



Présentation Journée Nationale des Débutants U6-U7 20 & 21 juin 2026

1

SOMMAIRE



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

2

Thème de la journée : Les Valeurs du Football & La Coupe du Monde 2026



3



Pourquoi promouvoir les valeurs du football ?



Suite au constat de l'augmentation du nombre de comportements inappropriés autour des terrains, le District a souhaité, agir dès les plus petites catégories pour sensibiliser l'environnement autour des terrains, afin que les bonnes attitudes soient adoptées dès les premières années de pratiques de nos jeunes licenciés.

Le but est donc de faire passer les bons messages lors de cette Journée Nationale des Débutants comme lors des plateaux mixte et féminins organisés tout au long de la saison **mais notamment sur cette fin de saison avec les opérations « Cap Animation » et « Mon parent, mon modèle »**

Un public cible : LES PARENTS, ACCOMPAGNATEURS & ENCADRANTS

Trop souvent responsables de remarques, propos, attitudes, **ne correspondant pas aux valeurs éducatives du sport** et pouvant faire monter la tension.

Il est donc pour nous impératif de mettre en place des actions communes pour sensibiliser ces publics. **Le District est donc engagé auprès des clubs à mettre en place un environnement sain bienveillant autour des plateaux et notamment lors de la Journée Nationale des Débutants !**

4

Pour Rappel : Qu'est ce que l'Opération Cap Animation !



Le District des Yvelines de Football met en place une opération d'accompagnement des clubs à l'organisation des **plateaux de football animation**. Cette démarche s'inscrit pleinement dans la volonté du District de soutenir les éducateurs et dirigeants bénévoles afin de garantir aux jeunes pratiquants un environnement de jeu conforme aux valeurs éducatives du football.

Des membres du District (membres de Commissions, Délégués, Arbitres, etc) se déplacent sur différents plateaux afin d'observer leur organisation et d'échanger avec les clubs. Cette présence ne constitue **en aucun cas une démarche de contrôle ou d'évaluation**, mais bien une action d'accompagnement destinée à rappeler les bonnes pratiques, partager des conseils concrets et valoriser le travail réalisé par les clubs.

L'objectif est d'aider chaque structure à proposer un cadre d'accueil de qualité, climat bienveillant, accueil respectueux des équipes adverses et des familles, respect des repères pédagogiques définis par les instances et respect des principes éducatifs du football animation : temps de jeu équitable pour tous les enfants, organisation et contenus adaptés aux spécificités et besoins des jeunes joueurs, évolutifs selon les catégories d'âge.

5

Pour Rappel : Qu'est ce que l'Opération « Mon parent, mon modèle



L'objectif est de transformer la présence des parents en un levier éducatif, contribuant à un cadre de pratique serein, respectueux et favorable au développement des jeunes joueurs et joueuses.

Les plateaux et rencontres doivent rester un moment de jeu, d'éducation et de plaisir.

Pour cela, il est nécessaire que les attitudes aux bords des terrains changent.

Un concours a donc été lancé sur cette fin de saison pour valoriser les actions novatrices proposées par les clubs.

Des récompenses d'une valeur totale de 5 000 € en bon d'achat seront réparties entre les différents clubs lauréats.

Alors à vous d'innover ou de mettre en avant les actions que vous faites déjà au sein de votre club !

Avec « Mon Parent, Mon Modèle », le District réaffirme sa volonté de faire du football un levier éducatif, de plaisir et d'apprentissage, en collaboration avec les clubs et les parents.

6

Les Modalités de participation au concours « Mon parent, mon modèle »



- **Calendrier :**
 - 9 mai 2026 : ouverture de la campagne d'inscription - [cliquez-ici pour vous inscrire](#)
 - **12 juin 2026 : Dates limites d'inscription et de dépôt des productions**
 - 20-21 juin 2026 : Promulgation des Résultats du concours
- **Modalité d'envoi ou de dépôt des productions :**
par email : administration@dyf78.fff.fr
- **Format des productions : libre**

Les actions proposées devront être accompagnées d'un dossier explicatif, dans lequel vous détaillerez l'action mise en place :

[Cliquez-ici pour le télécharger.](#)

À l'issue de la phase d'évaluation des productions déposées, le District sélectionnera les projets les plus aboutis.

Titre de l'action	<input type="text"/>
Date(s) de l'action	<input type="text"/>
Lieu de l'action	<input type="text"/>
Nombre de participants	<input type="text"/>
Publics cibés	<input type="text"/>
Description de l'action	<input style="height: 40px;" type="text"/>
Compétences mobilisées	<input type="text"/>

7

Le concours « Cap Animation & Mon parent, mon modèle » sur la Journée Nationale de Débutants



- **Publics cibles : LES PARENTS, ACCOMPAGNATEURS**
- **Objectif :** sensibiliser les parents, accompagnants à **leur devoir d'exemplarité** et au rôle éducatif qui est le leur, pendant et en dehors de la pratique de leur(s) enfant(s).
- **Modalités de participation :** inscription des parents et accompagnants via un QR Code transmis à leur arrivée sur le site
- **Format(s) de participation possible :** *google Forms, Kahoot et/ou [billetweb](#), etc...*
 - *Identification des parents et accompagnants (Quiz à compléter : possibilités d'implication dans le club, transmission des valeurs, envie de poursuite dans la découverte de la pratique pour leur enfants...)*

8

Le dispositif « Cap Animation & Mon parent, mon modèle » sur la Journée Nationale de Débutants pour les Encadrants



- **Publics cibles** : LES ENCADRANTS
- **Objectif** : sensibiliser les encadrants au rôle éducatif qui est le leur, pendant et en dehors de la pratique de leur(s) joueur(s).
- **Modalités de participation possible** : participation obligatoire de l'encadrant de chaque équipe via un QR Code transmis à leur arrivée sur le site.
- **Format(s) de participation possible** : google Forms ou/et [billetweb](#)
 - *Identification des encadrants (Quiz à compléter : auto-évaluation des encadrants en situation, évaluation du niveau de satisfaction à aider à encadrer la pratique des enfants sur la saison, transmission des valeurs, envie de poursuite dans l'encadrement de la pratique...)*

9

LA JOURNÉE NATIONALE DES U6-U7



Les principaux chiffres

- **52 Clubs inscrits pour 231 Équipes (57 U6 et 173 U6-U7) de foot à 3 pour les U6 et de foot à 4 pour les U6-U7 & U7**
- **Près de 1 300 Participants sont attendus cette année**
- **Entre 18 & 22 Educateurs de club sont conviés pour aider à l'organisation des plateaux/journée**
- **70 Personnes bénévoles participent à l'organisation de cette manifestation**

Les priorités

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

10



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.

11

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, le responsable du club doit se diriger vers le stand accueil situé au pied de la tribune (coté buvette & village) afin de remettre votre bulletin de présence en échange de documents d'informations et de vos badges d'accès**
- ❖ **Seul ce responsable du club sera autorisé à accéder à la Table de marque pour obtenir les affectations terrains... Les enfants et accompagnants patientent à l'entrée du village ou dans les tribunes,**



12

Parkings

CO-VOITURAGE IMPERATIF car les places de parking étant restreintes



**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 !**

Du Respect de ces procédures dépendra :

- 1. la fluidité de l'accès au stade**
- 2. la bonne tenue de l'évènement : respect des horaires**
- 3. a limitation des temps d'attente (arrivée et départ).**

13

Accès aux Parkings

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



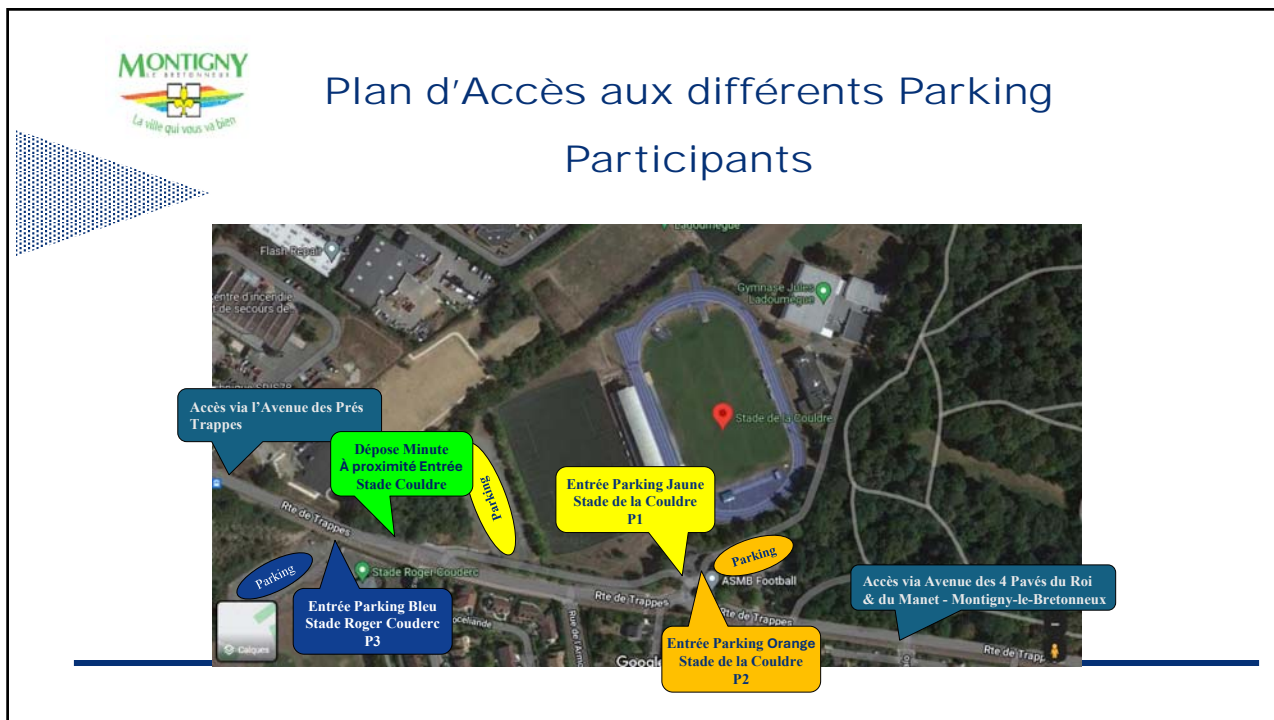
Vous êtes le.a garant.e de la mise en place du co-voiturage en amont du départ :

- ☞ **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 transmettons par email les plans d'accès aux sites concernés).**

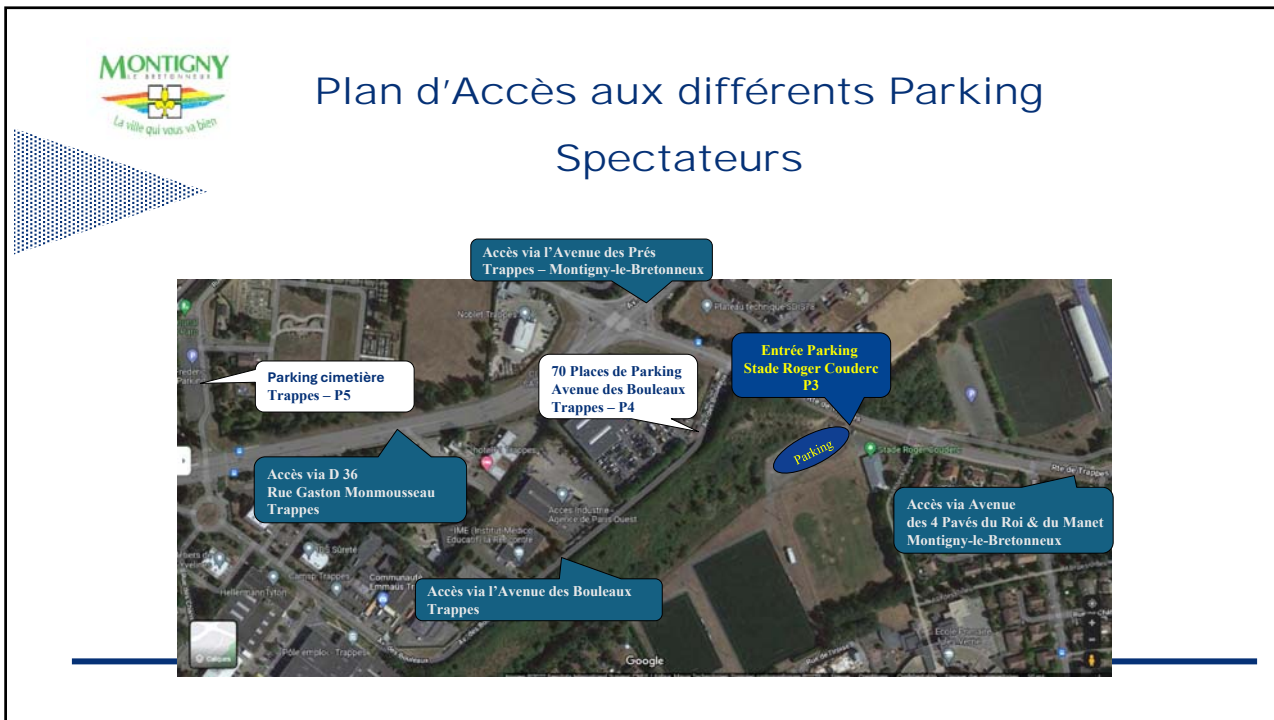
14



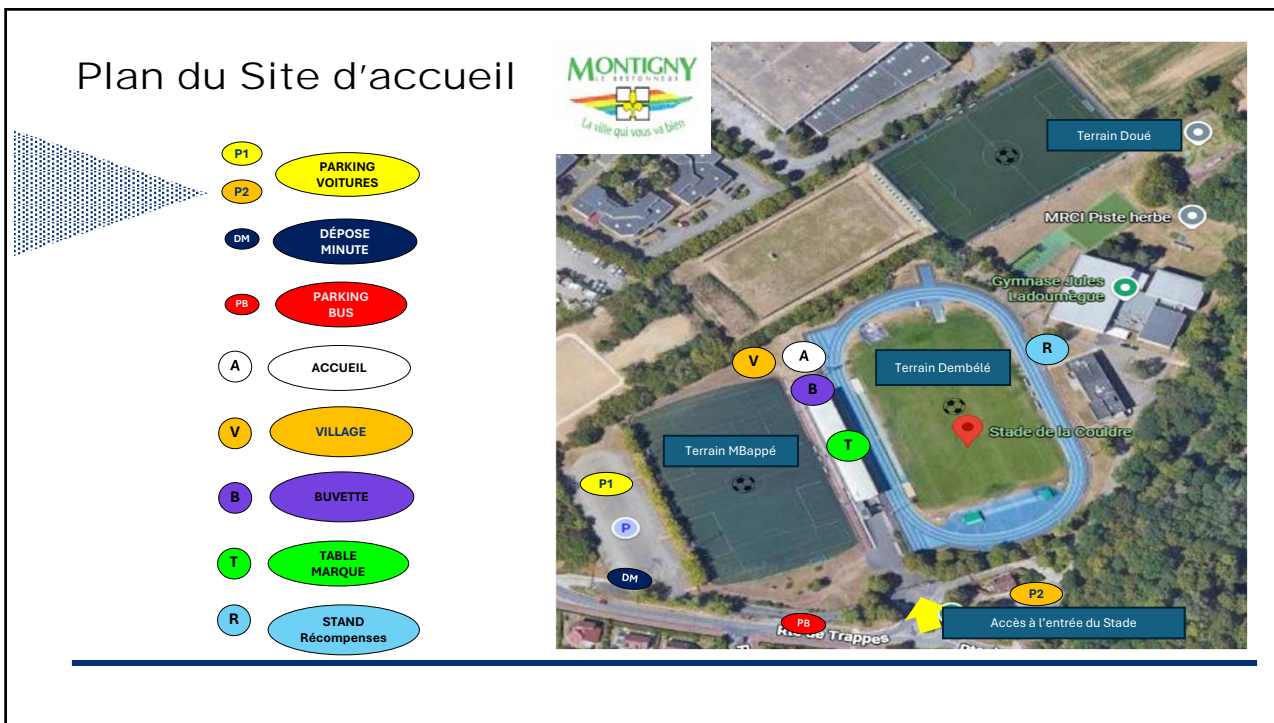
15



16



17



18

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 des Valeurs et le(s) terrain(s).**
 - **Documents nécessaires au bon déroulement de la journée pour son(s) 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 des Valeurs et du terrain d'affectation – Implication des parents accompagnateurs sur leur rôle au cours de la journée.**

19

Programme des Activités

- **Arrivée sur le site à partir de 9h00 / 14h30**
- **Accueil des équipes, des enfants et encadrants sur le village des Valeurs à partir de 9h10 / 14h40**
 - **Participation aux activités (chasse aux indices...)**
- **Accueil des équipes sur les terrains attribués à partir de 10h00 / 15h30**
- **Début du plateau dès la présence des 16 à 20 équipes par terrain**
- **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-Relais**
- **Animation : Cérémonie de fin de plateau à partir de 11h45 / 17h15**
- **A l'issue, Remise des récompenses & Collations**



20



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 (cf. émargement)
- ❖ Nous vous demandons (**impératif**) de nous contacter au moment où vous partez de votre commune afin de nous **confirmer vos effectifs : nombre d'équipes**.
- ❖ 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.

21

Découverte du village des Valeurs & 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 de club devra transmettre les bons messages à tous ses parents accompagnateurs.**
- ❖ Chaque responsable d'équipe pourra ensuite se rendre sur le village puis sur le terrain correspondant à son affectation quand cela sera annoncé.
- ❖ 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.

22



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 Protège-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.



23



Installation des Parents & Accompagnateurs

- ❖ Une fois les documents récupérés, chaque responsable de club devra prendre connaissance des informations remises et informer ses parents, accompagnateurs et encadrants 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 en pelouse.
- ❖ 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 !



24

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

DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL
78

Terrain N°3
D. DOUE

Terrain N°2
K. MBAPPE

Terrain N°1
O. DEMBELE

Stade de la Couldre

Entrée Principale
du Stade

Parking P2

Accès
via Parking P3

Accès
via
Parking P1

Mbapy RENAARD
Défenseur Central

25

Installation des Parents & Accompagnateurs

DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL
78

A : ACCUEIL

B : BUVETTE

Circulation Spectateurs

Gymnase Jules Ladoumègue

Spectateurs

Terrain N°1
Ousmane DEMBELE

Stade de la Couldre

Entrée du Stade

Accès Tribune

Spectateurs


Accès Tribune


DEMBÉLÉ

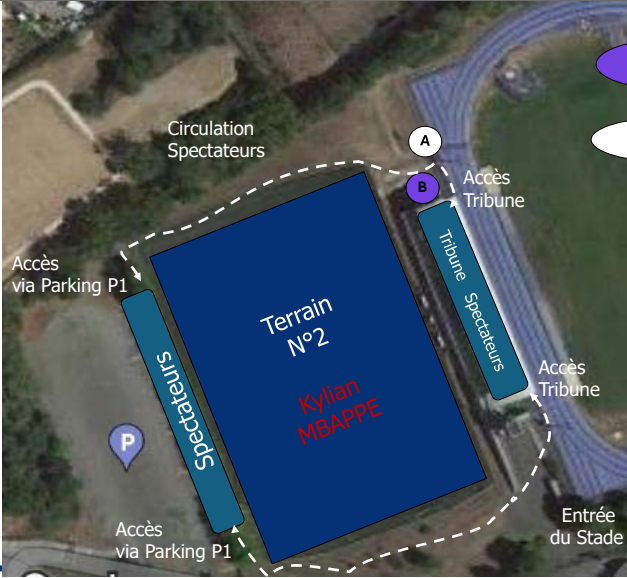
Terrain d'honneur Pelouse
Positionnement des
Spectateurs en tribune
ou côté Gymnase derrière la
main courante

26

Installation des Parents & Accompagnateurs









Terrain N°2 Synthétique
Positionnement des Spectateurs en tribune ou côté Accès Parking derrière la main courante


27

Installation des Parents & Accompagnateurs



Terrain N°3 Synthétique
Positionnement des Spectateurs autour du terrain derrière le grillage





28

 **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.





29

 **Consignes à respecter impérativement**

- ❖ Seuls les joueurs et **l'encadrant (1 personne)** que vous affecterez à chaque équipe auront accès au terrain et au village sur le créneau horaire spécifié.
- ❖ Chaque équipe devra **obligatoirement** être accompagnée **d'un Encadrant âgé de 16 ans révolus** 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.

30



Consignes

Merci d'être notre relais auprès des encadrants licenciés âgés de 16 ans révolus & parents, accompagnateurs de vos clubs afin qu'ils respectent ces consignes pour le bon déroulement du Plateau Géant.



31



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 Ousmane DEMBELE.
- ❖ 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.

32



Les ANIMATIONS De la JOURNÉE



33



Organisation Village des Valeurs



34



Planning – Horaires Ouverture Village



Entre 9 h 00 et 18 h 00

Samedi et dimanche matin

- ➔ Ouverture aux équipes exclusivement à partir de 9 h 00
- ➔ Fermeture à 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 15 h 15 aux joueurs pour l'installation des équipes sur les différents terrains de pratique

En dehors des créneaux spécifiques équipes, le village reste ouvert pour le public.

35



Les Activités sur le Village des valeurs



Principe :

- Lorsque l'équipe passe sur le stand, elle récupère un indice,
- Il y a 4 indices à récolter pour ensuite venir donner la réponse au stand accueil,
- Une fois les 4 indices récoltés et la réponse trouvée, une récompense sera donnée aux participants.

36



Les Activités sur le Village des valeurs

Stands prévus : *A confirmer*

1. Stand P.E.F.
2. Stand Quizz Euro
3. Stand Exposition
4. Stand Photo
5. Stand Arbitrage
6. Stand Maquillage
7. Stand eco-responsable
8. Stand Banderole

Activités : *A confirmer*

1. Bowling Foot
2. Tir de précision
3. Parcours technique
4. Ceci-Foot
5. Golf Foot



37



ORGANISATION Plateau « Géant »



38



Les Activités du Plateau « Géant »

• 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.

39



Les Activités du Plateau « Géant »

• Organisation :

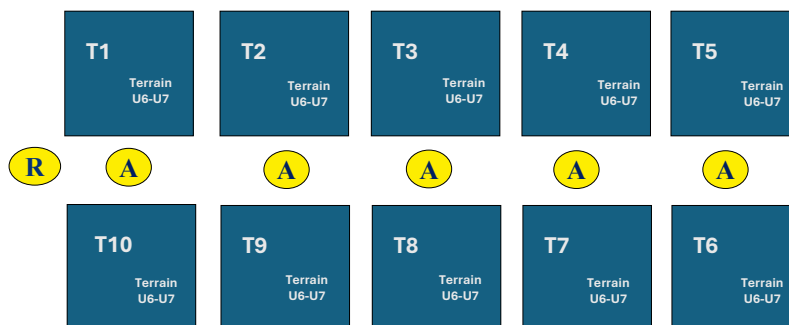
- Chaque équipe participera à 6 séquences d'activité terrain : 2 jeux de 10 minutes & 4 rencontres de 8 minutes.
- Un temps « Quiz Foot »
- Une pause de 3 à 5 minutes est prévue entre chaque séquences afin de permettre la rotation des équipes et la récupération, réhydratation des enfants.
- Le responsable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

40

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

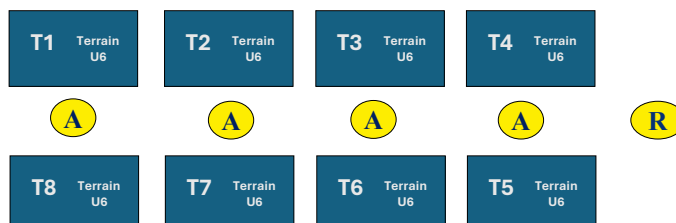


41

Reconduction Plateau U6 sur 8 terrains



- Organisation du Plateau U6 :
 - 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



42

Présentation des Jeux Ballon Magique



• Organisation :

Chaque équipe participera à 2 séquences d'activités ludiques :

- 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 équipe (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...).

43

Présentation des Jeux Défi-Relais



• Organisation :

- Chaque équipe participera à 2 séquences d'activités ludiques :
- Le Défi-Relais sur 10 minutes :
 - Le Défi-Relais 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-Relais 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 équipe (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...).

44



Présentation des 2 Jeux



Le signal des débuts et fins des séquences de jeu est géré par le chronométreur 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 coté) 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.

45



U6

U7

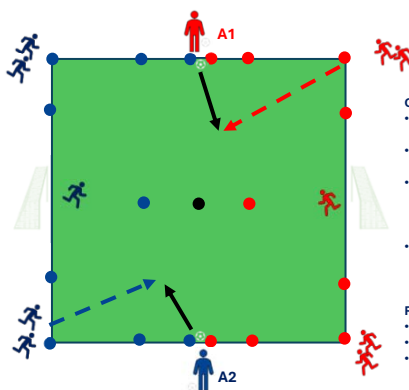
JEU ÉVOLUTIF : BALLON MAGIQUE

1^{ERS} 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) peu 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^{ERS} passages, changer les Gardiens de but

46




LE FOOT
CENTRE
EN JEU

U6

JEU ÉVOLUTIF : BALLON MAGIQUE

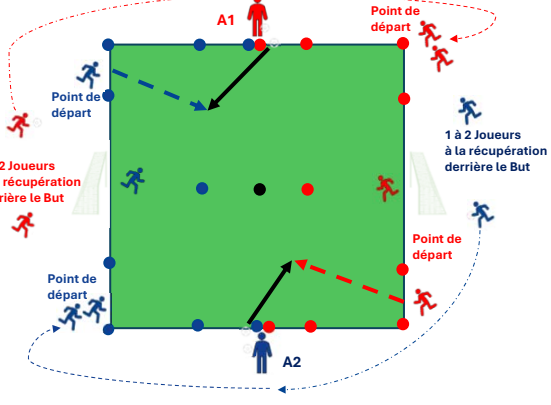
2^{ÈMES} PASSAGES




⇒ **ORGANISATION IDENTIQUE**
BALLON MAGIQUE 1c1 FACE
AUX GARDIENS

- **1c1** : 1 joueur de chaque équipe part simultanément à droite et à gauche pour marquer chacun dans le but adverse sans opposition.
- **1c1** : 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.



47




LE FOOT
CENTRE
EN JEU

U6 **U7**

JEU ÉVOLUTIF : BALLON MAGIQUE

2^{ÈMES} PASSAGES



⇒ **LE BALLON MAGIQUE**
2c2 AVEC LES GARDIENS

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (A1) transmet le ballon au 1^{er} 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^{ème} 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).

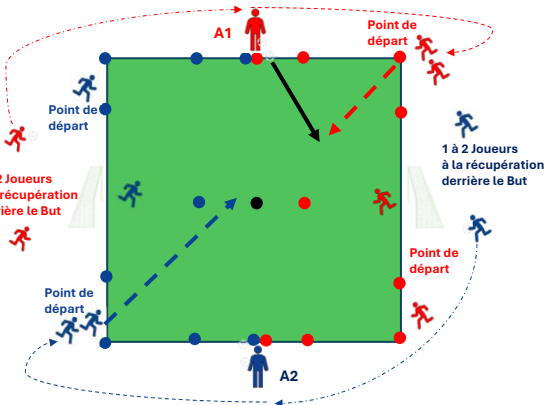
CONSEILS :

- 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
- Contrôler le temps de la séquence

⇒ *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.




48



DÉFI-RELAIS : RELAIS

2 MANCHES AU MAXIMUM



LE DÉFI-RELAIS 1 C 0 (SANS GARDIEN)

GRANDS PRINCIPES

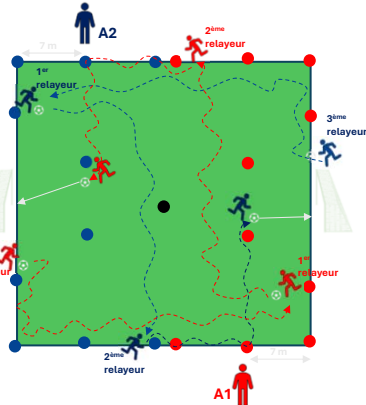
- Les animateurs de l'équipe 1 (A1) et l'équipe 2 (A2) donnent le départ du défi.
- Les 1ers relayeurs, joueurs de chaque équipe rouge et bleu partent simultanément en conduite de balle en direction du 2^{ème} relayeur de leur équipe qui se dirige vers le but adverse pour marquer (tir entre les 2 coupelles avant la ligne des 7 m).
- Un fois le tir exécuté le 3^{ème} relayeur, joueur situé derrière sur le côté droit du but en attente, récupère le ballon et part 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 BUT DU DÉFI-JEU ballon.

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^{ème} relayeur.





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, guide les joueurs (mais ne téguidé pas !)
- Contrôler le temps des séquences (manches) pour équilibrer les temps de pratique


49

DÉFI-RELAIS : RELAIS

2 MANCHES AU MAXIMUM



LE DÉFI-RELAIS 1 C 1 (AVEC GARDIEN)

GRANDS PRINCIPES

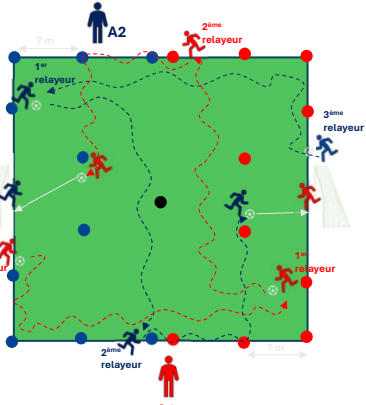
- Les animateurs équipe 1 (A1) et équipe 2 (A2) donnent le départ du relais.
- Les 1ers relayeurs, joueurs de chaque équipe rouge et bleu partent simultanément en conduite de balle en direction du 2^{ème} relayeur de leur équipe qui se dirige vers le but adverse pour marquer (tir entre les 2 coupelles avant la ligne des 7 m).
- Un fois le tir exécuté le 3^{ème} relayeur, joueur situé derrière sur le côté droit du but en attente, récupère le ballon et part 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.

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^{ème} 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^{ème} relayeur peut rejoindre le point de départ avec un 2^{ème} ballon en attente.



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, guide les joueurs (mais ne téguidé pas !)
- Contrôler le temps des séquences (manches) pour équilibrer les temps de pratique

50



Présentation des Rencontres



Organisation :

Chaque équipe participera à 4 séquences de Rencontres :

- 2 rencontres de 8' minutes sur la 1^{ère} séquence :
- 2 rencontres de 8' minutes sur la 2^{ème} séquence :

Les responsables de chaque équipe (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...).

51



PRESENTATION DE LA RENCONTRE

U6

U7

CADRAGE DES EFFECTIFS AUTORISES 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 suppléants

Pratique : 4 contre 4 dont 1 Gardien de but

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

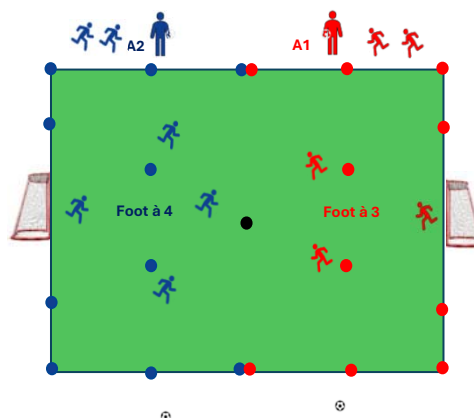
le nombre de joueurs/joueuses autorisé(e)s sera :

- En U7 : 4 joueurs + 2 suppléants

Pratique : 4 contre 4 dont 1 Gardien de but

- En U6 : 3 joueurs + 2 suppléants

Pratique : 3 contre 3 dont 1 Gardien de but



52



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.

53



Rappel des principales Lois du Jeu



- Une équipe se compose :
 - En U6 de 3 joueurs dont un gardien de but et de 1 à 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 obligatoire + protège-tibias indispensables + Chaussures de foot adapté au terrain synthétique**
- Interdiction :
 - **Bas de survêtement, collants, bonnet, casquette, tour de cou, bijoux, baskets, et tout autre objet dangereux pour la pratique.**

54



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.

55



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.

56

Programme Educatif Fédéral QUIZ FOOT Coupe du Monde 2026



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 de la COUPE DU MONDE 2026, 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.



57

THÉMATIQUE : SOUTENONS L'ÉQUIPE de FRANCE

Habillons-nous aux couleurs des Bleus

ALLEZ LES BLEUS!!

ALLEZ LES BLEUS!!

A vous de jouer et d'être inventif !

Les meilleurs Clubs
se verront mis en avant à travers
nos diverses publications :
Instagram, Facebook, site Internet

Critères Retenus :
Fair-Play, Ambiance & Visuel.



58



UNITED 2026
Fédération Internationale des Associations de Footballeurs

Animation Cérémonie de clôture Coupe du Monde 2026



DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL
Le Football, terrain de culture






Objectif du Protocole de Fin de Plateau

- Permettre aux enfants de quitter le terrain dans une ambiance festive et conviviale en lien avec l'Equipe de France et La Coupe du Monde 2026.
- Rencontrer les Mascottes : Dyfoot ou Dyfette.
- Garder un bon souvenir de cette manifestation: photos souvenir...
- Récupérer sa récompense bien méritée et sa collation.



59

Animation Cérémonie de clôture



DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL
Le Football, terrain de culture

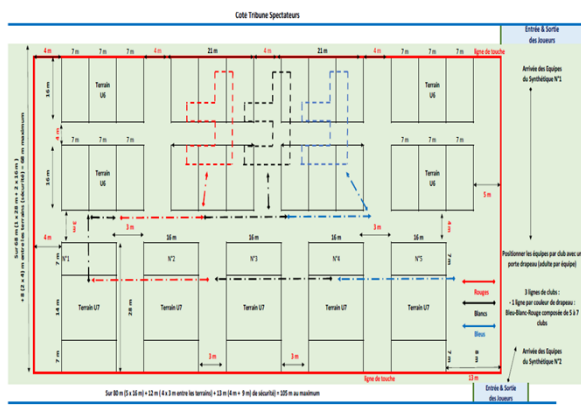
A la fin des rencontres, les équipes se retrouveront sur le terrain d'honneur, pelouse.

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 rassembleront par club et défilèrent aux couleurs, Bleu, Blanc, Rouge.

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).



Côté Tribune Spectateurs

Sur 80 m (5 x 16 m) + 12 m + 4 x 2 m entre les terrains + 12 m (10 m + 2 m) de largeur + 100 m au maximum



60




POINTS IMPORTANTS À RETENIR

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



61



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.**

62



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 du nombre de participants (joueur.se.s, encadrants licencié.e.s) du club :

Ne pas oublier de prendre avec vous le bulletin de présence (remis aujourd'hui) complété que vous devrez déposer à l'accueil à votre arrivée.

- ☞ **Veillez à vous organiser pour arriver groupés sur le site et vous attendre à l'entrée du stade une fois garé ;**
- ☞ **Veillez en amont de la journée à identifier un encadrant licencié de plus de 16 ans attaché à chaque équipe engagée ;**
- ☞ **Veillez en amont de la journée à constituer vos équipes en dissociant les U6 (3 à 5 joueurs maxi) de des U7 (4 à 6 joueurs maxi) conformément à votre engagement d'équipes.**

63




Vous êtes l'éducateur.trice, l'animateur.trice ou le.a dirigeant.e licencié.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'Educateur Responsable du plateau, afin de faciliter le lancement de celui-ci.**



64




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.
Chaque Référent d'équipe identifié devra les surveiller afin qu'il.elle.s restent groupé.e.s.**


☞ les éducateurs missionnés par le District sont présents pour vous aider quand cela est nécessaire ; ils ne sont pas là pour se substituer à vous et accomplir votre mission d'encadrement !

☞ A la fin de la journée, chaque référent d'équipe devra veiller à :

Regrouper ses 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.



65



Vous êtes éducateur.trice, animateur.trice, dirigeant.e âgé.e de plus de 16 ans, responsable de l'encadrement d'une équipe 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 récupérer auprès de votre référent de club le badge d'accès au terrain sur lequel votre équipe est affectée.

☞ Arrivé sur le terrain sur lequel vous avez été affecté , vous devez impérativement vous identifier auprès de l'Educateur Responsable du plateau, afin de faciliter le lancement du plateau.

☞ Vous pouvez vous enquérir si besoin auprès des Educateurs missionnés (membres de l'organisation) du déroulement du Plateau Géant et des modalités d'organisation.

66



Vous êtes parent accompagnateur, voici votre rôle :

Vous êtes là pour encourager votre enfant et son équipe

Le comportement des enfants est influencé par celui des parents

- ☞ **Soyez des supporters respectueux de l'adversaire,**
- ☞ **Encouragez, en toutes circonstances, en étant situé derrière la main courante ou dans les tribunes,**
- ☞ **N'intervenez pas à la place de votre Educateur(trice)**
- ☞ **Laissez jouer les enfants, sans vouloir les téléguides,**
- ☞ **Mettez-les en confiance, valorisez-les, en mettant en avant ce qu'ils ont bien réalisé,**
- ☞ **Encouragez les attitudes Fair-Play.**
- ☞ **Respectez les décisions des éducateurs arbitres, même si elles peuvent parfois paraître injustes**

67



RESPONSABLE DE CLUB

- ☞ **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 pendant la pratique des enfants.**

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 !



68



NOUS AVONS BESOIN DE VOUS

Cette journée nécessite la mobilisation de nombreuses personnes.

Si vous êtes intéressé pour nous aider, merci de venir nous rencontrer à l'issue de la réunion. Toute aide sera la bienvenue.



69



Pour conclure – Sondage U5

Dans le cadre de la rénovation du football des enfants qui débutera à partir de la saison prochaine, la Fédération Française de Football souhaite engager une réflexion approfondie autour de l'accueil des enfants de moins de 5 ans (U5) au sein des clubs.

Afin d'alimenter cette réflexion par des données concrètes et représentatives de la réalité des territoires, un questionnaire national a été élaboré. Celui a pour objectif de réaliser un état des lieux précis des pratiques actuellement observées dans les clubs : existence d'un accueil d'enfants U5, modalités d'encadrement, organisation des séances, fréquence des pratiques, profils des intervenants, etc.

Nous vous informons que ce questionnaire national relatif à l'accueil des U5 va vous parvenir prochainement. Merci de le compléter, au plus tard pour le 26/06/2026.

Nous vous remercions par avance de votre mobilisation et de votre contribution à faire connaître votre positionnement sur à l'avenir des U5 dans la pratique du football des enfants au sein de notre département.

70



QUESTIONS DIVERSES



71

!!! ALLEZ LES BLEUES !!!



**Parents - Accompagnateurs & Encadrants
VENEZ HABILLÉS EN SUPPORTER
DE L'EQUIPE DE FRANCE ET DONC AVEC SES COULEURS !**

72