



Proposition d'organisation Plateau n° 2 - U6-U7 du 9 Février 2019

- 12 à 16 équipes de **4 joueurs max** (+1 remplaçant préconisé)
 - 6 à 8 zones de jeu 30 X 20 m
 - 24 à 32 jalons ou constri-foot pour les buts ou 12 à 16 buts spécifiques 4 x 1,5m
 - Coupelles pour traçage des terrains
-
- Séquence « jeu » à réaliser sur tous les terrains simultanément lors du 1^{er} temps de jeu
 - Les 3 ou 4 rotations suivantes sont des séquences de matches.





Règlementation

- INTÉGRATION DES ÉQUIPES U6 EN JANVIER:

- DOCUMENTS ADMINISTRATIFS :
 - FEUILLE DE PLATEAU (FORMAT WORD DISPONIBLE)
 - FEUILLE D'ENGAGEMENT (FORMAT EXCEL DISPONIBLE)

- LA FEUILLE DE PLATEAU DOIT ÊTRE **RÉDIGÉE AVANT LE DÉBUT DES ANIMATIONS** SANS OUBLIER D'INSCRIRE LES NOMS ET N° DE LICENCE DES ÉDUCATEURS ET DES DIRIGEANTS DE CHAQUE ÉQUIPE.

- N'OUBLIEZ PAS D'Y INSCRIRE VOTRE BILAN (POSITIF ET NÉGATIF) AFIN DE FAIRE REMONTER LE MAXIMUM D'INFORMATIONS À LA COMMISSION FOOTBALL D'ANIMATION



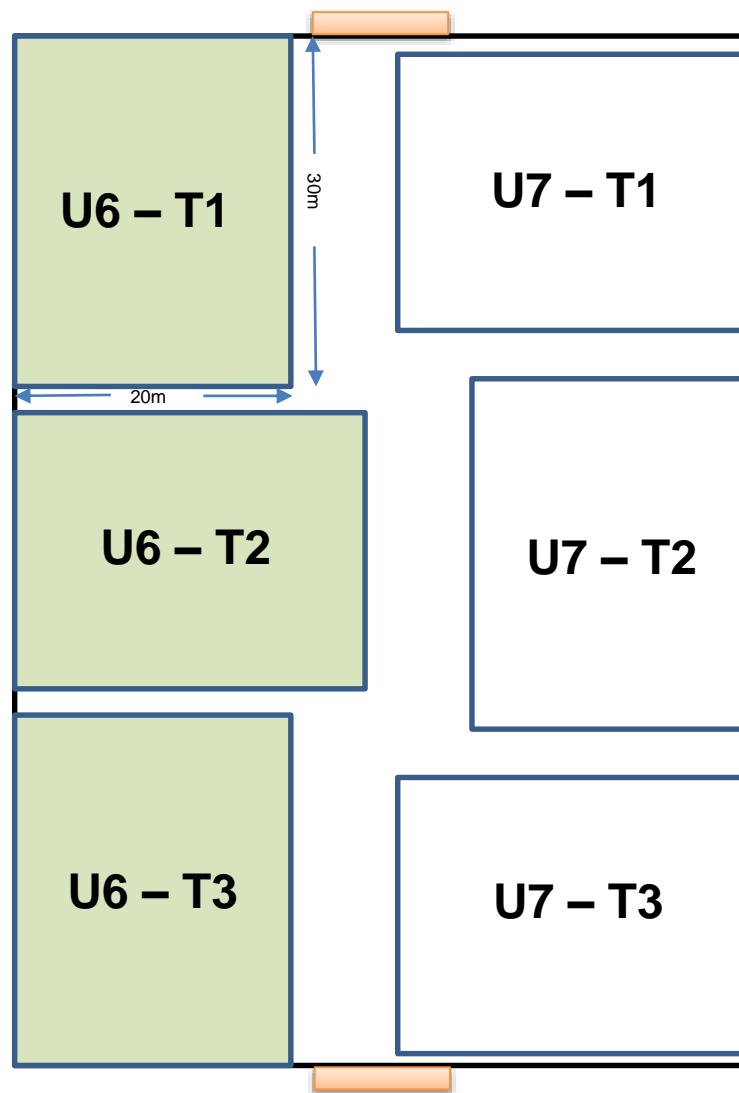


12 équipes (6/6)

4 séquences de 12'

	Nom équipe (12 équipes)	Séquence 1 (12')	Séquence 2 (12')	Séquence 3 (12')	Séquence 4 (12')
		Jeu	Rencontre 1	Rencontre 2	Rencontre 3
U6		T1	T1	T1	T1
U6		T1	T1	T2	T3
U6		T2	T2	T2	T2
U6		T2	T2	T3	T1
U6		T3	T3	T3	T3
U6		T3	T3	T1	T2
U7		T1	T1	T1	T1
U7		T1	T1	T2	T3
U7		T2	T2	T2	T2
U7		T2	T2	T3	T1
U7		T3	T3	T3	T3
U7		T3	T3	T1	T2

Désigner les équipes du même club avec la même parité (pair ou impair)

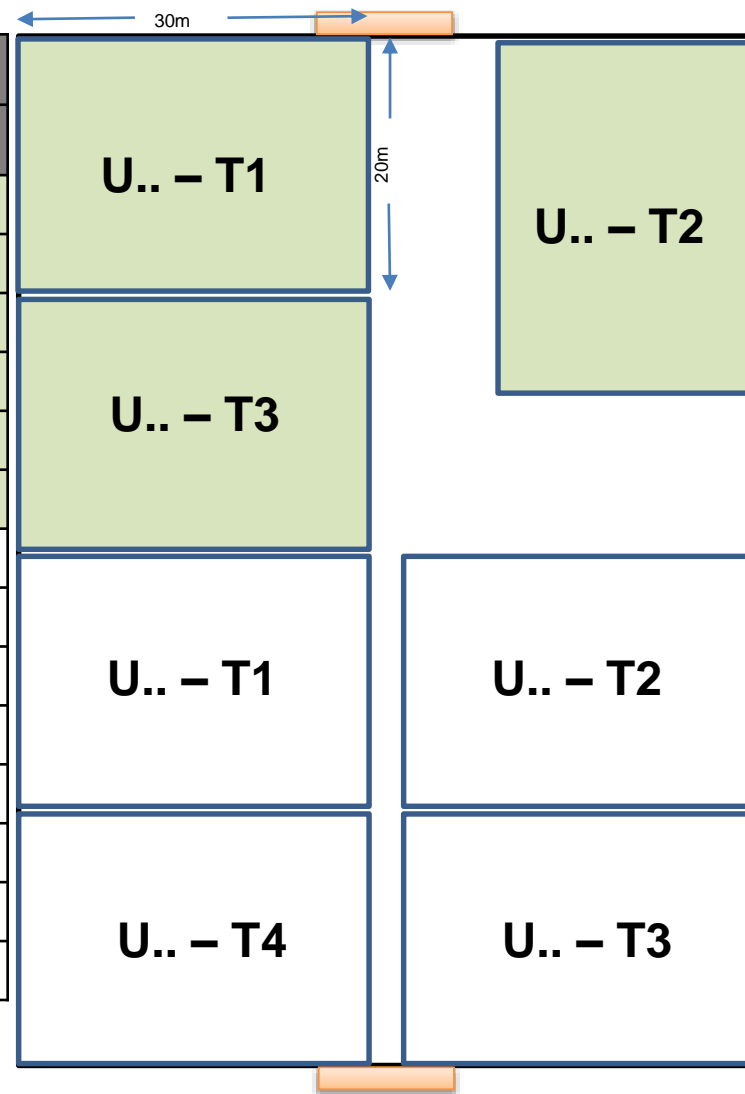




14 équipes (6/8)

5 séquences de 10'

	Nom équipe (14 équipes)	Séquence 1 (10')	Séquence 2 (10')	Séquence 3 (10')	Séquence 4 (10')	Séquence 5 (10')
		Jeu	Rencontre 1	Rencontre 2	Rencontre 3	Rencontre 4
U..		T1	T1	T1	T1	T1
U..		T1	T2	T2	T2	T3
U..		T2	T2	T3	T1	T2
U..		T2	T3	T2	T3	T1
U..		T3	T3	T1	T2	T2
U..		T3	T1	T3	T3	T3
U..		T1	T1	T1	T1	T1
U..		T1	T1	T2	T3	T4
U..		T2	T2	T2	T2	T2
U..		T2	T2	T3	T4	T1
U..		T3	T3	T3	T3	T3
U..		T3	T3	T4	T1	T2
U..		T4	T4	T4	T4	T4
U..		T4	T4	T1	T2	T3



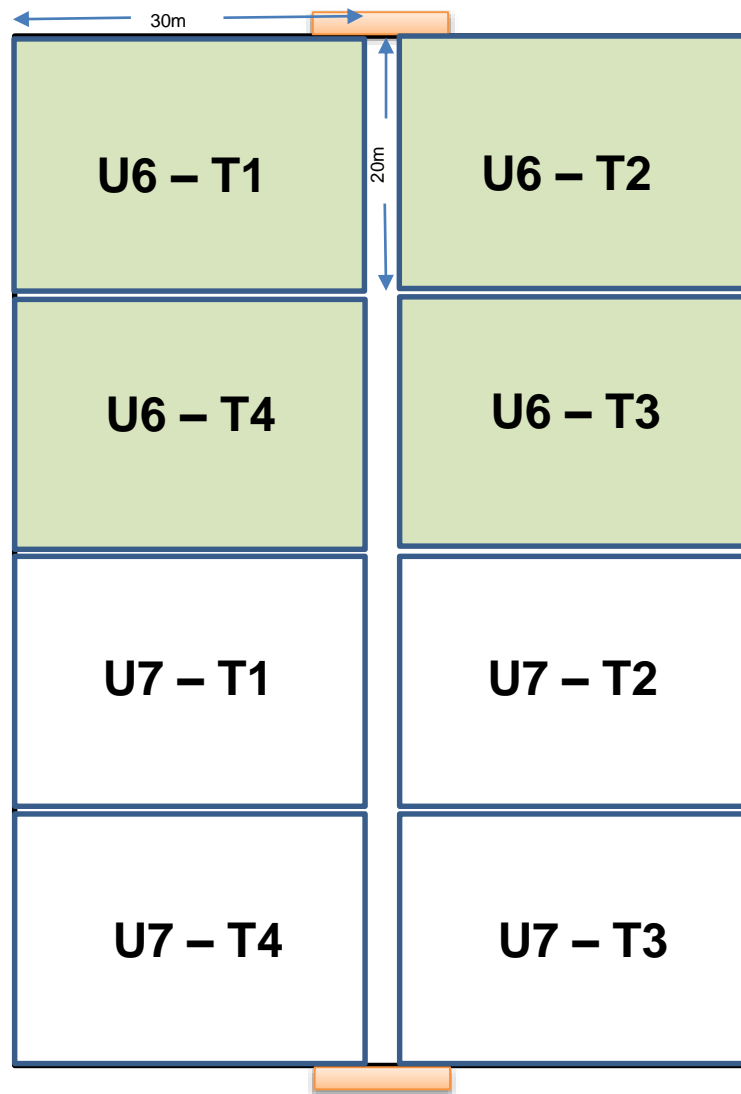
Désigner les équipes du même club avec la même parité (pair ou impair)



16 équipes (8/8)

5 séquences de 10'

	Nom équipe (14 équipes)	Séquence 1 (10')	Séquence 2 (10')	Séquence 3 (10')	Séquence 4 (10')	Séquence 5 (10')
		Jeu	Rencontre 1	Rencontre 2	Rencontre 3	Rencontre 4
U6		T1	T1	T1	T1	T1
U6		T1	T1	T2	T3	T4
U6		T2	T2	T2	T2	T2
U6		T2	T2	T3	T4	T1
U6		T3	T3	T3	T3	T3
U6		T3	T3	T4	T1	T2
U6		T4	T4	T4	T4	T4
U6		T4	T4	T1	T2	T3
U7		T1	T1	T1	T1	T1
U7		T1	T1	T2	T3	T4
U7		T2	T2	T2	T2	T2
U7		T2	T2	T3	T4	T1
U7		T3	T3	T3	T3	T3
U7		T3	T3	T4	T1	T2
U7		T4	T4	T4	T4	T4
U7		T4	T4	T1	T2	T3



Désigner les équipes du même club avec la même parité (pair ou impair)

Séquence 1 – Jeu

Catégorie :

U7

JEU

Minuit dans la bergerie 3

Espace :

20x20m
zone loup : 5x5 m

Effectif :

10 à 12

Durée :

10'

On a le ballon

Conservier / Progresser

Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon

S'opposer à la progression

S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

Descriptif

OBJECTIF

Coopérer pour marquer

BUT

Marquer le plus de but

CONSIGNES

Idem jeu de départ mais avec 2 portes d'entrée dans la bergerie :
Délimiter une aire de jeu qui comprend deux refuges (une «bergerie» par équipe) et le repère du loup. Ces 2 zones jouxtent l'aire de jeu (20x20 m). Les moutons forment deux équipes. Quand il est minuit, les moutons doivent se réfugier dans la bergerie qui correspond à leur couleur.
Les moutons pris iront dans le repère du loup, ils ne pourront être délivrés que pendant la période où il est minuit (au toucher du coéquipier).

VARIABLES

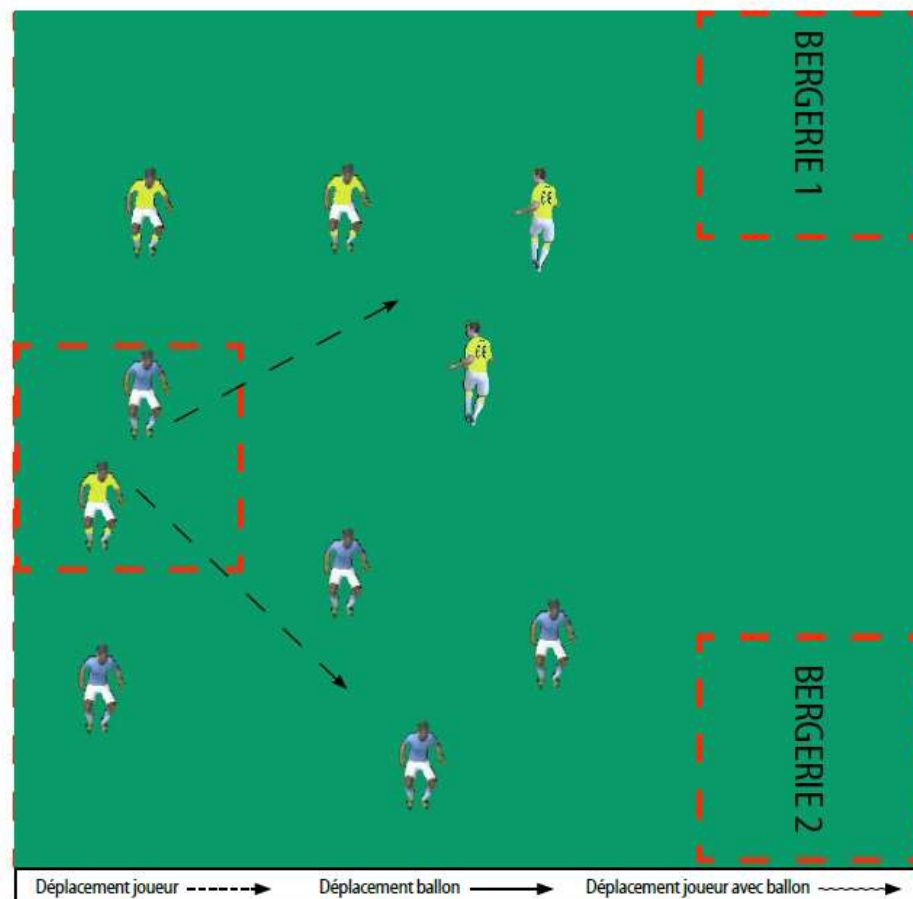
Avec un seul loup (neutre)
Avec 2 loups (un par équipe), chargés d'attraper les moutons de l'équipe adverse

METHODE PEDAGOGIQUE

ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner

VEILLER A :

Délimiter l'aire de jeu
Attribuer une bergerie à chaque équipe (utiliser un code couleur)





Espace de Jeu

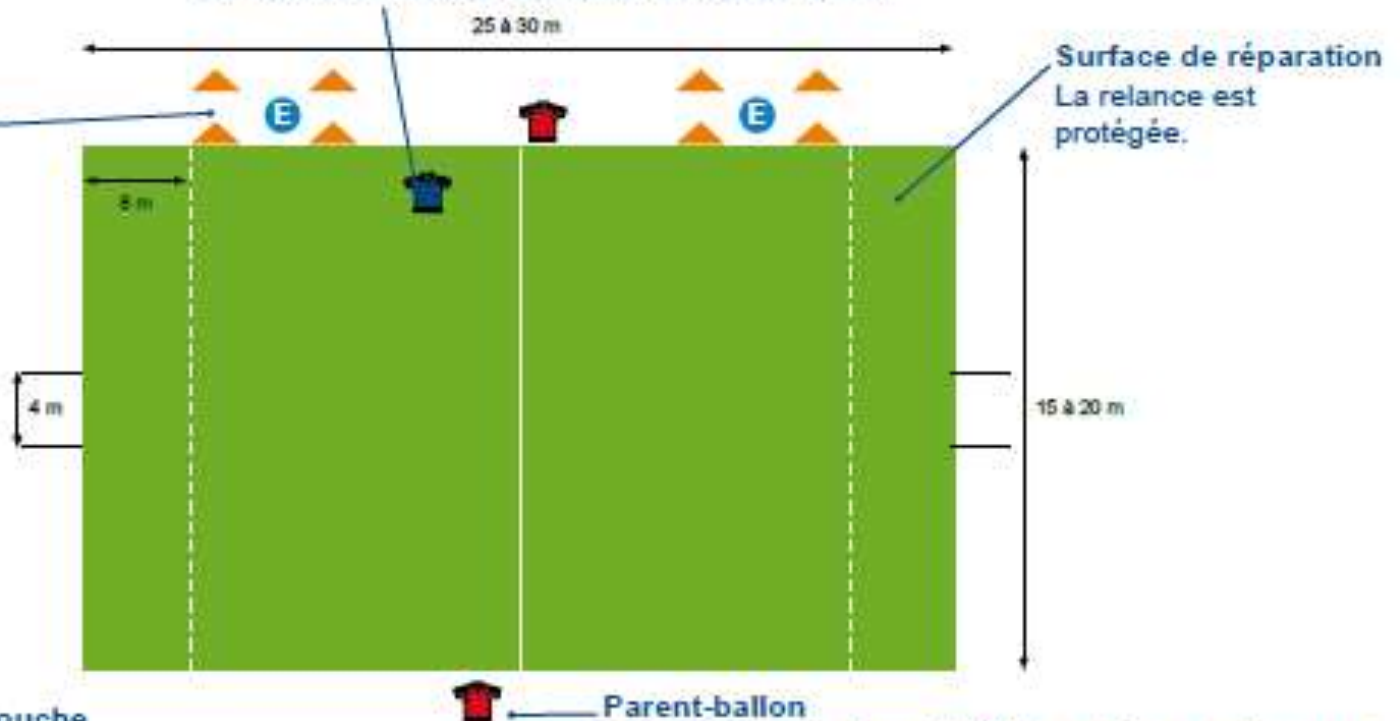
FOOT À 3 OU 4

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 ».

Arbitrage

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




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.

Parent-ballon

Identifié par une chasuble , leur rôle est uniquement d'alimenter le jeu en ballon lorsque ce dernier est sorti des limites. Il se place de chaque côté du terrain. Le but étant d'augmenter le temps de jeu effectif des enfants.



Lois du jeu

LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

Préconisation : tacles interdits

TERRAIN	Largeur : 15 mètres Largeur : 20 mètres Surface de réparation = zone aux 8 mètres	Longueur : 25 mètres Longueur : 30 mètres	pratiques 3 x 3 sans GB pratiques 4 x 4 avec GB
BUTS	4 m x 1 m 50 (hauteur d'un constri-foot)		
BALLON	T3 ou T4		
NOMBRE DE JOUEURS	3 x 3 (sans GB) 4 x 4 (avec GB) Participation de tous 2 U8 autorisés par équipe (sous classement)		
TOUCHE	Au pied, sur passe au sol ou conduite (parents-ballons)		
TEMPS DE JEU	40 minutes (discontinu)	4 x 10 minutes	3 matchs et 1 jeu Pause de 5' après 2 rotations
HORS-JEU	NON		
RELANCE GB	Relance protégée aux 8 mètres Relance de volée et de ½ volée interdite		
COUP D'ENVOI	Interdit de marquer sur l'engagement Adversaires à 4 m		
EQUIPEMENTS	Maillots dans le short / Chaussettes relevées en dessous des genoux Protège-tibias obligatoires / Tip top doivent être placés sous les chaussettes		



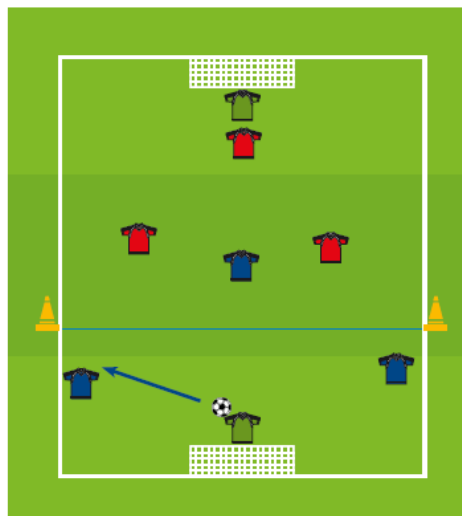
AMELIORATION DE LA CONSTRUCTION DU JEU

RELANCE PROTÉGÉE AUX 8 MÈTRES

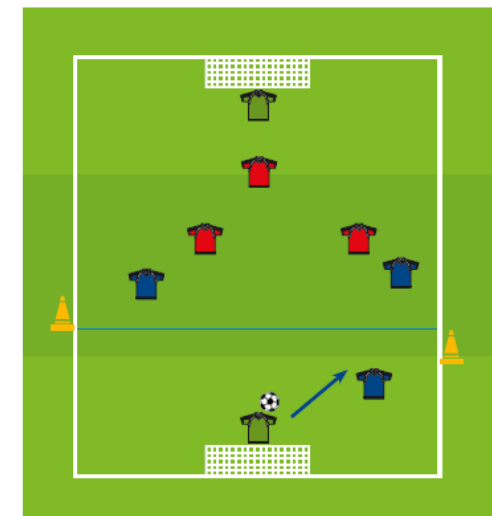
Relance du gardien

- > Position de l'équipe (éveil à l'occupation de l'espace)
 - Triangle pointe haute / Triangle pointe basse (notions géométriques : repères visuels)
- > Orientation (corps) en direction de la cible à atteindre (s'éloigner de la ligne des 8 mètres donc de l'adversaire afin de garder le temps de confort pour progresser en passe ou en conduite)
- > Minimum un joueur dans le camp adverse

Triangle en Pointe haute



Triangle en Pointe basse



Définition de la relance protégée

La relance protégée est mise en place pour les catégories U6/U7 et U8/U9 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.