



L'ORGANISATION DES PLATEAUX CLASSIQUES U6 SPECIFIQUE





ADMINISTRATIF



DISTRICT DE L'ESSONNE DE FOOTBALL
 District de l'Essonne - 52 rue du Mémil - CS 230009 - 91220 - BRÉTIGNY SUR ORGE CEDEX - Fax : 01-60-84-65-74
 Association déclarée sous le n° 02097 du 23.12.80

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
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**

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



U6



LOIS DU JEU U6

Terrain foot à 3	Largeur : 15 mètres Longueur : 25 mètres pratique 3 c 3 sans GB		
Buts	4 m x 1,5 m (constri-foot) ou but spécifique FFF	Ballon	Taille N°3
Nombre de joueurs	3 c 3 (sans gardien) + 1 remplaçant interdiction : 4c4 / 5 c 5 / 6 c 6... (2 remplaçants 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 adverse à 4 mètres - Interdiction de marquer directement		
Temps de jeu	Plateau Classique 40 min (discontinu) : <u>8 équipes par demi terrain : 10' de jeu/défi technique + 3 matchs de 10'</u> <u>10 équipes par demi terrain : 8' de jeu/défi technique + 4 matchs de 8'</u>		
	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



L'ORGANISATION DES PLATEAUX





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

PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS DES RENCONTRES « PLATEAU » 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 !

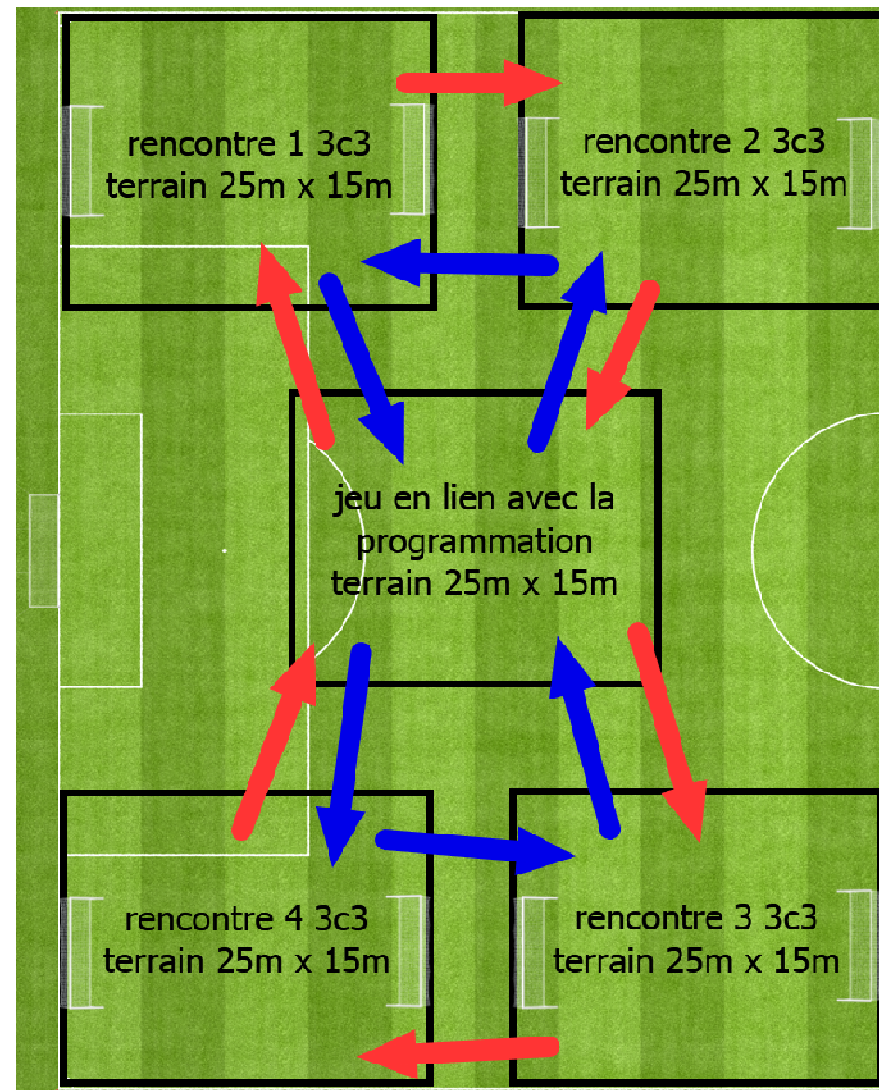
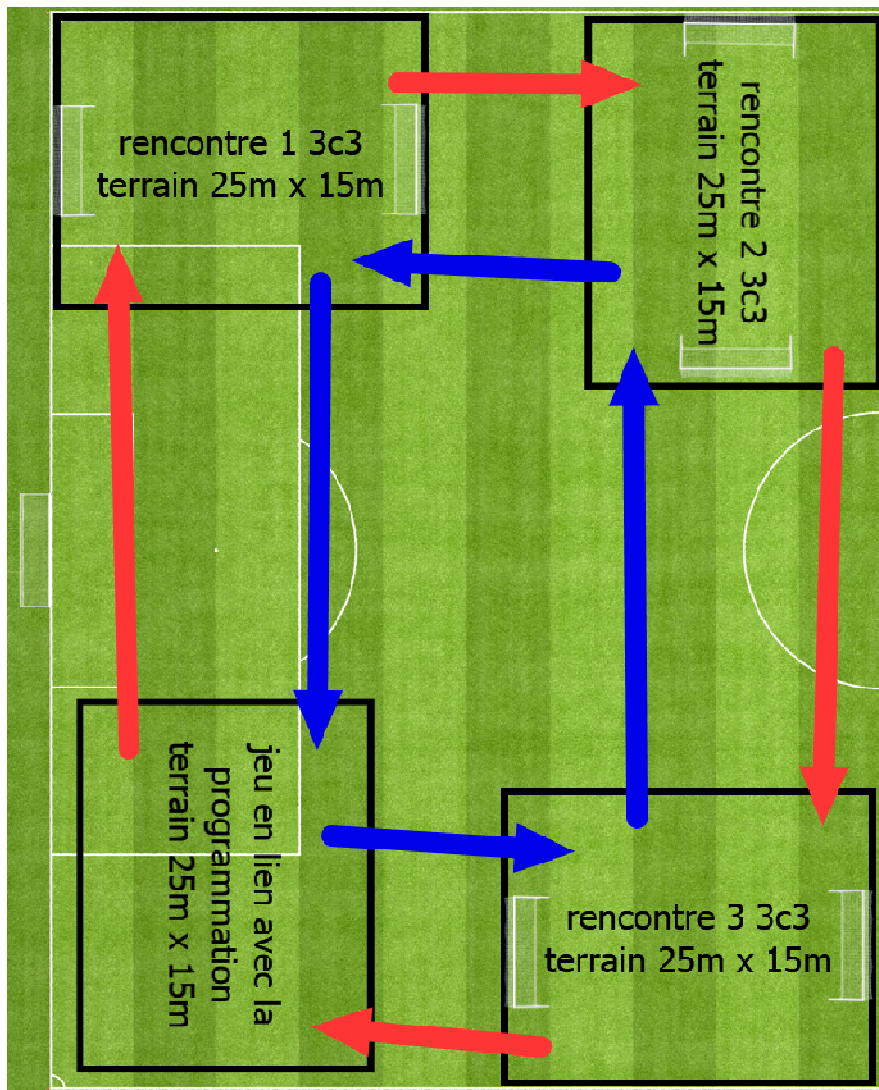
Le jeu ou défi technique ne doit pas être découvert par les enfants lors du plateau !

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

8 équipes par demi terrain
4 rotations de 10 minutes



10 équipes par demi terrain
5 rotations de 8 minutes

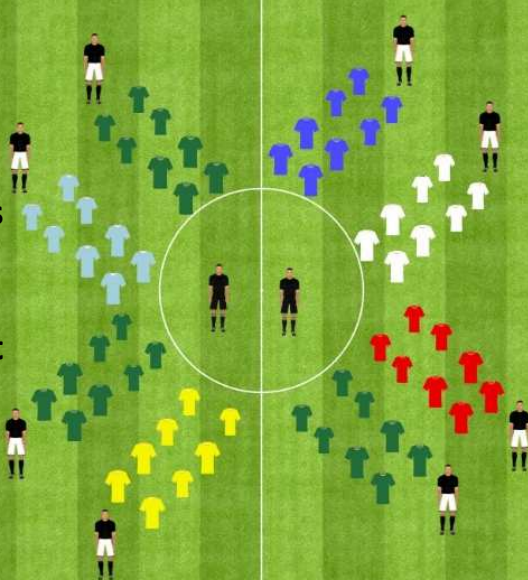


PROTOCOLE D'AVANT PLATEAU

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



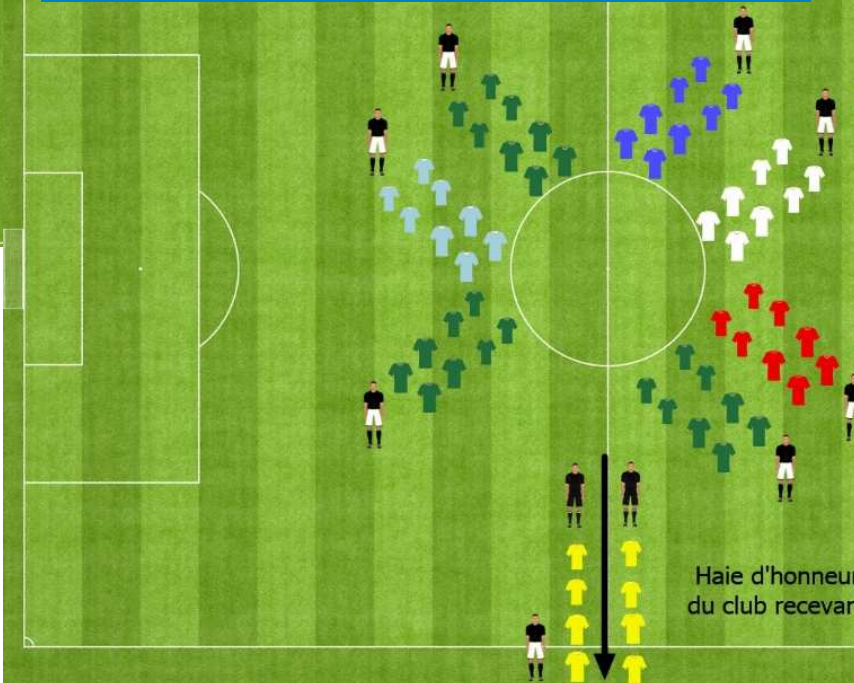
U6/U7

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 TRAVERSEE MAGIQUE

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

ORGANISATION

ESPACE



L 15m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X

4 X

TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★★★☆☆

MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X

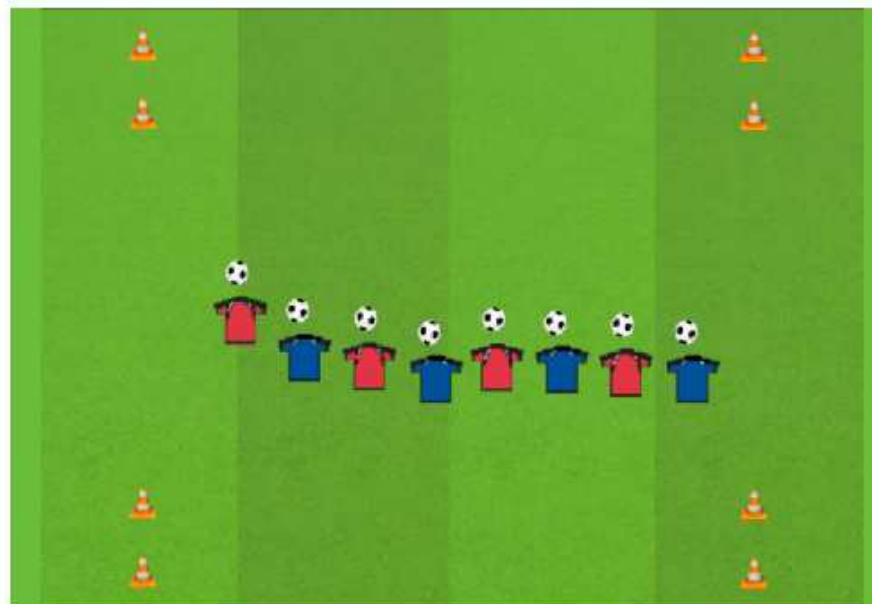
10 X

8 X

0 X |

4/4 X

SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Au signal de l'éducateur (grand magicien), le joueur (petit magicien) traverse le terrain en exécutant certaines actions (tours de magie) :

- Lancer le ballon en l'air et taper dans ses mains
- Conduire le ballon, utiliser les différentes surfaces

BUTS

1 point = traverser le terrain en respectant les consignes.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

- Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace

VARIANTES

- Mettre les 2 équipes face à face afin qu'elles s'évitent en exécutant les actions.
- Inventer d'autres tour de magie

ANIMATION

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

VEILLER À...

- Compter les points et valoriser
- Complexifier ou simplifier les consignes en fonction de la réussite
- Utiliser un vocabulaire imagé

SAMEDI 16 MARS 2019

LES SORCIERS

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

4 X 12 X

4 X 0 X |

1/7 X

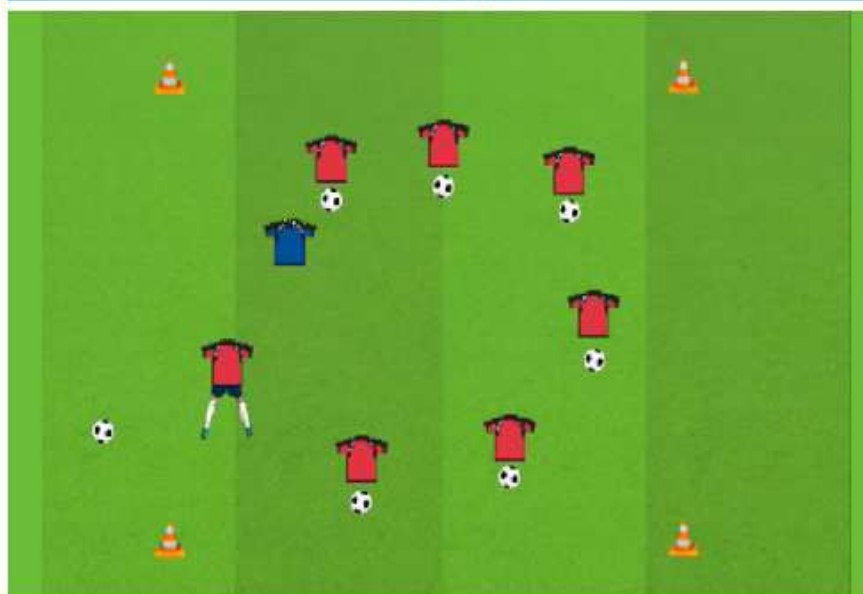
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Chaque joueur possède un ballon. Le « sorcier » doit sortir les ballons des joueurs hors du terrain. Le joueur qui perd son ballon, reste immobile, jambes écartées. Pour se faire délivrer, un partenaire doit passer le ballon entre les jambes.

BUTS

1 point = dans un temps donné, conserver son ballon dans l'aire de jeu.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

- Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace

VARIANTES

- Ajouter un « sorcier »
- Passer entre les jambes de son partenaire pour le libérer

ANIMATION

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

VEILLER À...

- Compter les points et Inverser les rôles
- Occuper l'espace de jeu

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

EFFECTIF

4 X

4 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X 10 X

1 X 0 X |

4/4 X

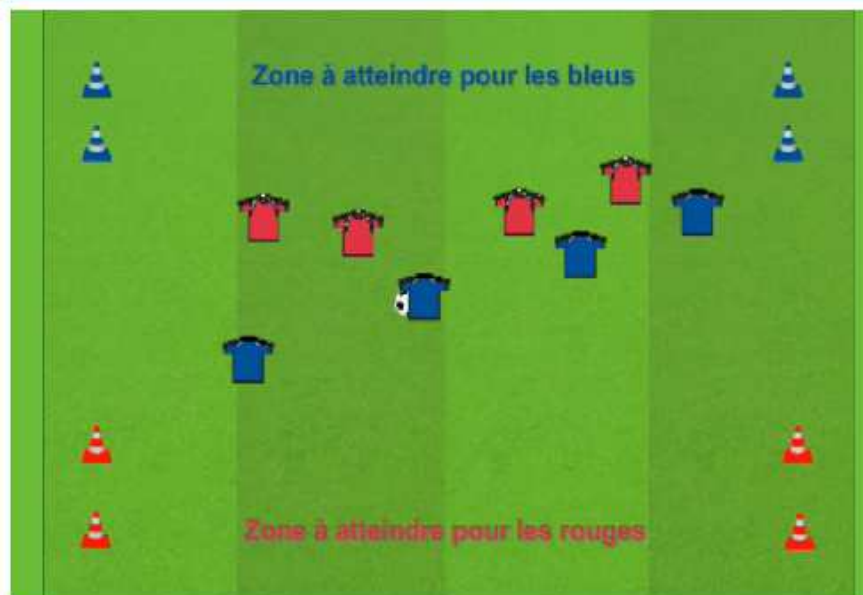
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Ballon à la main, chaque équipe doit arrêter le ballon dans une zone définie (cf schéma).

Les joueurs ne peuvent pas se déplacer ballon en main.

Pour récupérer le ballon à l'adversaire, le joueur doit toucher avec les deux mains le porteur de balle.

BUTS

1 point = arrêter le ballon dans la zone.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

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

VARIANTES

- Utiliser le ballon au pied

ANIMATION

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

VEILLER À...

- Démontrer
- 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