

Fédération Tahitienne de Football



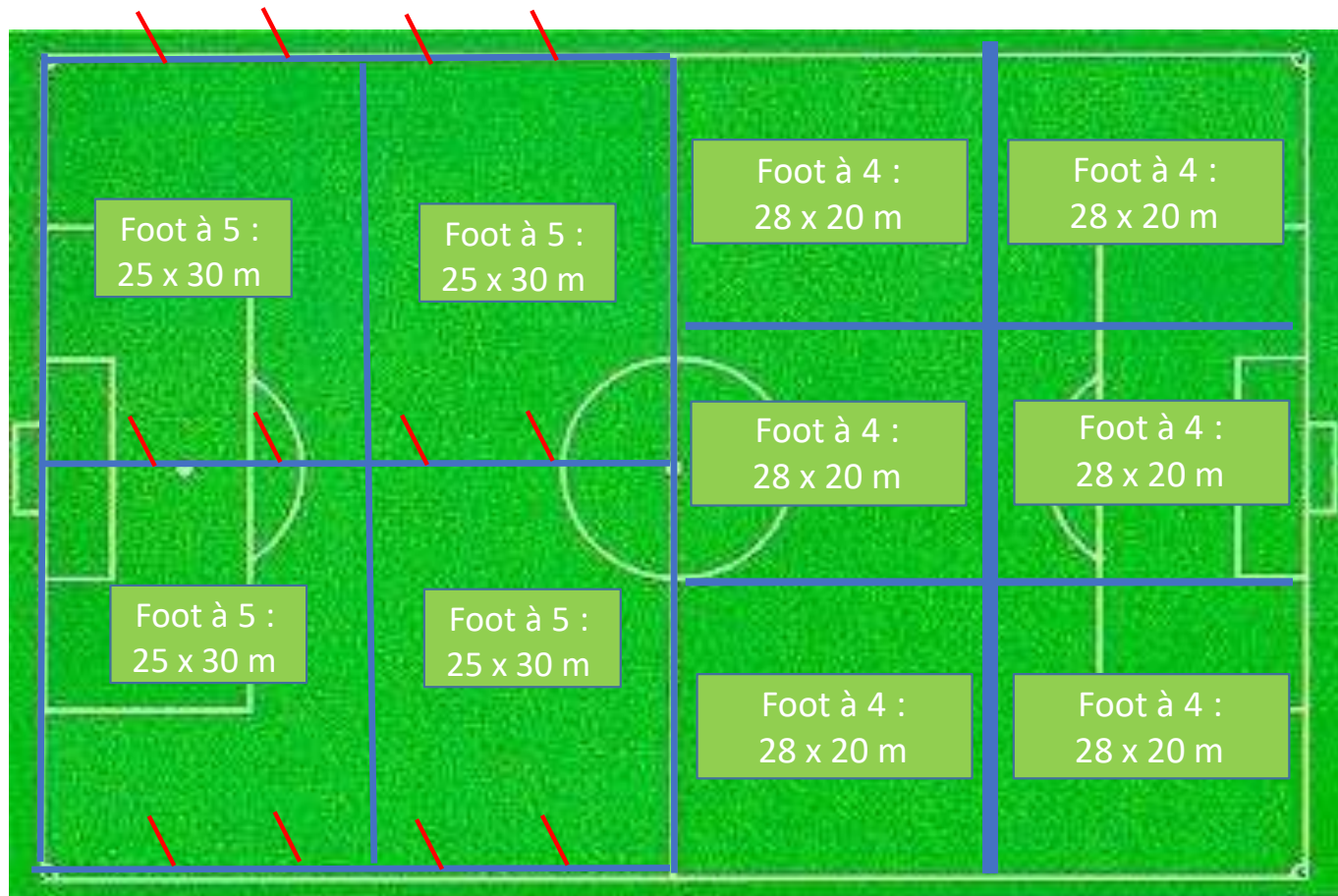
Plateau McDo
U7 - U9
Samedi 22 Octobre 2022



Zone et Terrain

Terrain extérieur
Atelier Educatif

Terrain extérieur
Atelier Educatif



Terrain U9

Terrain U7

Terrain extérieur
Atelier Educatif

Terrain extérieur
Atelier Educatif



Fédération Tahitienne de Football

FOOTBALL

Organisation de la Journée

Les
Equipes
U7
U9

#RETOUR
AU FOOT

U7

U9

Lieu du Plateau	AS JT	AS T. PUNARUU	AS MATAIEA	AS JT	AS T.PUNARUU	AS MATAIEA	Jeu à intégrer au Plateau
SAMEDI 22 OCTOBRE	AS JT (1)	AS T. PUNARUU (1)	AS MATAIEA (1)	AS JT (1)	AS T. PUNARUU (1)	AS MATAIEA (2)	
	AS DRAGON (1)	AS TEFANA (6)	AS TAIARAPU FC (1)	AS DRAGON (2)	AS TEFANA (4)	AS TAIARAPU FC (1)	
	AS PIRAE (2)	AS CENTRAL (1)	AS PAPARA FC (3)	AS PIRAE (2)	AS CENTRAL (2)	AS PAPARA FC (1)	
	AS ARUE (1)	AS MANU URA (1)	AS PUEU FC (1)	AS ARUE (1)	AS MANU URA (1)	AS PUEU FC (2)	
	AS OL. MAHINA (1)	AS EXCELSIOR (1)		AS OL. MAHINA (1)	AS EXCELSIOR (1)		
	AS VENUS (2)			AS VENUS (4)			
	AS PAPENOO (2)			AS PAPENOO (2)			
	AS HITIA'A FC (1)			AS HITIA'A FC (1)			

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

Déroulement Type d'un Plateau

COMMENT ORGANISER UN PLATEAU ?

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

Organisation Festival U7

Format du Festival U7 – PLATEAU :

- Mettre des équipes fixes sur chaque terrains et faire tourner les autres équipes à chaque rotations
- 2 à 6 terrains : Long 28 M x Large 20 M

Catégorie U7 FOOT à 4 contre 4 dont 1GB :

- Début du Festival 9h00 – Fin du Festival 11h00
- 5 rotations de 7 minutes (rencontres + ateliers)

Philosophie

- Plateau Festif et Convivial
- Faire Jouer Tous les Enfants : Tendre vers le 100%
- Laisser les enfants Jouer le plus librement possible

Compétences visées P.E.F et Thème F.T.F :

• Atelier P.E.F :

➤ Garder sa ligne d'eau

• Objectif de l'Atelier :

- Sensibiliser sur le « tri des déchets » par l'intermédiaire d'un atelier technique

• Thème F.T.F : Développement moteur

➤ La traversée Magique



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

Organisation Festival U9

Format du Festival U9 – PLATEAU :

- Mettre des équipes fixes sur chaque terrains et faire tourner les autres équipes à chaque rotations
- 1 à 4 terrains : Long 25M x Large 30 M

Catégorie U9 FOOT à 5 contre 5 dont 1GB :

- Début du Festival 9h00 – Fin du Festival 11h00
- 6 rotations de 7 minutes (rencontres + ateliers)

Philosophie

- Plateau Festif et Convivial
- Faire Jouer Tous les Enfants : Tendre vers le 100%
- Laisser les enfants Jouer le plus librement possible

Compétences visées P.E.F et Thème F.T.F :

• Atelier P.E.F :

➤ **Garder sa ligne d'eau**

• Objectif de l'Atelier :

- Sensibiliser sur le «tri des déchets » par l'intermédiaire d'un atelier technique

• Thème F.T.F : Développement moteur

➤ **La traversée Magique**



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



Fédération Tahitienne de Football

ADAPTATION DES RÈGLES DU JEU

CAS PARTICULIERS DES RENTREES DE TOUCHE POUR LES U6-U7 ET LES U8-U9



LES LOIS DU JEU U7 / U9				
CATEGORIES	U7		U9	
LICENCES	U6	U7	U8	U9
SCOLARITE	GS	CP	CE1	CE2
EFFECTIFS DE PRATIQUE	Foot à 3 (sans GB) ou à 4 (avec GB)		Foot à 5	
MIXITE	OUI		OUI	
ZONE PROTEGEE DU GDB	ZONE DE 7 mètres		ZONE DE 7 mètres	
HORS JEU	NON		NON	
TEMPS DE JEU (rencontres + ateliers)	30 minutes (rencontres)	40 min (rencontres + ateliers)	40 minutes (rencontres) – 50 minutes (rencontres + ateliers)	
REMISE EN JEU (Touche et Corner U7-U9)	PASSE AU PIED	CONDUITE DE BALLE	PASSE AU PIED	CONDUITE DE BALLE
COUPS FRANCS	CFD		CFD	
TERRAIN	28m x 20m Foot à 4 avec GB – 21 m x 20 m Foot à 3 sans GB		35 à 40 mètres x 25 à 30 mètres	
TAILLE BUTS	4 M X 1,5 M	CONSTRI-FOOT	4 M X 1,8 M	CONSTRI-FOOT
TAILLE BALLON	T3		T4	
SURCLASSEMENT	OUI	3 JOUEURS U7 de 2 ^{ème} année	OUI	3 JOUEURS U9 de 2 ^{ème} année
SOUS CLASSEMENT FEMININ		FEMININ U8		FEMININ U10
PASSE VOLONTAIRE GDB / BALLON MAIN	TOLEREE		TOLEREE	
RELANCE GDB	VOLEE ET DEMI VOLEE INTERDIT		VOLEE ET DEMI VOLEE INTERDIT	
COUP PIED DE BUT	6 M		6 M	
ARBITRAGE	AUTO ARBITRAGE AVEC ACCOMPAGNEMENT EDUCATEUR		AUTO ARBITRAGE AVEC ACCOMPAGNEMENT EDUCATEUR	
TEMPS DE JEU PAR JOUEUR	MINIMUM LA MOITIE DU TEMPS DE JEU TOTAL			
MODALITES DE RASSEMBLEMENT	FESTIVAL	RENCONTRE	FESTIVAL	RENCONTRE
PROTOCOLE AVANT	AVANT CHAQUE FESTIVAL		AVANT CHAQUE FESTIVAL	
PROTOCOLE APRES	APRES CHAQUE FESTIVAL		APRES CHAQUE FESTIVAL	
NOMBRE DE DATES / SAISON	MINIMUM 12		MINIMUM 12	
AUTRES PRATIQUES	PLATEAU FESTIVAL	FESTI-FOOT - +2 FOOT - PLATEAU	PLATEAU FESTIVAL	FESTI-FOOT - +2 FOOT - PLATEAU
RENTREE DU FOOT	OUI	JOURNEE D'ACCUEIL	OUI	JOURNEE D'ACCUEIL
DEBUT SAISON	SEPTEMBRE		SEPTEMBRE	
FIN DE SAISON	JUN		JUN	

Garder la ligne d'eau

- **Compétences visées :** Bien s'hydrater pour jouer
- **L'objectif de l'atelier :** Sensibiliser sur l'hydratation du sportif par l'intermédiaire d'un atelier technique

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Matérialiser 3 zones distinctes :
 - La zone « questions » : c'est la zone de départ de l'atelier
 - La zone « VRAI » : c'est la zone de réponse « VRAI »
 - La zone « FAUX » : c'est la zone de réponse « FAUX »
- Positionner les joueurs dans la zone « questions », ballon au pied, alignés les uns derrière les autres, face à l'éducateur.
- Matérialiser les zones « VRAI » et « FAUX » de part et d'autre de la zone « questions ».
- Poser une question à l'ensemble des joueurs.
- Demander aux joueurs de se rendre, ballon au pied, dans la zone correspondante à la « bonne » réponse.
- Attribuer les points de la manière suivante : +1 par bonne réponse.

- **Espace nécessaire :**
 - 1/2 terrain de Football
- **Encadrement souhaité :**
 - 2 personnes
- **Effectif idéal :**
 - 10 à 12 joueurs
- **Durée de l'action :**
 - 15 minutes
- **Matériel nécessaire :**
 - Quiz « Vrai/Faux » -
 - Coupelles - Ballons -
 - Plots - Cerceaux
- **Remarques :**
 - Possibilité de disposer un parcours technique entre les zones « questions » et « VRAI » / « FAUX »
 - Possibilité d'organiser l'atelier par équipe.



Fédération Tahitienne de Football

GARDER SA LIGNE D'EAU

QUIZ



SANTÉ - HYDRATATION



	Questions - Vrai ou faux	Réponses
1	Les aliments que nous mangeons apportent de l'eau à notre corps.	Vrai
2	Il est inutile de boire lorsque nous n'avons pas soif.	Faux
3	Les sportifs ne doivent pas boire avant et pendant l'effort car cela risque de les alourdir et de diminuer leur performance.	Faux
4	L'eau nettoie notre corps et élimine les déchets et les toxines.	Vrai
5	L'eau maintient la température corporelle autour de 37° degrés.	Vrai
6	Boire de l'eau potable provoque des maladies.	Faux
7	Un humain peut rester jusqu'à 40 jours sans boire.	Faux
8	L'eau garantit le bon fonctionnement de nos articulations.	Vrai
9	Nous devons boire au moins 1,5L d'eau par jour.	Vrai
10	Il est conseillé de boire du Soda pendant les matchs pour être plus résistant.	Faux

JEU : La Traversée Magique

THÈME 3 : LA TRAVERSÉE MAGIQUE

PÉRIODE 1

SEPTEMBRE > TOUSSAINT

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

MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X

10 X

8 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

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