

U6

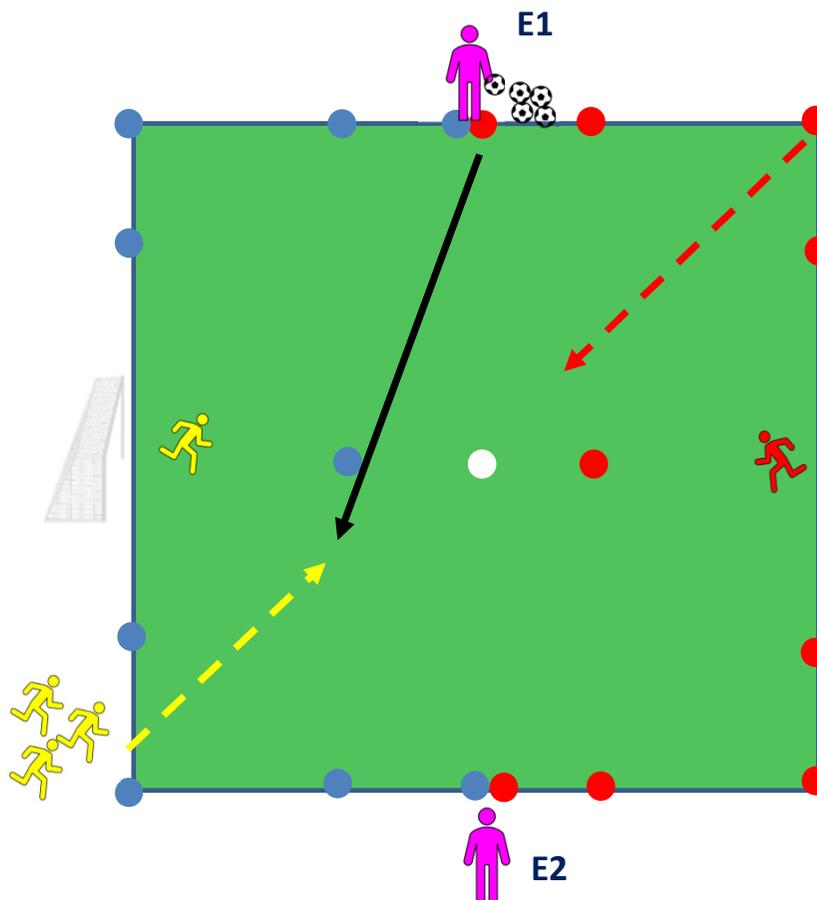
U7

# LE BALLON MAGIQUE

## 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<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

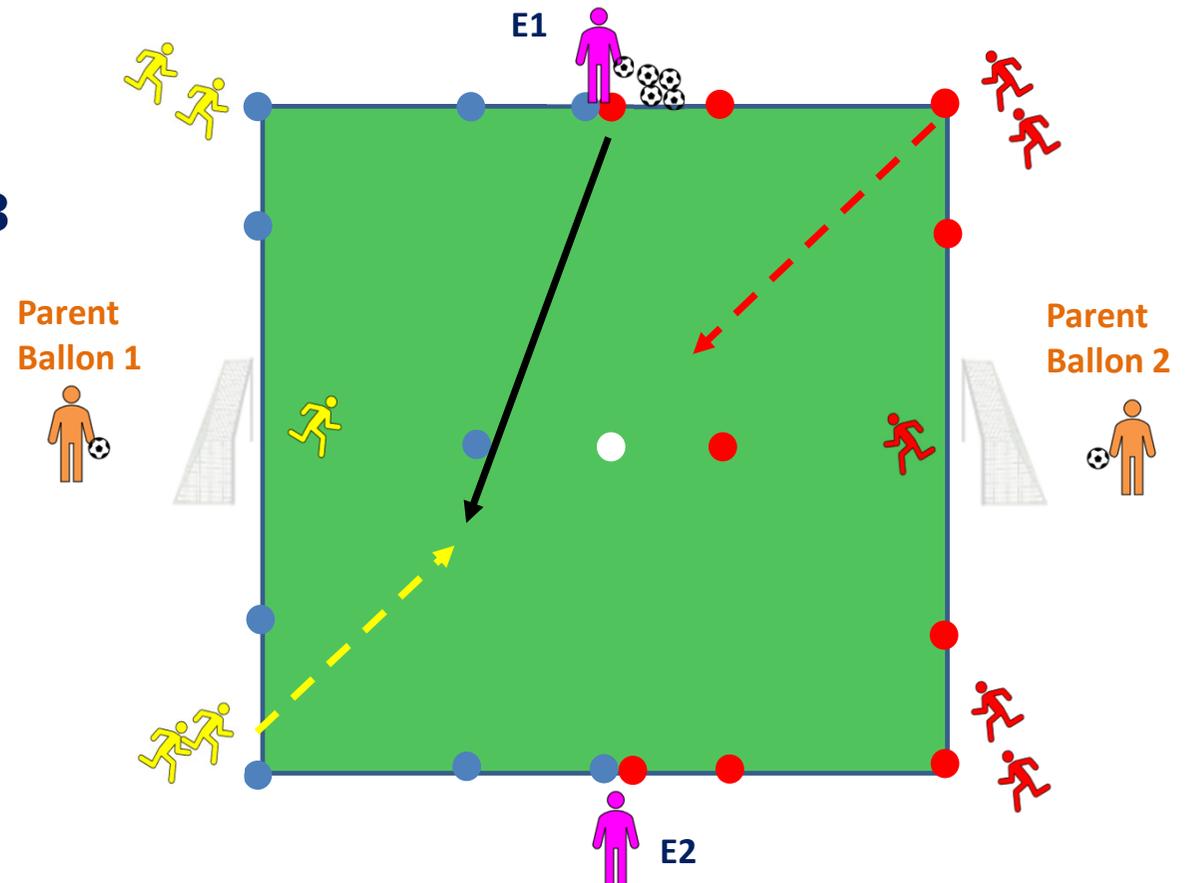
U6

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

PÉRIODE 1

U6

U7

## 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 :

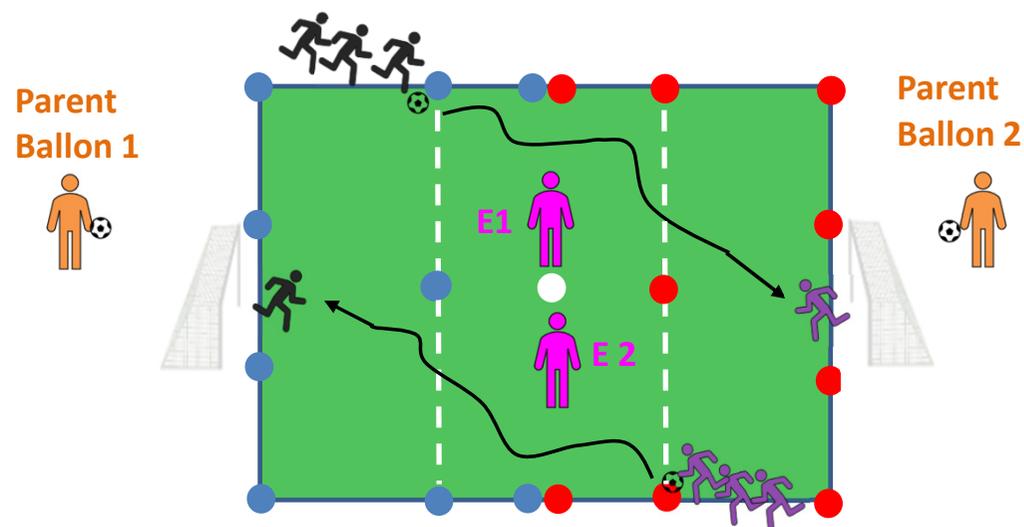
Départ depuis la ligne de touche opposée.

## Animation :

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

## Matériel :

- 2 ballons par équipe



# DÉFI-JEU U7

PÉRIODE 2

U6

U7

## 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 :

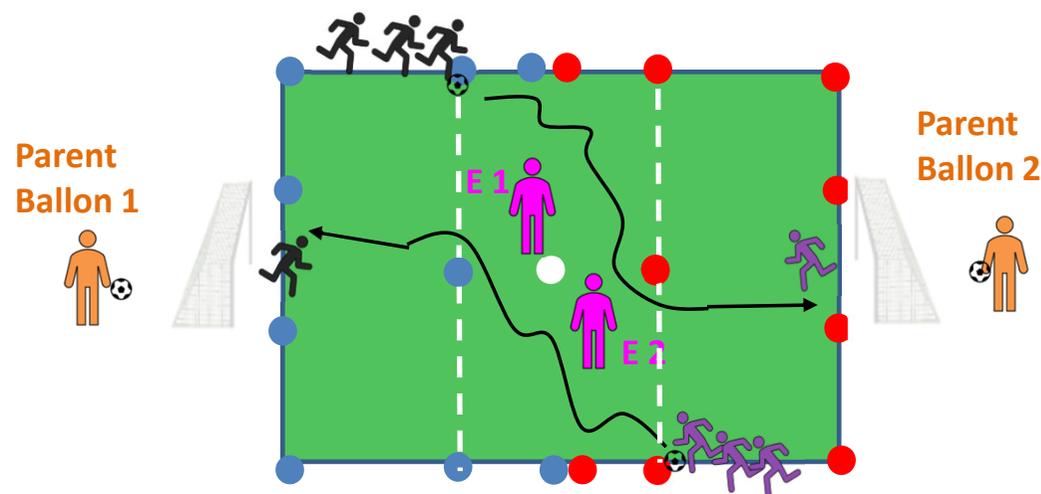
Départ depuis la ligne de touche opposée.

## Animation :

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

## Matériel :

- 2 ballons par équipe



# INSTALLATION DU TERRAIN

## CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX

U6

U7

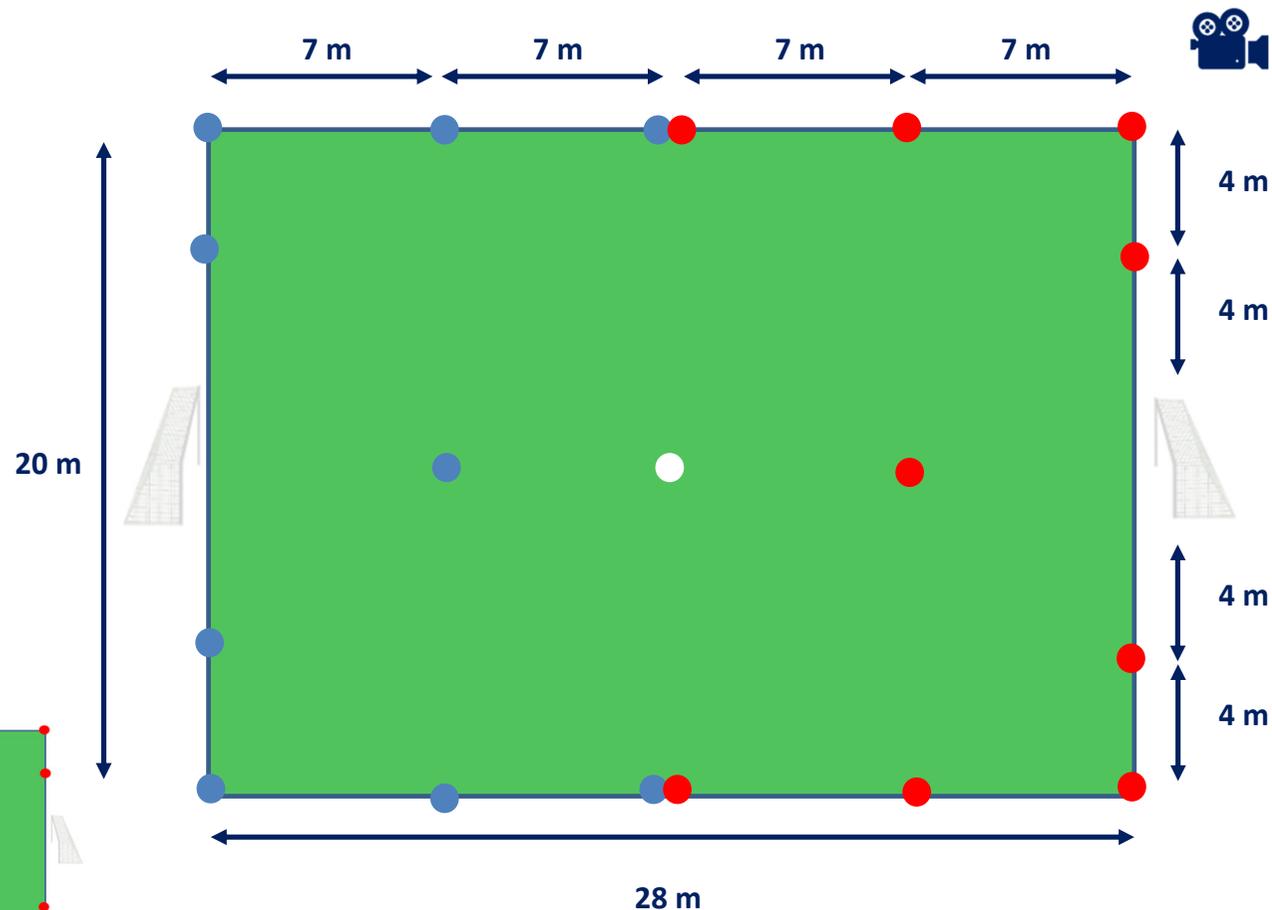
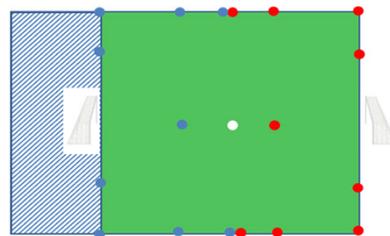
### RIGUEUR ET SIMPLICITÉ

#### 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

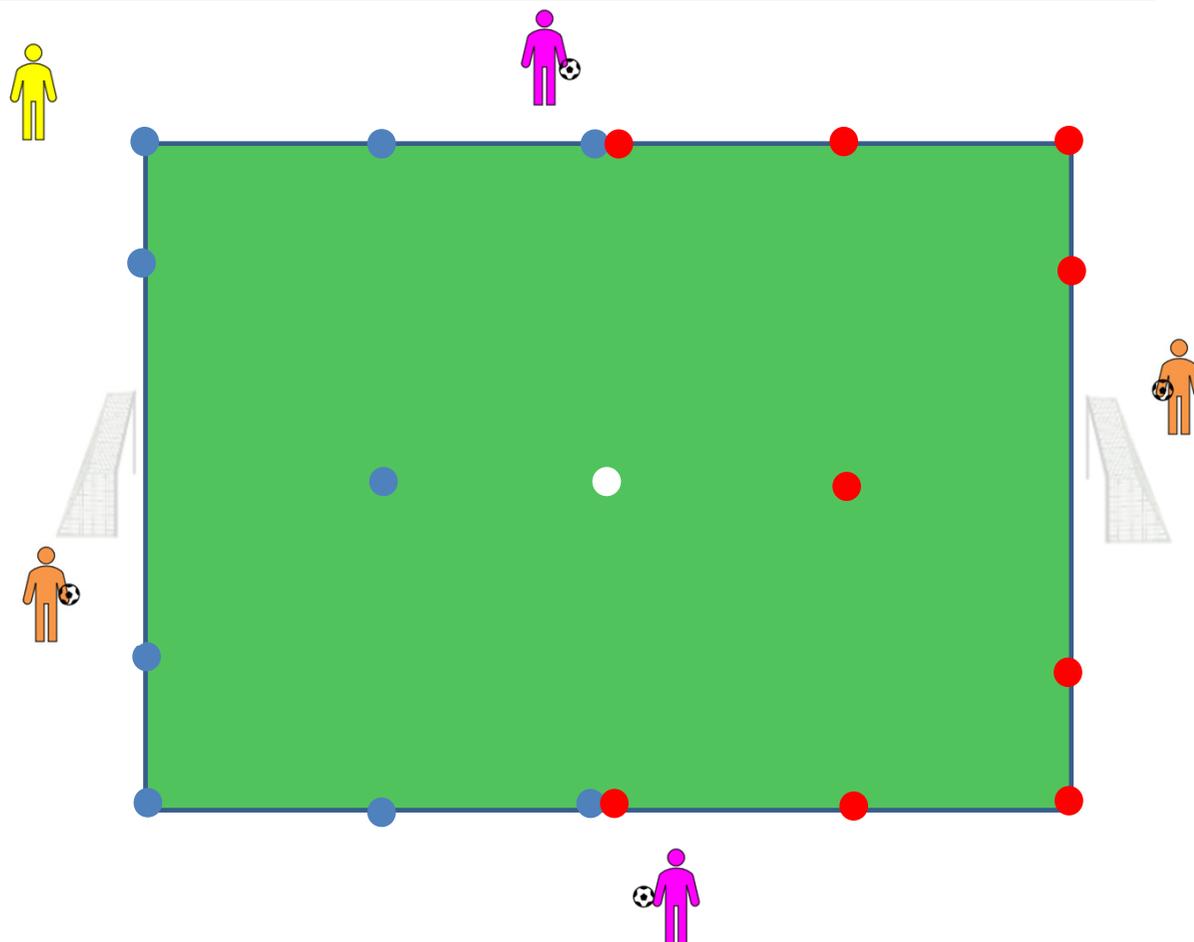
- 1 délégué de plateau qui veille au bon climat des plateaux
- 1 référent accueil qui assure des missions d'accueil des équipes, d'installation dans les vestiaires et d'informations
- 1 responsable technique qui assure l'organisation, la coordination du plateau
- 1 parent ballon qui se trouvent derrière 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 :

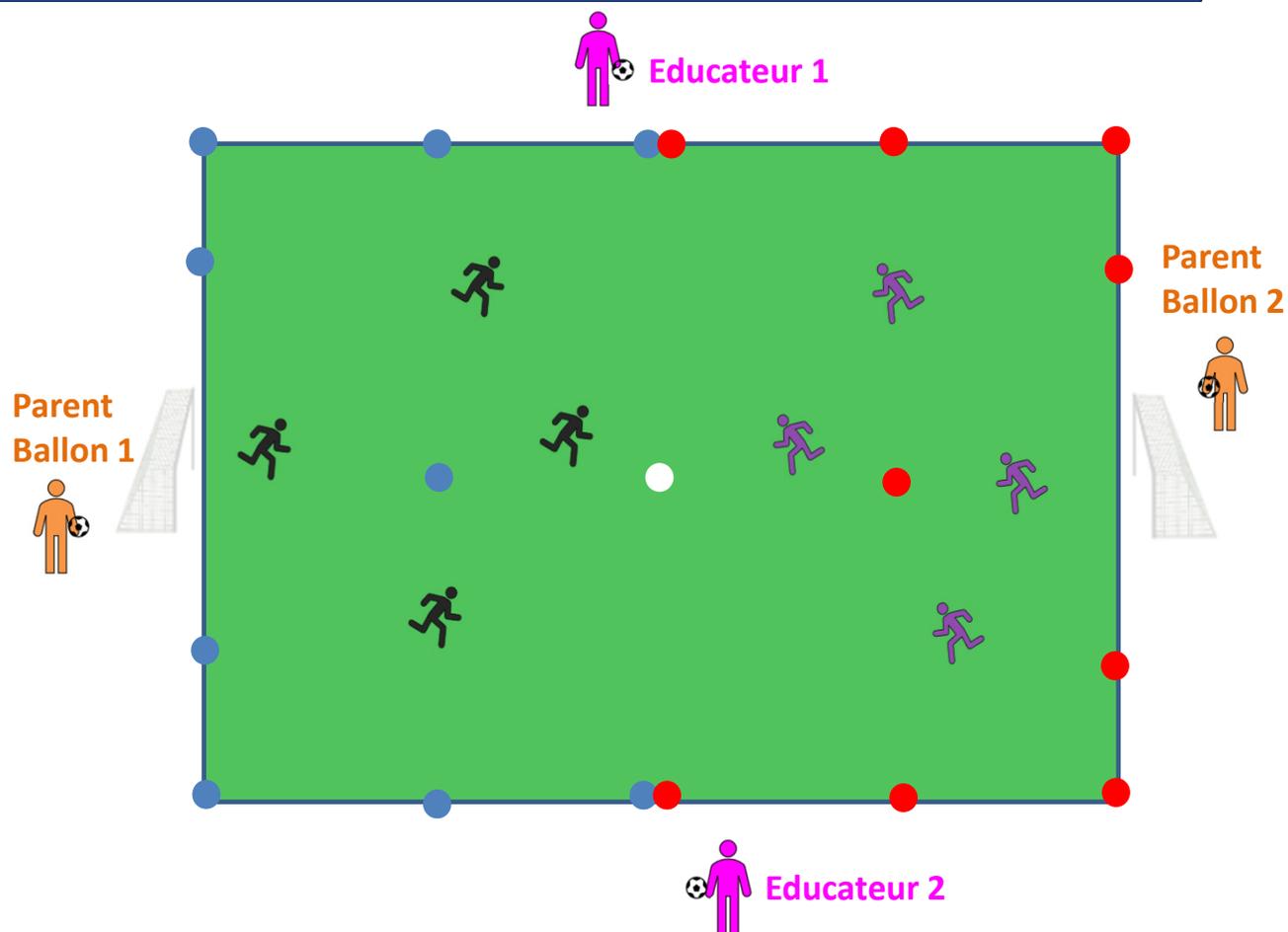
Nbre de joueurs/joueuses autorisé(e)s : **4 contre 4**

Dans la 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**





# LE CONTENU

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

### 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

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

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

### 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*



# LOIS DU JEU - NOUVEAUTÉS

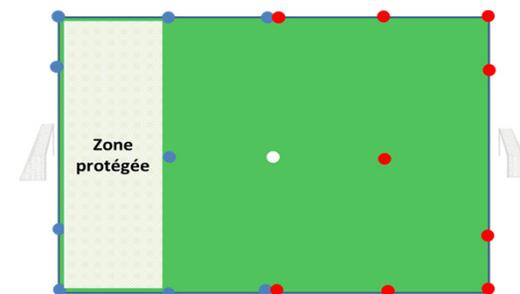
U6

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)

2 options pour le  
joueur/joueuse

➔  
OU

Conduite de balle

Passe



➔ 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.

### 5. Temps de jeu : 50 minutes – découpé en 5 parties de 10 min

*Toutes les équipes réalisent la même activité sur le même temps*



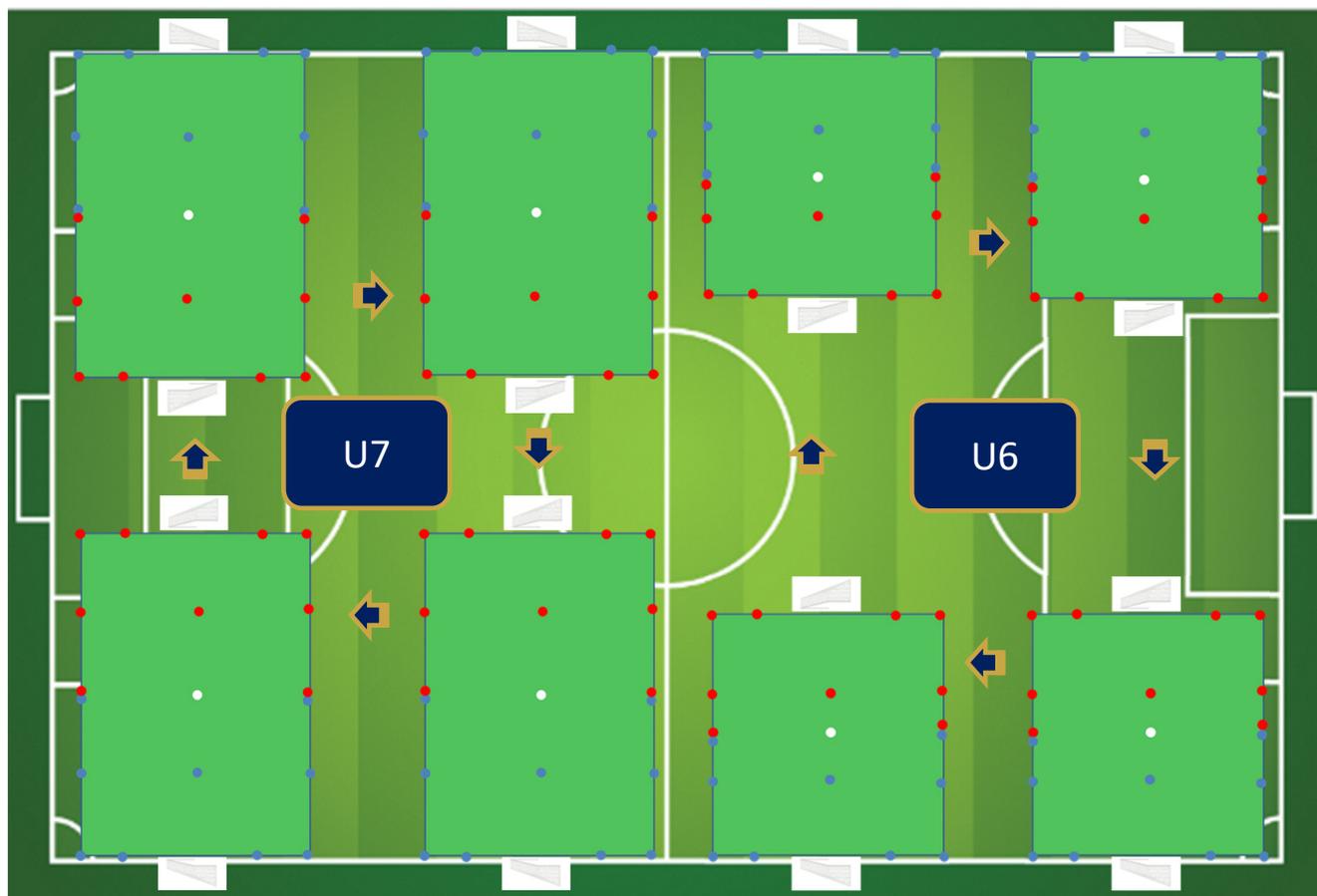
# ORGANISATION DU PLATEAU

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 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



# 2 PROTOCOLES

U6

U7

RESTAURATION DU CLIMAT ET MISE EN PLACE D'ÉVÈNEMENTS FESTIFS



## 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

