

U6/U7

LE GUIDE DES ÉDUCATEURS U6 SPÉCIFIQUE, 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 !



7 **ETRE FORMATEUR**

c'est surtout savoir :

- 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



8 **ETRE EDUCATEUR** c'est

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

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 »



U6/U7

CALENDRIER
DE LA SAISON U6/U7

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

CARACTÉRISTIQUES DE L'ENFANT (2/2)



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 3 (U6 spé)	Largeur : 20 mètres Longueur : 21 mètres pratique 3 c 3 sans GB Surface de réparation = 7 mètres	
Terrain foot à 4 (U7 spé et U6-U7 mélangés)	Largeur : 20 mètres Longueur : 28 mètres pratique 4 c 4 avec GB Surface de réparation = 7 mètres	
Buts	4 m x 1,5 m but spécifique (dotation) ou constri-foot	Ballon : Taille N°3
Nombre de joueurs (nouveau)	U6 spécifique : 3c3 sans gardien + 1 remplaçant U7 spécifique et U6-U7 mélangés : 4 c 4 avec gardien + 1 remplaçant interdiction : 5 c 5 / 6 c 6... (1 remplaçant maxi)	Le Tacle : Interdit - sanction : Coup franc direct
Rentrée de touche Coup de pied de coin (corner)	Remise en jeu effectuée au pied sur une passe au sol ou en conduite de balle <i>Si le joueur décide de rentrer en conduite de balle, il joue librement, il peut tirer et donc marquer un but.</i>	
Temps de jeu	Plateau Classique 50 min (discontinu) = Ballon magique 10min, défi jeu 10min et 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 Le gardien peut se saisir du ballon à la main sur la passe volontaire d'un partenaire	
Relance Protégée (7 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 (7m). l'adversaire pourra entrer dans cette zone quand le ballon est touché par le joueur ou quand le ballon est sorti de la zone protégée	



INSTALLATION DU TERRAIN

U6

U7

CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX

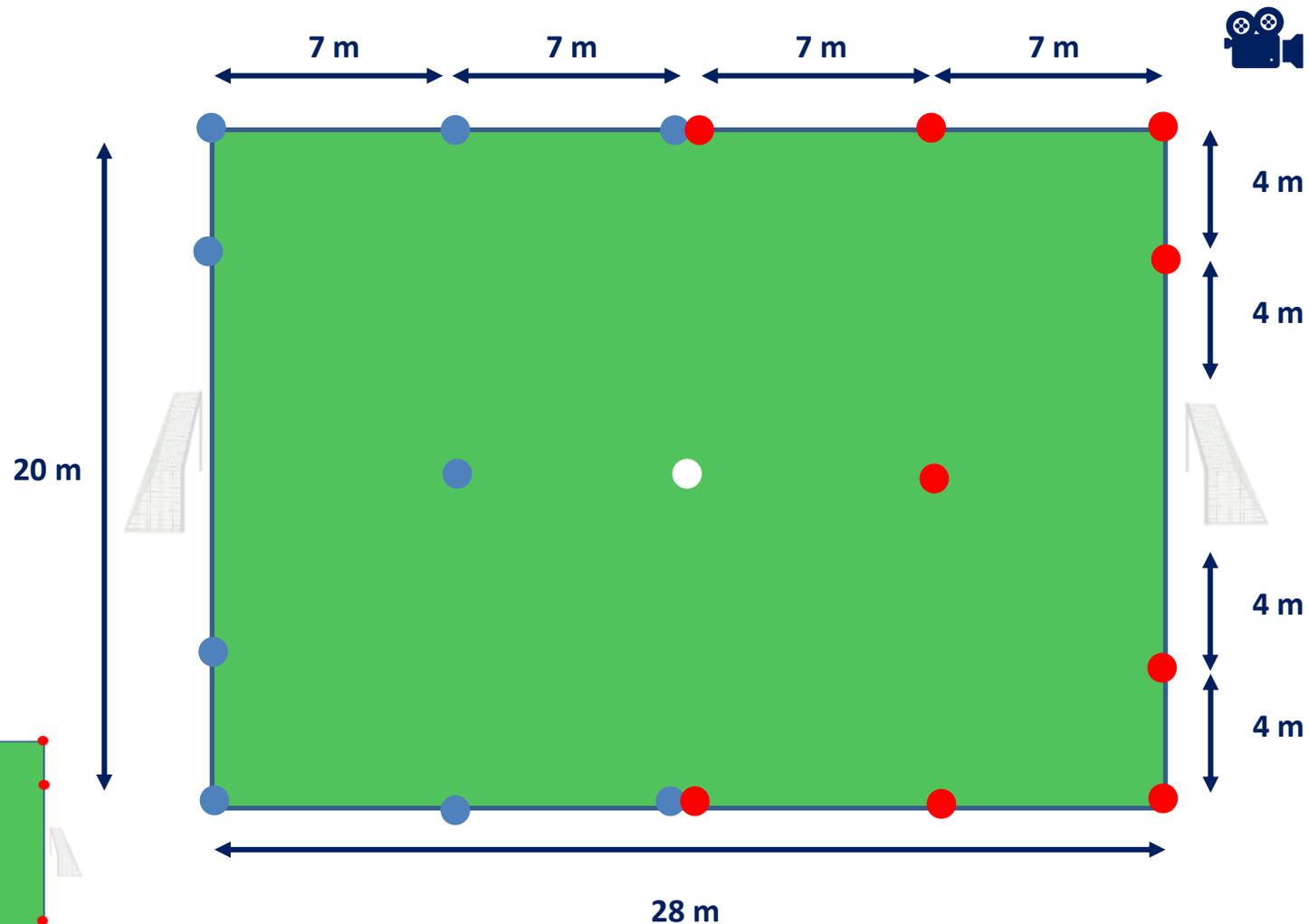
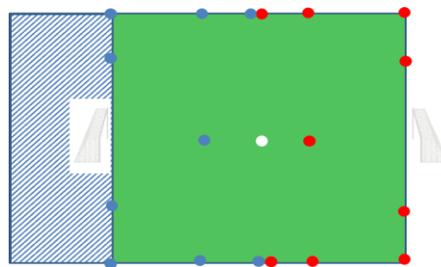
RIGUEUR ET SIMPLICITÉ

Terrain 4c4 (catégorie U7) :

- Dimension : 28 x 20 m
- Multiple de 7 sur la longueur
- Multiple de 4 sur la largeur
- But avec filet de 4m x 1,5m
- Balisage avec notion de camp (9 coupelles bleues / 9 coupelles rouges et 1 coupelle blanche → kit de délimitation)

Terrain 3c3 (catégorie U6), défi-jeu ou ballon magique :

- Dimension : 21 x 20 m
(suppression d'une bande du terrain de 7m x 20m)



CADRAGE DES EFFECTIFS

U6

U7

CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX (RIGUEUR)

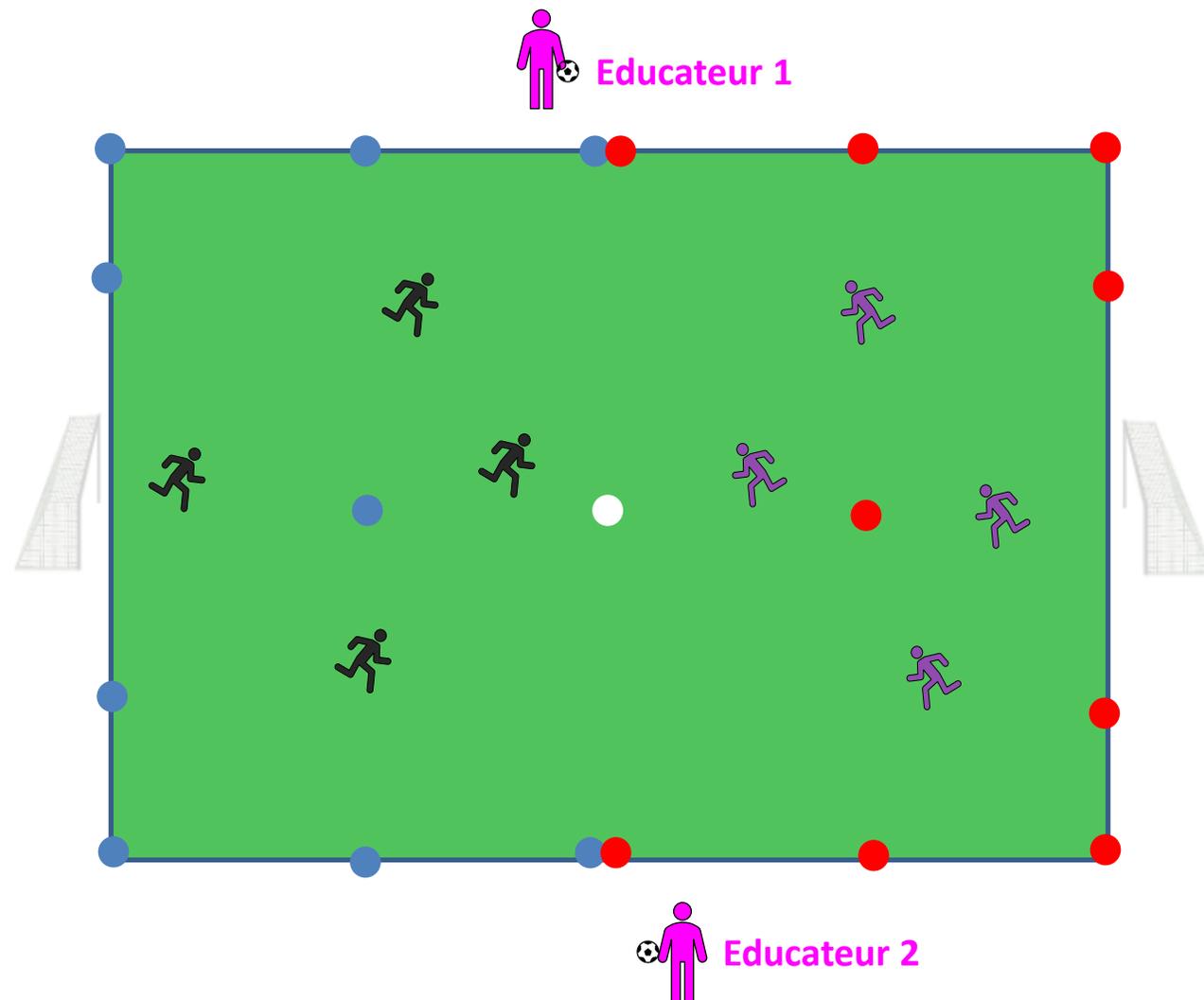
Pratique U6/U7 :

Nbre de joueurs/joueuses autorisé(e)s : **4 contre 4**

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

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

- **U7 : 4 contre 4**
- **U6 : 3 contre 3**



UNE SAISON RICHE ET RYTHMÉE

U6

U7

RESTAURATION DU CLIMAT ET MISE EN PLACE D'ÉVÈNEMENTS FESTIFS

- **6 temps forts**

(Rentrée du foot, Halloween, Noël, Carnaval, Pâques, JND)

Pour les plateaux thématiques faire en sorte de décorer le stade, déguisement pour l'encadrement et les joueurs, prévoir goûter en lien...

- **Alternance de plateau classique et festifoot**

FESTIFOOT



HALLOWEEN



FESTIFOOT



CARNAVAL

RASSEMBLEMENT DE MASSE

JOURNÉE NATIONALE des Débutants

17/06/2023

Période 1

Période 2

Période 3

Période 4

Période 5

NOEL

PAQUES



INTRA CLUB



FUTSAL



FESTIFOOT



ADMINISTRATIF



SAISON 2022 - 2023 CATÉGORIE U6/U7
 U6 né(e)s en 2017 - U7 né(e)s en 2016

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

	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
 - 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

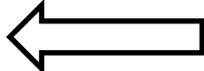


FEUILLE DE PLATEAU CATÉGORIE U6/U7

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

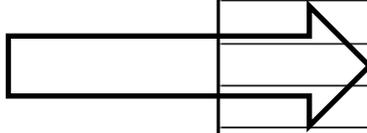
Obligation : Tous les enfants doivent participer à la rencontre avec un temps de jeu égal

<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 :

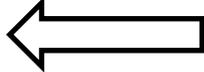
Indiquer le Nb d'équipe(s) et de joueurs présents
Cocher si feuille de présence remise



CLUBS PRÉSENTS	NOMBRE ÉQUIPES 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

SEQUENCE	PLATEAU CLASSIQUE
1 : 10 min	BALLON MAGIQUE
2 : 10 min	MATCH
3 : 10 min	DEFI JEU
4 : 10 min	MATCH
5 : 10 min	MATCH

**Protocole
Fair-Play**

Avant la rencontre

**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

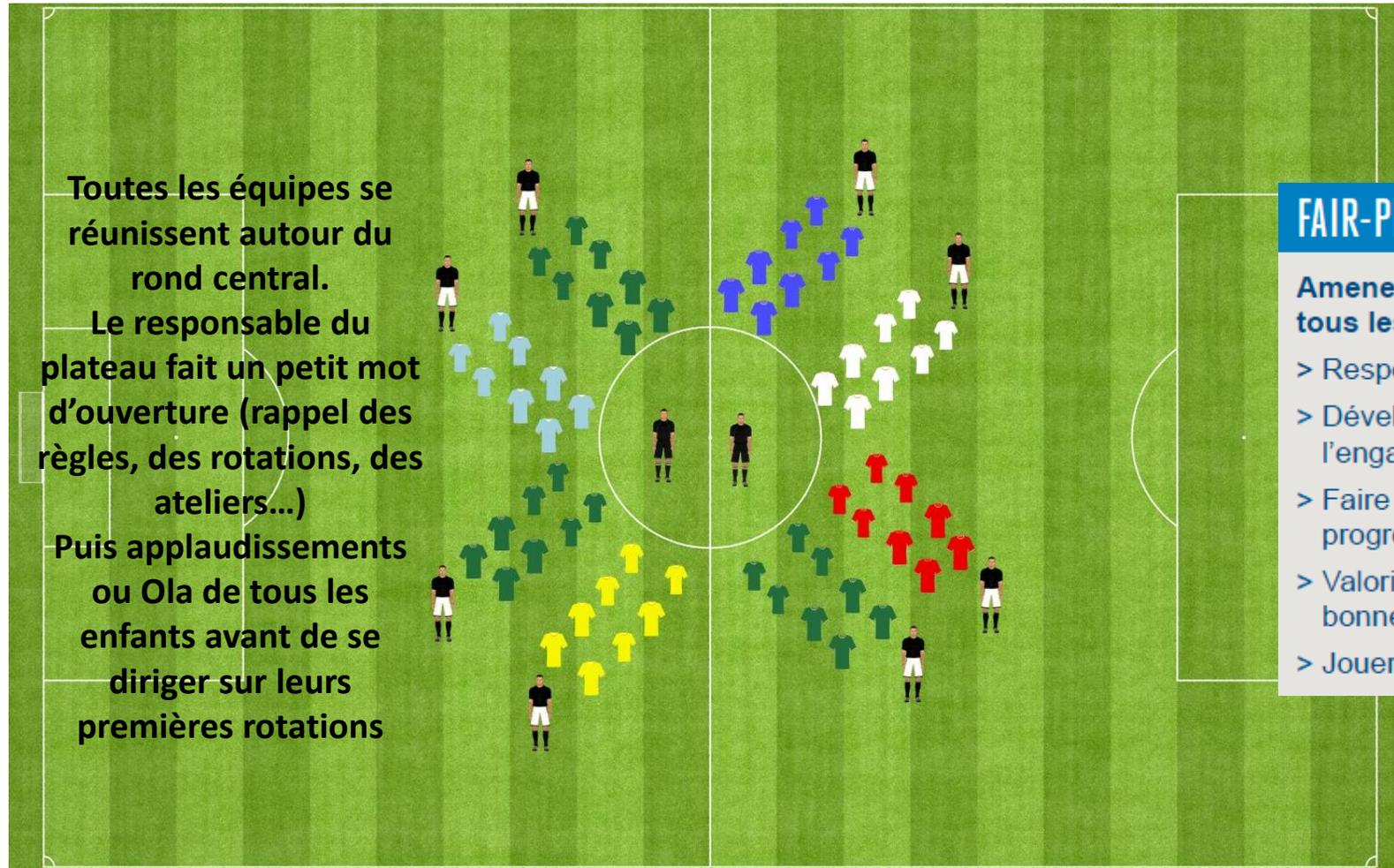
Accompagner les équipes au goûter

Participer au rangement du local après le départ des équipes



PROTOCOLE FAIR-PLAY D'AVANT PLATEAU U6-U7

U6/U7



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

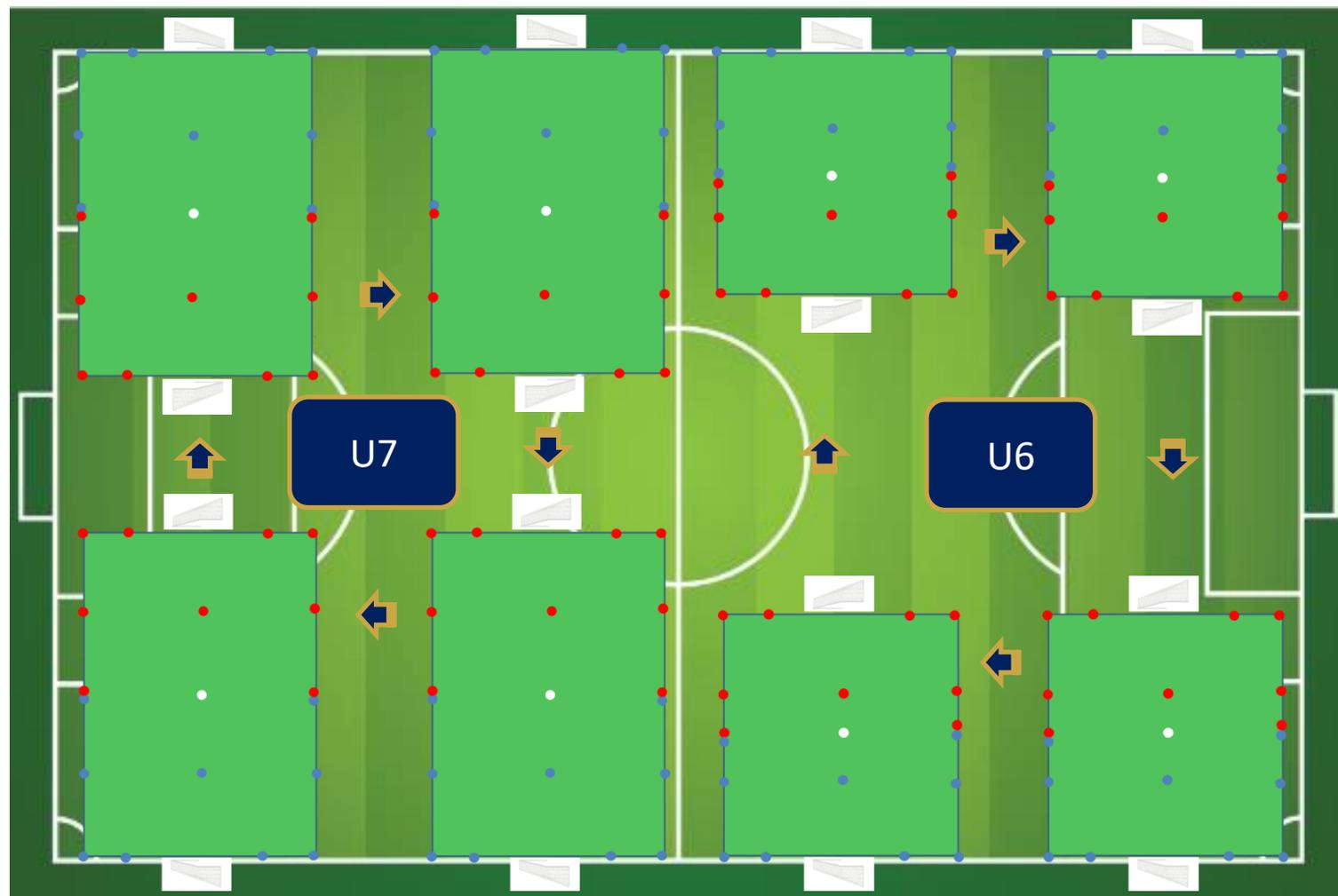
ORGANISATION DU PLATEAU

U6

U7

CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX

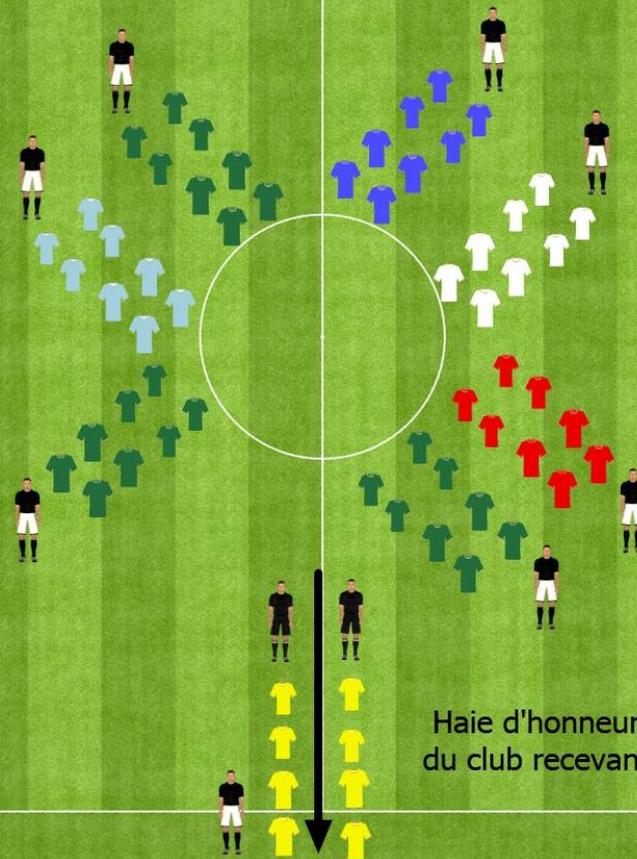
- **Simplification des rotations :**
 - Les équipes camp bleu restent sur place.
 - Les équipes camp rouge tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.
 - En cas de nombre impair d'équipes, constituer une équipe supplémentaire.
- **Un terrain unique pour l'ensemble des activités du plateau :**
 - Pas d'installation supplémentaire pour les formes jouées
- **2 possibilités de plateau :**
 - Plateau U6/U7 (2 années d'âge)
 - Dissociation possible des U6 et des U7 sur un site différent
- **Chaque équipe devra se déplacer avec:**
 - 2 ballons minimum
 - Un jeu de chasubles



PROTOCOLE FAIR-PLAY D'APRES PLATEAU U6-U7

U6/U7

Toutes les équipes se réunissent autour du rond central.
Le responsable du plateau fait un petit mot de clôture (remerciements, félicitations...)
Clapping de l'ensemble des participants
Puis les joueurs du club recevant font une haie d'honneur à toutes les autres équipes



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



BALLON MAGIQUE ET DEFI JEU



U6

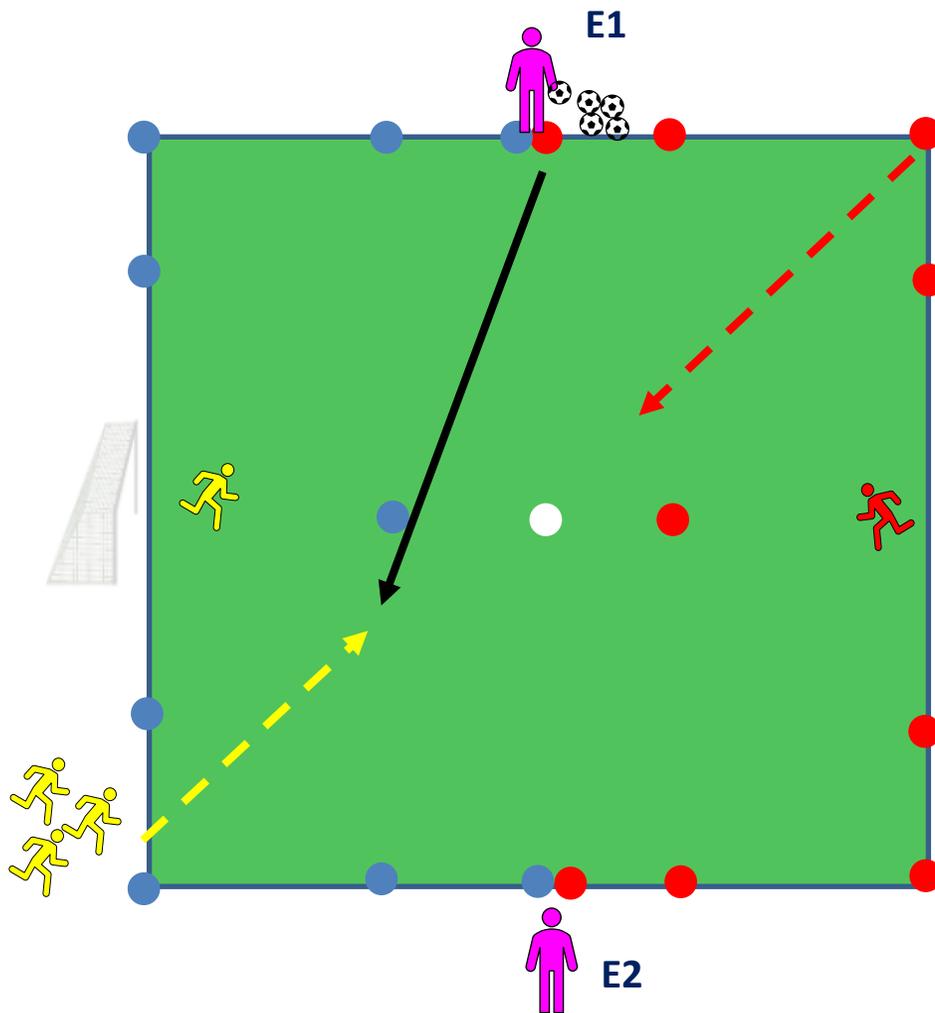
U7

LE BALLON MAGIQUE ICI

OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou jaune (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; relance à son partenaire.
 - Si le ballon sort en touche ou en sortie de but, E1 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.



CONSEILS pour E1 :

- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (1 à 2 ballons)
- Ne pas donner le ballon toujours à la même équipe
- Sur le ballon magique, donner correctement le ballon (à la main ou aux pieds) pour favoriser le contrôle de la part des enfants.
- Essayer de donner le ballon à un joueur/joueuse l'ayant eu le moins souvent.

ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB

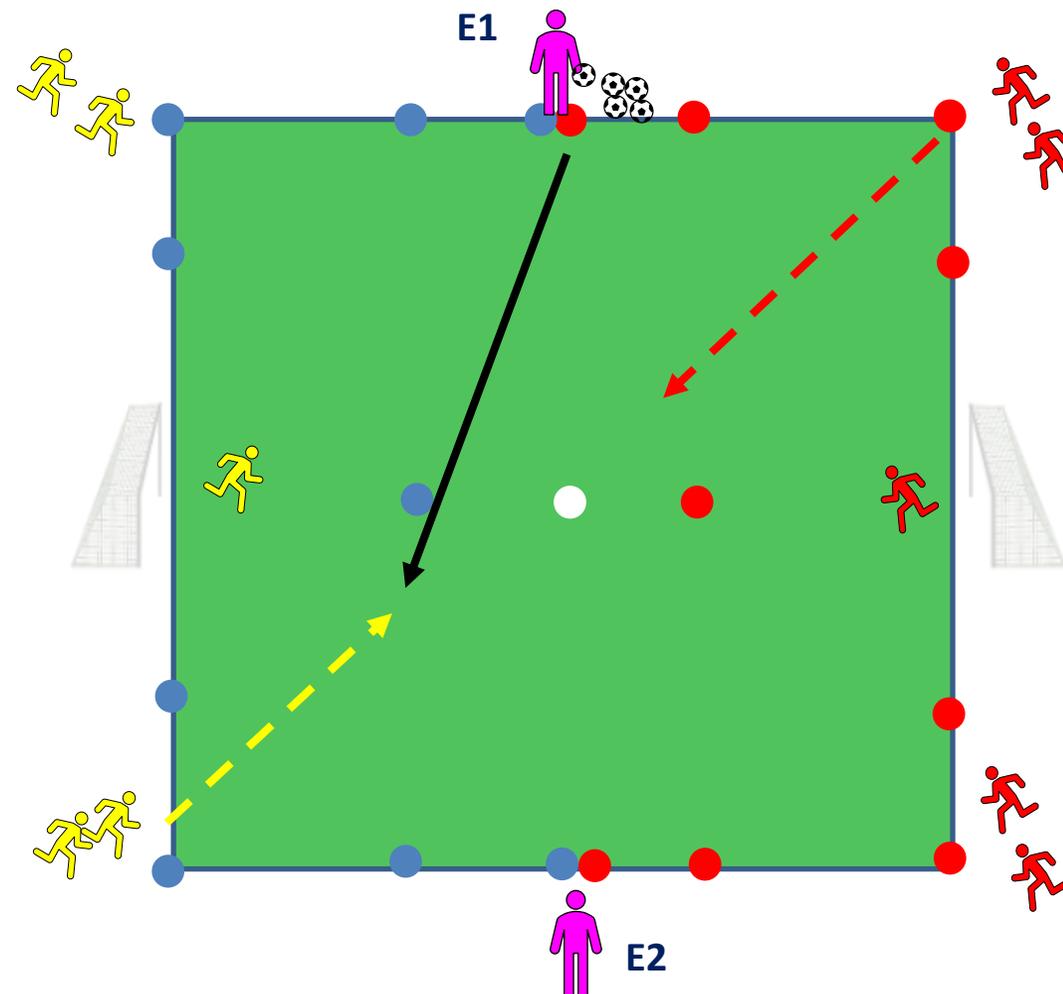
BALLON MAGIQUE VARIANTES 2C2 / 3C3

U6

U7

➔ ORGANISATION IDENTIQUE BALLON MAGIQUE 2C2 ET 3C3

- 2 c 2 : Alternance des départs à droite puis à gauche du but
- 3 c 3 : Les joueurs à droite et à gauche du but participent.



DÉFI-JEU U6 SPÉCIFIQUE

U6

Consignes :

Conduite de balle, pour tirer au but **dans** la zone protégée **sans** gardien de but. Départ du joueur dès que le joueur précédent a tiré. Retour du tireur au départ avec le ballon pour le joueur suivant.

But :

L'équipe qui a marqué le plus de buts gagne le défi.

Variante :

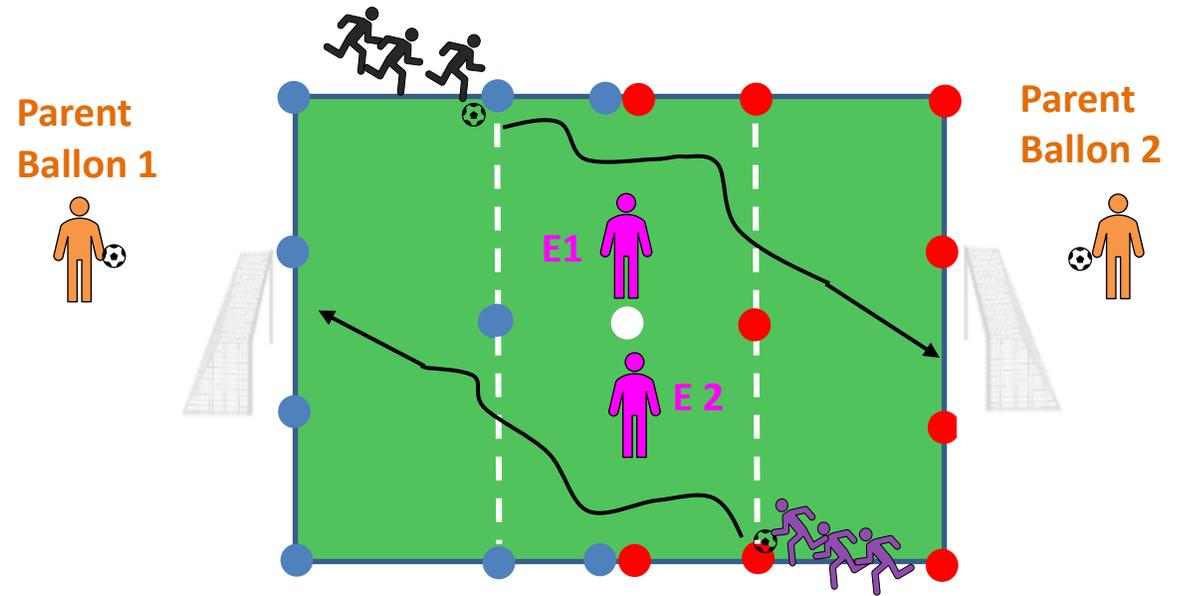
Départ depuis la ligne de touche opposée.

Animation :

Encourager/valoriser – Faire répéter – Compter les buts

Matériel :

- 2 ballons par équipe





DÉFI-JEU U7 SPÉCIFIQUE ET U6-U7 MELANGES

Consignes :

Conduite de balle, pour tirer au but **dans** la zone protégée avec gardien de but. Départ du joueur dès que le joueur précédent a tiré. Retour du tireur au départ avec le ballon pour le joueur suivant.

But :

L'équipe qui a marqué le plus de buts gagne le défi.

Variante :

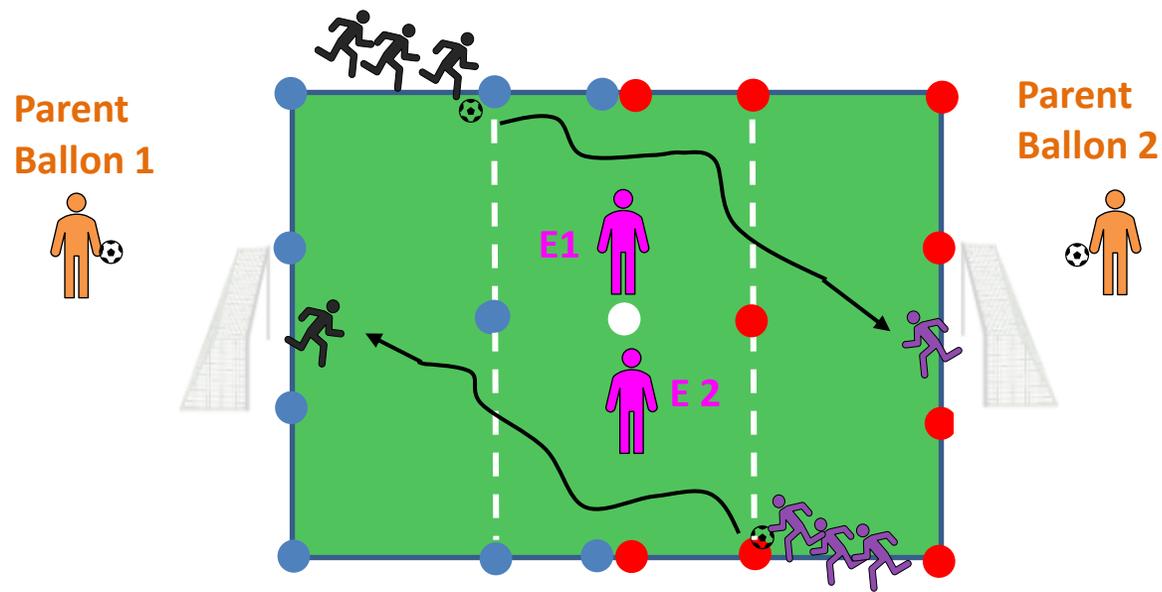
Départ depuis la ligne de touche opposée.

Animation :

Encourager/valoriser – Faire répéter – Rotation des gardiens de but – Compter les buts

Matériel :

- 2 ballons par équipe



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

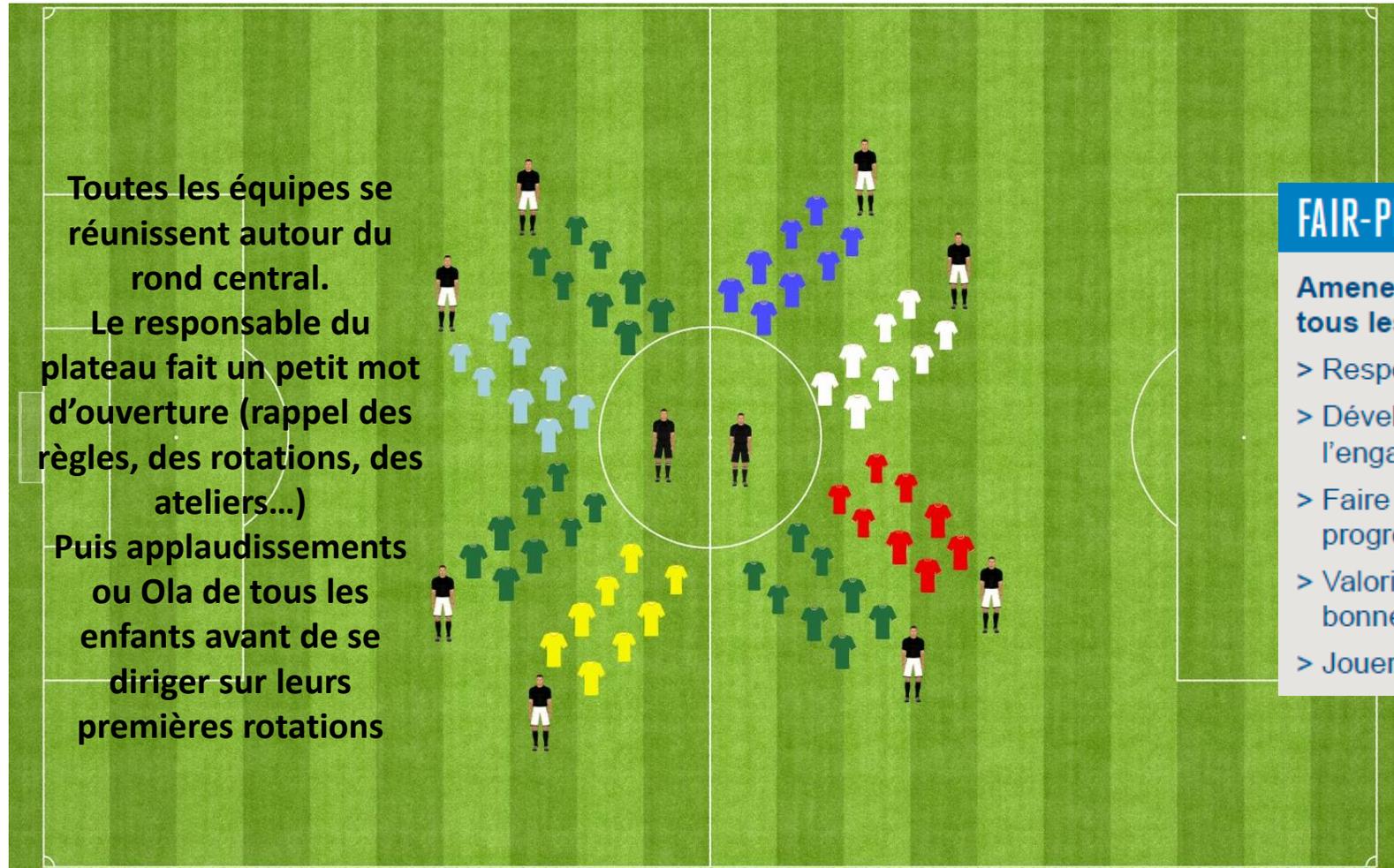
Après la rencontre

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



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

FESTIFOOT

U6

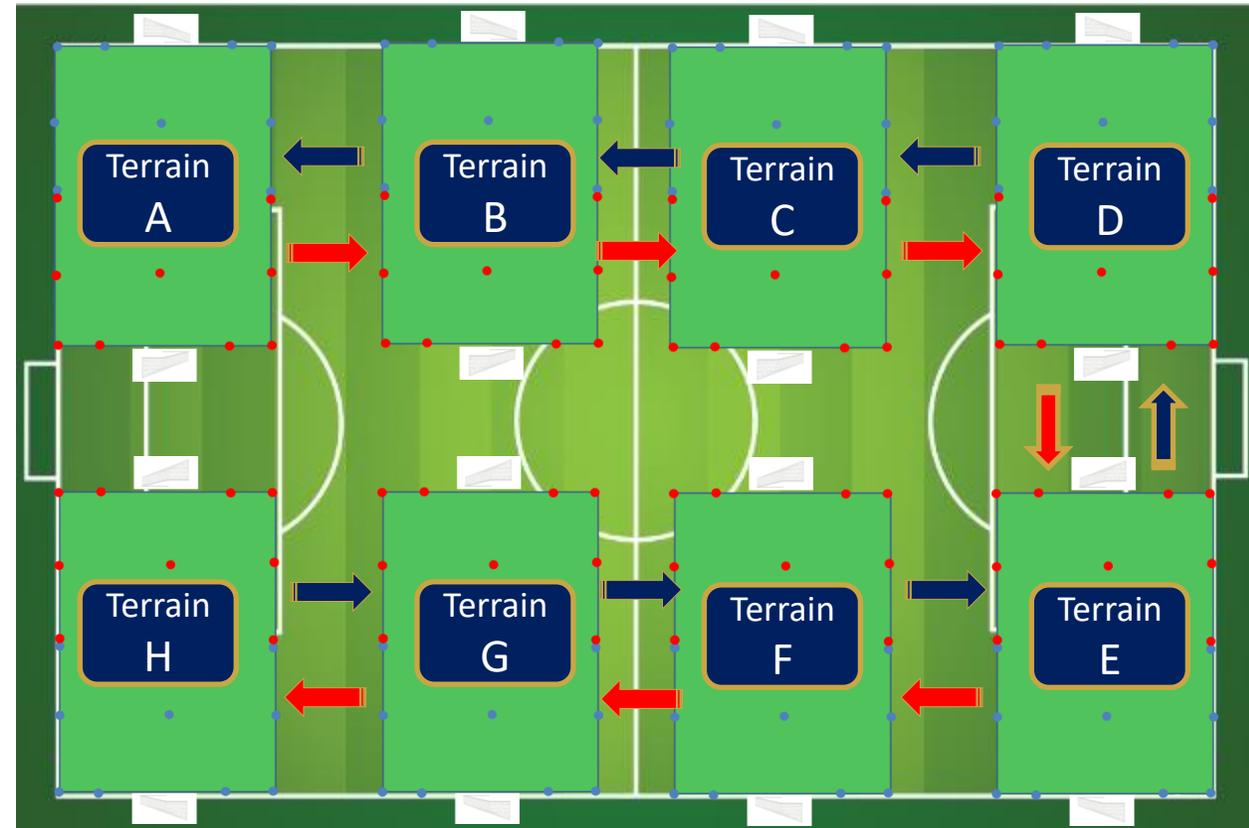
U7

LES GRANDS PRINCIPES DU FESTIFOOT

ROTATIONS :

- > L'équipe qui gagne progresse du terrain H vers le terrain A
- > L'équipe qui perd du terrain A vers le terrain H

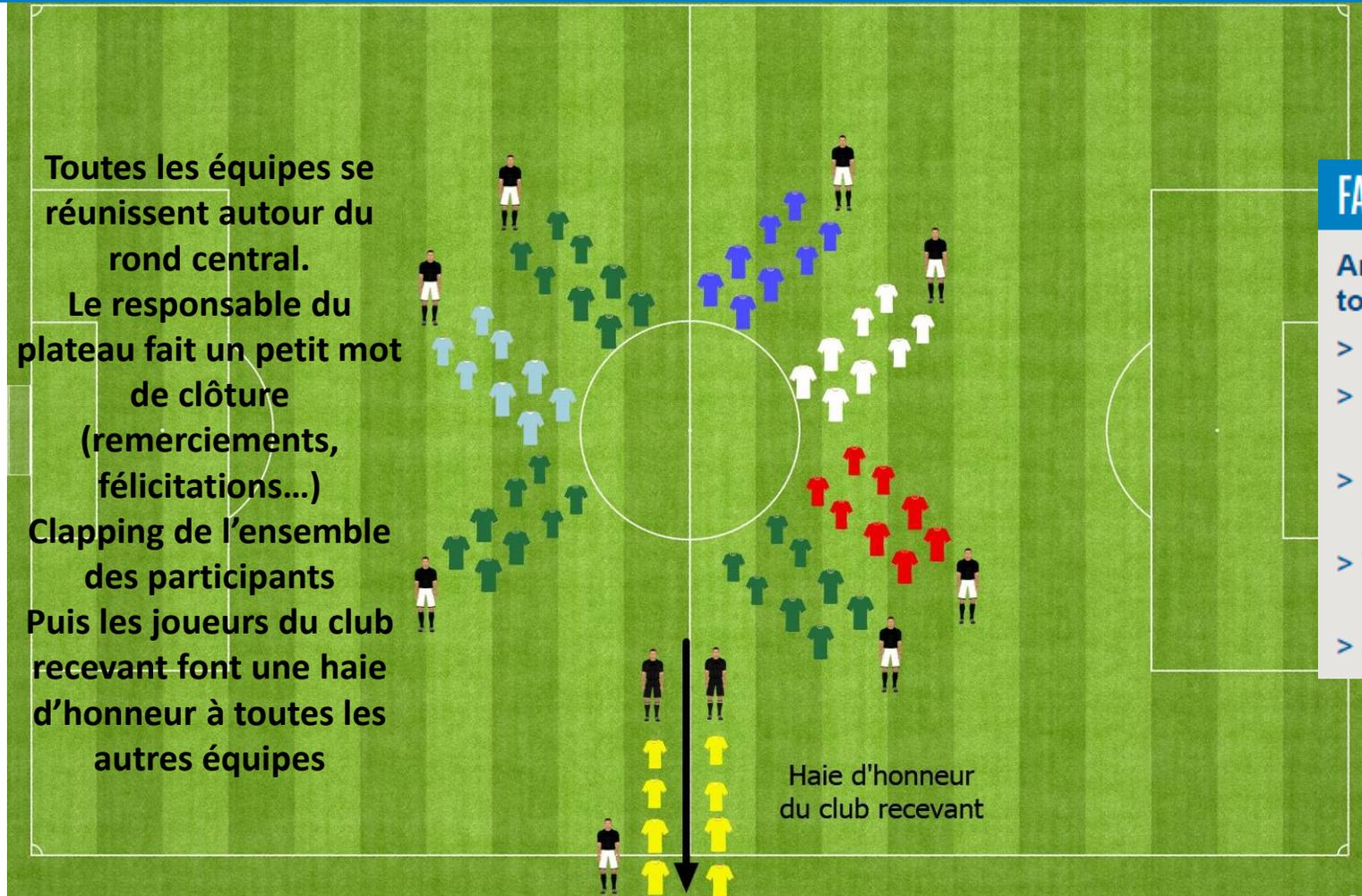
Lois du jeu identiques aux plateaux



PROTOCOLE FAIR-PLAY D'APRES PLATEAU U6-U7

U6/U7

Toutes les équipes se réunissent autour du rond central.
Le responsable du plateau fait un petit mot de clôture (remerciements, félicitations...)
Clapping de l'ensemble des participants
Puis les joueurs du club recevant font une haie d'honneur à toutes les autres équipes



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

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
2023/2024



CONTACT DISTRICT :

LECOUTY RENAUD - *CTD DAP*

Tél: 01 60 84 93 23

Mail : footanimation@essonne.fff.fr