

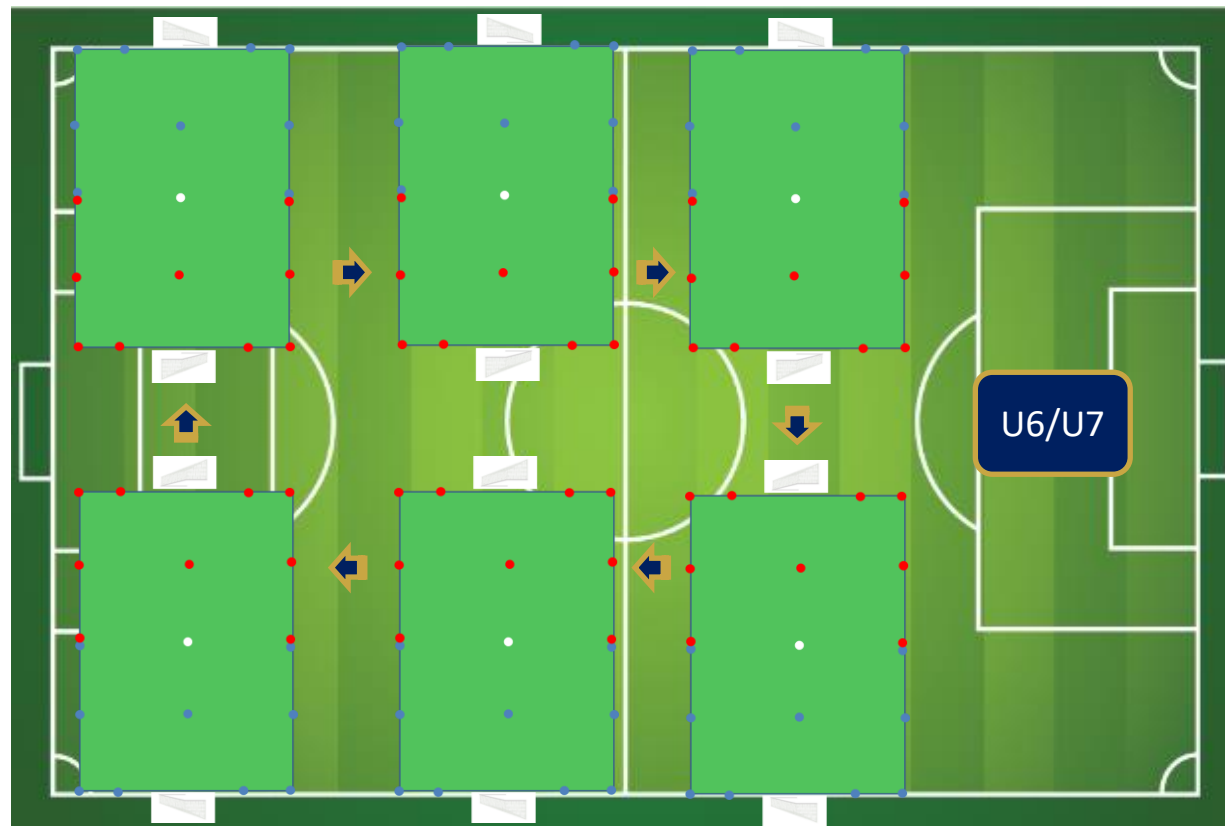
ORGANISATION DU PLATEAU 24/25

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
- **Un plateau unique:**
 - Plateau U6/U7 (2 années d'âge)
- **Chaque équipe devra se déplacer avec:**
 - 2 ballons minimum
 - Un jeu de chasubles
 - 1 binôme éducateur / parent (si possible)



INSTALLATION DU TERRAIN

U6

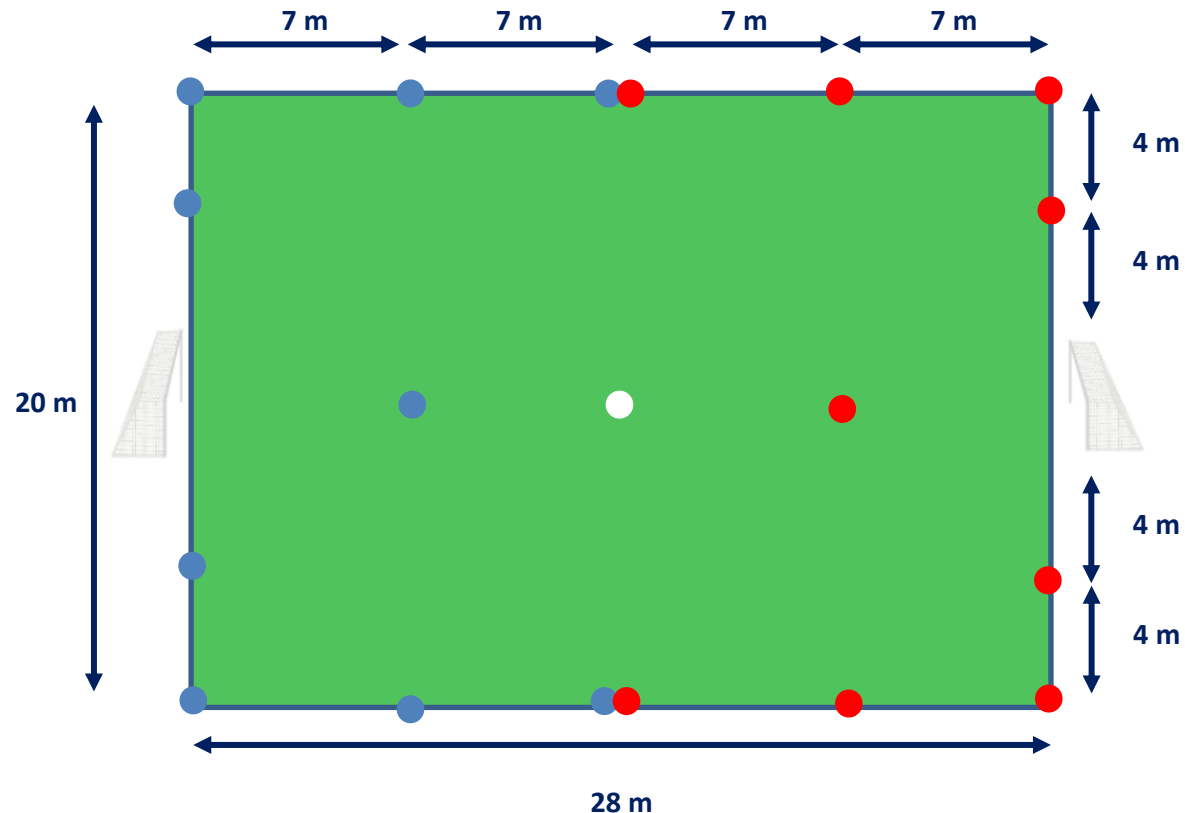
U7

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)



U6

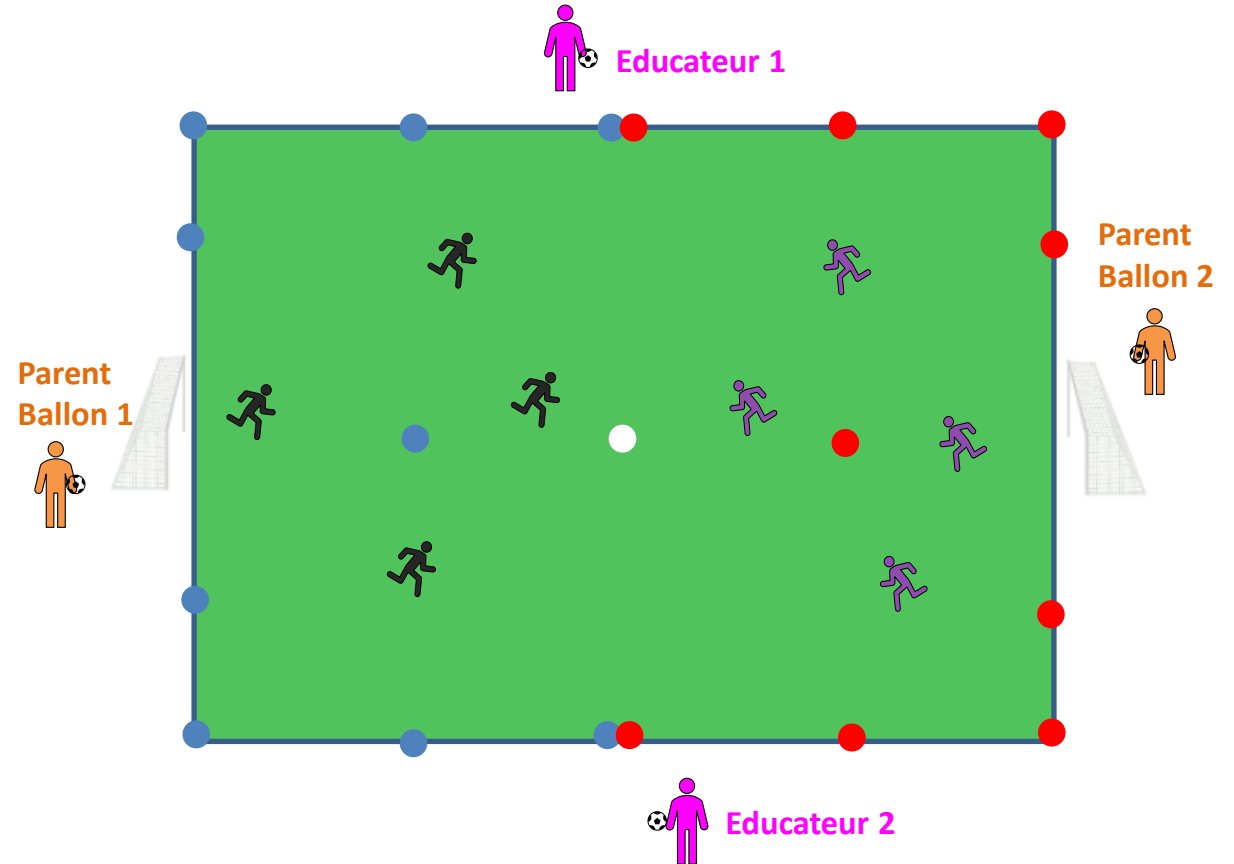
U7

CADRAGE DES EFFECTIFS

CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX (RIGUEUR)

Pratique U6/U7 :

Nbre de joueurs/joueuses autorisé(e)s : **4 contre 4**
(3 contre 3 possible)



2 PROTOCOLES

U6

U7

RESTAURATION DU CLIMAT ET MISE EN PLACE D'ÉVÈNEMENTS FESTIFS



DEBUT DE PATEAU

- Applaudissement des enfants
 - ⇒ Remerciements aux adultes de les laisser jouer



FIN DE PATEAU

- Ex Clapping par l'ensemble des personnes présentes
 - ⇒ Remerciements

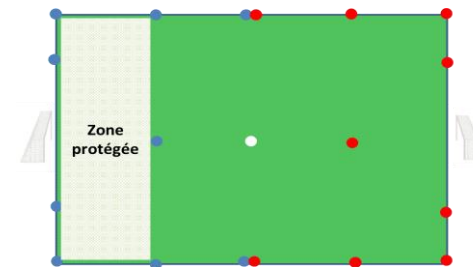


LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

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. Rentrée de touche

3. Coup de pied de coin (corner)

2 options pour le joueur/joueuse



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.

4. Coup de pied de réparation (penalty) : Sur la ligne des 7m au milieu du 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

Séquence n°1 10 min	Ballon Magique 2c2 (dont GdB) puis 3C3 (dont GdB)
Séquence n°2 10 min	Défi - Jeu
Séquence n°3 10 min	Match 4c4
Séquence n°4 10 min	Match 4c4
Séquence n°5 10 min	Match 4c4

U6

U7

ORGANISATION DU PLATEAU 24/25

SAISON 2024-2025

**TEMPS N°1
10 MIN**

**LE BALLON
MAGIQUE**



U6

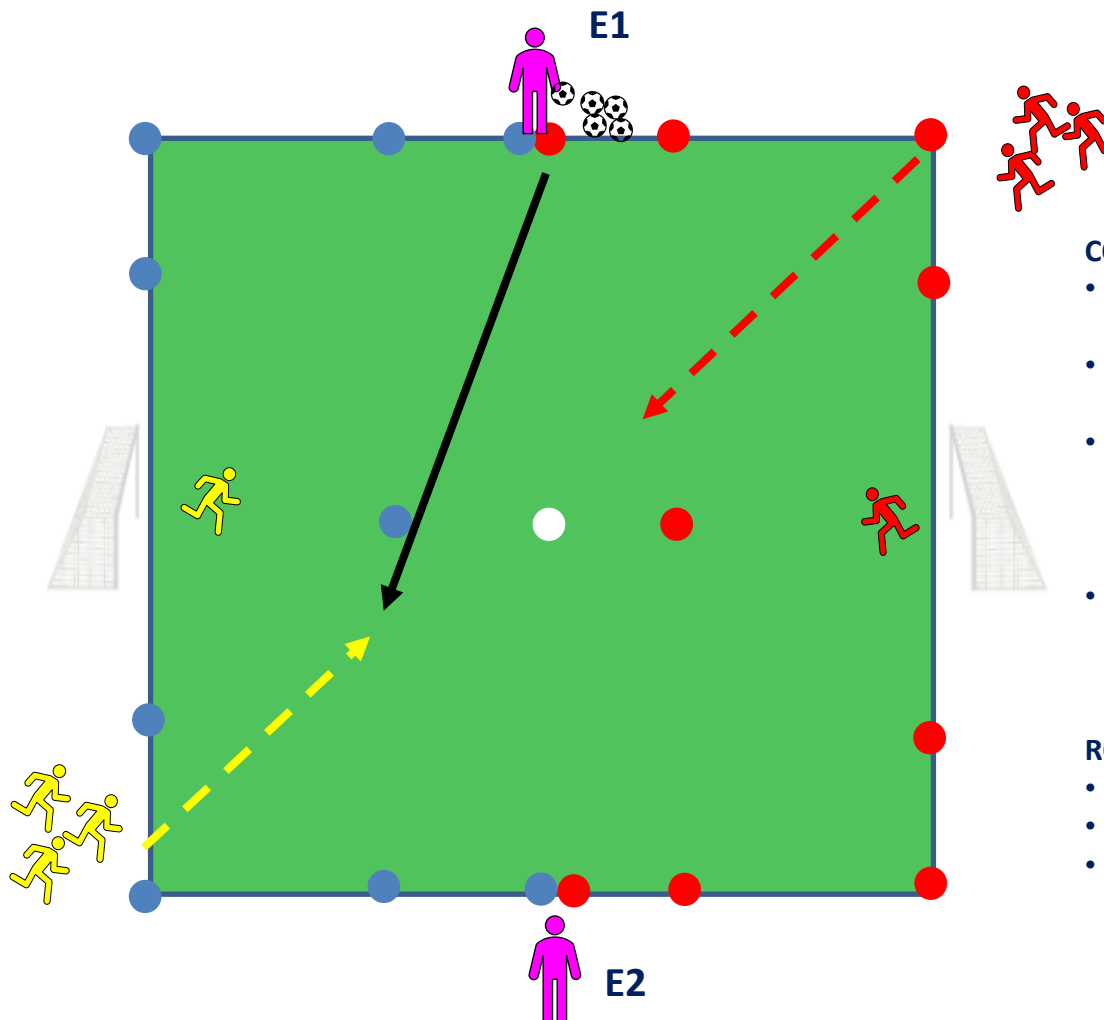
U7

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^{ème} 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

U6

U7

ORGANISATION DU PLATEAU 24/25

SAISON 2022-2023

TEMPS N°2
10 MIN

LE DEFI-JEU



DÉFI-JEU U7

PÉRIODE 1 – OCTOBRE

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

