

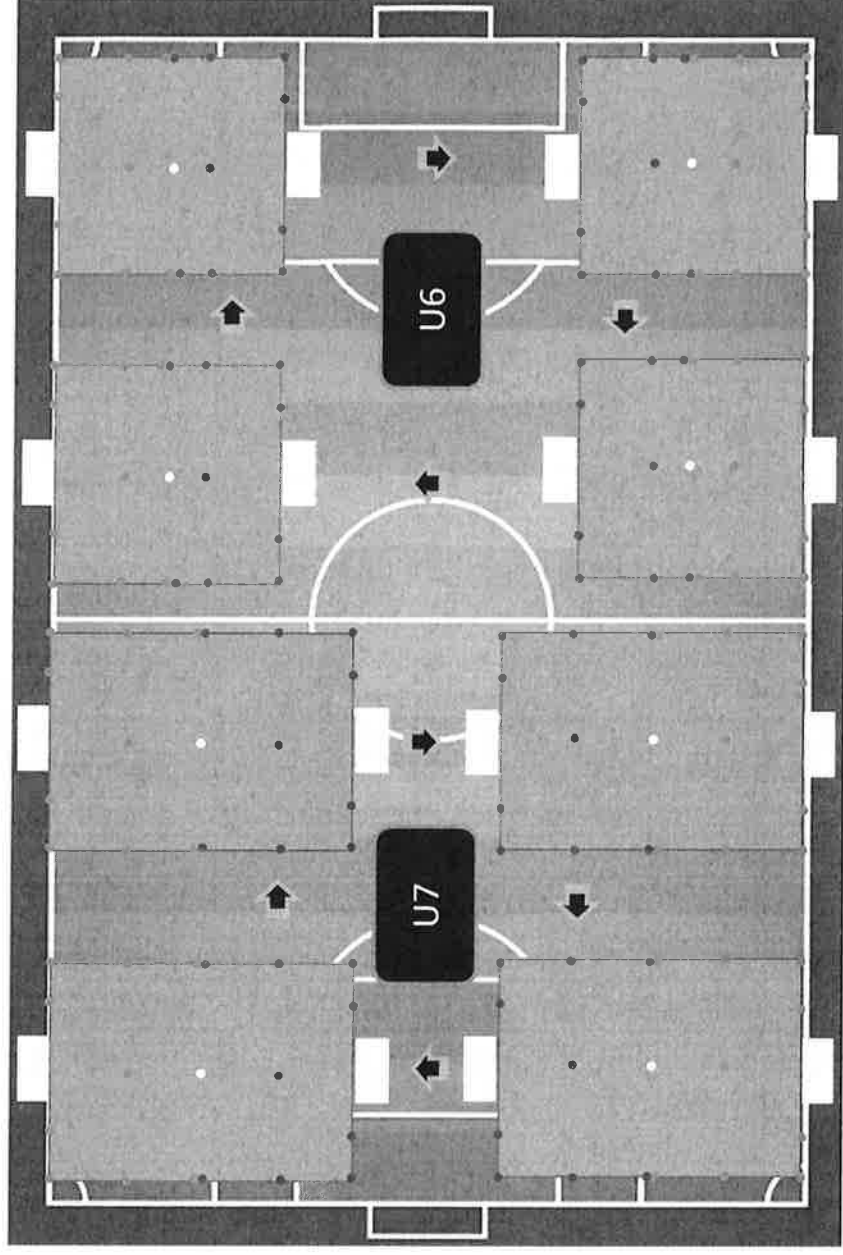
# ORGANISATION DU PLATEAU

## CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX

U6

U7

- **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 ou sur le même site (voir exemple ci-joint)
- **Chaque équipe devra se déplacer avec :**
  - 2 ballons minimum
  - Un jeu de chasubles
  - 1 binôme éducateur / parent



# LE CONTENU

## OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

U6

U7

### LE PLATEAU

Ordre à respecter pour toutes les équipes

#### Protocole DEBUT DE PLATEAU

Séquence n°1	Ballon Magique 2c2 (dont GdB)
Séquence n°2	Ballon Magique 3c3 (dont GdB)
Séquence n°3	Défi - Jeu
Séquence n°4	Match 3c3 U6 / 4c4 U7
Séquence n°5	Match 3c3 U6 / 4c4 U7

#### Protocole FIN DE PLATEAU

Passage du terrain 21 x 20 au terrain 28 x 20 pour les U7

### EVOLUTION DU BALLON MAGIQUE ET DU DÉFI EN FONCTION DES PÉRIODES

### LA SAISON

Période n°1	Sept à Oct
Période n°2	Nov à Déc
Période n°3	Janv à Fév
Période n°4	Mars à Avril
Période n°5	Mai à Juin

\* Diffusion uniquement du ballon magique et des défis pour les périodes 1 et 2



# INSTALLATION DU TERRAIN

U6 U7

## CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX

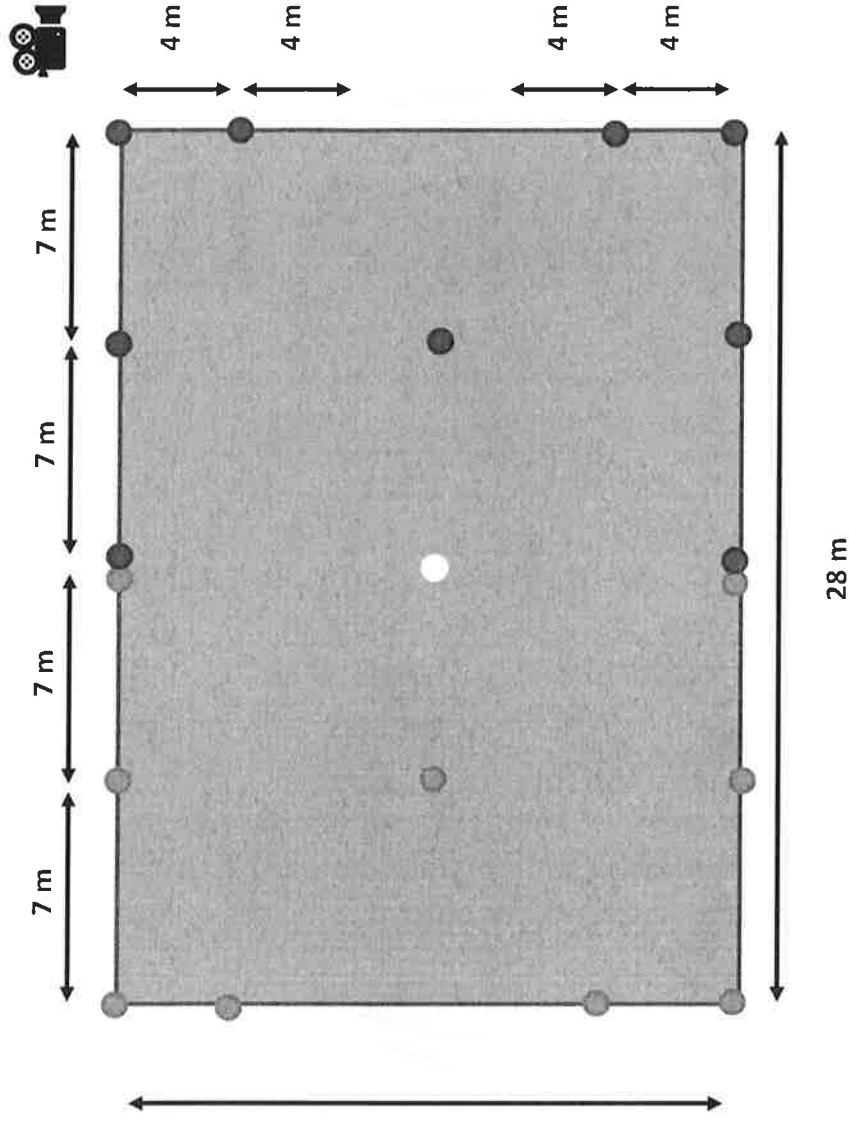
### RIGUEUR ET SIMPLICITÉ

#### 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)



# IDENTIFICATION DES OFFICIELS


U6

U7

CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX (RIGUEUR)

## Avec une chasuble de couleurs

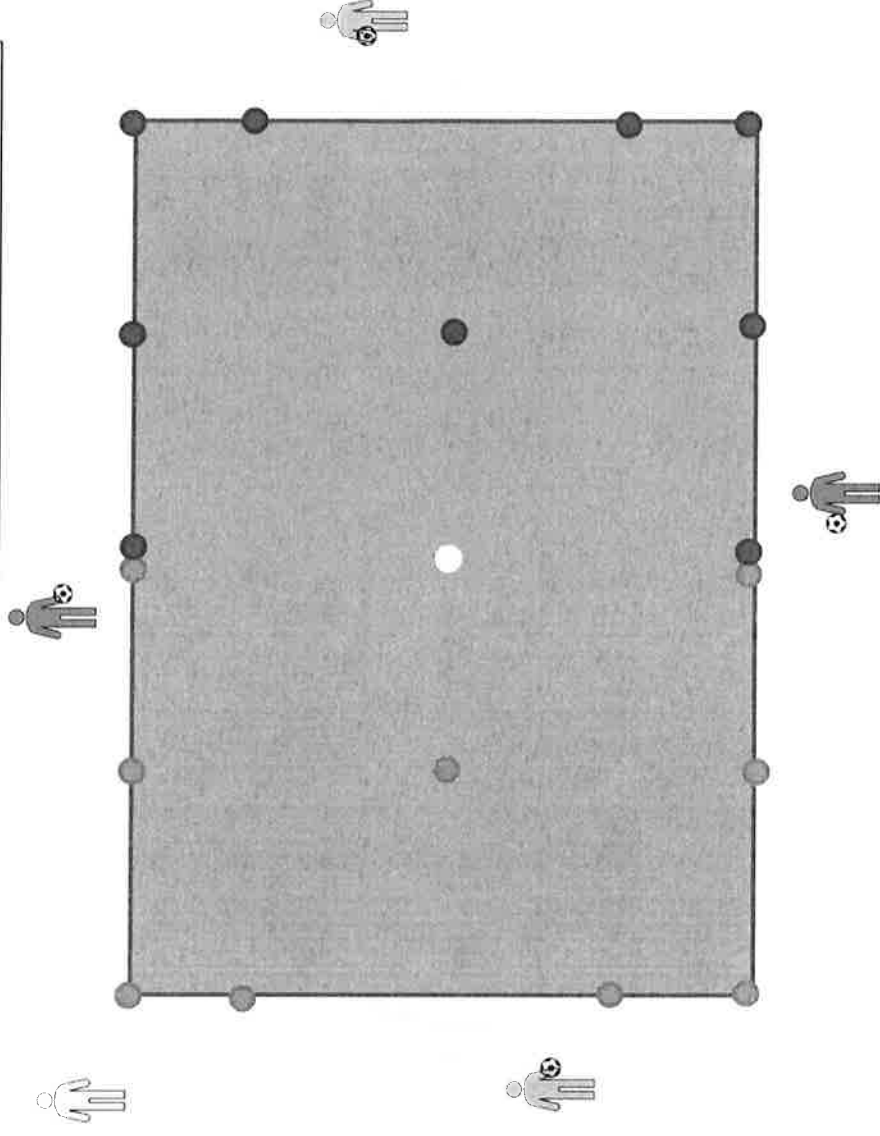
- 1 délégué de plateau qui veille au bon climat des plateaux
- 1 référent accueil qui assure des missions d'accueil des équipes, d'installation dans les vestiaires et d'informations

 • 1 responsable technique qui assure l'organisation, la coordination du plateau

 • 1 parent ballon qui se trouvent derrière chacun des buts

## Sans chasuble de couleurs

- 1 éducateur par équipe



# CADRAGE DES EFFECTIFS

## CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX (RIGUEUR)

U6

U7

### Pratique U6/U7 :

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

Dans le cadre d'une pratique dissociée entre les U6 et les U7, le nombre de joueurs/joueuses autorisé(e)s sera :

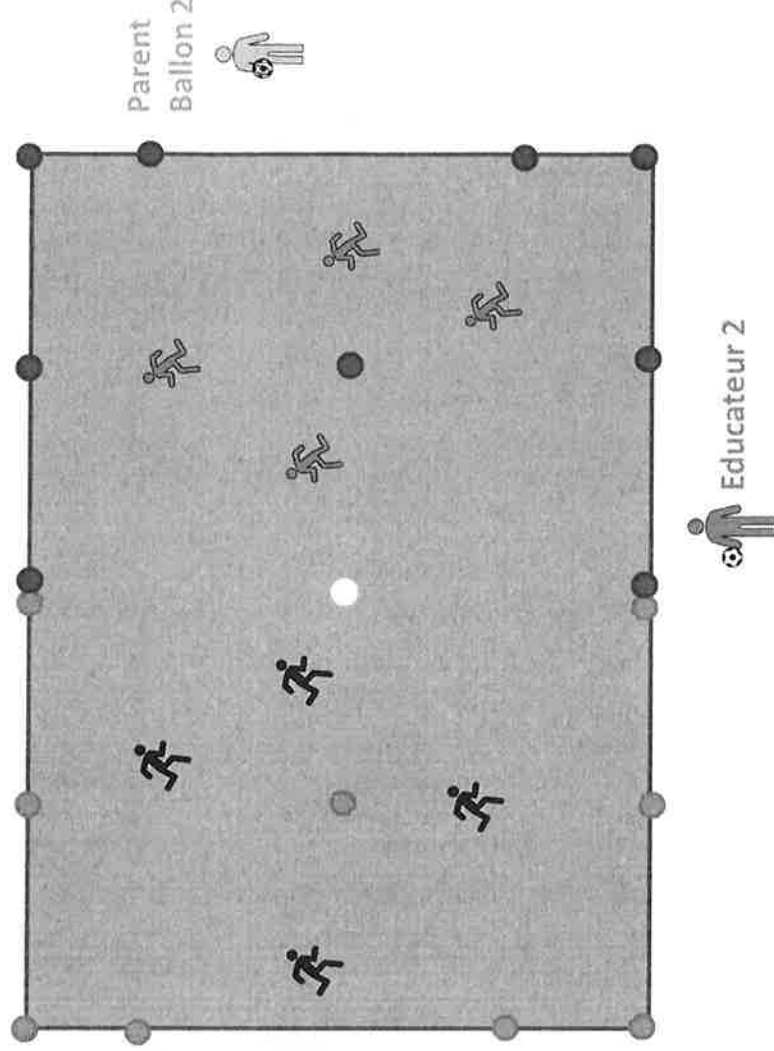
- **U6 U7 : 4 contre 4**

Dans le cadre d'une pratique dissociée par **niveau 1 et 2** sur le même terrain, le nombre de joueurs/joueuses autorisé(e)s sera :

**4 contre 4**



Educateur 1



Parent  
Ballon 1



# LE BALLON MAGIQUE

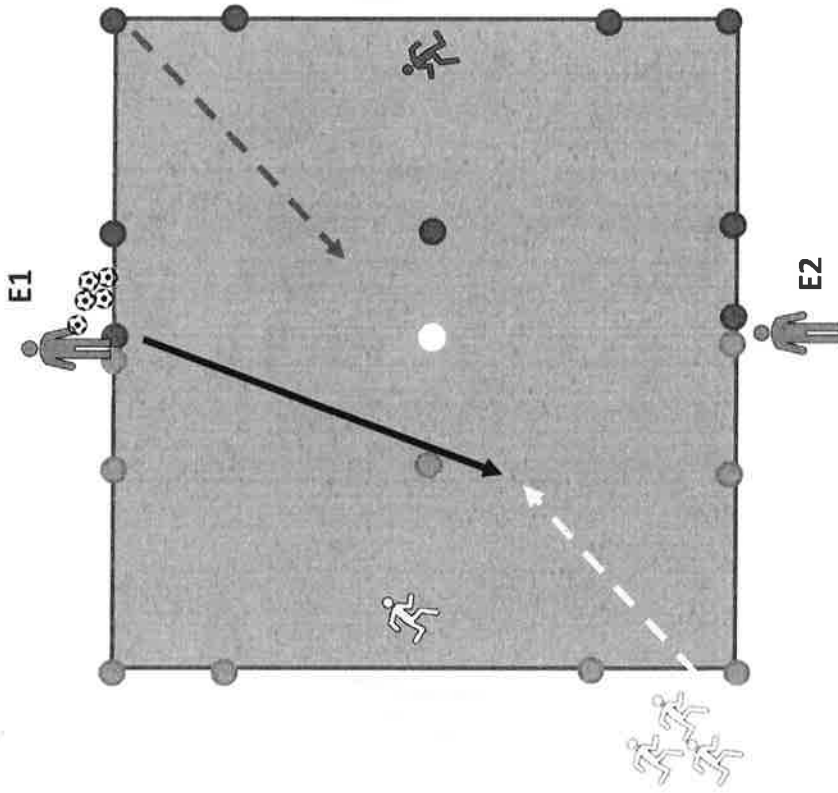
## OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

U6

U7

### 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<sup>ème</sup> 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

PÉRIODE 1 ET 2

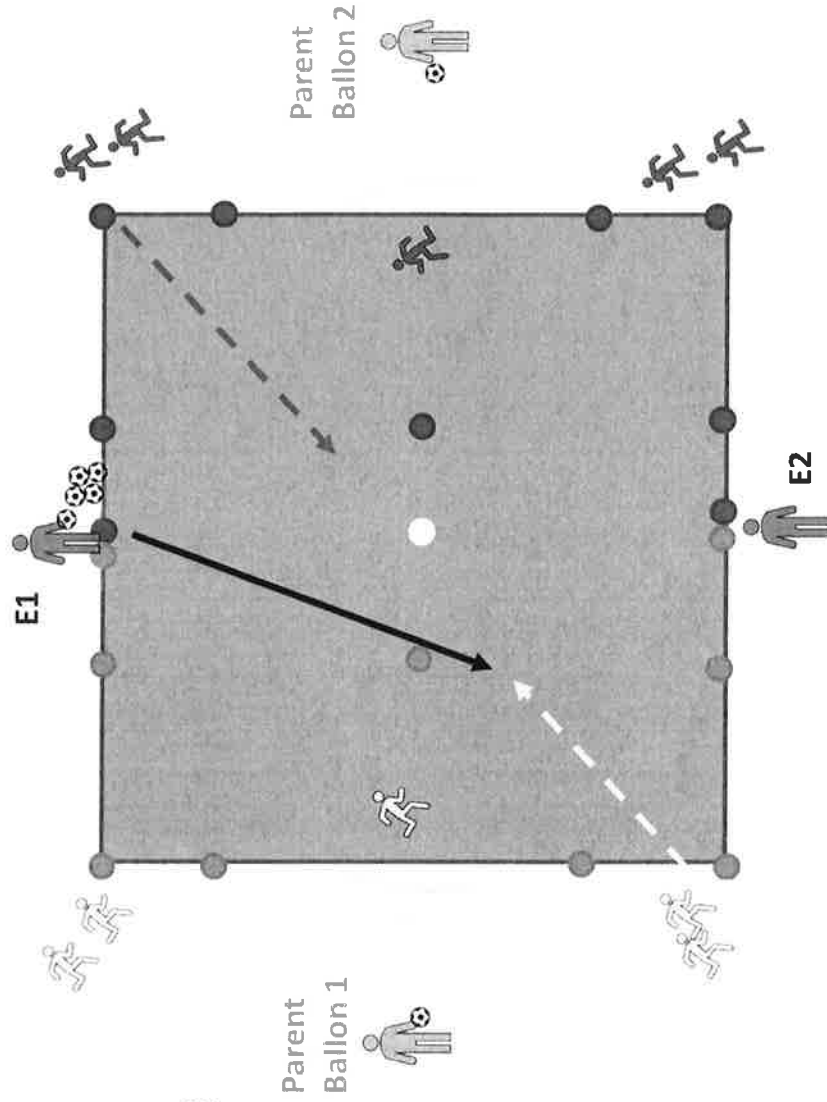
U6

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.

➔ *Précision* : Les parents-ballon sont en charge de redonner le ballon à l'animateur du ballon magique pour assurer la continuité du jeu et l'augmentation du temps de pratique des enfants.



# DÉFI-JEU U7

U6 U7

PÉRIODE 1

## 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 :

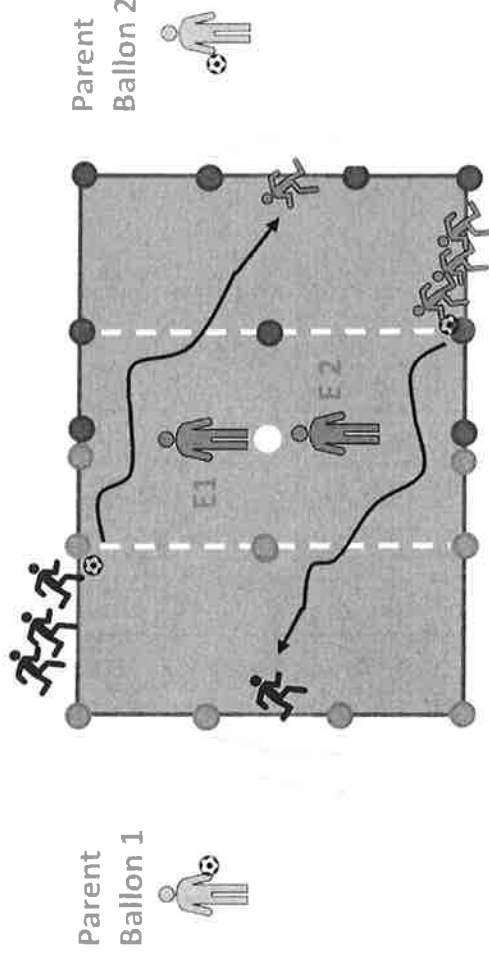
Départ depuis la ligne de touche opposée.

## Animation :

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

## Matériel :

- 2 ballons par équipe





# DÉFI-JEU U7

U6 U7

PÉRIODE 2

## Consignes :

Conduite de balle, pour tirer au but dans la zone protégée en contournant la coupelle du point de pénalty avec gardien de but. Départ du joueur dès que le joueur précédent à tirer. Retour du joueur au départ avec le ballon pour le suivant.

## But :

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

## Variante :

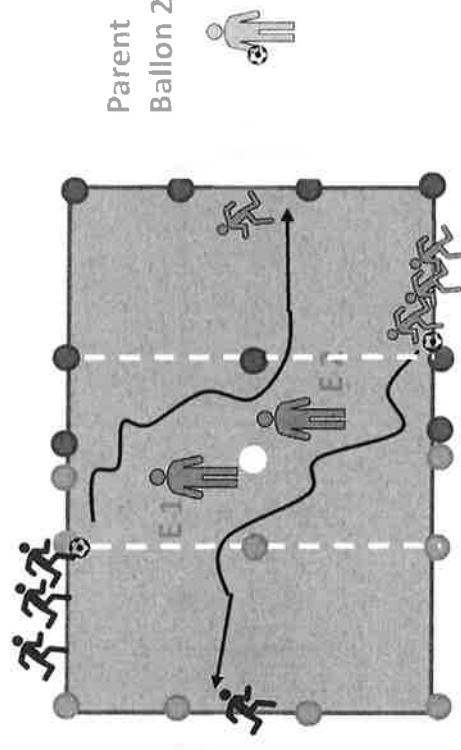
Départ depuis la ligne de touche opposée.

## Animation :

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

## Matériel :

- 2 ballons par équipe

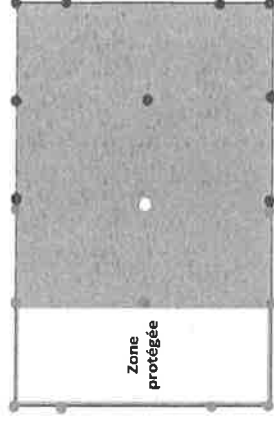


# LOIS DU JEU - NOUVEAUTÉS

U6

U7

## OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

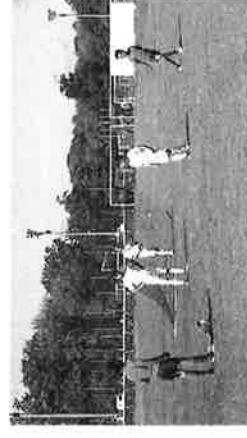


1. Relance protégée : **Dans la zone des 7m** (l'adversaire pourra entrer dans cette zone quand le ballon est touché par le joueur ou quand le ballon est sorti de la zone protégée).
  2. Coup de pied de réparation (penalty) : **Sur la ligne des 7m au milieu du but**
  3. Rentrée de touche
  4. Coup de pied de coin (corner)
- ➔ **Précision** : Si le joueur/joueuse décide de rentrer en conduite de balle suite à un corner ou à une touche, il/elle joue librement et donc il/elle peut tirer et donc marquer un but.

2 options pour le joueur/joueuse

OU

Conduite de balle  
Passe



5. Temps de jeu : **50 minutes – découpé en 5 parties de 10 min**  
Toutes les équipes réalisent la même activité sur le même temps

# 2 PROTOCOLES

RESTAURATION DU CLIMAT ET MISE EN PLACE D'ÉVÈNEMENTS FESTIFS

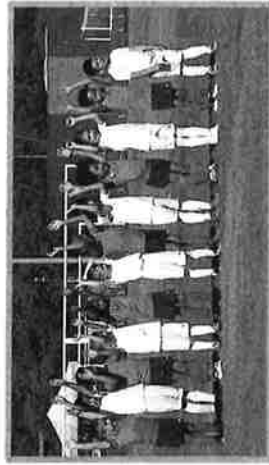
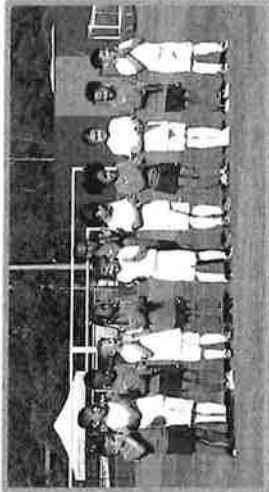
U6

U7



## DEBUT DE PATEAU

- Applaudissement des enfants puis ola
- ⇨ Remerciements aux adultes de les laisser jouer



## FIN DE PATEAU

- Clapping par l'ensemble des personnes présentes
- ⇨ Remerciements

