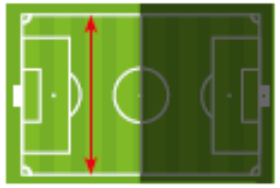
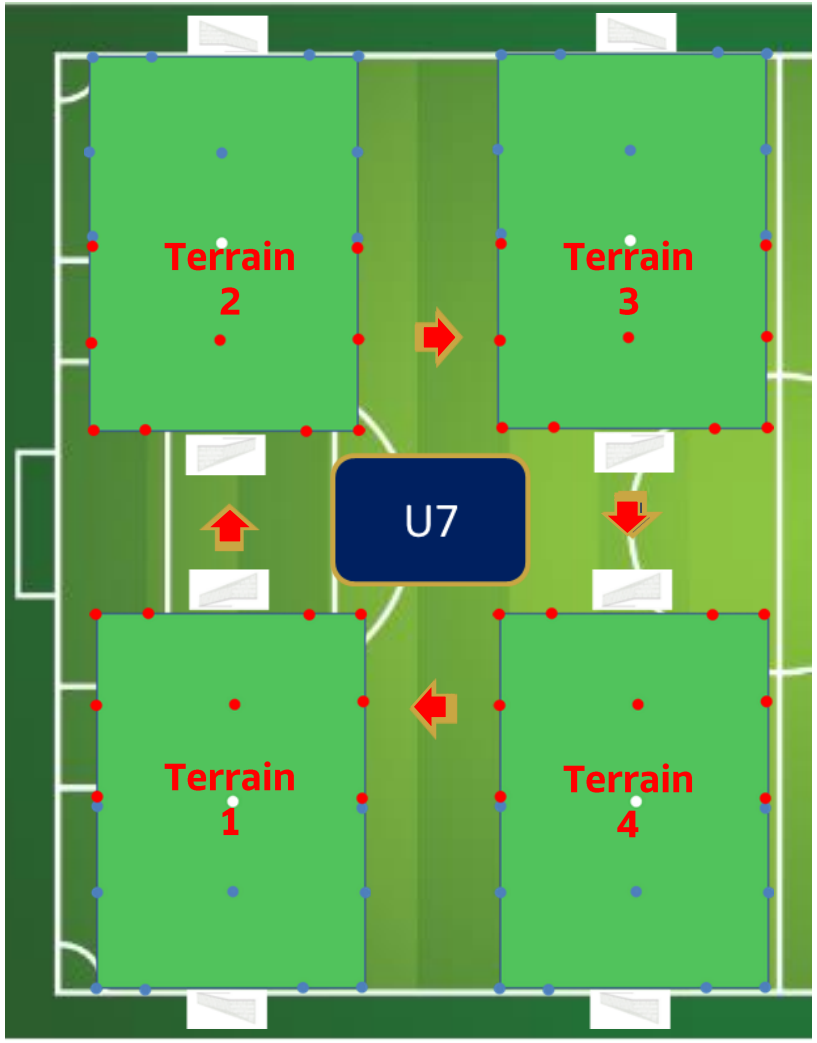
# LE PLATEAU U7

## ESPACES DE JEU

(1/2 terrain à 11)





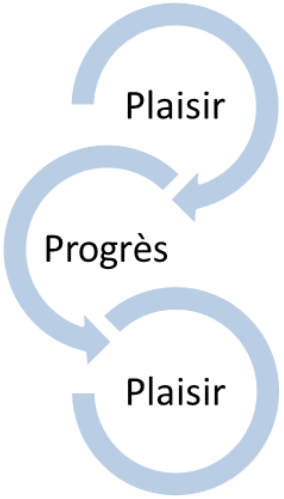

U6/U7

## 5 TEMPS DE JEU de 10 minutes:

- *Temps 1* = chaque équipe effectue le « ballon magique 2c2* »
- *Temps 2* = chaque équipe effectuer le « défi »
- *Temps 3* = Début des rotations
  = Match 1
- *Temps 4* = Match 2
- *Temps 5* = Match 3

(*Exemple pour une équipe rouge*: Temps 1=Terrain 1→Temps 2=Terrain 1→Temps 3=Terrain 2 →Temps 4=Terrain 3→Temps 5=Terrain 4)

*Si nombre d'équipe impair sans possibilité d'en constituer une supplémentaire, remplacer un terrain de match par le Jeu préconisé. L'équipe installée sur ce terrain est considérée « rouge » pour les rotations.*




- **Simplification des rotations :**
  - Les équipes camp bleu restent sur place.
  - Les équipes camp rouge tournent dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du Temps 3.
  - En cas de nombre impair d'équipes, constituer une équipe supplémentaire.

- **Chaque équipe devra se déplacer avec:**
  - 2 ballons minimum
  - Un jeu de chasubles
  - 1 binôme éducateur / parent

** 2c2 = 1 joueur + 1 gardien*

# LE PLATEAU U7

ESPACES DE JEU U6/U7

## RIGUEUR ET SIMPLICITE

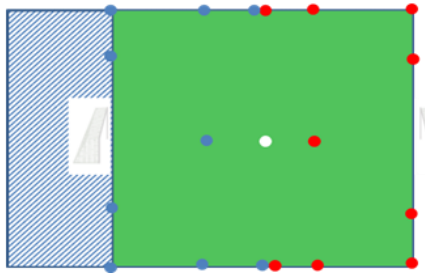
**Terrain 4c4 (catégorie U7) :**

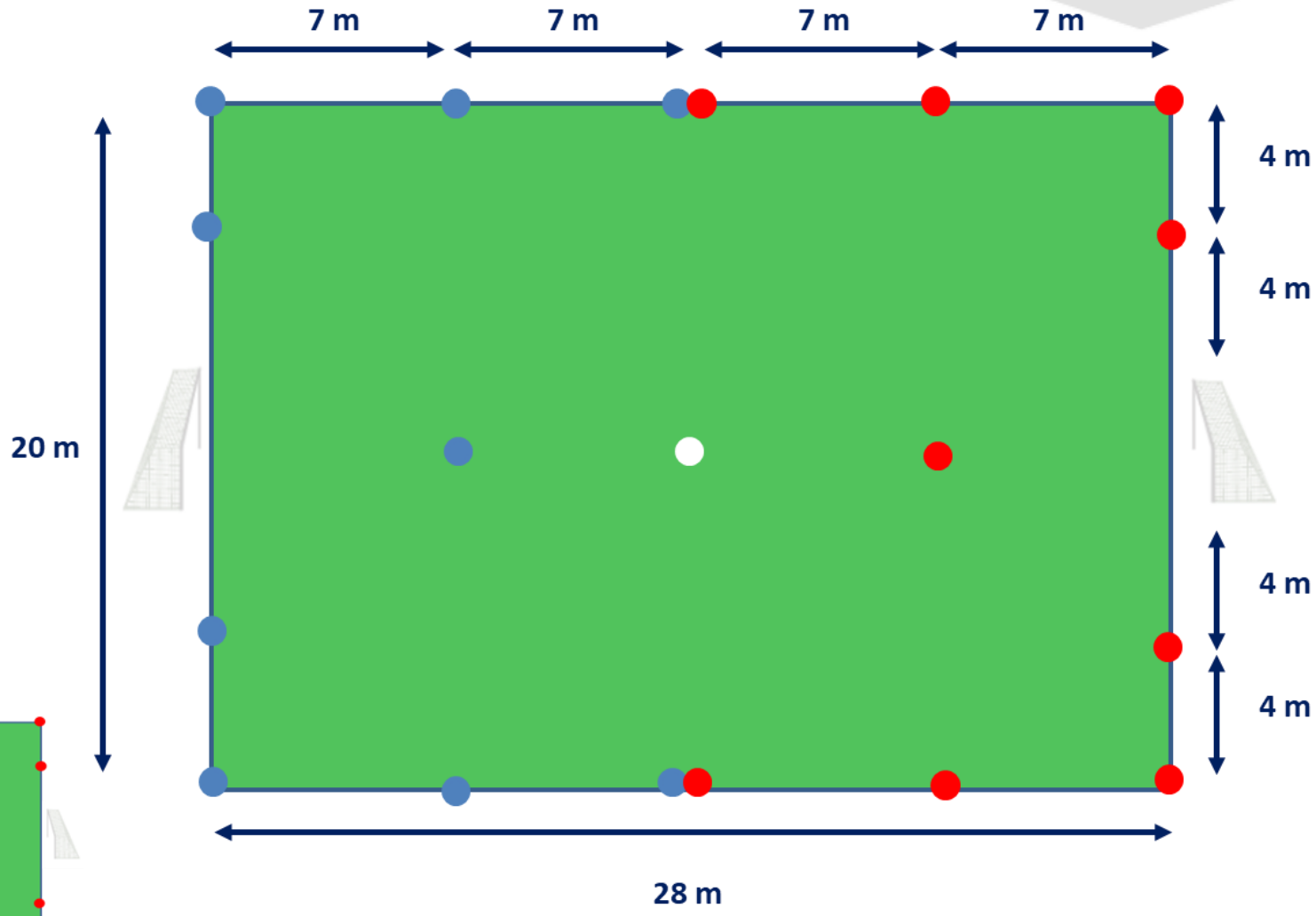
- Dimension : 28 x 20 m
- Multiple de 7 sur la longueur
- Multiple de 4 sur la largeur
- But avec filet de 4m x 1,5m
- Balisage avec notion de camp (9 coupelles bleues / 9 coupelles rouges et 1 coupelle blanche → kit de délimitation)

**Terrain 3c3 (catégorie U6), défi-jeu :**

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

(Ballon magique)





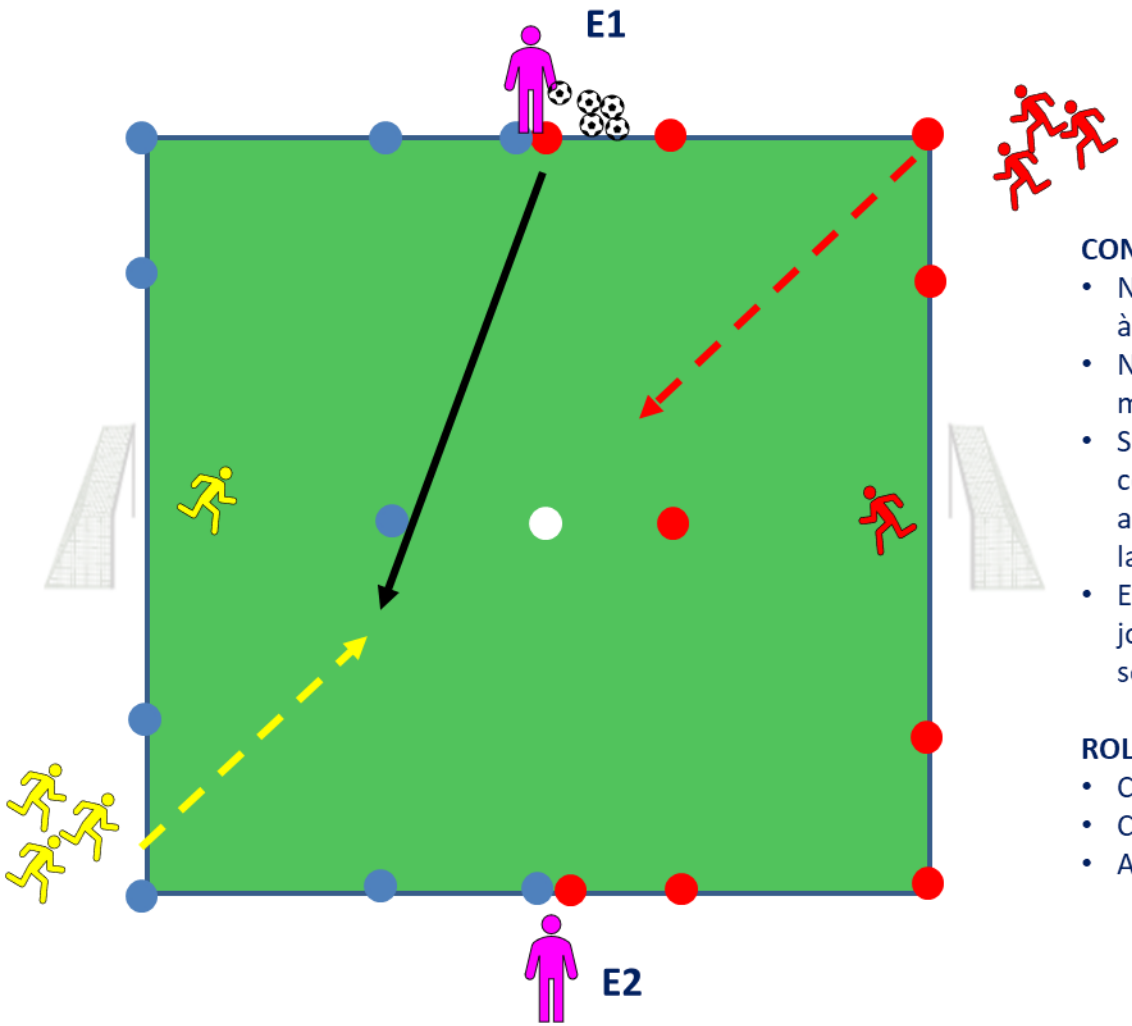

CODE COULEUR A UNIFORMISER SUR L'ENSEMBLE DU TERRITOIRE = REPERES POUR LES ENFANTS

# LE BALLON MAGIQUE 2C2*

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 2ème 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.



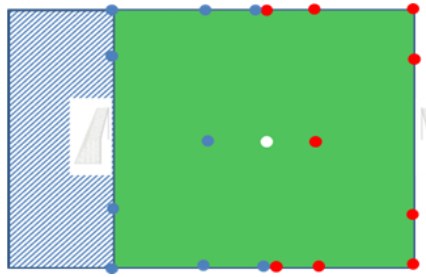

**CONSEILS pour E1 :**

- 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

## ESPACES DE JEU



Dimension : 21 x 20 m

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

***A partir du plateau 3* : Alternance des départs à droite puis à gauche du but**

***A partir du plateau 5* : Effectuer le BALLON MAGIQUE à 3c3 = 2 joueurs + 1 gardien**

** 2c2 = 1 joueur + 1 gardien*

# LE DEFI-JEU

U6/U7

**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 :**

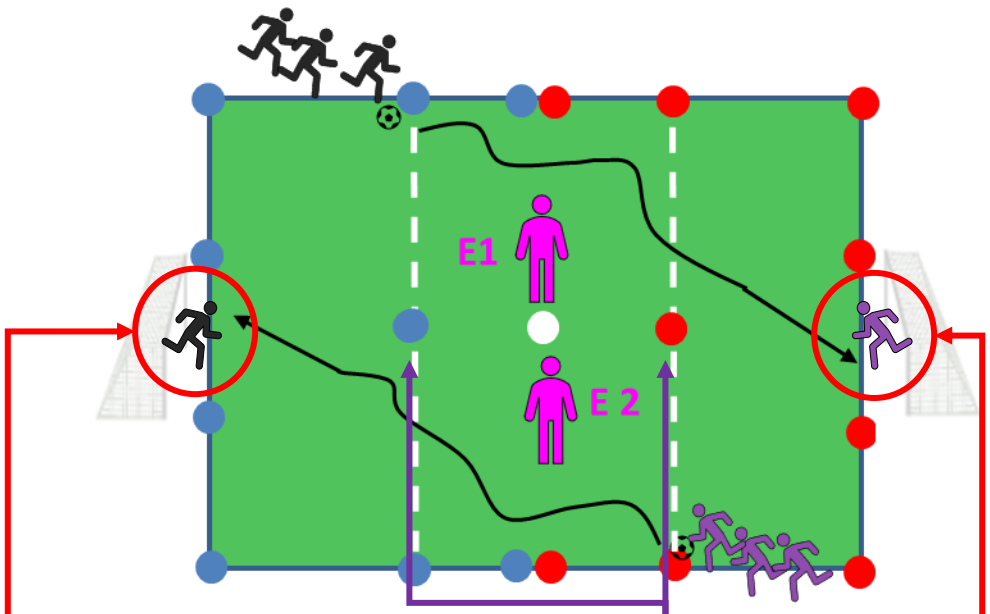
Départ depuis la ligne de touche opposée.

**Animation :**

Encourager/valoriser – Faire répéter – Compter les buts

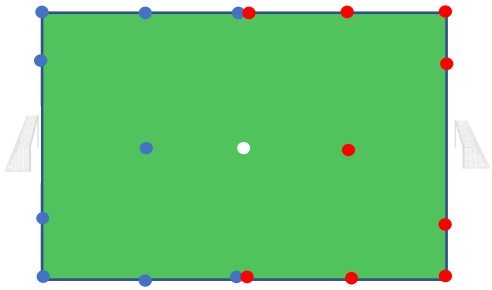
**Matériel :**

- ***2 ballons minimum par équipe***




***A partir du plateau 3 : Mise en place de gardien dans les buts***

## ESPACES DE JEU



Dimension : 28 x 20 m

***A partir du plateau 5 : Passage obligatoire par une porte centrale ou contournement d'un obstacle (cône)***

# LE PLATEAU U7

U6/U7

**Installation du plateau avec des terrains aux dimensions demandées pour les matchs (28m x 20m) et positionnement d'un but sur la ligne de relance protégée directement pour effectuer le ballon magique**

Les équipes « rouges » restent sur leur terrain

Les équipes « rouges » changent de terrain dans le sens de rotation des aiguilles d'une montre

1 — **LE BALLON MAGIQUE 2C2**

2 — **LE DEFI-JEU**

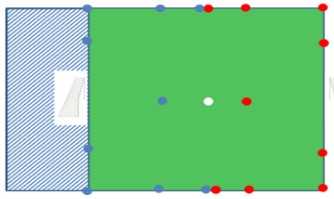
3 — **MATCH 1**

4 — **MATCH 2**

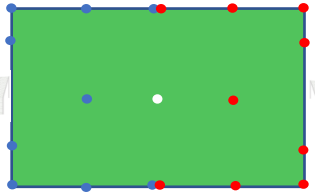
5 — **MATCH 3**

Les équipes « bleues » restent sur leur terrain pendant toute la durée du plateau

ESPACES DE JEU 1



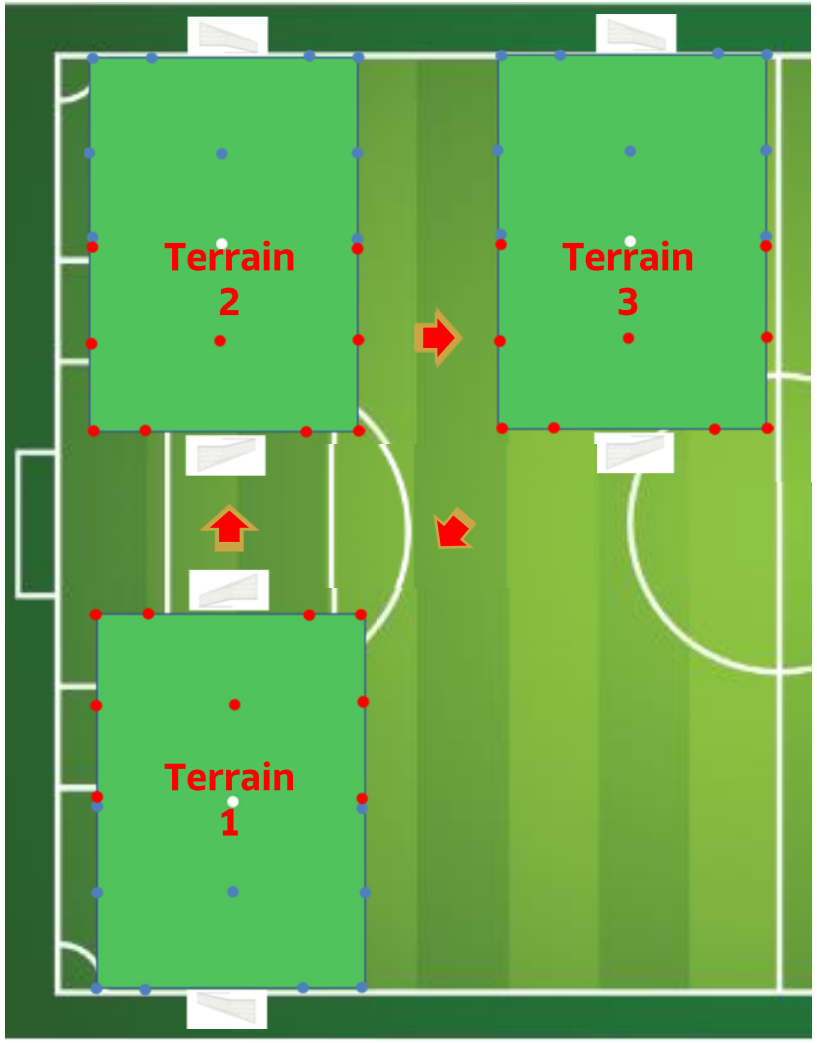
ESPACES DE JEU 2 3 4 5



*A la fin du ballon magique, repositionner le but avancé sur sa ligne de but pour effectuer le défi-jeu et les trois matchs*

**5 TEMPS DE JEU de 10 minutes**

# LE PLATEAU U7




- **Simplification des rotations :**
  - Les équipes camp bleu restent sur place.
  - Les équipes camp rouge tournent dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du Temps 3.
  - En cas de nombre impair d'équipes, constituer une équipe supplémentaire.

U6/U7

## ORGANISATION DE BASE A 8 EQUIPES

## ORGANISATION A 6 EQUIPES

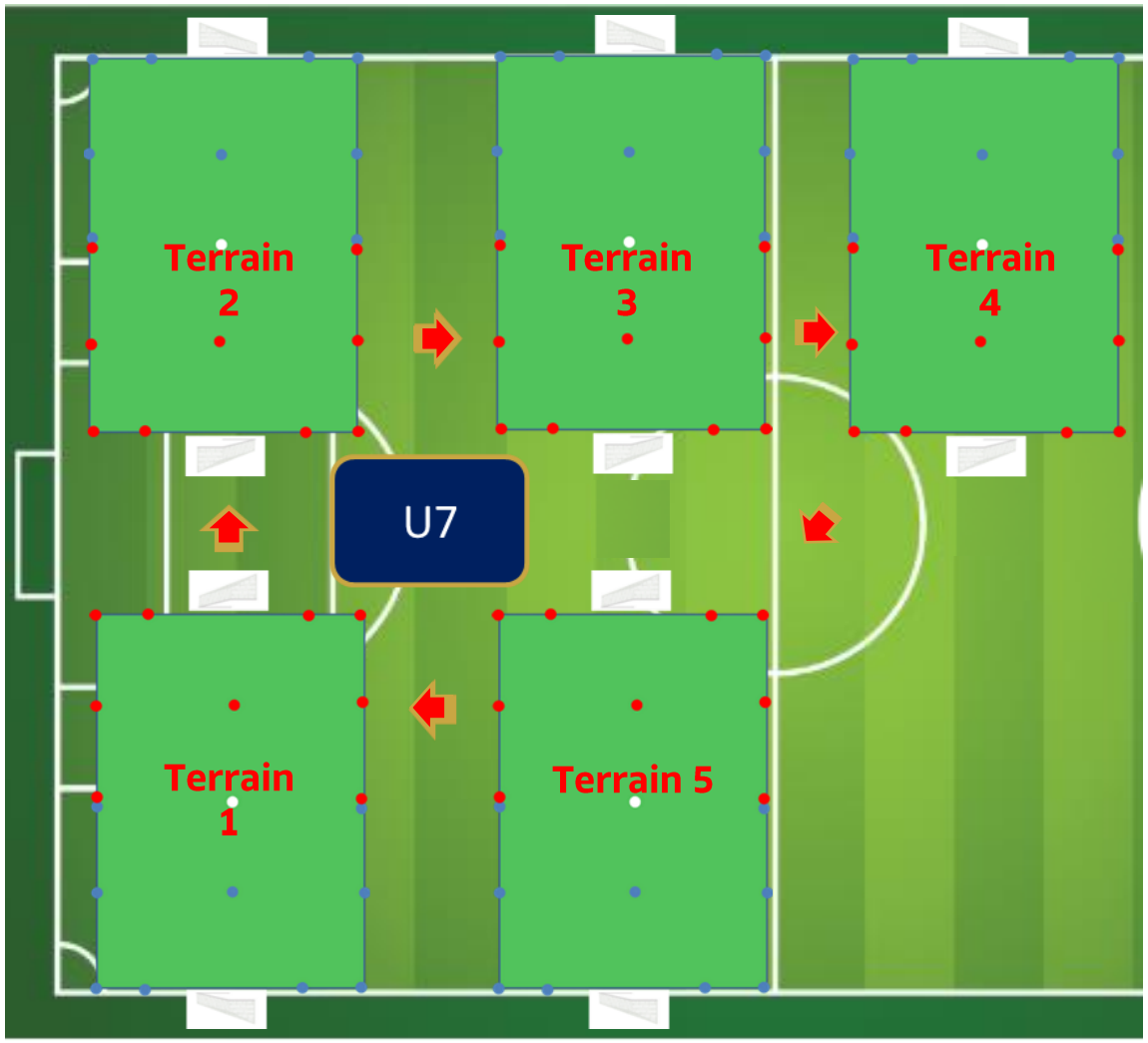
→ *Supprimer le quatrième terrain*

**POSSIBILITE AVEC UN EFFECTIF REDUIT D'EFFECTUER UN PLATEAU AVEC DES EQUIPES CONSTITUEES DE 3 ENFANTS EN REDUISANT LA LONGUEUR DES TERRAINS D'UNE ZONE DE RELANCE PROTEGEE (comme pour le ballon magique)**

*Si nombre d'équipe impair sans possibilité d'en constituer une supplémentaire, remplacer un terrain de match par le Jeu préconisé. L'équipe installée sur ce terrain est considérée « rouge » pour les rotations.*

- **Chaque équipe devra se déplacer avec:**
  - 2 ballons minimum
  - Un jeu de chasubles
  - 1 binôme éducateur / parent

# LE PLATEAU U7




## ORGANISATION DE BASE A 8 EQUIPES

## ORGANISATION A 10 EQUIPES

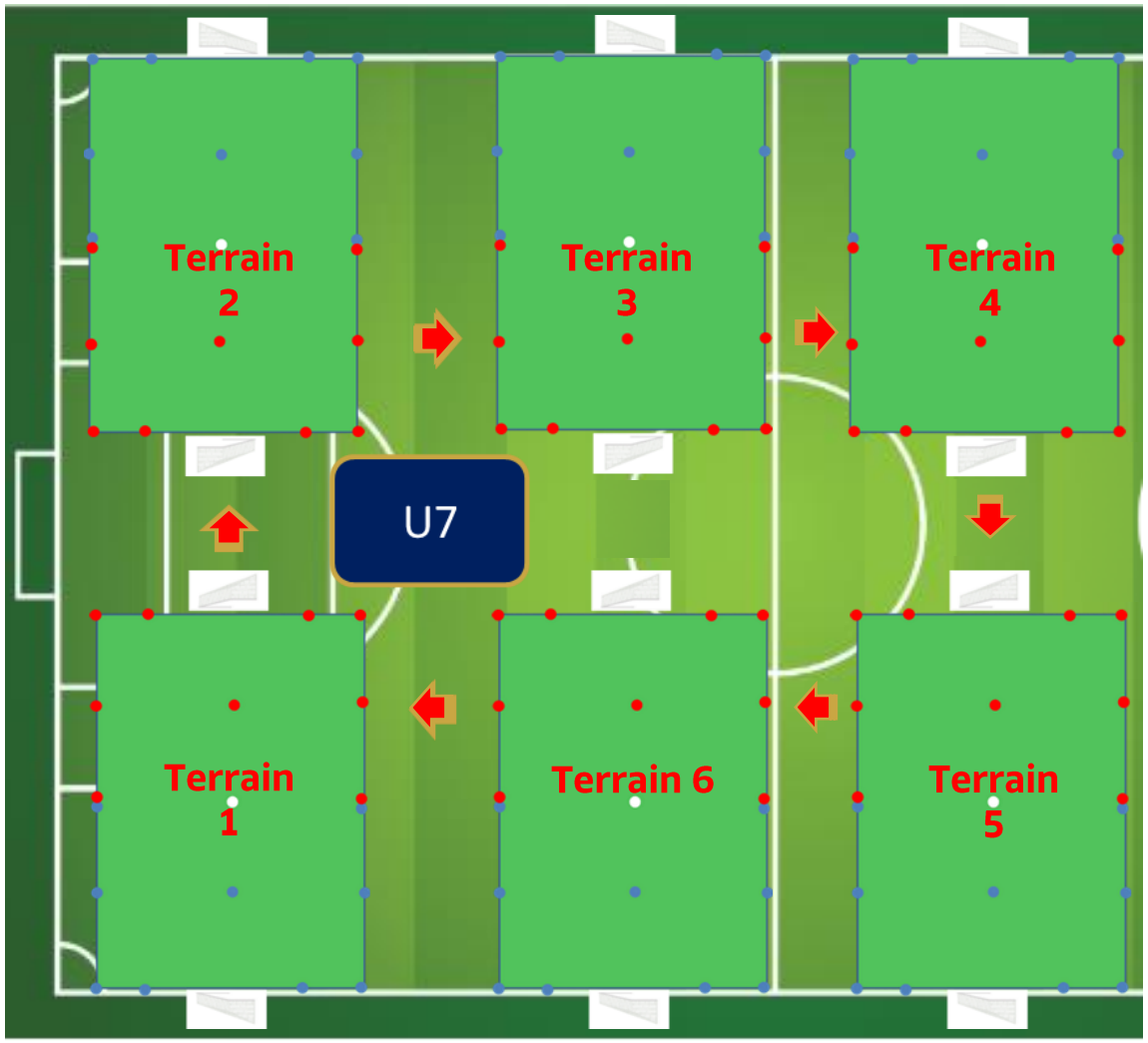
→ *AJOUTER UN **CINQUIEME TERRAIN** U7 SUR LE DEMI-TERRAIN FOOT A 11 et effectuer les rotations comme préconisé, dans le sens des aiguilles d'une montre.*

*Si nombre d'équipe impair sans possibilité d'en constituer une supplémentaire, remplacer un terrain de match par le Jeu préconisé. L'équipe installée sur ce terrain est considérée « rouge » pour les rotations.*

- **Simplification des rotations :**
  - Les équipes camp bleu restent sur place.
  - Les équipes camp rouge tournent dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du Temps 3.
  - En cas de nombre impair d'équipes, constituer une équipe supplémentaire.

- **Chaque équipe devra se déplacer avec:**
  - 2 ballons minimum
  - Un jeu de chasubles
  - 1 binôme éducateur / parent

# LE PLATEAU U7




## ORGANISATION DE BASE A 8 EQUIPES

## ORGANISATION A 12 EQUIPES

→ *AJOUTER UN **SIXIEME TERRAIN** U7 SUR LE DEMI-TERRAIN FOOT A 11 et effectuer les rotations comme préconisé, dans le sens des aiguilles d'une montre (possibilité de débuter les rotations au Temps 2 (Défi)*

*Si nombre d'équipe impair sans possibilité d'en constituer une supplémentaire, remplacer un terrain de match par le Jeu préconisé. L'équipe installée sur ce terrain est considérée « rouge » pour les rotations.*

- **Simplification des rotations :**
  - Les équipes camp bleu restent sur place.
  - Les équipes camp rouge tournent dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du Temps 3.
  - En cas de nombre impair d'équipes, constituer une équipe supplémentaire.

- **Chaque équipe devra se déplacer avec:**
  - 2 ballons minimum
  - Un jeu de chasubles
  - 1 binôme éducateur / parent