

U6/U7

LE GUIDE DES ÉDUCATEURS U7 SPÉCIFIQUE ET U6-U7 MÉLANGÉS



Philosophie
et objectifs

Organisation

PLATEAU
*FESTIF
CONVIVAL*

FAIRE JOUER
TOUS LES
ENFANTS

PLATEAU
CLASSIQUE

PLATEAU
FESTIFOOT

Le même temps de jeu pour tous :
un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs



LA CHARTE DE L'EDUCATEUR

U6/U7

1

ETRE

en tenue de sport



2

FAIRE RESPECTER

Les partenaires, adversaires, éducateurs, arbitres, installations et le matériel



3

SANCTIONNER

La violence physique ou verbale, La tricherie



4

FAVORISER

- Le comportement positif de l'équipe, plutôt que le résultat
- Le caractère biologique de l'enfant plutôt que le considérer comme un adulte



5

ETRE LUCIDE ET CONSCIEUX

en évitant de

- Laisser un enfant sur le banc de touche plus de 2/3 du temps
- De faire du favoritisme vis à vis de certains joueurs
- De disjoncter lorsqu'un joueur a raté une occasion
- De critiquer de façon agressive un joueur devant toute l'équipe (favoriser le tête à tête au calme)
- De critiquer ou insulter un arbitre (favoriser l'explication calme après le match)



6

BANIR TOUTE EXPRESSION EXCESSIVE telle que

- C'est grâce à moi si l'équipe a gagné
- Si on perdu c'est à cause des joueurs
- Si on a perdu c'est à cause de l'arbitre
- Mon équipe est vraiment nulle !



ETRE FORMATEUR

c'est surtout savoir :

7

- Expliquer de façon collective la victoire ou la défaite
- Souligner le comportement positif ou négatif de l'équipe
- Apporter à chaque fois les corrections techniques ou tactiques éventuelles lors des entrainements
- Féliciter la bonne prestation ou le comportement positif et sportif de l'équipe
- Maintenir un "esprit d'équipe" en favorisant toujours l'aspect collectif



ETRE EDUCATEUR c'est

- Respecter, Conseiller,
- Encourager
- Faire confiance,
- Donner des solutions
- Eviter de critiquer insulter,
- Ne pas être démago

8

9

ETRE EDUCATEUR c'est aussi :

- Avoir un comportement sérieux,
- Etre à l'écoute des joueurs
- Garder en toute circonstance sa lucidité,
- Etre aimable serein et serviable
- Douche avec les joueurs est INTERDITE



10

ATTENTION



EDUCATEUR ne veut pas dire «COPAIN»
EDUCATEUR ne veut pas dire «PARENT»
EDUCATEUR ne veut pas dire «NOUNOU»

Par conséquent le Respect mutuel est de rigueur...

CHACUN SON RÔLE

U6/U7

RÔLE DES ÉDUCATEURS, PARENTS ET ACCOMPAGNEURS

Missions de l'encadrement :

L'encadrement d'un jeune joueur est composé d'un tryptique : l'éducateur, l'accompagnateur (« le dirigeant ») et les parents.

Chacun d'entre eux a un rôle à tenir auprès des jeunes joueurs. Leurs missions doivent être COMPLÉMENTAIRES et chacun doit rester dans son rôle.

	RÔLES DE L'ÉDUCATEUR	RÔLES DE L'ACCOMPAGNEUR	RÔLES DES PARENTS
EN DEHORS DE LA PRATIQUE	<ul style="list-style-type: none">> Participe aux réunions techniques du club> Prépare le calendrier des rencontres> Met en place les conditions d'entraînement (lieu, jour, horaires, stages...)> Met en œuvre une programmation> Intègre le Programme Educatif Fédéral dans son fonctionnement> Prévoit des animations extra-sportives> Assure le lien avec les parents (réunion, contact...)> Met en place la charte de vie avec les joueurs	<ul style="list-style-type: none">> Prépare le déplacement et les conditions matérielles (licences, ballons, équipements, feuille de match, pharmacie, voitures...)> Conçoit le livret de l'équipe à destination des parents (coordonnées, entraînements, calendrier, charte de vie...)> Aide à la mise en place d'animations extra-sportives	<ul style="list-style-type: none">> Indique l'absence (et son motif) de leur enfant à l'éducateur> Fait respecter les temps de sommeil de leur enfant> Prépare une alimentation adaptée à l'activité physique> Vérifie que le sac du footballeur soit correctement préparé> Participe à la vie du club
À L'ENTRAÎNEMENT	<ul style="list-style-type: none">> Prépare et anime la séance d'entraînement> Tient la fiche de présence> Fait le point sur l'organisation des rencontres du week-end (santé, absences, transport)> S'entretient avec les joueurs si besoin	<ul style="list-style-type: none">> Ouvre et ferme les vestiaires> Accueille les joueurs> Aide à la préparation du matériel> Participe à l'animation de la séance si besoin> Surveille les joueurs	<ul style="list-style-type: none">> Transporte son enfant> Assiste périodiquement à l'entraînement de son enfant
LE JOUR DE LA RENCONTRE (avant, pendant, après)	<ul style="list-style-type: none">> Prépare la rencontre> Organise l'équipe et donne les consignes> Noue le contact avec l'adversaire et l'arbitre> Dirige l'équipe> Fait le bilan avec les joueurs> Précise le prochain rendez-vous> Tient la fiche de présence	<ul style="list-style-type: none">> Distribue les équipements> Accueille l'adversaire et l'arbitre> Seconde l'éducateur dans son rôle (échauffement, remplaçants, pharmacie...)> Prépare la collation d'après-match à domicile	<ul style="list-style-type: none">> Participe au transport des joueurs de l'équipe> Accueille les parents de l'autre équipe> Encourage tous les joueurs de l'équipe> Aide à la préparation de la collation



MIEUX LE CONNAÎTRE !



L'ENFANT EST ÂGÉ DE 5 ANS / 6 ANS, EN CLASSE DE GRANDE SECTION DE MATERNELLE / CP

- > Il est enthousiaste,
- > Il est centré sur lui-même,
- > Il est doté d'une faible capacité de concentration,
- > Il découvre le club de football,
- > Il est en âge d'acquisition de l'équilibre et de la latéralisation,
- > Il est en pleine croissance : fragile,
- > Il se fatigue très vite, récupère très vite.

« L'ENFANT SE CONSTRUIT AU CŒUR DU JEU »



L'ENFANT A BESOIN :

- > **D'être rassuré en permanence :**
Créer un climat sécurisant, valoriser, positiver.
- > **De se repérer, d'être sollicité et d'être encouragé :**
Il exprime un besoin d'écoute et de curiosité.
- > **De se construire à travers les jeux :**
Son expression devient total lorsqu'il se déplace avec le ballon.
- > **De bouger, de mettre en œuvre ses ressources motrices :**
A horreur de l'immobilité imposée.
- > **D'être actif mais doit récupérer :**
Mettre en place une activité fractionnée (équilibrer les temps d'effort et de repos au travers des jeux).

**« VALORISER ET METTRE
EN CONFIANCE FAVORISE
L'APPRENTISSAGE »**



LES COMPÉTENCES SPORTIVES

U6/U7

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

LES COMPÉTENCES **ÉDUCATIVES** sont **transverses** aux compétences sportives

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



LOIS DU JEU U6-U7

U6/U7

Terrain foot à 4	Largeur : 20 mètres Longueur : 30 mètres pratique 4 c 4 avec GB Surface de réparation = 8 mètres		
Buts	4 m x 1,5 m (constri-foot) ou but spécifique FFF	Ballon	Taille N°3
Nombre de joueurs (nouveau)	4 c 4 avec gardien + 1 remplaçant interdiction : 5 c 5 / 6 c 6... (1 remplaçant maxi)	Le Tacle	Interdit - sanction : Coup franc direct
Remise en jeu sortie en touche	Remise en jeu effectuée au pied sur une passe au sol ou en conduite de balle adversaire à 4 mètres - Interdiction de marquer directement		
Temps de jeu	Plateau Classique 40 min (discontinu) = 10' de jeu/défi technique + 3 matchs de 10min Plateau Festifoot = 6 matchs de 7 min		
	Participation de tous les joueurs : tendre vers 100 % du temps de jeu Tous les joueurs débutent au moins une fois une rencontre en tant que titulaires		
Hors-jeu	Non	Coup d'envoi	Interdit de marquer sur l'engagement - Adversaires à 4 mètres
Gardien de but	Obligation : Relance à la main ou au pied ballon au sol Interdiction de relancer de volée ou ½ volée (Nouveauté) Le gardien peut se saisir du ballon à la main sur la passe volontaire d'un partenaire		
Relance Protégée (8 mètres)	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.		





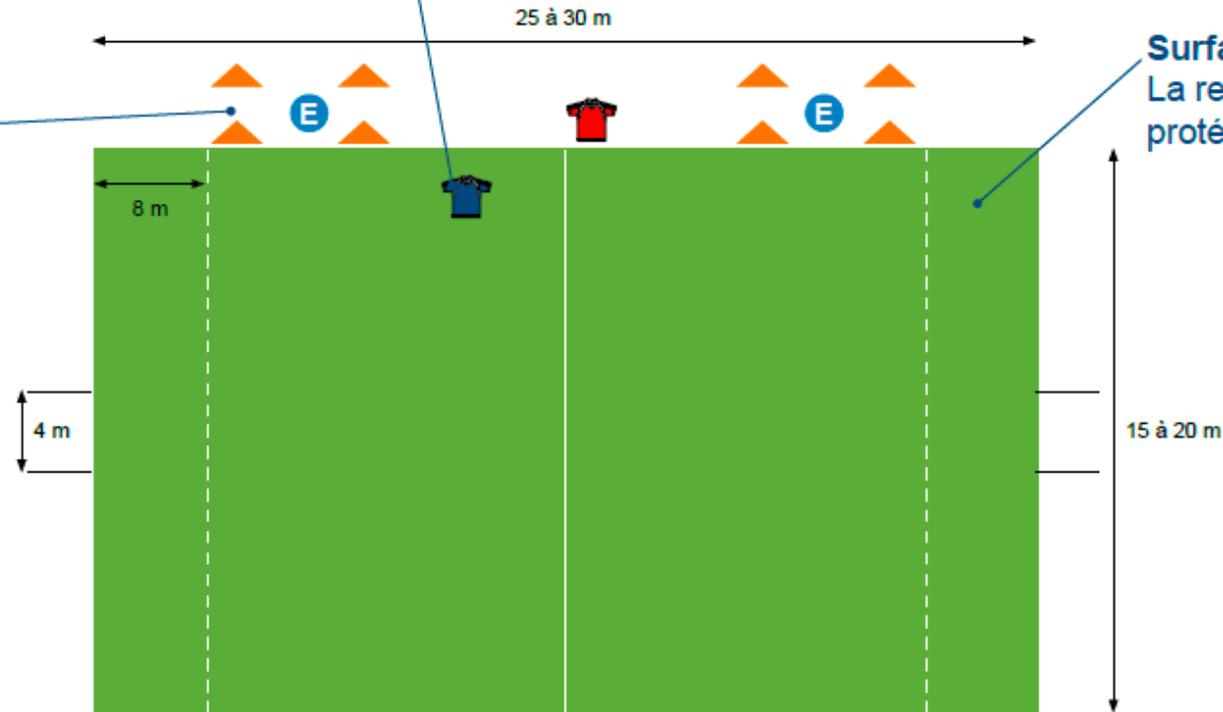
FOOT À 3 OU 4

Arbitrage

Éducatif et à l'extérieur du terrain ou à l'intérieur par un jeune licencié maîtrisant les règles du jeu.

Maison d'accueil

L'éducateur se situe dans cet endroit délimité par 4 coupelles afin d'accueillir ses joueurs. Cette zone fait office de « banc de touche ».



Surface de réparation

La relance est protégée.

Remise en jeu sur sortie en touche

2 choix s'offrent au joueur :

- 1 - Il effectue une passe
- 2 - Il rentre dans le jeu en conduite de balle,

Attention : interdiction de marquer sur une touche directe.



ADMINISTRATIF



SAISON 2020 - 2021 CATÉGORIE U6/U7
 U6 né(e)s en 2015 - U7 né(e)s en 2014

CLUB RECEVANT :

DATE :/...../..... JOURNÉE 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**

	NOM - PRENOM : ÉDUCATEURS / DIRIGEANTS	N° LICENCE	Prés.
1-			
2-			
3-			
4-			
5-			

	NOM - PRENOM	N° LICENCE	NE(E) LE	PRESENT	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

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**

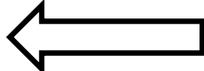


FEUILLE DE PLATEAU CATÉGORIE U6/U7

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

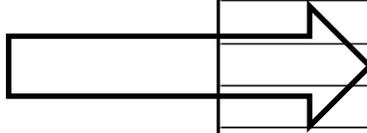
Obigation : Tous les enfants doivent participer à la rencontre avec un temps de jeu égal

<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 :

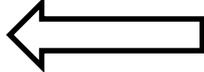
Indiquer le Nb d'équipe(s) et de joueurs présents
Cocher si feuille de présence remise



CLUBS PRÉSENTS	NOMBRE ÉQUIPES PREVUES	NOMBRE ÉQUIPES PRÉSENTES	NOMBRE DE JOUEURS PRÉSENTS	FEUILLE DE PRÉSENCE JOINTE	NOM DE L'ÉDUCATEUR OU DU DIRIGEANT	N° LICENCE
TOTAL						

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




L'ORGANISATION DES PLATEAUX



U6/U7

PLATEAU CLASSIQUE U7 SPECIFIQUE ET U6-U7 MELANGES



Organisation

Protocole
Fair-Play

Avant la rencontre

1 JEU ou défi
technique

 1 x 10min

3 MATCHS

 3 x 10min

Protocole
Fair-Play

Après la rencontre

Le même temps de jeu pour tous :
un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs

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



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

L'animation du jeu 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

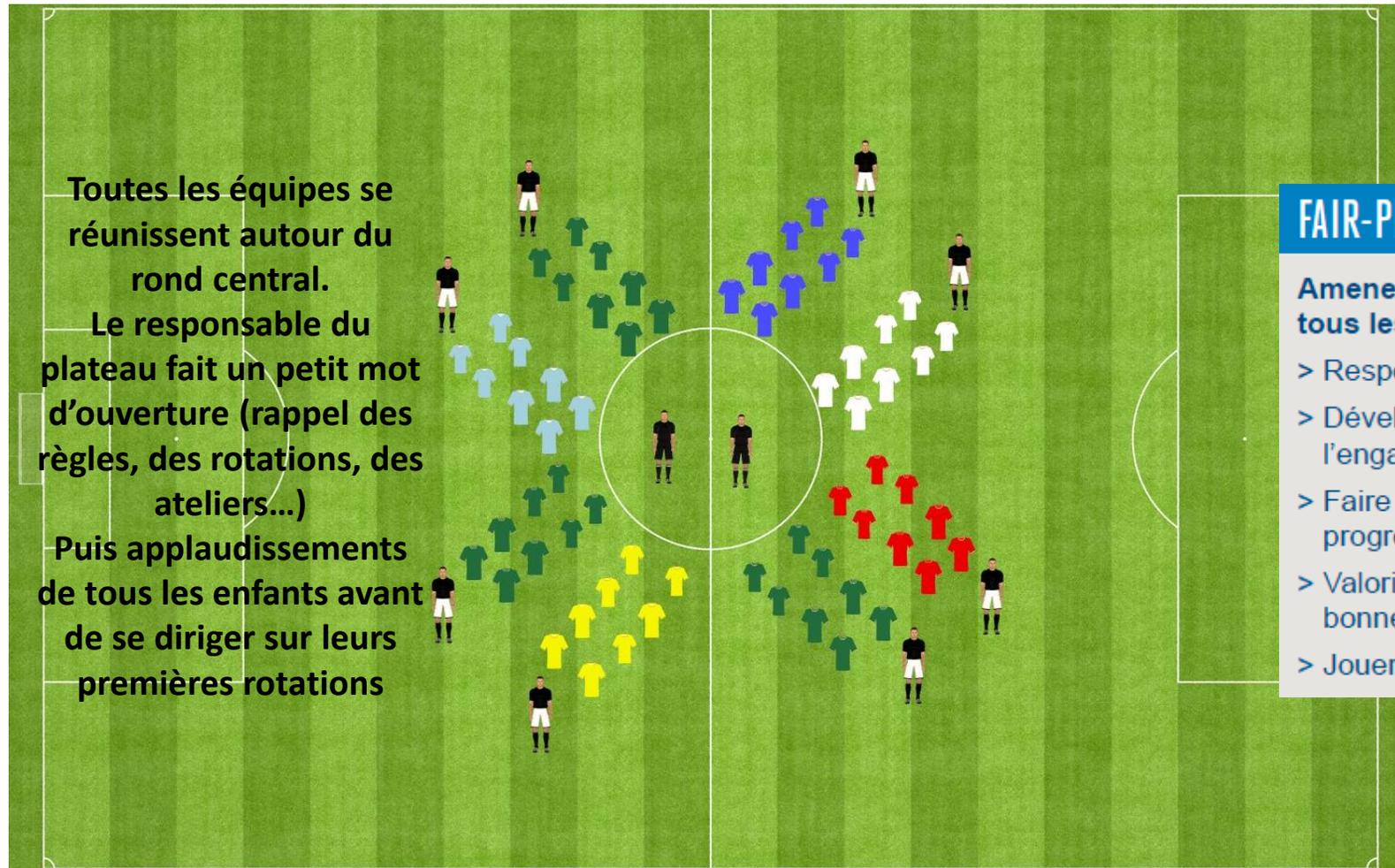
Accompagner les équipes au goûter

Participer au rangement du local après le départ des équipes



PROTOCOLE FAIR-PLAY D'AVANT PLATEAU U6-U7

U6/U7



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

Le même temps de jeu pour tous :

un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs

ESPACES DE JEU

Formes de pratiques :

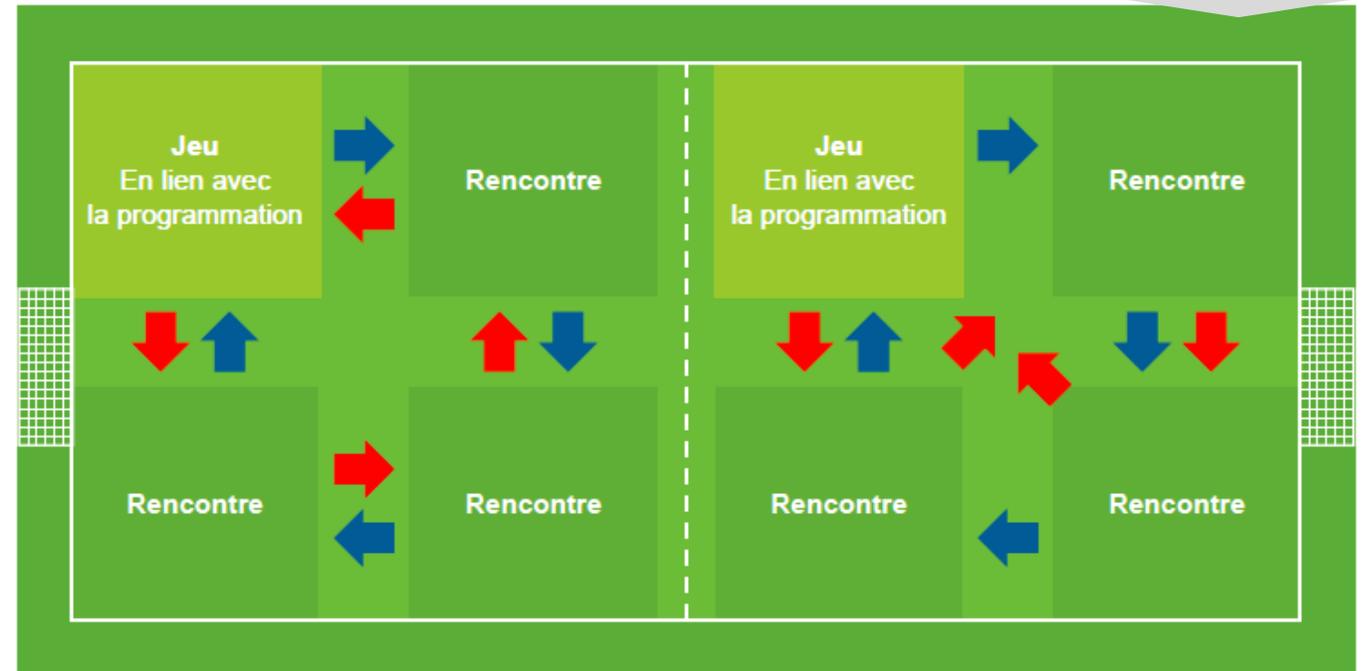
- Foot à 4 (avec GB)

Aucun classement

Préconisations fédérales :

- 8 à 16 équipes maximum
- Plateaux par niveau et/ou par âge

Exemple de rotation à 2 X 8 équipes



Zoom sur les espaces de jeu

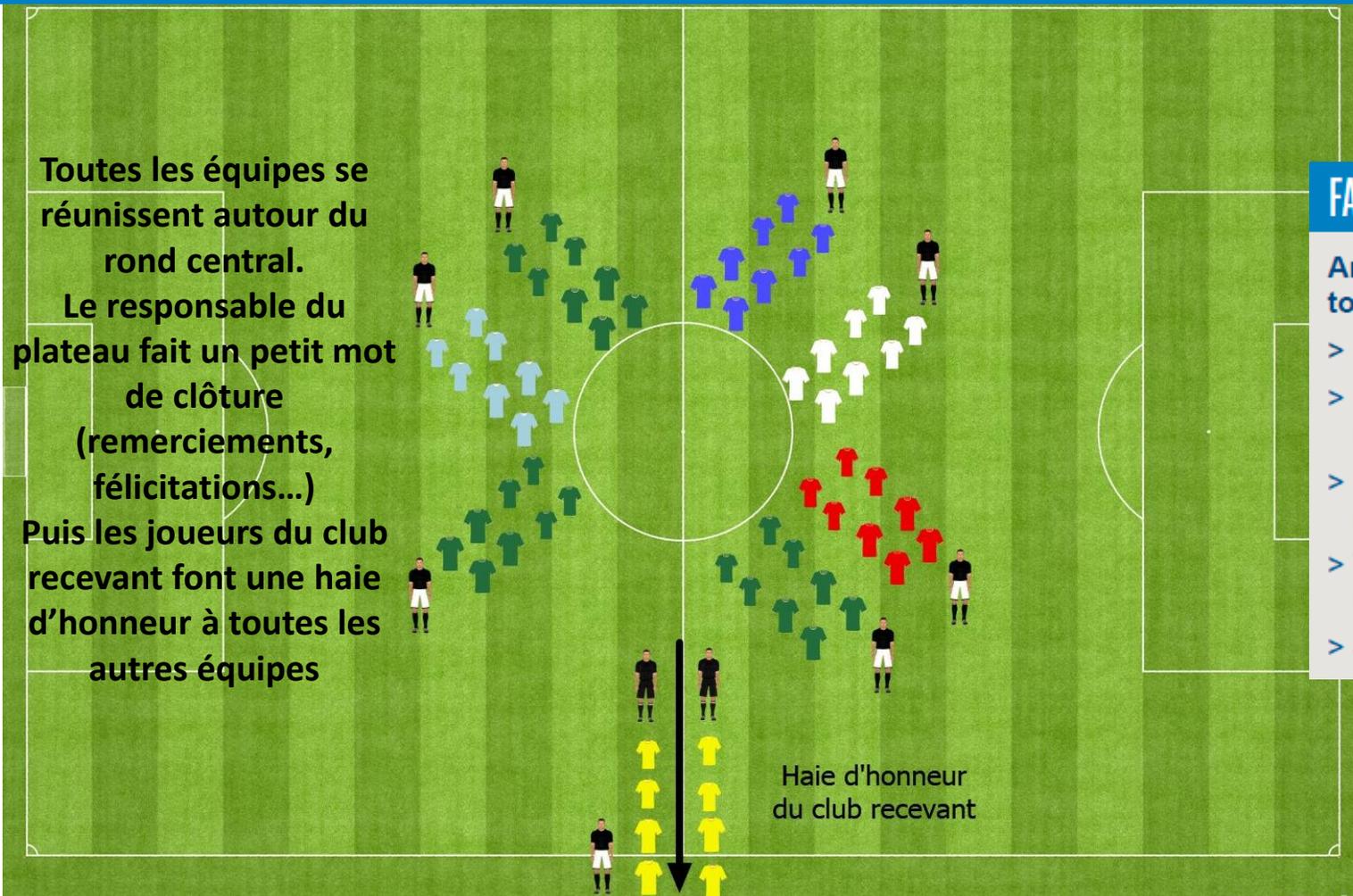


Dimensions des terrains en fonction de la forme de pratique :

- Foot à 4 = 30 M X 20 M

PROTOCOLE FAIR-PLAY D'APRES PLATEAU U6-U7

U6/U7



FAIR-PLAY

Amener l'enfant à respecter tous les acteurs du jeu

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

Le même temps de jeu pour tous :

un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs



LES JEUX OU DEFIS TECHNIQUES



JEU PLATEAU CLASSIQUE (U7 spécifique)

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

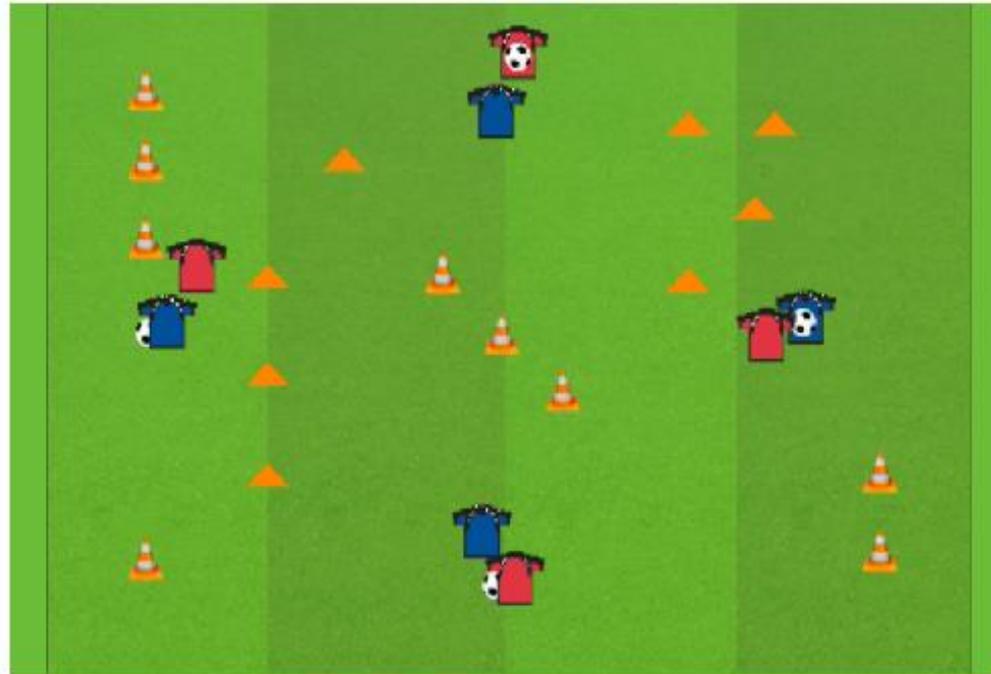
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Les joueurs, par 2 (un de chaque équipe) : le 1^{er} effectue un parcours, le 2^{ème} 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^{er} joueur
- Inverser les rôles

JEU PLATEAU CLASSIQUE (U7 spécifique)

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

MATÉRIEL PAR TERRAIN

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

EFFECTIF

4 X
 4 X

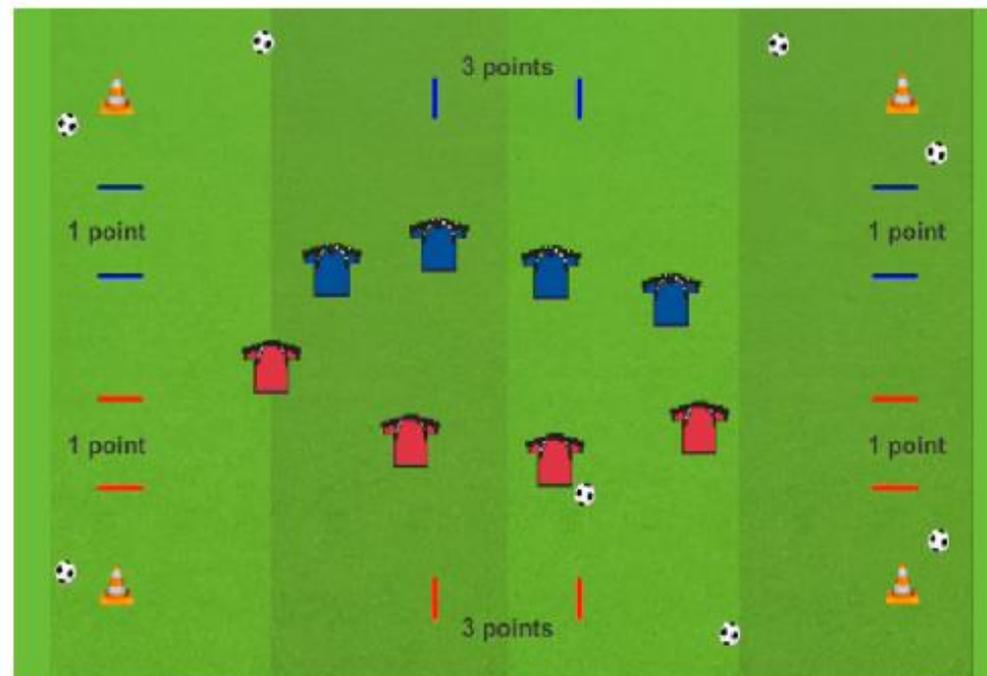
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

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

JEU PLATEAU CLASSIQUE (U7 spécifique)

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

TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

9 X

12 X

7 X

0 X |

1/7 X

SCHÉMA



- > 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

JEU PLATEAU CLASSIQUE (U7 spécifique)

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

EFFECTIF

4 X

4 X

TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X

10 X

1 X

0 X |

4/4 X

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

U6/U7

PLATEAU FESTIFOOT U7 SPECIFIQUE ET U6-U7 MELANGES



Organisation

Protocole
Fair-Play

Avant la rencontre

6 MATCHS DE 7 MINUTES
Sous forme de montante /
descendante

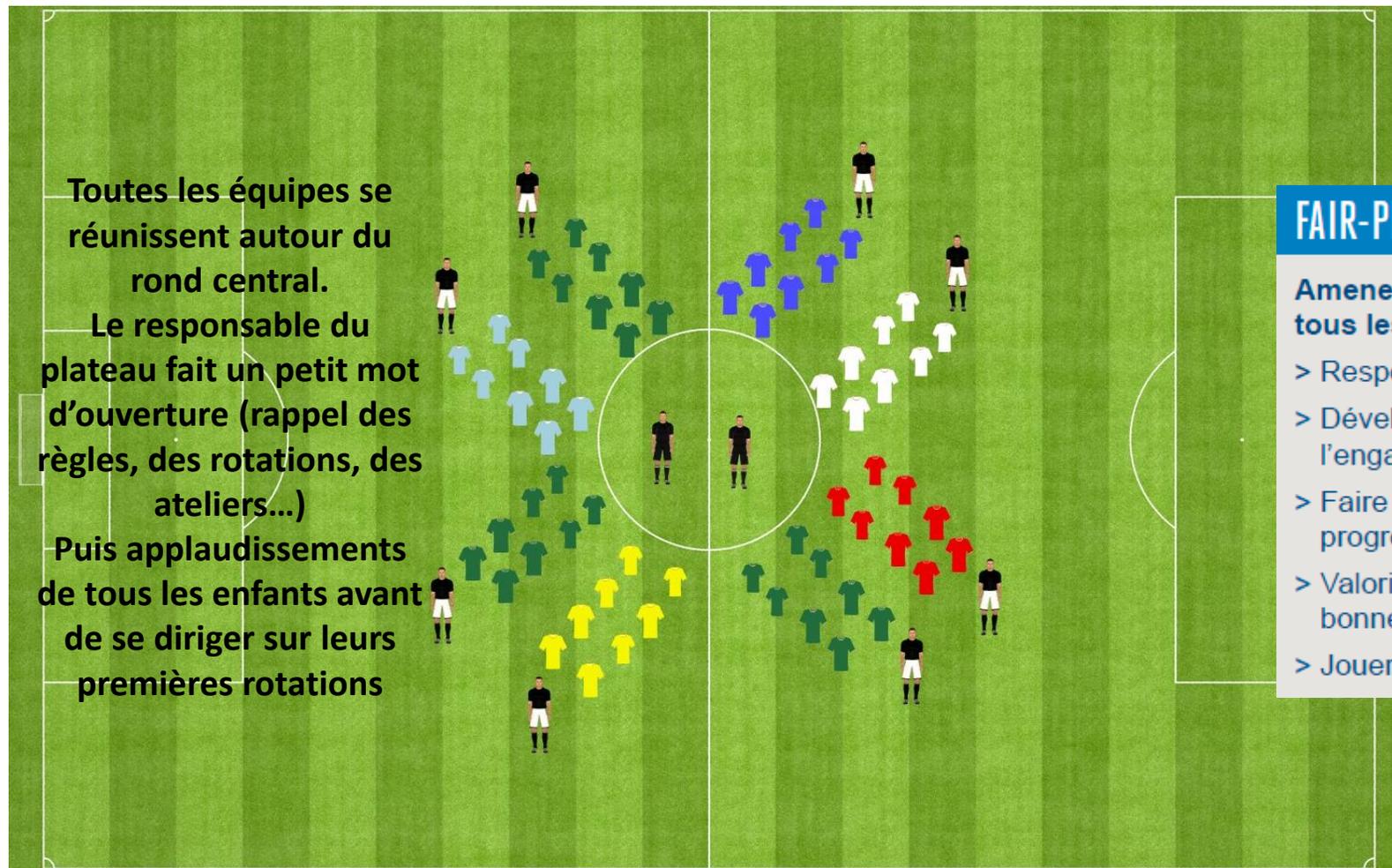
Protocole
Fair-Play

Après la rencontre

**Le même temps de jeu pour tous :
un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs**

PROTOCOLE FAIR-PLAY D'AVANT PLATEAU U6-U7

U6/U7



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

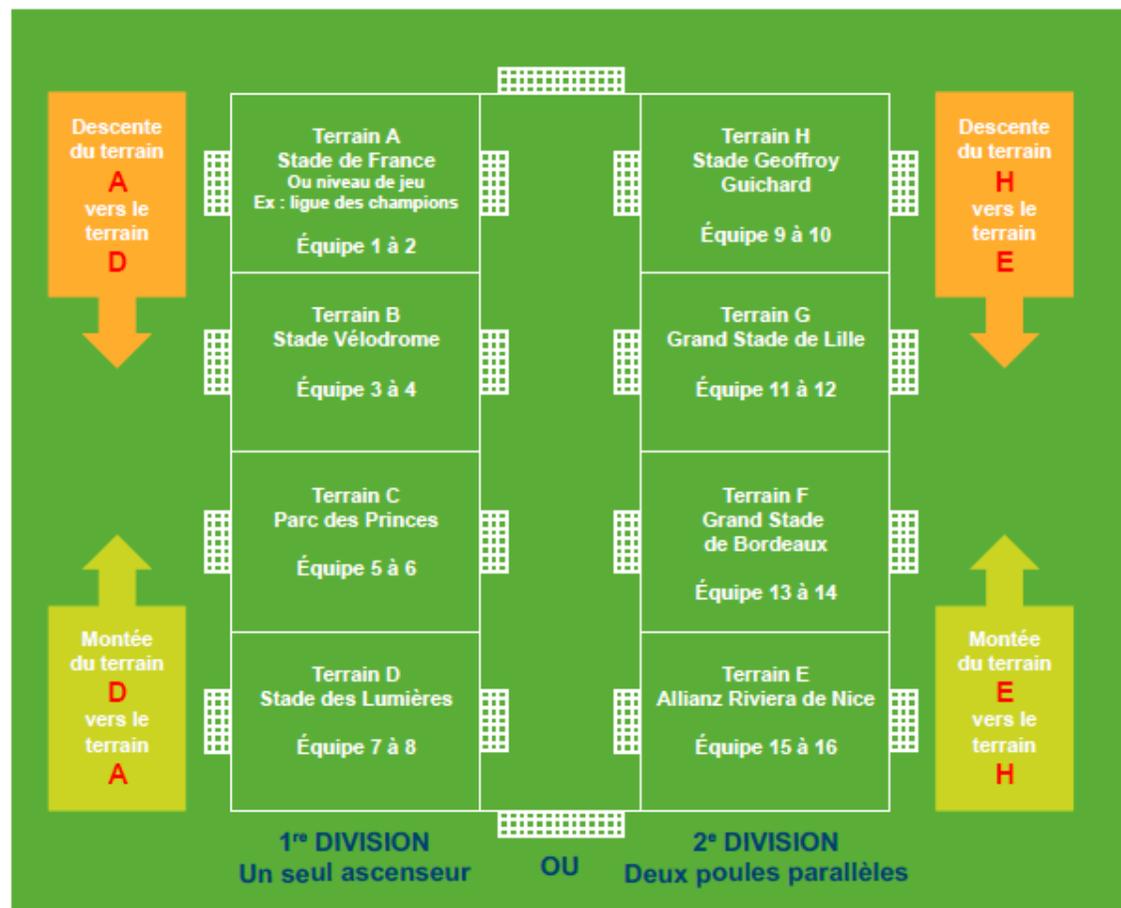


ESPACES DE JEU

Matériel :

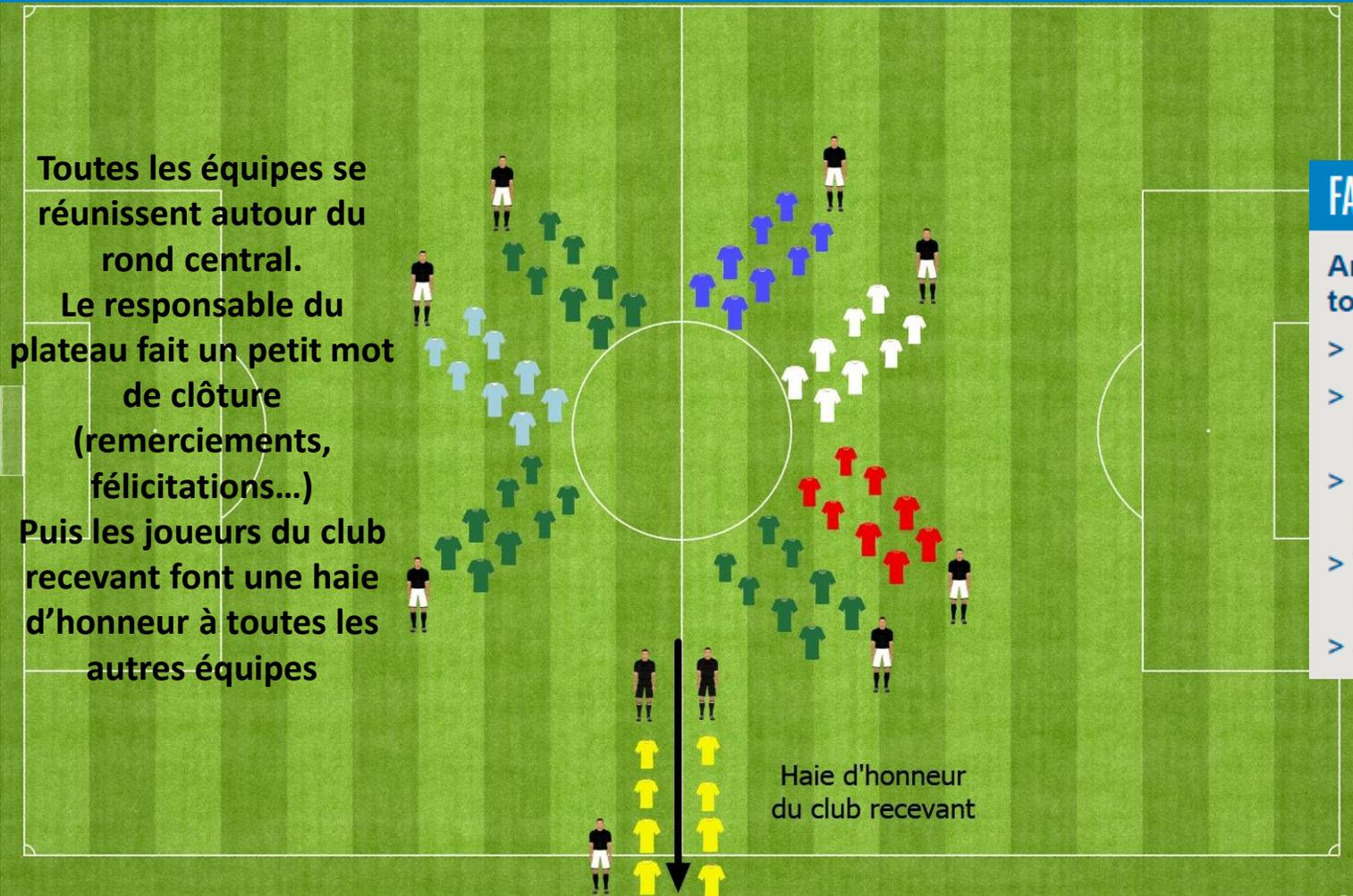
Matérialiser les lignes du terrain avec des coupelles ou plots (obligatoire)

- > 32 plots ou jalons (buts)
- > 2 ballons par terrain
- > Chasubles
- > Eau : prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)
- > Pharmacie



PROTOCOLE FAIR-PLAY D'APRES PLATEAU U6-U7

U6/U7



FAIR-PLAY

Amener l'enfant à respecter tous les acteurs du jeu

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

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
2020/2021



CONTACT DISTRICT :

DAMIEN ROY - *CTD DAP*

Tél: 01 60 84 93 23

Mail : footanimation@essonne.fff.fr