



***ORGANISATION  
DES PLATEAUX CLASSIQUES  
U6-U7 MELANGES***





# ***ADMINISTRATIF***



**SAISON 2018- 2019 CATÉGORIE U6/U7**  
 U6 né(e)s en 2013 - U7 né(e)s en 2012

CLUB RECEVANT : .....  
 DATE : ...../...../..... JOURNEE N° : ..... SECTEUR N° : .....  
 NOM DU CLUB PARTICIPANT : .....  
 NOM DU RESPONSABLE DE CATÉGORIE : .....  
 LICENCE N° : ..... Tél : .....

**FEUILLE DE PRÉSENCE A REMETTRE CORRECTEMENT REMPLIE LE JOUR DE LA RENCONTRE AU CLUB RECEVANT, SI NON AMENDE AU CLUB**

N O M - P R E N O M : ÉDUCATEURS / DIRIGEANTS		N° LICENCE	Prés.	
1 -				
2 -				
3 -				
4 -				
5 -				

N O M - P R E N O M		N° LICENCE	NE(E) LE	N° d'équipe	Bles.
1 -					
2 -					
3 -					
4 -					
5 -					
6 -					
7 -					
8 -					
9 -					
10 -					
11 -					
12 -					
13 -					
14 -					
15 -					
16 -					
17 -					
18 -					
19 -					
20 -					
21 -					
22 -					
23 -					
24 -					

SIGNATURE DU RESPONSABLE DE CATÉGORIE : .....

**Conseil d'utilisation :**  
 1°) Remplir informatiquement les parties grises de cette fiche en début de saison et conserver l'originale au CLUB,  
 2°) Pour chaque rencontre, faire une photocopie de cette fiche et remplir correctement les parties non grisées :  
 - Mettre le numéro d'équipe dans la case "Prés."  
 - Cocher la case "Bles." du joueur (euse) en cas de blessure le jour de la rencontre  
 - Signer cette fiche par le responsable de catégorie

A compléter pour la saison

A compléter pour chaque plateau

A compléter (informatiquement ou manuellement) avec tous les licenciés du club et cocher les présents au plateau

**Feuille de présence**  
 A remettre au responsable du club accueillant avant le début du plateau  
 Si non remis, amende réglementaire

Signer et remettre au responsable de l'organisation du plateau

**FEUILLE DE PLATEAU CATÉGORIE U6/U7**

Fair-Play - Le football est un jeu - Le premier droit de l'enfant est de participer

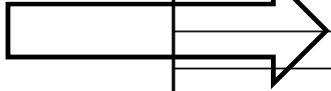
Obligation : Tous les enfants doivent participer à la rencontre avec un temps de jeu égal

<input type="checkbox"/> PLATEAU SPECIFIQUE U6	<input type="checkbox"/> PLATEAU SPECIFIQUE U7	<input type="checkbox"/> PLATEAU U6-U7 MELANGES
CLUB RECEVANT : .....		
DATE : ...../...../.....	JOURNEE N° : .....	SECTEUR N° : .....
NOM DU RESPONSABLE DE CATÉGORIE : .....		
LICENCE N° : .....		Tél : .....

**A compléter en amont du plateau par le responsable de l'organisation**

**Clubs participants :**

Indiquer le Nb d'équipe(s) et de joueurs présents  
Cocher si feuille de présence remise



CLUBS PRÉSENTS	NOMBRE ÉQUIPES PRÉVUES	NOMBRE ÉQUIPES PRÉSENTES	NOMBRE DE JOUEURS PRÉSENTS	FEUILLE DE PRÉSENCE JOINTE	NOM DE L'ÉDUCATEUR OU DU DIRIGEANT	N° LICENCE
<b>TOTAL</b>						

**Feuille de plateau (sous format enveloppe)  
A compléter par le club organisateur, glisser les feuilles de présence de chaque club et retourner au district**

REMARQUES	DÉCLARATION D'ACCIDENT	
	JOUEUR(EUSE)	N° LICENCE
	SIGNATURE DU RESPONSABLE	

**Indiquer tout problème par rapport à l'organisation du plateau ou toute blessure  
N'oubliez pas de signer**

Feuille de rencontre à remplir correctement par le responsable du club recevant et à retourner au DISTRICT avant le mardi midi suivant la date des rencontres.  
 Joindre dans l'enveloppe les feuilles de présence des autres clubs participants.  
 L'absence de renseignements demandés entrainera des sanctions financières. Si un club refuse de remettre la feuille de présence, notez le dans la case correspondante.



# ***LES LOIS DU JEU***



# LOIS DU JEU U6-U7



## U6/U7

<b>Terrain foot à 4</b>	Largeur : 20 mètres   Longueur : 30 mètres   pratique 4 c 4 avec GB Surface de réparation = 8 mètres		
<b>Buts</b>	4 m x 1,5 m (constri-foot) ou but spécifique FFF	<b>Ballon</b>	<b>Taille N°3</b>
<b>Nombre de joueurs (nouveauité)</b>	4 c 4 avec gardien + 1 remplaçant interdiction : 5 c 5 / 6 c 6... (1 remplaçant maxi)	<b>Le Tacle</b>	<b>Interdit - sanction :</b> Coup franc 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>Plateau Classique 40 min (discontinu) = 10' de jeu/défi technique + 3 matchs de 10min</b> <b>Plateau Festifoot = 6 matchs de 7 min</b>  Participation de tous les joueurs : tendre vers 100 % du temps de jeu <b>Tous les joueurs débutent au moins une fois une rencontre en tant que titulaires</b>		
<b>Hors-jeu</b>	Non	<b>Coup d'envoi</b>	Interdit de marquer sur l'engagement - Adversaires à 4 mètres
<b>Gardien de but</b>	<b>Obligation : Relance à la main ou au pied ballon au sol</b> <b>Interdiction de relancer de volée ou ½ volée (Nouveauté)</b> Le gardien peut se saisir du ballon à la main sur la passe volontaire d'un partenaire		
<b>Relance Protégée (8 mètres)</b>	<b>Sur sortie de but (relance au pied ballon arrêté au sol) et sur la relance du Gardien de but (GB) à la main, les adversaires ont obligation de sortir de la zone de but, zone protégée (8m). Ils pourront y pénétrer lorsque le ballon sera parvenu (touché) à un partenaire du GB ou aura franchi la zone protégée ou la ligne de touche.</b>		



## DÉFINITION DE LA RELANCE PROTÉGÉE AUX 8 MÈTRES

La relance protégée est mise en place lors de deux situations :

- ✓ le GDB est en possession du ballon à la main (le GDB peut relancer à la main ou au pied)
- ✓ la réalisation d'un coup de pied de but (uniquement au pied)

La zone protégée correspond à la largeur du terrain sur une longueur de 8 mètres.

Lors de la relance, l'équipe adverse devra se replacer entièrement derrière la zone protégée (ligne des 8 mètres).

Les joueurs adverses pourront entrer dans la zone lors de trois situations :

- ✓ le ballon est contrôlé ou touché par un partenaire du porteur de balle
- ✓ le ballon franchi la ligne de la zone protégée
- ✓ le ballon sort des limites du terrain

**U6 – U7    U8 – U9**

*VOIR VIDEO EXPLICATIVE  
SUR LE SITE INTERNET DU DISTRICT*





# ***L'ORGANISATION DES PLATEAUX***





## PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS DES RENCONTRES « PLATEAU » U6/U7

U6/U7

1. Plateau festif et convivial
2. Faire jouer tous les enfants : tendre vers 100 % (éviter les suppléants)
3. Transférer les apprentissages de la semaine
4. Laisser les enfants jouer le plus librement possible



### POURQUOI INTÉGRER DES JEUX ?

ASPECT LUDIQUE

PLAISIR

MOTIVATION

VARIÉTÉ

APPRENTISSAGE



**« ENCOURAGER,  
VALORISER TOUS LES ENFANTS C'EST  
LES METTRE EN CONFIANCE !!! »**

L'animation du jeu ou du défi technique doit être confié(e) à la personne encadrant l'équipe.

Des formations spécifiques U6-U7 permettent de former vos encadrants !

**Le jeu ou défi technique ne doit pas être découvert par les enfants lors du plateau !**

**Ils doivent le découvrir et le pratiquer au minimum à l'entraînement précédent la journée de plateau**



# DÉROULEMENT TYPE D'UN PLATEAU



## J - 3 À J - 1

Déterminer le responsable de la journée

Déterminer la personne responsable de l'accueil des équipes garçons et filles 😊

Prévoir un goûter par équipe

Anticiper l'affectation des vestiaires, anticiper un vestiaire filles 😊

Prévoir le marquage et l'équipement des terrains

Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)

## LE JOUR J

Imprimer et pré-remplir la feuille de rencontres

Vérifier traçage et équipement des aires de jeu + pharmacie

Prévoir des jeux de chasubles

Définir le rôle des « Parents-ballons » et les mettre en place

Prévoir au moins 2 ballons de match / terrain

Améliorer l'accueil des équipes

- > Indiquer les vestiaires
- > Prévoir un café d'accueil pour les parents
- > Indiquer le terrain de jeu
- > Rappeler l'organisation, les horaires
- > Faire remplir la feuille de rencontres

## PENDANT LE PLATEAU

Surveillance au bon déroulement du plateau

Etre attentif au comportement des adultes au bord des terrains

## APRÈS LE PLATEAU

Ranger les équipements sportifs

Accompagner les équipes au goûter

Participer au rangement du local après le départ des équipes

U6/U7

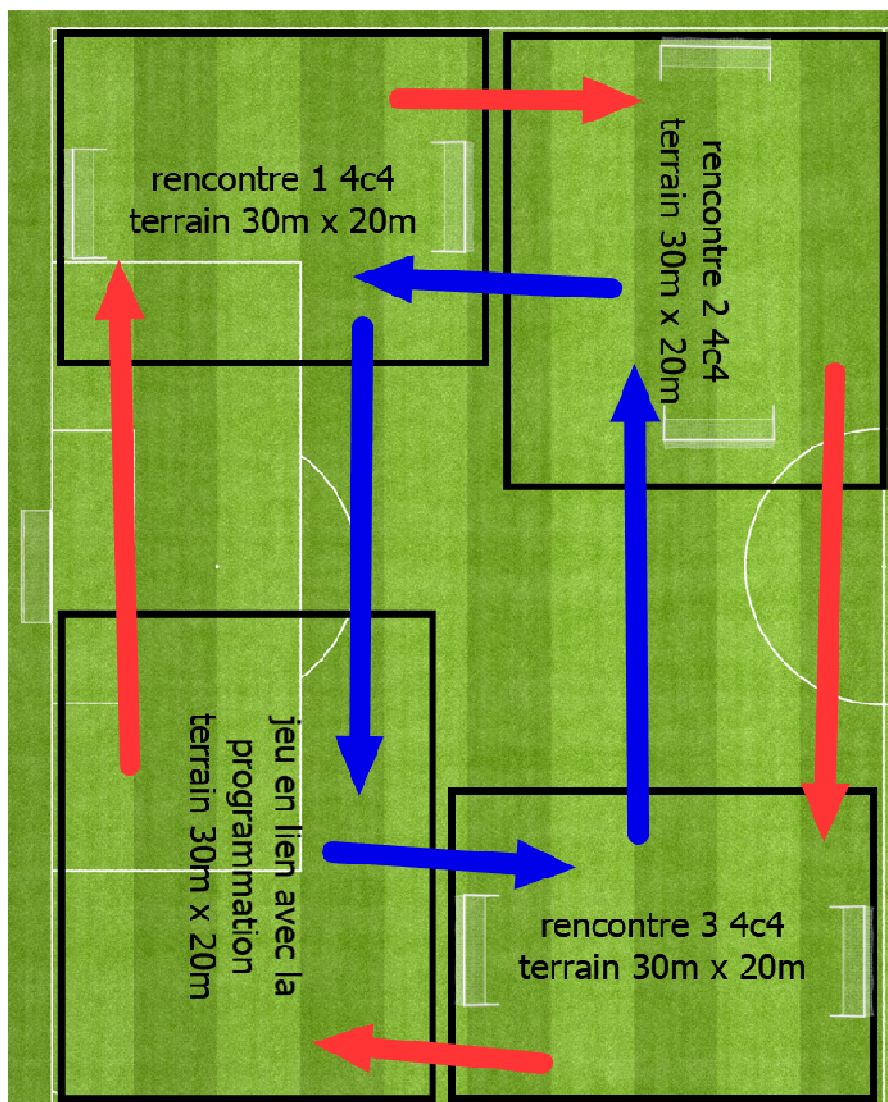


8 équipes par demi terrain

4 rotations de 10 minutes (3 matchs et 1 jeu)

4 équipes tournent dans le sens des aiguilles d'une montre (flèche rouge)

4 équipes tournent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (flèche bleu)

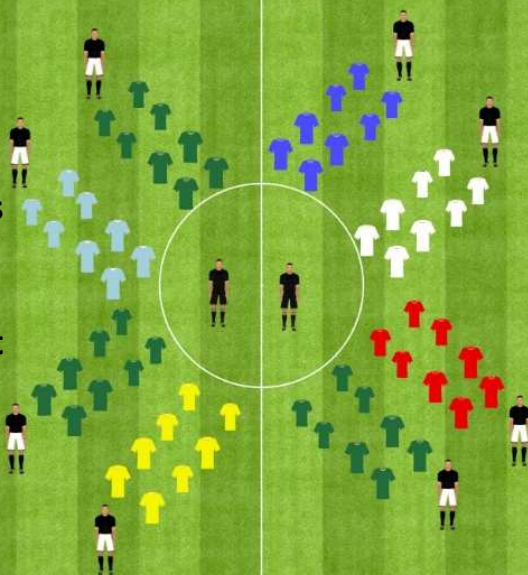


## PROTOCOLE D'AVANT PLATEAU

Toutes les équipes se réunissent autour du rond central.

Le responsable du plateau fait un petit mot d'ouverture (rappel des règles, des rotations, des ateliers...)

Puis applaudissements de tous les enfants avant de se diriger sur leurs premières rotations



## FAIR-PLAY

Amener l'enfant à respecter tous les acteurs du jeu

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



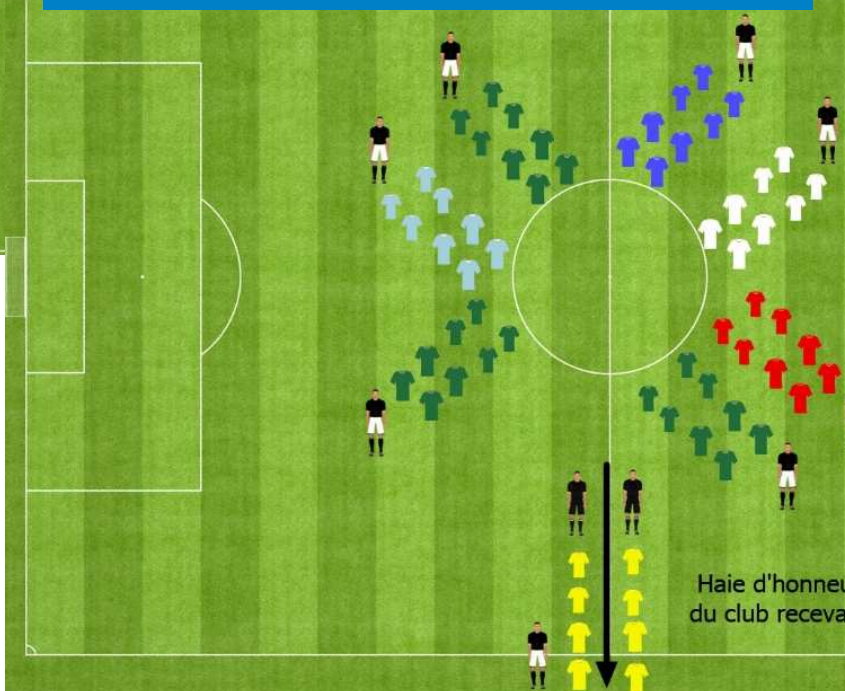
# U6/U7

## PROTOCOLE D'APRES PLATEAU

Toutes les équipes se réunissent autour du rond central.

Le responsable du plateau fait un petit mot de clôture (remerciements, félicitations...)

Puis les joueurs du club recevant font une haie d'honneur à toutes les autres équipes



Haie d'honneur du club recevant



# ***LES JEUX OU DEFIS TECHNIQUES***



**SAMEDI 17 NOVEMBRE 2018**  
**LA LOCOMOTIVE**

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

## ORGANISATION

### ESPACE



L 30m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

### MATÉRIEL PAR TERRAIN

9 X    8 X   
8 X    0 X |  
4/4 X

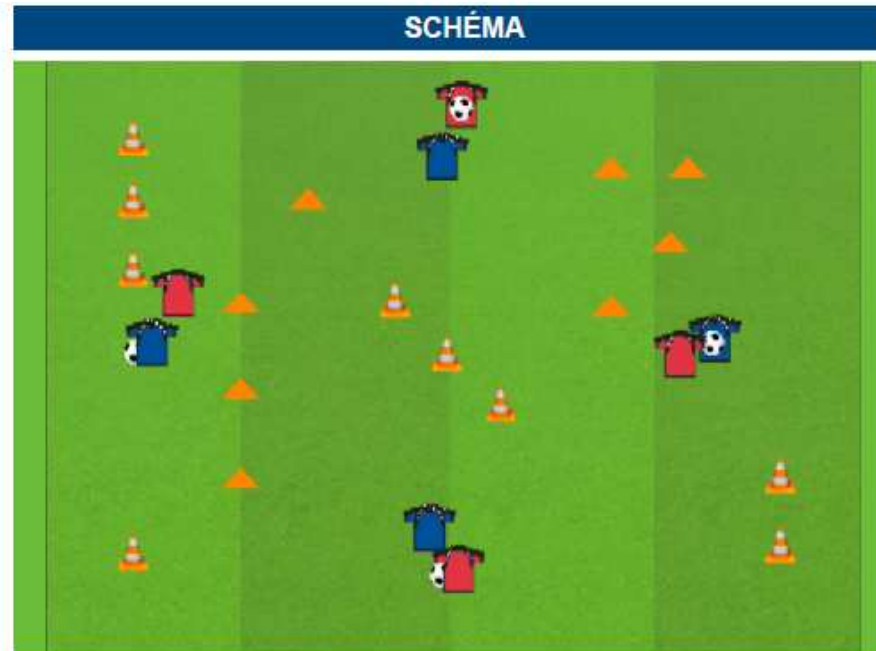
### EFFECTIF

4 X   
4 X

### TEMPS DE JEU

10'

### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



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

## DÉROULEMENT

### CONSIGNES.

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

### BUTS

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

## INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

### ADAPTATION DE L'EFFECTIF

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

### VARIANTES

- Donner un ballon à chaque joueur
- Placer un ballon dans les pieds de chaque joueur
- 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 du 1<sup>er</sup> joueur
- Inverser les rôles

SAMEDI 1 DECEMBRE 2018

## LE MULTI BUT

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

### ORGANISATION

#### ESPACE



L 30m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

#### EFFECTIF

4 X

4 X

#### TEMPS DE JEU

10'

#### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



#### MATÉRIEL PAR TERRAIN

4 X 16 X

8 X 12 X |

4/4 X

### SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur 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.

### INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

#### ADAPTATION DE L'EFFECTIF

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

#### VARIANTES

- Ajouter un joueur en tant que goal volant

#### ANIMATION

- Faire répéter l'action
- Observer / Orienter
- Animer / Encourager / Valoriser
- Mettre des ballons autour du terrain

#### VEILLER À...

- Faire identifier les cibles à défendre et attaquer
- L'occupation de l'espace
- Compter les points

SAMEDI 16 MARS 2019

## MINUIT DANS LA BERGERIE

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

### ORGANISATION

#### ESPACE



L 20m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

#### EFFECTIF

1 X   
 7 X

#### MATÉRIEL PAR TERRAIN

9 X    12 X   
 7 X    0 X |   
 1/7 X

#### TEMPS DE JEU

10'

#### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



### SCHEMA



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

### DÉROULEMENT

#### CONSIGNES

Les moutons sont en mouvement. Ils demandent l'heure au joueur (le loup). Lorsque celui-ci répond « minuit », il peut sortir de sa zone pour venir toucher les moutons qui doivent sortir de la bergerie (Séquence de 2'). Lorsque ces derniers sont touchés, ils doivent aller dans le refuge du loup. Pour être délivré, un mouton doit les toucher.

#### BUTS

1 point pour les « moutons » qui ne sont pas touchés.

### INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

#### ADAPTATION DE L'EFFECTIF

• Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace

#### VARIANTES

• Mettre un ballon dans les mains des moutons   
 • Mettre un ballon dans les pieds des moutons

#### ANIMATION

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

#### VEILLER À...

• Compter les points et inverser les rôles   
 • Occuper l'espace de jeu   
 • Faire des manches de 1 min maximum



**SAMEDI 13 AVRIL 2019**  
**STOP BALL**

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

## ORGANISATION

### ESPACE



L 25m x l 15m

L = Longueur • l = largeur

### MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X    10 X   
1 X    0 X |  
4/4 X

### EFFECTIF

4 X   
4 X

### TEMPS DE JEU

10'

### DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



## SCHÉMA



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

## DÉROULEMENT

### CONSIGNES.

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

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

### BUTS

1 point = trouver le capitaine par une passe.

## INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

### ADAPTATION DE L'EFFECTIF

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

### VARIANTES

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

## NOTRE ADN

---

**P**

### **PLAISIR**

Plaisir de jouer à tout âge  
et tout niveau

**R**

### **RESPECT**

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

**Ê**

### **ENGAGEMENT**

Engagement  
du corps et du cœur

**T**

### **TOLÉRANCE**

Exemplaire dans l'accueil  
de toutes les aptitudes

**S**

### **SOLIDARITÉ**

Solidarité du football français  
et du sport d'équipe



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



CONTACT AU DISTRICT :

DAMIEN ROY CTD DAP

Tél: 01 60 84 93 23

Mail : [footanimation@essonne.fff.fr](mailto:footanimation@essonne.fff.fr)