



Journée de Rentrée U7 U6 / U7

Samedi 28 Septembre 2024 - ORGANISATION DISTRICT

· de **10H00 à 12H00** – Journée de Rentrée U7

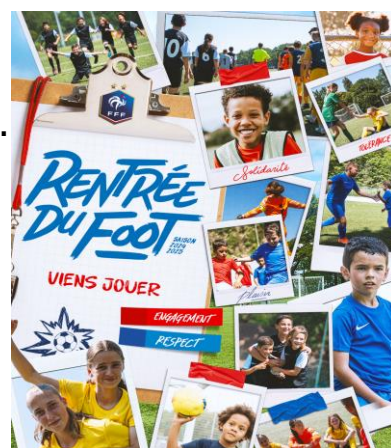
72 équipes engagées pour cette journée de rentrée du Football des U7.

- Site de l'ENTENTE CHER NORD - stade Pierre de Coubertin - ARGENT SUR SAULDRE : 8 équipes
- Site de l'ES JUSTICES - stade de la rottée - BOURGES : 7 équipes
- Site de l'ES MOULON - stade de la sente aux loups - BOURGES : 7 équipes
- Site de L'ES TROUY- stade municipal - TROUY : 7 équipes
- Site de L'OL MEHUN PORTUGAIS - stade des acacias - MEHUN SUR YEVRE : 7 équipes
- Site de L'US CHARENTON - stade municipal - CHARENTON DU CHER : 8 équipes
- Site du BOURGES FC - stade Yves du Manoir - BOURGES : 7 équipes
- Site du FC NERONDES - stade Jean Madrak - NERONDES : 7 équipes
- Site du FC SAINT DOULCHARD - stade des verdins - SAINT DOULCHARD: 7 équipes
- Site du GROUPEMENT JEUNES TERRES VIVES - stade municipal - VASSELAY: 7 équipes

Les équipes sont convoquées à **10H00** précises selon la répartition ci-après.
Début des plateaux **10H30**.

Organisation

- entre 6 et 10 équipes réparties sur un 1/2 terrain à 11.
 - Plateau matchs (atelier si nombre d'équipes impair)
 - 5 temps de jeu de 10 minutes par équipe
- si il y a un nombre impair d'équipes, possibilité, avec les remplaçants des clubs présents de former une équipe supplémentaire avec un maximum de 10 équipes.



Cette opération de début de saison est placée sous le signe
* du Respect et de la Tolérance,
* du Plaisir de Jouer
* du Fair-Play,

ENTENTE CHER NORD (stade P. de Coubertin à ARGENT S/ SAULDRE)

· 8 ÉQUIPES

ENTENTE CHER NORD	2
E.B.S.V	2
US HENRICHEMONT MENETOU	2
US LES AIX RIANS	2

OL MEHUN PORTUGAIS (stade des acacias à MEHUN S/ YEVRE)

· 7 ÉQUIPES

OL MEHUN PORTUGAIS	2
ENTENTE CŒUR DE VALLEE	1
VIERZON FOOTBALL CLUB	4

ES TROUY (stade municipal à TROUY)

· 7 ÉQUIPES

ES TROUY	2
AS CHAPELLOISE	4
C2L FOOT	1

FC ST DOULCHARD (stade des verdins à ST DOULCHARD)

· 7 ÉQUIPES

FC SAINT DOULCHARD	4
ENTENTE BARANGEONNAISE	2
USA LURY MEREAU	1

FC NERONDES (stade Jean Madrak à NERONDES)

· 7 ÉQUIPES

FC NERONDES	1
CA GUERCHOIS	1
FC AVORD / AVENIR DE LA SEPTAINE	1
O LOIRE VAL D'AUBOIS	1
AS BAUGY	1
ES BRECY	1
US DUN	1

ES MOULON (stade de la sente aux loups à BOURGES)

· 7 ÉQUIPES

ES MOULON	3
AS PORTUGAIS	1
BOURGES GAZELEC	2
US PLAIMPIED	1

GROUPEMENT JEUNES TERRES VIVES (stade municipal à VASSELAY)

· 7 ÉQUIPES

GROUPEMENT JEUNES TERRES VIVES	4
ASL ALLOUIS	1
SL CHAILLOT	2

ES JUSTICES (stade de la rottée à BOURGES)

· 7 ÉQUIPES

ES JUSTICES	2
AS SAINT GERMAIN / US STE SOLANGE	3
US SAINT FLORENT	2

BOURGES FC (stade Yves du Manoir à BOURGES)

· 7 ÉQUIPES

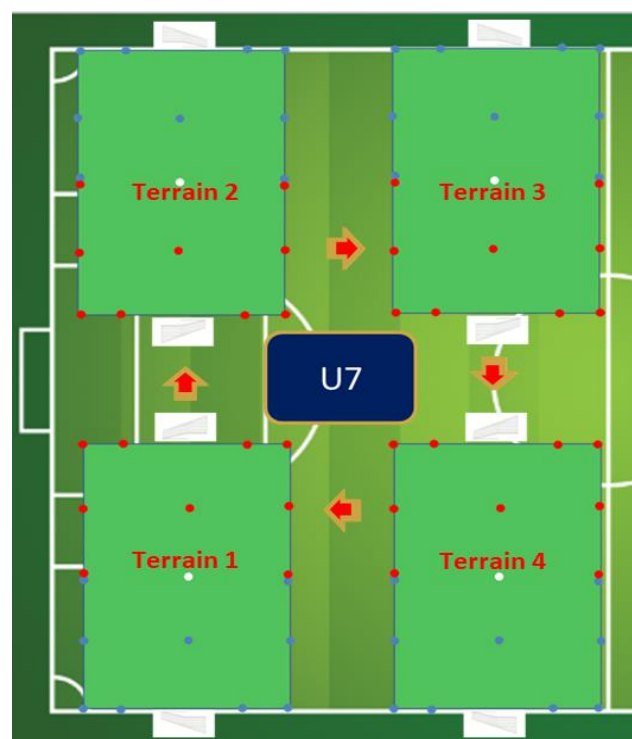
BOURGES FC	4
ENTENTE DE L'YEVRE	2
OL MORTHOMIERS	1

US CHARENTON (stade municipal à CHARENTON DU CHER)

· 8 ÉQUIPES

US CHARENTON	2
AS BIGNY VALLENAY	1
AS MEILLANTAISE	2
FC SAINT AMAND ORVAL	3





ESPACES DE JEU

(1/2 terrain à 11)



Déroulement de l'après midi

ORGANISATION A 8 EQUIPES

CHAQUE EQUIPE EFFECTUE 5 TEMPS DE JEU DE 10 MINUTES CHACUN COMME SUIT (Même principe de rotation qu'un plateau U7):

TEMPS 1 = Chaque équipe se met en place et effectue le Ballon Magique (1 c 1 + gardiens et un but rapproché sur une ligne de relance protégée)

TEMPS 2 = Repositionner les buts. Chaque équipe effectue le "défi"

TEMPS 3 = MATCH 1 Les équipes côté terrain bleu restent fixes et les rouges tournent dans le sens des aiguilles d'une montre

TEMPS 4 = MATCH 2 Les équipes côté terrain bleu restent fixes et les rouges continuent de tourner dans le sens des aiguilles d'une montre

TEMPS 5 = MATCH 3 Les équipes côté terrain bleu restent fixes et les rouges continuent de tourner dans le sens des aiguilles d'une montre

ORGANISATION A 10 EQUIPES

IDEM QUE L'ORGANISATION A 8 EQUIPES EN AJOUTANT SUR LA PARTIE DE TERRAIN A 11 LIBRE UN CINQUIEME TERRAIN

ORGANISATION A 6 EQUIPES

IDEM QUE L'ORGANISATION A 8 EQUIPES EN SUPPRIMANT LE TERRAIN 4

SI NOMBRE D'EQUIPES IMPAIR, L'EQUIPE EN ATTENTE EFFECTUE UN ATELIER AU CHOIX DU CLUB ORGANISATEUR (L'INSTALLATION DE L'ATELIER LUI INCOMBE FORCEMENT) OU UNE EQUIPE "MIXTE" EST CONSTITUEE AVEC LE SURPLUS DE JOUEURS DES EQUIPES PRESENTES (changer les joueurs

1 - 2 - 3 SOLEIL
SLALOM COMME MBAPPE

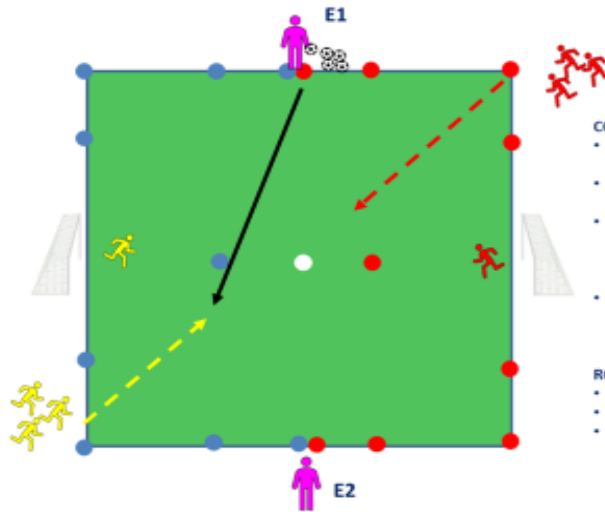
LE BALLON MAGIQUE

LE BALLON MAGIQUE 2C2*



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.



U6/U7

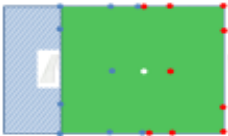
CONSEILS pour E1 :

- 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

ESPACES DE JEU



Dimension : 21 x 20 m
(suppression d'une bande du terrain de 7m x 20m)

* 2c2 = 1 joueur + 1 gardien

LE DEFI

LE DEFI-JEU



Consignes :

Conduite de balle, pour tirer au but **dans** la zone protégée **sans** 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 – Compter les buts

Matériel :

- **2 ballons minimum par équipe**



U6/U7

ESPACES DE JEU



Dimension : 28 x 20 m



PLAISIR



RESPECT



ENGAGEMENT



TOLÉRANCE



SOLIDARITÉ

1 - 2 - 3 SOLEIL

ORGANISATION		SCHEMA		DÉROULEMENT
MATÉRIEL PAR TERRAIN	EFFECTIF			CONSIGNES.
4 X 7 X 1/7 X	1 X 7 X			Le joueur Bleu énonce 1-2-3 soleil. Au même moment les joueurs Rouges partent en courant et doivent s'arrêter lorsque le mot « soleil » est prononcé. Le 1 ^{er} joueur arrivé sur la ligne a gagné. Si le joueur bouge, ce dernier repart sur la ligne de départ. Organiser des couloirs de 2 mètres sur la longueur du terrain pour chaque joueur Rouge.
ESPACE	TEMPS DE JEU			BUTS
L 15 M x l 20 M L = Longueur • l = largeur > Conduite de balle > Déplacement du joueur sans ballon > Passe courte > Passe longue	10'			1 ^{er} joueur arrivé sur la ligne marque 1 point.
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES				
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...	
<ul style="list-style-type: none"> Possibilité de rajouter des joueurs, mais agrandir l'espace et le nombre de couloirs. 	<ul style="list-style-type: none"> Ajouter 1 ballon à chaque joueur, à la main puis, au pied. Ajouter des obstacles. 	<ul style="list-style-type: none"> Faire répéter l'action. Observer / Orienter. Animer / Encourager / Valoriser. 	<ul style="list-style-type: none"> Démontrer. Compter les points et valoriser. Rythme d'énonciation de la phrase. Inverser les rôles. 	

SLALOM COMME MBAPPE

ORGANISATION		SCHEMA		DÉROULEMENT
MATÉRIEL PAR TERRAIN	EFFECTIF			CONSIGNES.
4 X 6 X 4/4 X	4 X 4 X			Des duos s'affrontent sur un parcours de conduite + tir de précision. Chaque duo dispute 4 manches, 2 à gauche et 2 à droite. La 1 ^{re} et la 3 ^{ème} sont des découvertes. La 2 ^{ème} et la 4 ^{ème} sont des défis comptabilisés. Un place 2 buts, 1 pour chaque gardien. Possibilité de faire un atelier par équipe. Veiller aux distanciations, un ballon par joueur.
ESPACE	TEMPS DE JEU			BUTS
L 15 M x l 20 M L = Longueur • l = largeur > Conduite de balle > Déplacement du joueur sans ballon > Passe courte > Passe longue	10'			Le but est validé si le tir est effectué avant la limite imposée (6 mètres). Chaque but marqué vaut 1 point.
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES				
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...	
<ul style="list-style-type: none"> Si nombre impair, 1 joueur passe deux fois. 	<ul style="list-style-type: none"> Possibilité de mettre des portes dans les buts. Intégrer le Programme Educatif Fédéral. Compter uniquement le but le plus rapide. 	<ul style="list-style-type: none"> Faire répéter l'action. Observer / Orienter. Animer / Encourager / Valoriser. 	<ul style="list-style-type: none"> Démontrer le jeu. Faire identifier les zones à atteindre. Bien compter les points et changer de côtés. Critères de réalisations à énoncer. 	

Comme vu en Réunion de rentrée, possibilité de jouer à 3 contre 3 en adaptant les dimensions des terrains

BONNE JOURNEE DE RENTREE A TOUTES ET A TOUS

Pour tout renseignement: Pierre GENOT 07 58 56 53 46 / pgenot@cher.fff.fr