



LE PLATEAU PLEIN AIR FOOT A 5

Fiche Explicative

Définition :

PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS

Plateau festif et convivial
Laisser jouer les enfants le plus librement possible
Accepter les erreurs et valoriser les réussites
Inciter les enfants à prendre des initiatives
Se servir de la rencontre comme d'un baromètre du progrès des enfants
Impiquer tous les joueurs dans le jeu (tendre vers 100% de temps de jeu)
Rappeler les apprentissages éducatifs et sportifs recherchés dans les séances

DES PRECISIONS TECHNIQUES

Organisation du plateau

	Plateau à 8 équipes - 10 équipes - 12 équipes	
1	4 défis rencontres	10 min
2	1 défi "1c1 et/ou 2c1" avec gardiens	10 min
3	1 défi "2c2 avec gardiens"	10 min

Règles du jeu

Terrain - Buts	Largeur : 25 à 30m - Longueur : 35 à 40m - But : 4m
Ballon	Taille 4
Nombre de joueurs	5 joueurs - Remplaçants : 0 à 2 (Participation de tous!) 3 U7 max. par équipe - U10 Filles autorisées
Equipe	Maillot dans le short - bas en dessous des genoux "Tip top" placé en dessous des chaussettes
Temps de jeu	Rencontre : 1 X 10min - Total maxi : 50min
Coup d'envoi	Interdit de marquer directement - Adversaire à 4m
Passe en retrait au GB	Accepté
Relance du Gardien	A la main ou au pied ballon au sol
Coup de pied de but	Ballon arrêté entre la ligne de but et les 8m
Touche	Au pied en conduite de balle ou passe
Coups Francs	Direct uniquement - Mur à 4m
Coup de pied de coin	Au point de corner possibilité rentrer en conduite
Pénalty	A 8m
Hors jeu	Non

"Le plaisir du jeu, c'est le plaisir de le comprendre"

PREPARATION DE L'ANIMATION (J-3 à J-1)

Déterminer le responsable de l'organisation et la personne "Accueil"
 Anticiper l'affectation des vestiaires garçons et filles
 Prévoir un panneau d'affichage de l'organisation
 Prévoir les besoins matériel (ballons, coupelles, plots, jalons)
 Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs
 Prévoir un goûter par équipe
 Imprimer et pré-remplir la feuille de plateau

AVANT L'ANIMATION (H-1)

Mettre en place et vérifier traçage et équipement des aires de jeu
 Prévoir une trousse de premiers secours
 Prévoir au moins 2 ballons par terrain + jeu de chasubles si besoin
 Accueillir les équipes avec le sourire et indiquer les vestiaires
 Prévoir un temps d'accueil pour les parents (café...)
 Commencer à faire remplir la feuille Bilan par les dirigeants
 Rappeler la philosophie, les objectifs, l'organisation et les horaires
 Indiquer les terrains de matchs pour commencer les échauffements

PENDANT L'ANIMATION

Veiller au respect du protocole, des règles du jeu et de la philosophie
 Respecter les horaires - début et rotations
 Surveiller le bon déroulement des rencontres et autres ateliers
 Arbitrage éducatif par les responsables d'équipes
 Limiter l'accès au terrain aux seuls joueurs, éducateur, dirigeant et arbitres

APRES L'ANIMATION

Veiller au respect du protocole après les rencontres
 Compléter la feuille Bilan et la renvoyer par mail au District :
 à footanimation@foot85.fff.fr dans les 48H suivant l'animation
 Faire une photo pour communiquer sur votre site internet
 Accompagner les équipes au goûter - Moment de partage
 Assurer et sécuriser le départ des équipes
 Nettoyer les vestiaire et ranger le local matériel pour finir



Plus de renseignements sur le site internet du District de vendée de Football : shuvelin@foot85.fff.fr