



RENTRÉE DU FOOTBALL U6/U7

SAMEDI 23 SEPTEMBRE 2017

Après-midi

13h – 16h

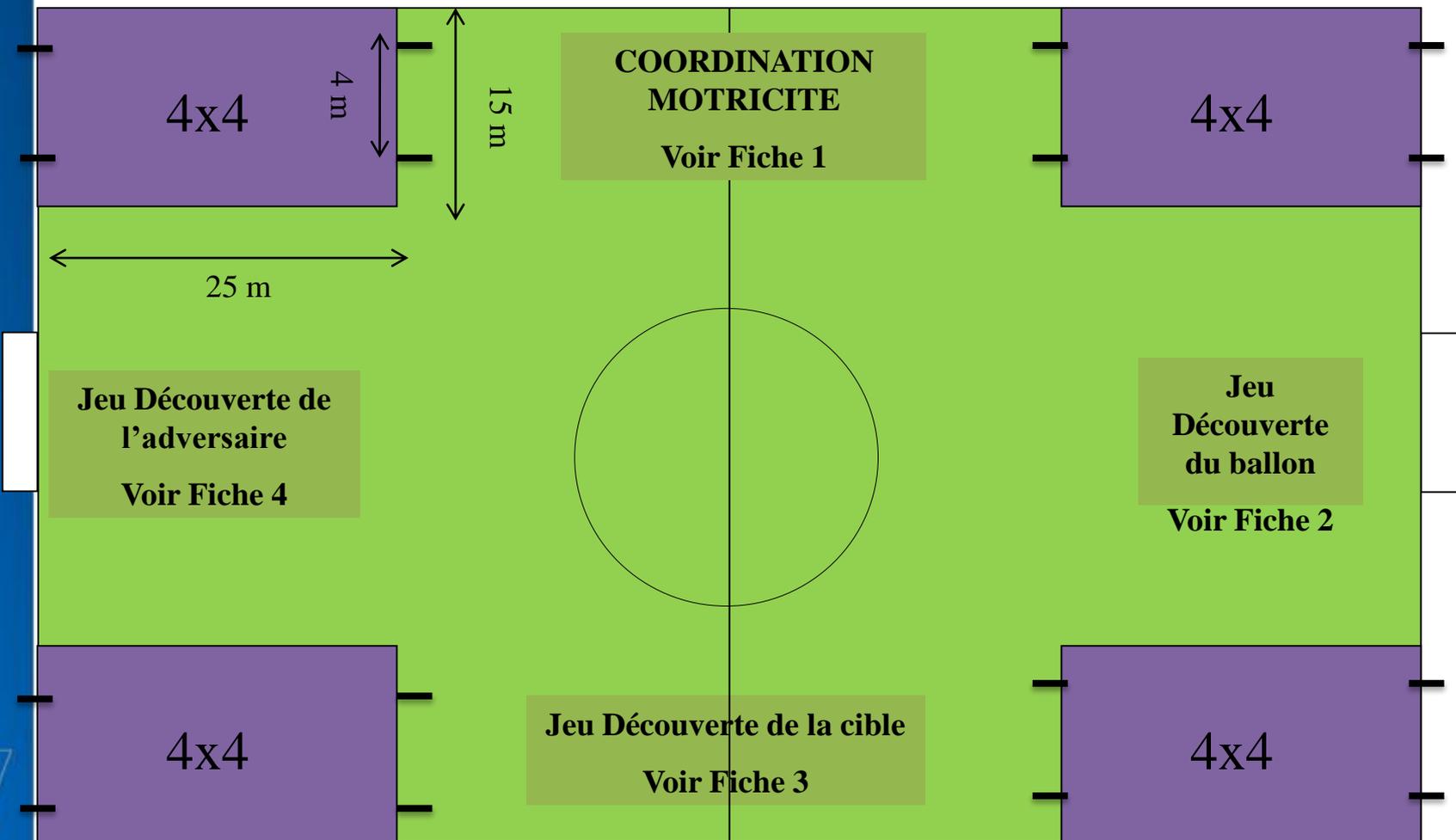
95



Plateau type Journée d'Accueil U6/U7

12 à 16 équipes (4 joueurs + 2 à 3 remplaçants)

Plateau = 4 ateliers ou jeu (4x6') / 4 rencontres (4x6')





Lois du jeu U6/U7 – 4c4

➤ Match de 6'

➤ 4 c 4 avec GdB

➤ Les équipes s'auto arbitrent, l'encadrement technique assurant le bon déroulement des rencontres

➤ Les rentrées en touche s'effectuent au pied au sol ou en conduite de balle

➤ Le hors-jeu n'existe pas.

➤ GdB:

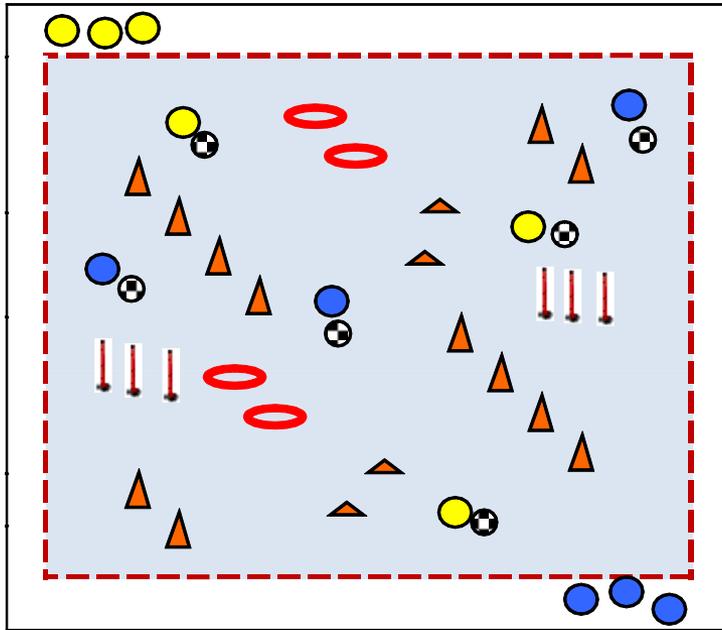
- ✓ Relance protégée à 8m
- ✓ Volée et 1/2 volée interdit

➤ Tacle Interdit



Fiche 1

Plateau type Journée d'Accueil U6/U7 Fiche 1 – Coordination/Motricité (6')



Objectif : Développement moteur

But : Se déplacer dans l'air de jeu en utilisant tous les ateliers

Consignes : Utiliser l'espace (ne pas se suivre) Aller doucement pour bien réaliser chaque atelier (garder la maîtrise du ballon). Compter les ateliers réalisés par son partenaire

Variantes: Réaliser quelques passages de découverte des ateliers sans ballon
Réaliser deux passages avec ballon
Réaliser deux passages sous forme de relais (changer d'atelier)

Veiller à... Bien utiliser l'espace , alterner travail avec et sans ballon et , avoir peu de joueur en attente.



Fiche 2

Plateau type Journée d'Accueil U6/U7 Fiche 2 – Jeu Découverte du ballon(6')

JEU

1-2-3 soleil 3

Thème de séance :
Reconnaître la cible

U7

Matériel

		X	X	X		10

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

5	5		

Partie	Tache	Descriptif	Elements pedagogiques
	<p>Objectif : <i>Reconnaître la cible à attaquer</i></p> <p>But : le joueur qui atteint le 1er la zone but marque un point.</p> <p>Consignes : L'éducateur prononce "1-2-3 Soleil", les joueurs doivent se déplacer en conduite de balle vers la zone but. Dès que l'éducateur a terminé sa phrase, il se retourne, le joueurs doivent s'arrêter et faire la statue avec un pied sur le ballon. Si un joueur est surpris en train de bouger, il va sur la ligne de départ.</p>		<p>Variables</p> <p>Varié le rythme d'énonciation de la phrase.</p> <p>Méthode Pédagogique</p> <p>ACTIVE</p> <p>Laisser jouer - Observer - Questionner</p> <p>Veiller à ...</p> <p>L'activité des enfants Encourager et valoriser Rythme d'énonciation de la phrase</p>



Fiche 3

Plateau type Journée d'Accueil U6/U7 Fiche 3 – Jeu Découverte de la cible (6')

JEU

Les Déménageurs 3

Matériel

			X		X	X

Thème de séance :
Reconnaître la cible

U7

Effectif

5	5		

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Partie	Tache	Descriptif	Elements pedagogiques
	<p>Objectif : <i>Reconnaître la cible</i></p> <p>But : L'équipe qui aura le moins de ballons dans sa maison marque 1 pt.</p> <p>Consignes : Au signal, je dois vider ma maison : amener en conduite de balle le ballon dans la maison de l'équipe adverse en passant obligatoirement par la route de mon équipe.</p>	<p>Durée 10' (séquences de 30")</p> <p>Nbre de joueurs 10</p> <p>Espace 40 X 20</p>	<p>Variables Remplir sa maison / Ajouter 1 ou 2 obstacles (plots, coupelles...)</p> <p>Méthode Pédagogique ACTIVE Laisser jouer - Observer - Questionner</p> <p>Veiller à ... L'activité des enfants Bien compter les points Encourager et valoriser</p>

Plateau type Journée d'Accueil U6/U7

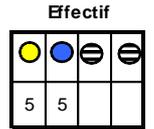
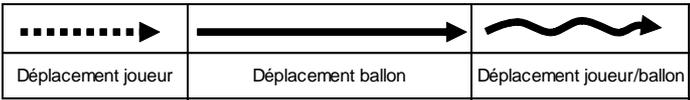
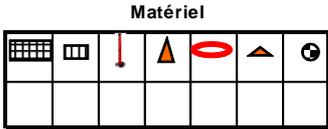
Fiche 4 – Jeu Découverte de l'adversaire (6')

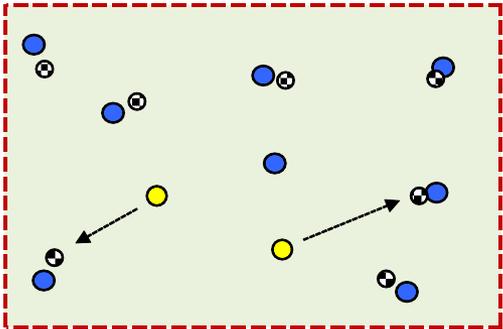
JEU

Les sorciers 2

Nom de séance :
découverte de l'adversaire

U7



Partie		Tache	Descriptif	Elements pedagogiques
Jeu	Objectif : Reconnaître un joueur adverse.	Durée 10'		Variables
	But : Conserver son ballon dans l'espace de jeu face à un ou plusieurs adversaires.			* Un seul sorcier * Deux sorciers
	Consignes : * Les sorciers doivent sortir les ballons des autres joueurs. * Si leur ballon est sorti, ils doivent rester sur place en écartant les jambes. * Pour les délivrer, leurs partenaires doivent passer leur ballon entre les jambes.	Nbre de joueurs 10-janv		Méthode Pédagogique
	Espace 15 x 20 m	ACTIVE		Laisser jouer - Observer - Questionner
				Veiller à ...
				* Faire identifier l'espace de jeu * Identifier le / les sorcier(s) * Occuper tout l'espace de jeu pour améliorer ses chances de conserver le ballon.