encadrant d'équipe (uniquement aux enfants ayant participé au plateau Géant).
- ❖ Afin de fluidifier la circulation au moment du départ de l'ensemble des clubs, vous devrez impérativement être à l'écoute de l'équipe d'organisation et suivre leurs recommandations.



JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

# ANIMATIONS DE LA JOURNÉE





**JOURNÉE NATIONALE**  
*des*  
**Débutants**

**VIENS FÊTER LA FIN  
DE SAISON AVEC TON CLUB !**

**U6 & U7**  
GARÇONS & FILLES





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7



## Village Olympique JOP 2024







# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## Plan du site d'accueil :

### Positionnement des Stands et Animations J.O.P. 2024 autour des terrains



S & A : Stands & Animation

B : BUVETTE

Accès via Parking P1

Wendy RENARD  
Défenseur Central

Terrain N°2  
Wendy Renard

Circulation Spectateurs

Terrain N°1  
Kylian M'Bappé

Kylian M'Bappé  
Attaquant

Terrain N°3  
Antoine Griezmann

Antoine GRIEZMANN  
Milieu Offensif





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## Planning – Horaires Ouverture Village Olympique

Entre 9 h 00 et 18 h 00

### Samedi et Dimanche matin

- Ouverture aux équipes exclusivement à partir de 9 h 00
- Fermeture à partir de 9 h 45 aux joueurs pour l'installation des équipes sur les différents terrains de pratique

### Samedi et Dimanche Après-midi

- Ouverture aux équipes exclusivement à partir de 14 h 30
- Fermeture à partir de 15 h 15 aux joueurs pour l'installation des équipes sur les différents terrains de pratique



# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7



## Principe :

- Chaque personne / équipe entrant dans le village recevra un petit tour de cou et un carton à compléter.
- Chaque stand est associé à une couleur d'un des 5 anneaux des Jeux Olympiques.
- Lorsque la personne passe sur le stand, elle récupère une gomme de couleur d'une des 5 couleurs.
- Une fois les 5 gommes de couleurs récoltées et le logo des JO complété, la personne peut récupérer sa récompense.





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7



## Stand prévus

1. Stand P.E.F.
2. Stand Quizz
3. Stand Exposition
4. Stand Photo
5. Stand Arbitrage
6. Stand Valeurs Olympiques
7. Stand Pronostics
8. Stand Maquillage
9. Stand eco-responsable

## Activités

1. Chamboule Foot
2. Parcours Flamme Olympique
3. Ceci-Foot
4. Golf Foot
5. Arène Pana





JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

# ORGANISATION

## Plateau « Géant »





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

**Plan du site  
Plateau Géant  
sur 3 Terrains :  
2 synthétiques  
& 1 Pelouse**



**A : ACCUEIL**





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

---

## □ Présentation :

Le plateau « géant » est composé de 4 plateaux :

- 3 plateaux U6-U7 & U7 de 10 à 20 équipes réparties sur les terrains 1, 2 & 3.
- 1 plateau U6 de 16 équipes réparties sur le terrain 1

## □ Répartition :

- Chaque Club est réparti sur un ou plusieurs plateau(x) en fonction de son nombre d'équipes inscrites.
- Dans la mesure du possible, pas plus de 2 équipes d'un même club sur un même plateau, sauf clubs dont le nombre d'éq. > 6 et pour le plateau spécifique U6.



# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

---

## □ Organisation :

- Chaque équipe participera à 6 séquences d'activité terrain : 2 jeux de 10 minutes & 4 rencontres de 8 minutes.
- Un temps « Quiz Foot » sur le thème : « des Jeux Olympiques et Paralympiques Paris 2024 » est prévu après 3 séquences.
- Une pause de 3 à 5 minutes est prévue entre chaque séquences afin de permettre la rotation des équipes et la récupération des enfants.
- Le responsable du plateau (membre de l'organisation) est le seul habilité à gérer (modifier si besoin) les rotations des équipes et le temps de jeu.



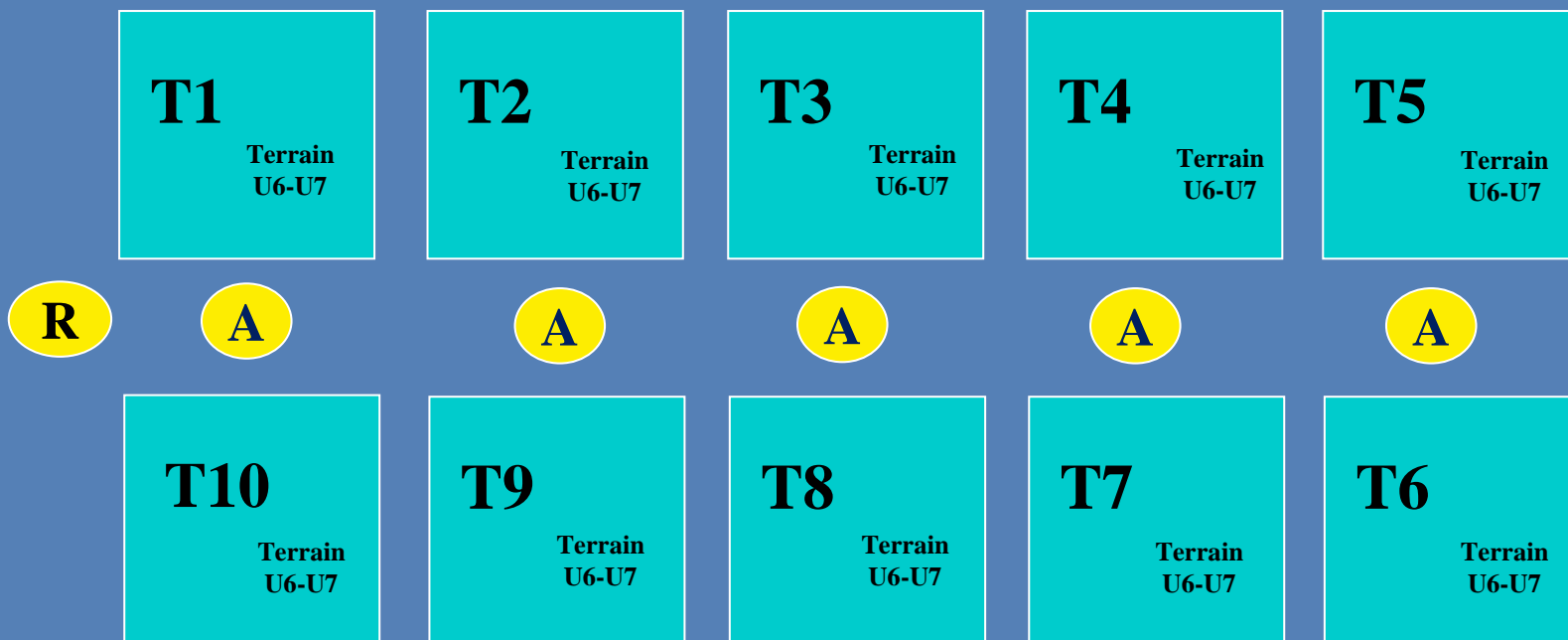


# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## Plateaux U7 et U6-U7 sur 25 terrains

Organisation du Plateau Géant :

- 3 plateaux de 5 à 10 terrains de 16 x 28, soit 50 équipes maximum
- 1 Responsable & 3 à 5 animateurs (éducateurs missionnés)
- Déroulement expliqué à votre arrivée avec la fiche de rotation



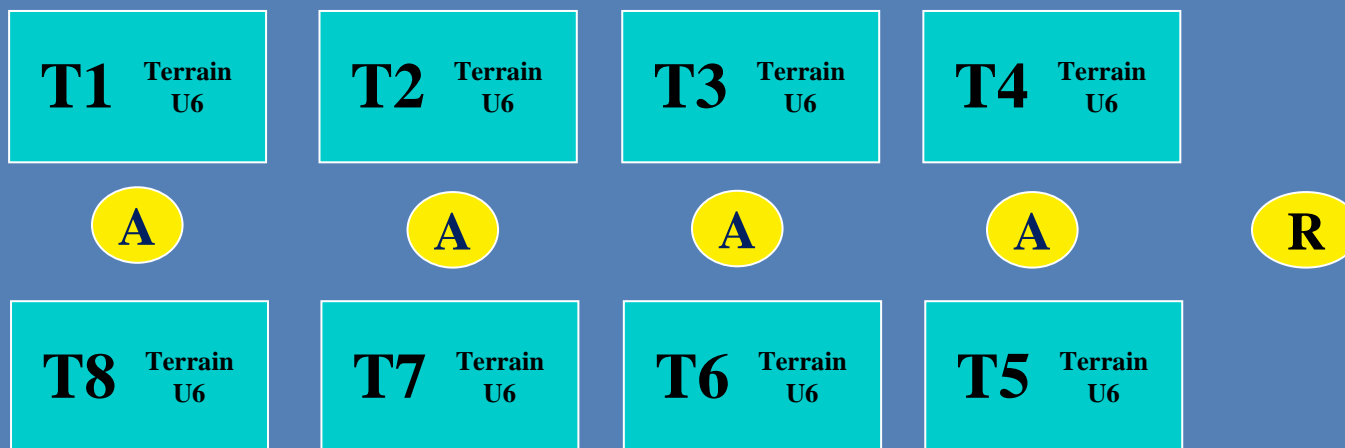


# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## Reconduction Plateau U6 sur 8 terrains

Organisation du Plateau Géant :

- 1 plateau de 8 terrains de 16 x 21, soit 16 équipes maximum
- 1 Responsable & 4 Animateurs (éducateurs missionnés)
- Déroulement expliqué à votre arrivée avec la fiche de rotation





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## Présentation des Jeux Ballon Magique

### □ Organisation :

Chaque équipe participera à 2 séquences d'activités ludiques :

#### 1. Le Jeu « Ballon Magique » sur 10 minutes :

- Le « Ballon Magique » version U6 : 1 c 0 puis 1 c 1 uniquement
- Le « Ballon Magique » version U6-U7 : 1 c 1 puis 2 c 2

Les Responsables de chaque équipes (Animateur A1 & A2) sont chargés d'animer le jeu comme lors des plateaux habituels sur le temps de pratique spécifié.

Les Educateurs missionnés seront chargés de les aider, de faciliter le bon déroulement du jeu proposé (rotation des joueurs, gestion des ballons...).



# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## Présentation des Jeux Défi-flamme



### □ Organisation :

Chaque équipe participera à 2 séquences d'activités ludiques :

#### 2. **Le Défi-flamme sur 10 minutes :**

- Le Défi-flamme version U6 : Parcours du ballon sous forme de relais entre joueurs d'une même équipe qui se termine par un tir au but (sans gardien) de précision avant la ligne des 7 mètres.
- Le Défi-flamme version U7 : Parcours du ballon sous forme de relais entre joueurs d'une même équipe qui se termine par un tir au but (face au gardien adverse) avant la ligne des 7 mètres.

**Les Responsables de chaque équipes (Animateur A1 & A2) sont chargés d'animer le jeu comme lors des plateaux habituels sur le temps de pratique spécifié.**

**Les Educateurs missionnés seront chargés de les aider, de faciliter le bon déroulement du jeu proposé (rotation des joueurs, gestion des ballons...).**



# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7



## Présentation des 2 Jeux



Le signal des débuts et fins des séquences de jeu est géré par le chronométrateur général du plateau : Educateur Responsable.

Temps de jeu : 10 min (départ et arrêt au coup de sifflet général)

L'animation est gérée par les 2 encadrants d'équipes des clubs présents sur le terrain. Ceux-ci doivent :

- ◆ Veiller à la participation de tou.te.s les joueur.se.s et à leur sécurité.
- ◆ Se tenir aux extrémités du terrain (1 de chaque côté) pour gérer le départ des enfants et ne pas gêner le déroulement du jeu.
- ◆ N'intervenir qu'en cas de besoin afin de faire respecter les règles du jeu
- ◆ Compter les points, valoriser et encourager les joueur.se.s
- ◆ S'adresser aux éducateurs missionnés présents pour aider si besoin à la réalisation.



# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## JEU ÉVOLUTIF : BALLON MAGIQUE

U6

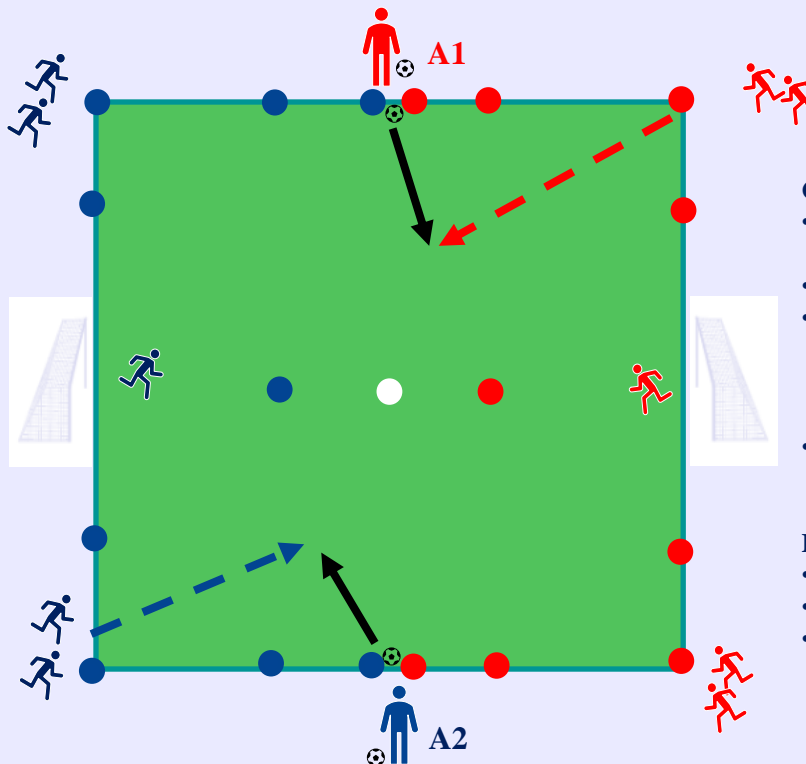
U7

1<sup>ERS</sup> PASSAGES

### LE BALLON MAGIQUE 1 C 1 (GARDIEN)

#### GRANDS PRINCIPES

- **Animateur équipe 1 (A1) transmet le ballon au 1er joueur rouge** (passe dans les pieds du joueur).
- **Le joueur ayant le ballon doit aller marquer dans le but adverse face au gardien :**
  - Si le ballon est récupéré par le GB, le jeu se termine.
  - Si le ballon sort en touche ou en sortie de but, le jeu se termine.
  - Si le Gardien repousse le ballon, possibilité de tirer une seconde fois au but.
- **A la fin de la séquence**, l'enfant se place à la récupération derrière le but et prend la place de son camarade qui rapporte le ballon à l'éducateur A1 puis se place à l'emplacement de départ initial.
- L'Animateur équipe 2 (A2) peut alors à son tour injecter un ballon en criant « **Ballon magique** » en **transmettant le ballon à un 1er joueur de la couleur opposée bleu**



#### CONSEILS :

- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (1 ballon)
- Veillez au passage de tous les enfants
- Sur le ballon magique, donner correctement le ballon (à la main ou aux pieds) pour favoriser le contrôle de la part des enfants.
- donner le ballon à un joueur/joueuse de chaque équipe alternativement.

#### ROLE des Animateurs A1 & A2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- A la fin des 1<sup>ers</sup> passages, changer les Gardiens de but



# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## JEU ÉVOLUTIF : BALLON MAGIQUE

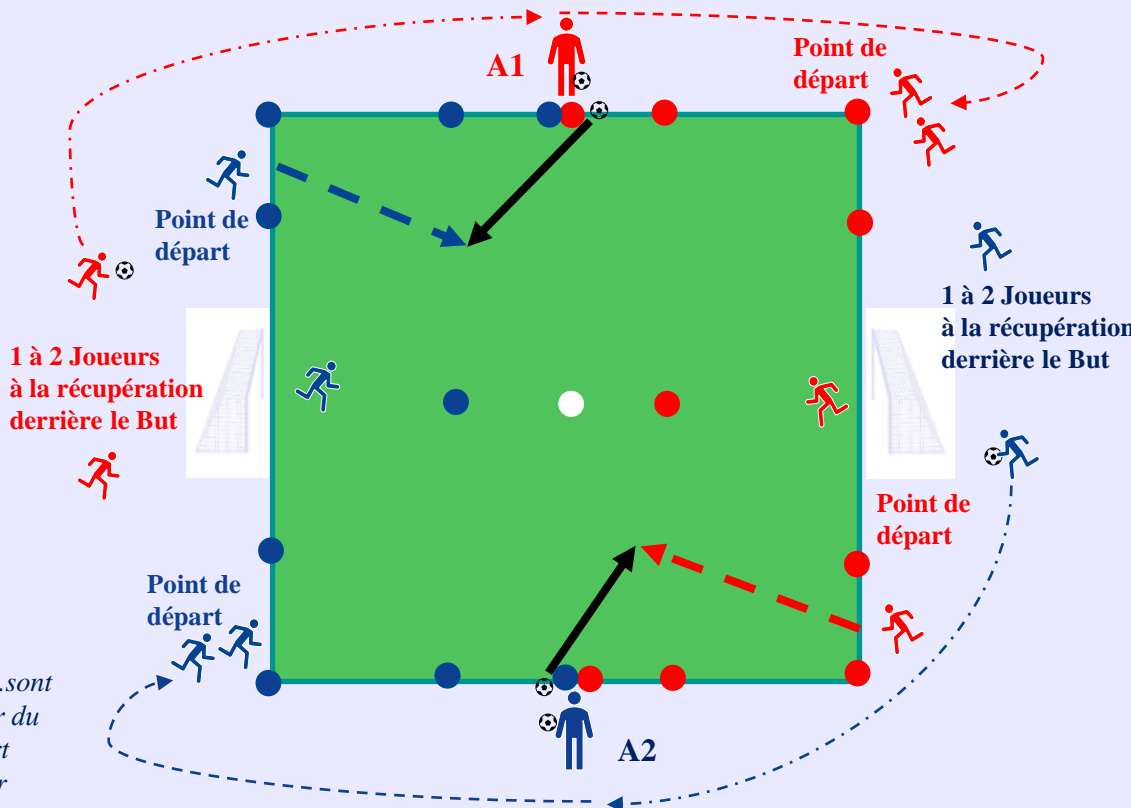
U6

2ÈMES PASSAGES

### ORGANISATION IDENTIQUE BALLON MAGIQUE 1c1 FACE AUX GARDIENS

- **1 c 1** : 1 joueur de chaque équipe part simultanément à droite et à gauche pour marquer chacun dans le but adverse sans opposition.
- **1 c 1** : Alternance des départs à droite puis à gauche du but

➡ *Précision* : Le.s joueur.s à la récupération est.sont en charge de redonner le ballon à l'animateur du ballon magique avant de se replacer au départ pour assurer la continuité du jeu et augmenter leur temps de pratique.





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## JEU ÉVOLUTIF : BALLON MAGIQUE

### 2ÈMES PASSAGES

U6

U7



### LE BALLON MAGIQUE 2c2 AVEC LES GARDIENS

#### GRANDS PRINCIPES

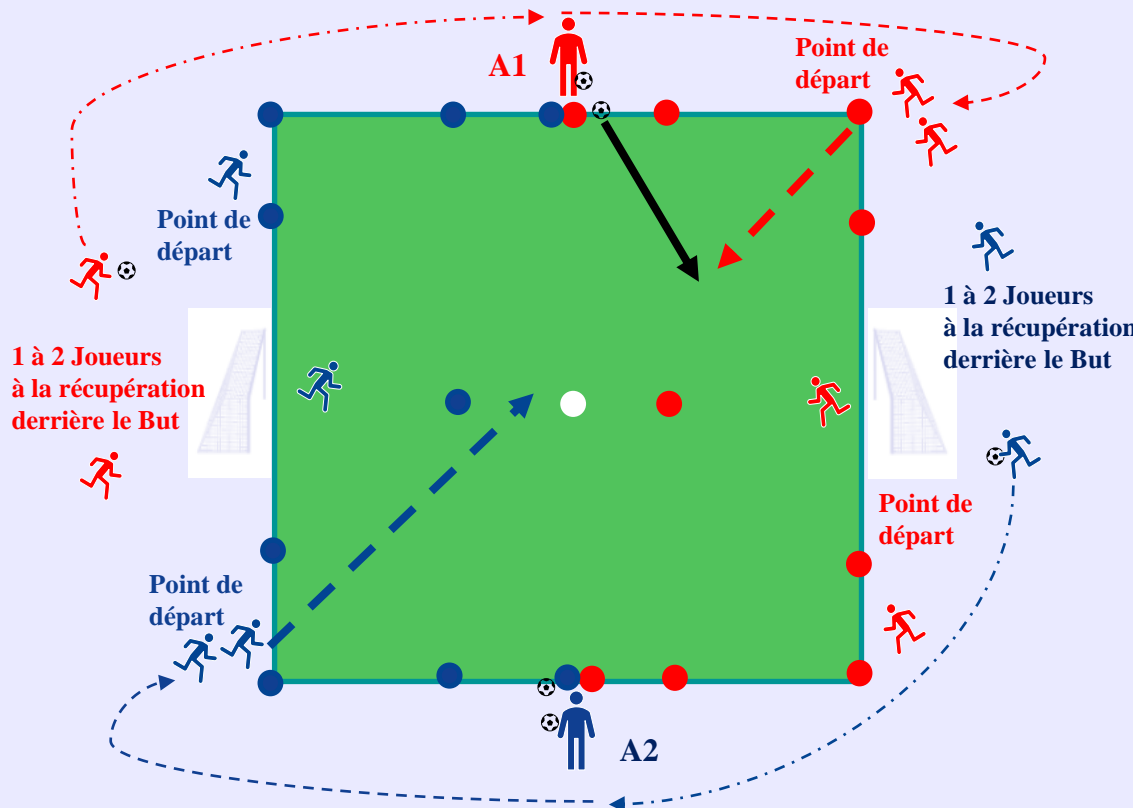
- Educateur équipe 1 (A1) transmet le ballon au 1<sup>er</sup> joueur rouge (passe dans les pieds du joueur).
- Le joueur ayant le ballon doit aller marquer dans le but adverse en éliminant son adversaire :
  - Si l'adversaire récupère le ballon, il tente de marquer à son tour.
  - Si le ballon est récupéré par le GB, il le relance à son partenaire.
  - Si le ballon sort en touche ou en sortie de but, A1 injecte un 2<sup>ème</sup> ballon en criant « Ballon magique ». Les joueurs se disputent alors ce ballon.
- **A la fin de la séquence,** les enfants quittent le terrain par les portes latérales et on recommence avec 2 autres joueurs (1 de chaque équipe).

#### CONSEILS :

- Ne pas dépasser 45 secondes de jeu (2 ballons maximum)
- Veillez au passage de tous les enfants
- Sur le ballon magique, donner correctement le ballon (à la main ou aux pieds) pour favoriser le contrôle de la part des enfants.
- Donner le ballon à un joueur/joueuse de chaque équipe alternativement.

#### ROLE des animateurs A1 & A2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence



**Précision :** Les joueur.s à la récupération est.sont en charge de redonner le ballon à l'animateur du ballon magique avant de se replacer au départ pour assurer la continuité du jeu et augmenter leur temps de pratique.





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## DÉFI-FLAMME : RELAIS OLYMPIQUE

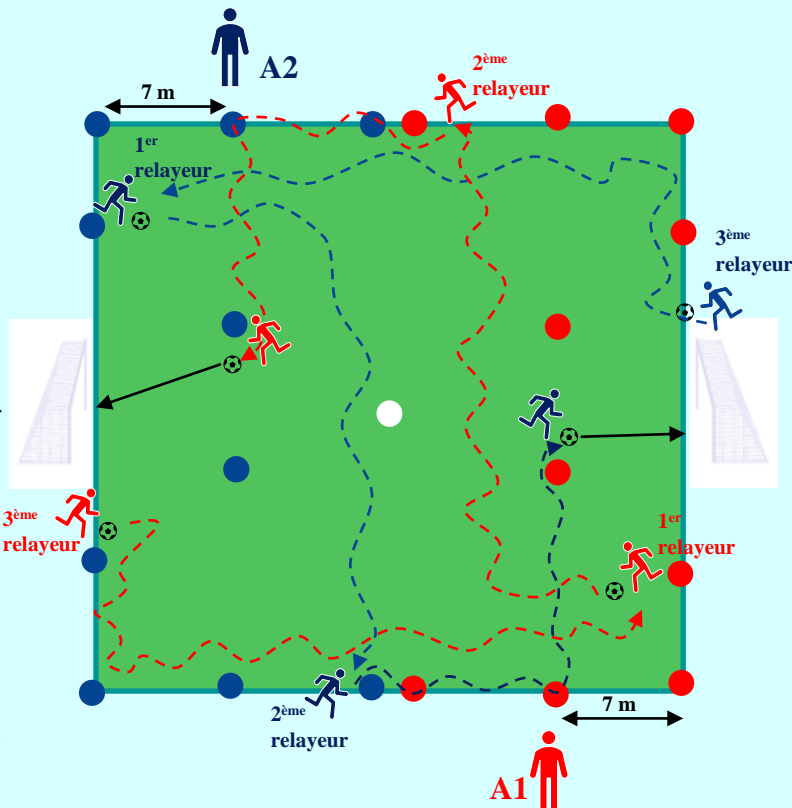
U6

2 MANCHES AU MAXIMUM

### LE DÉFI-FLAMME 1 C 0 (SANS GARDIEN)

#### GRANDS PRINCIPES

- Les animateurs **équipe 1 (A1)** et **équipe 2 (A2)** donnent le départ du relais.
- Les 1ers relayeurs de la flamme, joueurs de chaque équipe **rouge** et **bleu** partent simultanément en conduite de balle en direction du 2<sup>ème</sup> relayeur de leur équipe qui se dirige vers le but adverse pour marquer (tir entre les 2 coupelles avant la ligne des 7 m).
- Un fois le tir exécuté le 3<sup>ème</sup> relayeur, joueur situé derrière sur le côté droit du but en attente, récupère le ballon et part à son tour à son tour en conduite de balle pour ramener le ballon au point de départ (zone protégée) pour le partenaire suivant qui part à son tour pour effectuer une nouvelle boucle.
- Le joueur qui a tiré au but prend la place du joueur situé à côté du but à la récupération du ballon.



#### CONSEILS :

- Veillez au respect des règles (arbitrage), compter les buts
- Veillez au départ des joueurs depuis la zone protégée (7 mètres).
- Veillez au passage de tous les enfants et à la rotation des joueurs à la récupération pour le retour des ballons au point de départ.
- Veillez à compter le nombre de boucles effectuée par les 2 équipes pour les départager en cas d'égalité (le nombre le plus élevé gagne la manche du défi)
- Encourager, valoriser les tirs cadrés

#### ROLE des Animateurs A1 & A2 :

- Conseiller, guider les joueurs (mais ne téléguider pas !)
- Contrôler les temps des séquences (manches) pour équilibrer les temps de pratique

#### BUT DU DÉFI-JEU :

- A la fin du temps de jeu imparti : 4' de temps effectif, l'équipe qui a marqué le plus de buts au cumul, gagne la manche du défi.

#### VARIANTE :

- Ajouter un gardien de but pour chaque équipe qui redonne le ballon au 3<sup>ème</sup> relayeur.





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## DÉFI-FLAMME : RELAIS OLYMPIQUE

2 MANCHES AU MAXIMUM

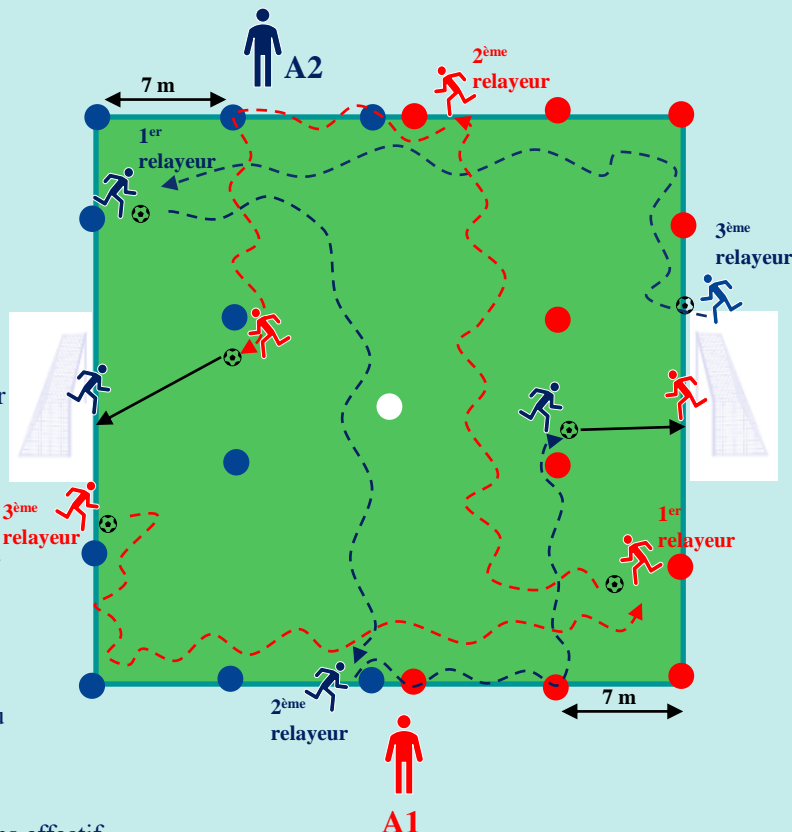
U6

U7

### LE DÉFI-FLAMME 1 C 1 (AVEC GARDIEN)

#### GRANDS PRINCIPES

- Les Animateurs **équipe 1 (A1)** et équipe 2 (**A2**) donnent le départ du relais.
- Les 1ers relayeurs de la flamme, joueurs de chaque équipe rouge et bleu partent simultanément en conduite de balle en direction du 2<sup>ème</sup> relayeur de leur équipe qui se dirige vers le but adverse pour marquer (tir entre les 2 coupelles avant la ligne des 7 m).
- Un fois le tir exécuté le 3<sup>ème</sup> relayeur, joueur situé derrière sur le côté droit du but en attente, récupère le ballon et part à son tour à son tour en conduite de balle pour ramener le ballon au point de départ (zone protégée) pour le partenaire suivant qui part à son tour pour effectuer une nouvelle boucle.
- Le joueur qui a tiré au but prend la place du joueur situé à côté du but à la récupération du ballon.



#### CONSEILS :

- Veillez au respect des règles (arbitrage), compter les buts
- Veillez au départ des joueurs depuis la zone protégée (7 mètres).
- Veillez au passage de tous les enfants et à la rotation des joueurs à la récupération pour le retour des ballons au point de départ.
- Veillez à compter le nombre de boucles effectuées par les 2 équipes pour les départager en cas d'égalité (le nombre le plus élevé gagne la manche du défi)
- Encourager, valoriser les tirs cadrés

#### ROLE des Animateurs A1 & A2 :

- Conseiller, guider les joueurs (mais ne téléguider pas !)
- Contrôler les temps des séquences (manches) pour équilibrer les temps de pratique

#### BUT DU DÉFI-JEU :

- A la fin du temps de jeu imparti : 4' de temps effectif, l'équipe qui a marqué le plus de buts au cumul, gagne la manche du défi.

#### VARIANTE :

- Ajouter un défenseur qui ne peut défendre que dans la zone des 7 mètres pour chaque équipe.

Le 2<sup>ème</sup> relayeur peut de ce fait pénétrer dans la zone des 7 mètres pour marquer. Si le ballon est récupéré par le défenseur ou le Gardien de but adverse, le point n'est pas comptabilisé et le 3<sup>ème</sup> relayeur peut rejoindre le point de départ avec un 2<sup>nd</sup> ballon en attente.





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

---

## Présentation des Rencontres

### ❑ Organisation :

Chaque équipe participera à 4 séquences de Rencontres :

- 2 rencontres de 8' minutes sur la 1<sup>ère</sup> séquence :
- 2 rencontres de 8' minutes sur la 2<sup>ème</sup> séquence :

Les responsables de chaque équipes (Animateur A1 & A2) sont chargés de superviser les rencontres comme lors des plateaux habituels sur le temps de pratique spécifié.

Les Educateurs missionnés seront chargés de les aider, de faciliter le bon déroulement des rencontres (rappels rotation des joueurs, gestion des ballons...).



# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## PRESENTATION DE LA RENCONTRE

U6

U7

### CADRAGE DES EFFECTIFS AUTORISÉS G ET F

#### Pratique U6-U7 :

#### Nombre de Joueurs & forme de pratique :

- Nombre de joueurs/joueuses autorisé(e)s **sans dissociation** des U6-U7 :

**En U6-U7 : 4 joueurs + 2 suppléments**

**Pratique : 4 contre 4 dont 1 Gardien de but**

- Dans la cadre d'une **pratique dissociée** entre les U6 et les U7,

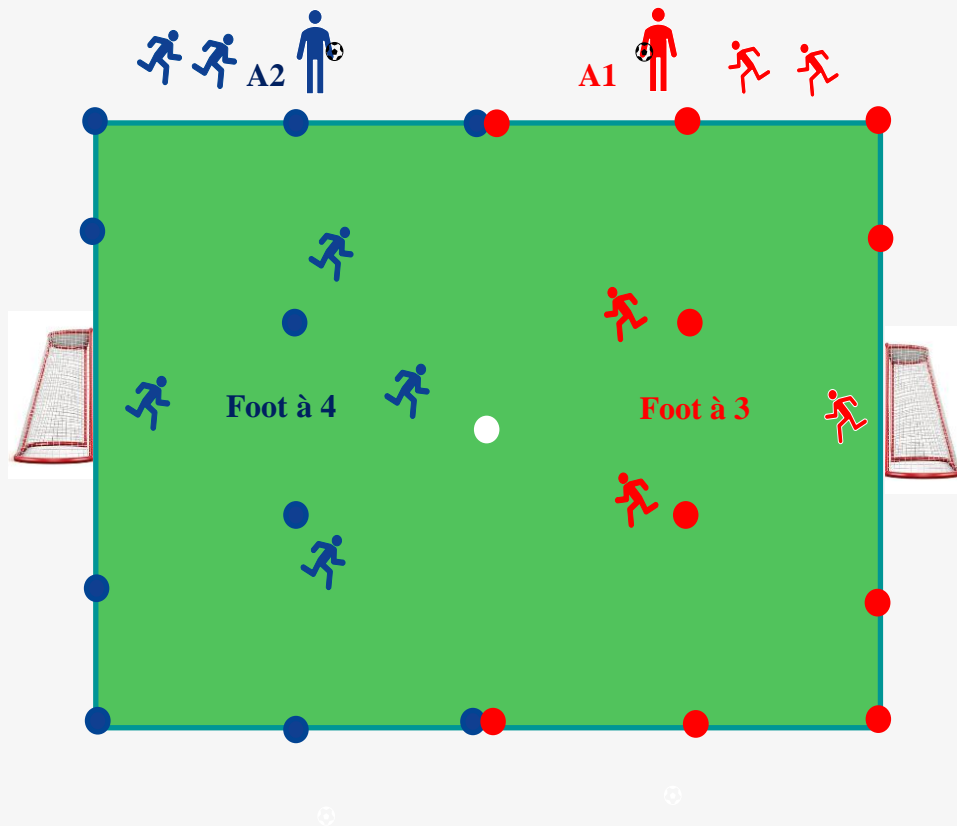
le nombre de joueurs/joueuses autorisé(e)s sera :

- **En U7 : 4 joueurs + 2 suppléments**

**Pratique : 4 contre 4 dont 1 Gardien de but**

- **En U6 : 3 joueurs + 2 suppléments**

**Pratique : 3 contre 3 dont 1 Gardien de but**





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7



## Présentation de la rencontre



Le signal des débuts et fins des séquences de jeu est géré par le chronométrateur général du plateau : Educateur Responsable.

Temps de jeu : 8 min (départ et arrêt au coup de sifflet général)

L'arbitrage est autogéré par les joueurs sous le contrôle des 2 encadrants d'équipes des clubs présents sur le terrain. Ceux-ci doivent :

- ◆ Veiller à la sécurité des joueur(se)s.
- ◆ Se tenir aux extrémités du terrain pour ne pas gêner le déroulement du jeu.
- ◆ N'intervenir qu'en cas de besoin afin de faire respecter les lois du jeu du football à 3 ou à 4.
- ◆ S'adresser aux éducateurs missionnés présents pour régler les conflits éventuels.



# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

---

## ■ Rappel des principales « Lois du Jeu »

### ◆ Une équipe se compose :

- En U6 de 3 joueurs dont un gardien de but et de 2 remplaçants « volants » au maximum.
- En U7 de 4 joueurs dont un gardien de but et de 2 remplaçants « volants » au maximum.

### ◆ Equipement du footballeur obligatoire :

- Short + chaussettes + maillot obligatoires  
+ protèges tibias indispensables + Chaussures de foot adapté au terrain synthétique

### ◆ Interdiction :

- Bas de survêtement, collants, bonnet, casquette, tour de cou, bijoux, basquet, et tout autre objet dangereux pour la pratique.



# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7



## ■ Rappel des principales « Lois du Jeu »

- ◆ les règles du jeu sont identiques aux plateaux U6-U7 traditionnels.
- ◆ La surface de réparation, où seul le gardien peut se saisir du ballon à la main, **est délimitée au sol (ligne blanche ou coupelle).**

Elle prend fin à **7 m de la ligne de but.**

**Application de la règle de la relance protégée.**

- ◆ Les rentrées de touche se font exclusivement au pied par une passe (au sol) ou en conduite de balle, **avec possibilité de marquer directement.**
- ◆ Sur le coup de pied de coin ou Corner possibilité de centrer, de tirer ou **de partir en conduite de balle, avec possibilité de marquer directement.**



# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

---

## ■ Rappel des principales « Lois du Jeu »

- ◆ Les coups de pied de but s'effectuent au pied par le gardien dans la surface de but, ballon au sol.

**Les adversaires doivent sortir de la zone de but (7m).**

**Application de la règle de la relance protégée**

- ◆ Toute faute commise peut être sanctionnée d'un coup franc direct ou d'un pénalty (grosse faute), exécuté à **7 mètres du but**.
- ◆ Sur les remises en jeu (coup d'envoi, coup de pied de coin, touches...) les joueurs adverses doivent se situer à **4 m du porteur de la balle**.
- ◆ Seule la dimension des terrains est réduite (16 m de large au lieu de 20 m, longueur identique),

**S'adresser aux éducateurs missionnés présents pour régler les conflits éventuels.**





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## Programme Educatif Fédéral

**J.O.P. 2024**



Dans le cadre de la poursuite du déploiement du Programme Educatif Fédéral, nous avons souhaité comme les saisons passées reconduire le Quiz Foot Éducatif sur le thème des Jeux Olympiques & Paralympiques, PARIS 2024.

Chaque encadrant d'équipe devra animer le questionnaire « Quiz foot » (remis à la table de marque) pour son équipe après 3 séquences pendant les 10 à 15 minutes imparties.

A la fin de la séquence, il devra remettre le questionnaire complété à l'éducateur missionné sur son terrain.





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## Animation Cérémonie de clôture



### Objectif du Protocole Fin de Plateau

- Permettre aux enfants de quitter le terrain dans une ambiance festive et conviviale.
- Rencontrer les Mascottes : Dyfoot ou Dyfette.
- Garder un bon souvenir de cette manifestation: photos souvenir...
- Récupérer sa récompense bien méritée et sa collation.





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## Animation Cérémonie de clôture

A la fin des rencontres, les équipes se retrouveront sur le terrain d'honneur, pelouse, Wendy Renard.

- Les équipes du synthétique 2 rentreront par le portail situé à côté du gymnase
- Les équipes du synthétique 1 rentreront par le portail entrée principale située côté tribune

Les équipes se positionneront dans les anneaux olympique correspondant à la couleur de chasuble de leur club respectif.

Une fois la cérémonie de clôture exécutée, les clubs chemineront l'un derrière les autres, dans un ordre donné, vers le stand : Photo club pour ensuite se diriger vers la sortie du terrain pour la remise de leur récompense (sortie située coté gymnase).

Le cheminement (balisage et marquage au sol) devra être respecté.

Les encadrants des clubs veilleront à ce que les tenues des enfants soient correctement portée pour la réalisation des photos aériennes et individuelles. Celles-ci vous seront envoyées à l'issue de la journée.

Les organisateurs et éducateurs missionnés vous guideront pour la mise en place.

Merci de participer activement à la bonne organisation de cette cérémonie.





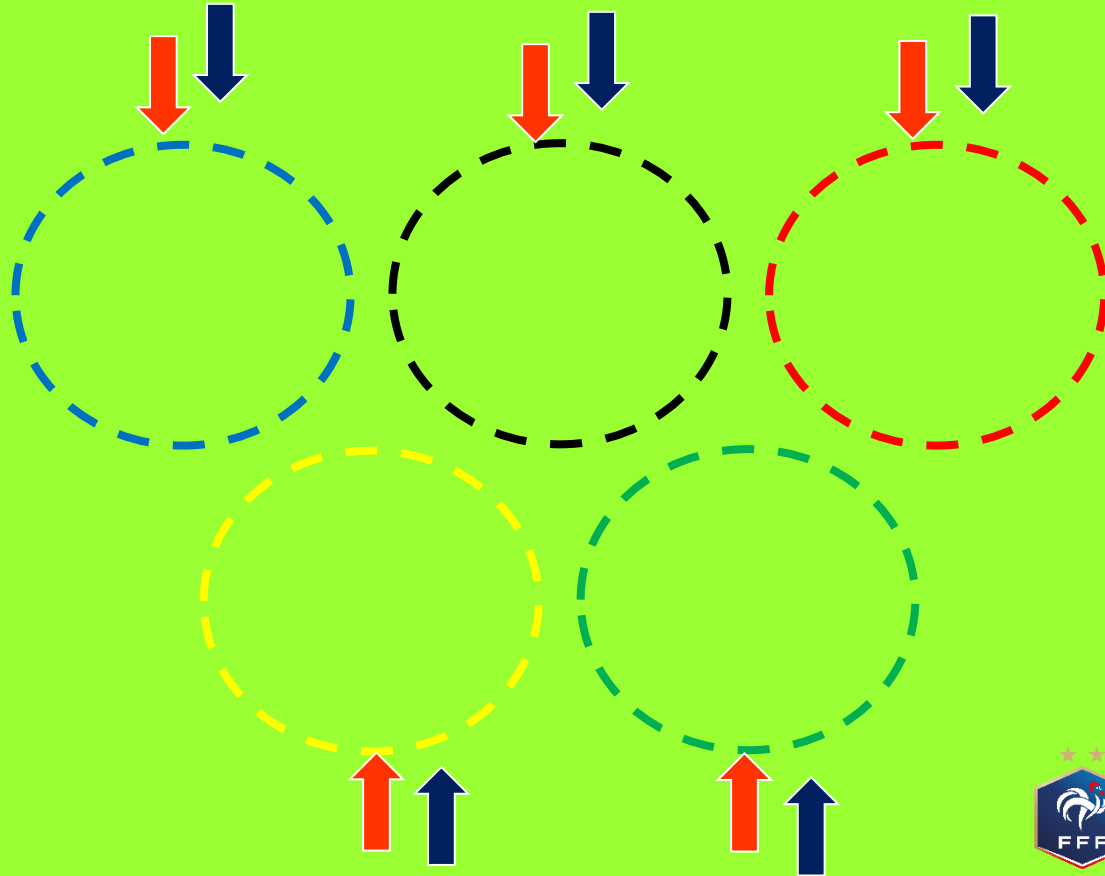
# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

GYMNASE / RÉCOMPENSES

Entrée équipes  
du terrain 3  
A. GRIEZMANN



Placement  
des équipes  
du terrain 1  
K. M'BAPPÉ



Entrée équipes  
du terrain 2  
W. RENARD



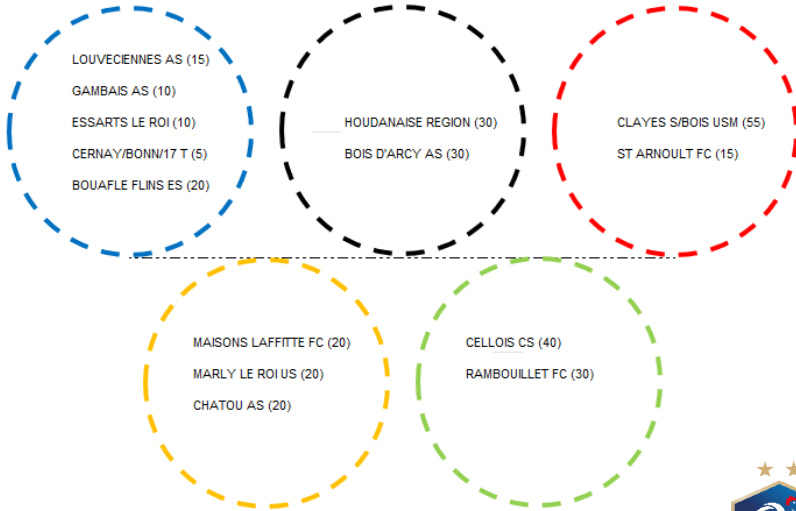
TRIBUNE / PARENTS



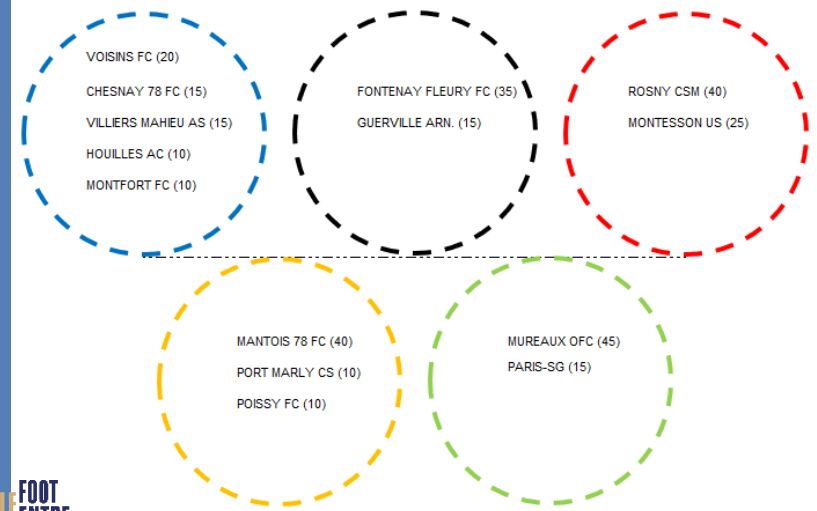


# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

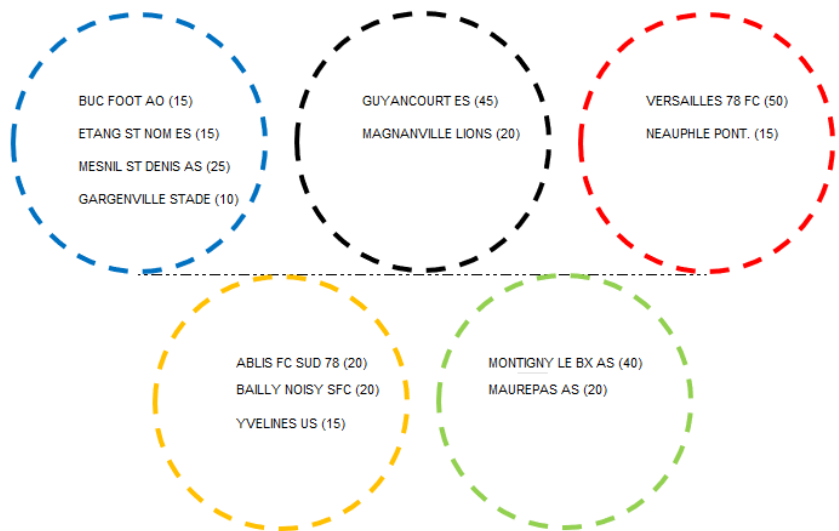
## REPARTITION CLUBS - Samedi matin



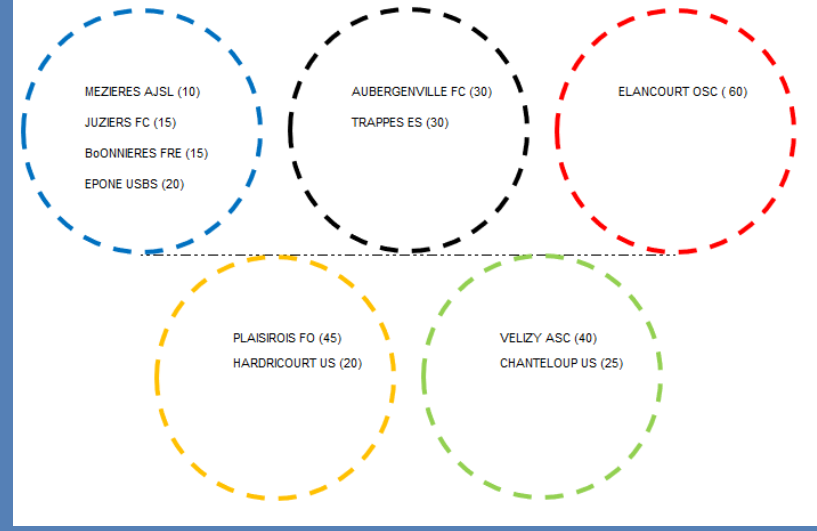
## REPARTITION CLUBS - Samedi APM



## REPARTITION CLUBS - Dimanche Matin



## REPARTITION CLUBS - Dimanche APM





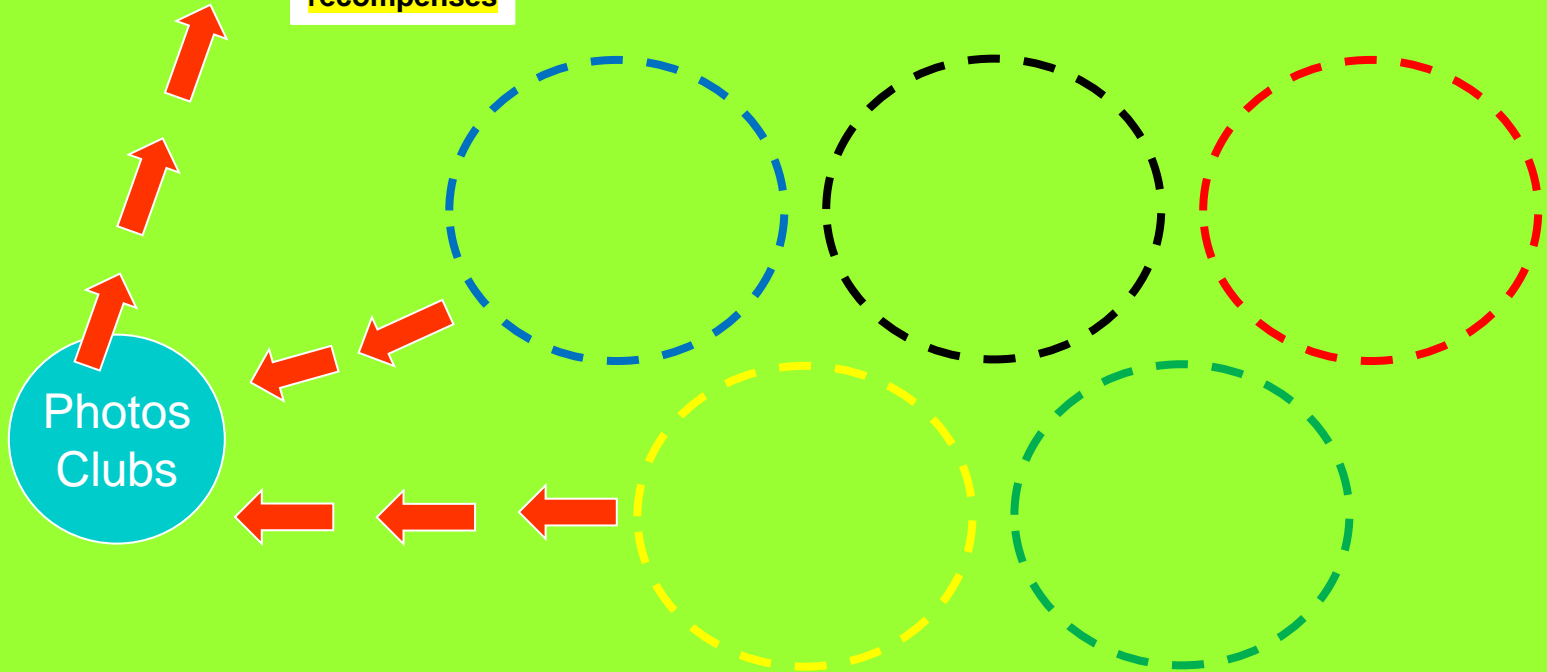
# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

GYMNASE / RÉCOMPENSES

Sortie des équipes

Remise  
Des gouters  
&  
récompenses

Photos  
Clubs



TRIBUNE / PARENTS





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## POINTS IMPORTANTS À RETENIR

Nous comptons sur vous pour nous aider à faire de cette journée une fête pour les enfants.





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

Vous êtes l'éducateur.trice, l'animateur.trice ou le.a dirigeant.e  
Responsable de votre Club, voici votre rôle :

Vous êtes le.a garant.e de la mise en place du co-voiturage en amont du départ :

- ☞ La gestion des bracelets à donner à vos référents « co-voiturage » vous incombe avant le départ de votre lieu de rendez-vous.
- ☞ Seuls ces véhicules auront accès à l'un des 3 parking principaux P1, P2 ou P3 afin de faciliter l'accès des pratiquants et encadrants d'équipes au stade et limiter ainsi les temps d'attente avant le début des plateaux. Aucune modification de dernière minute ne pourra être prise en compte sur place.

Ne pas oublier de prendre avec vous le bulletin de présence (remis aujourd'hui) que vous devrez déposer à la table de marque à votre arrivée après être passé par le stand « Accueil ».

- ☞ Veillez à vous organiser pour arriver groupés sur le site et vous attendre à l'entrée du stade une fois garé.

**Ne pas hésiter à demander aux hôtesse.s d'accueil pour tout renseignement complémentaire.**







# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

Vous êtes l'éducateur.trice, l'animateur.trice ou le.a dirigeant.e

Responsable de votre Club, voici votre rôle :

Vous êtes le garant de la sécurité de vos joueur.se.s sur le site, vous devez les surveiller afin qu'il.elle.s restent groupé.e.s.

- 👉 Vous devez **INFORMER** chacun de vos encadrants d'équipe du déroulement du Plateau Géant et des modalités d'organisation.
- 👉 Vous devez leur remettre le badge d'accès au terrain sur lequel leur équipe est affectée.
- 👉 Arrivé sur le terrain, vous devez impérativement leur préciser qu'ils doivent s'identifier auprès de l'Éducateur Responsable du plateau, afin de faciliter le lancement de celui-ci.
- 👉 Des éducateurs missionnés par le District sont là pour les aider quand cela est nécessaire.
- 👉 **A la fin de la journée, vous devez leur préciser qu'ils doivent :**

Regrouper leurs joueurs, laisser l'emplacement propre et repartir de façon ordonnée du terrain pour la cérémonie de clôture organisée sur le terrain d'honneur, en tenant compte des consignes des organisateurs.





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

Vous êtes éducateur.trice, animateur.trice, dirigeant.e accompagnateur ou responsable d'une ou plusieurs équipes, voici votre rôle :

Vous êtes le garant de la sécurité de vos joueur.se.s sur le site, vous devez les surveiller afin qu'il.elle.s restent groupé.e.s.

- ☞ Vous devez vous enquérir auprès de votre responsable du déroulement du Plateau Géant et des modalités d'organisation.
- ☞ Vous devez récupérer auprès de lui le badge d'accès au terrain sur lequel votre équipe est affectée.
- ☞ Arrivé sur le terrain, vous devez impérativement vous identifier auprès de l'Éducateur Responsable du plateau, afin de faciliter le lancement du plateau.
- ☞ Des éducateurs missionnés par le District sont là pour vous aider quand cela est nécessaire.
- ☞ **A la fin de la journée, vous devez :**

**Regrouper vos joueurs, laisser l'emplacement propre et repartir de façon ordonnée du terrain (départ groupé) pour la cérémonie de clôture organisée sur le terrain d'honneur, en tenant compte des consignes des organisateurs.**





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

---

Vous êtes le garant du comportement exemplaire de vos joueur.se.s, parents, accompagnateurs qui devront rester impérativement dans les tribunes ou au pourtour des terrains, derrière la main courante ou le grillage.

Nous vous demandons de respecter scrupuleusement les consignes données par les membres de l'organisation.

La sécurité des participants et accompagnants est notre priorité !

Soyons, **ENSEMBLE** vigilants afin de faire de cette journée une fête pour les enfants !





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## QUESTIONS DIVERSES

