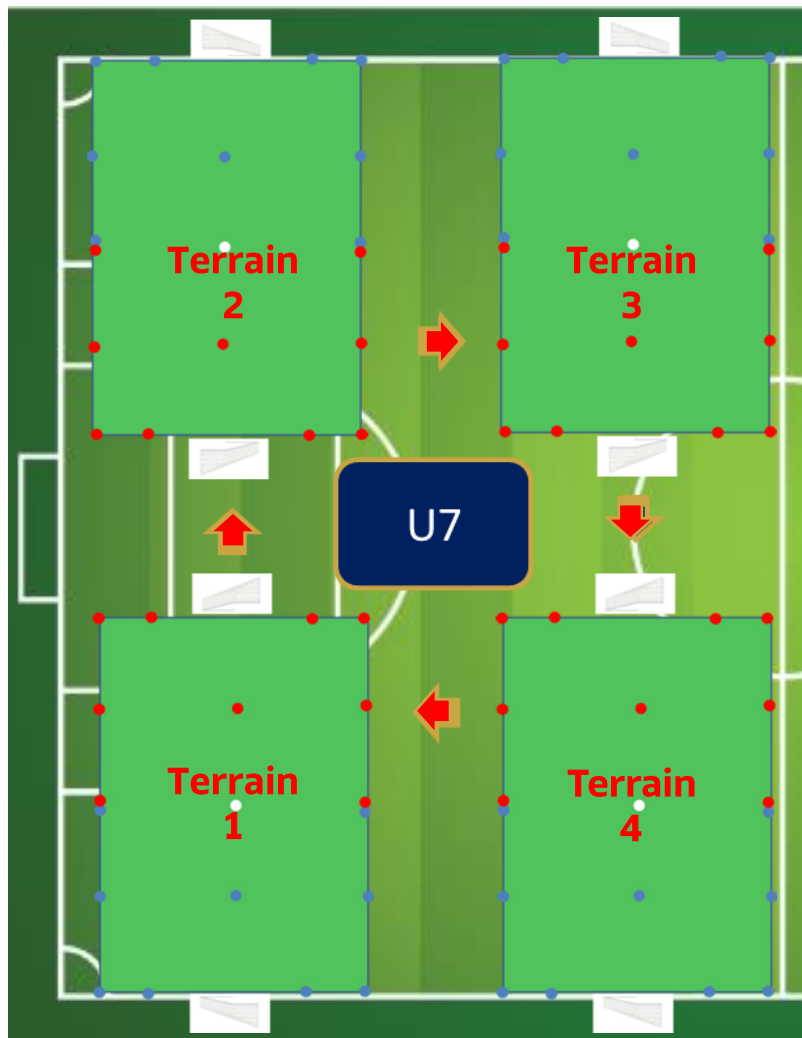
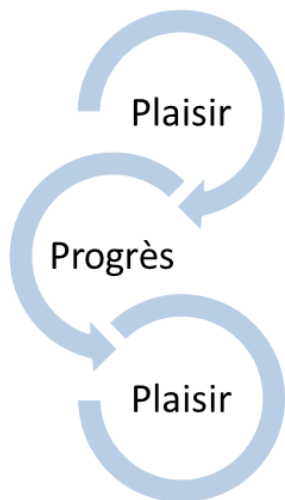
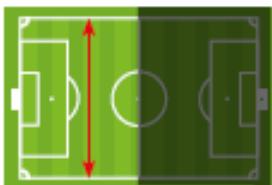


LE PLATEAU U7

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

RIGUEUR ET SIMPLICITE

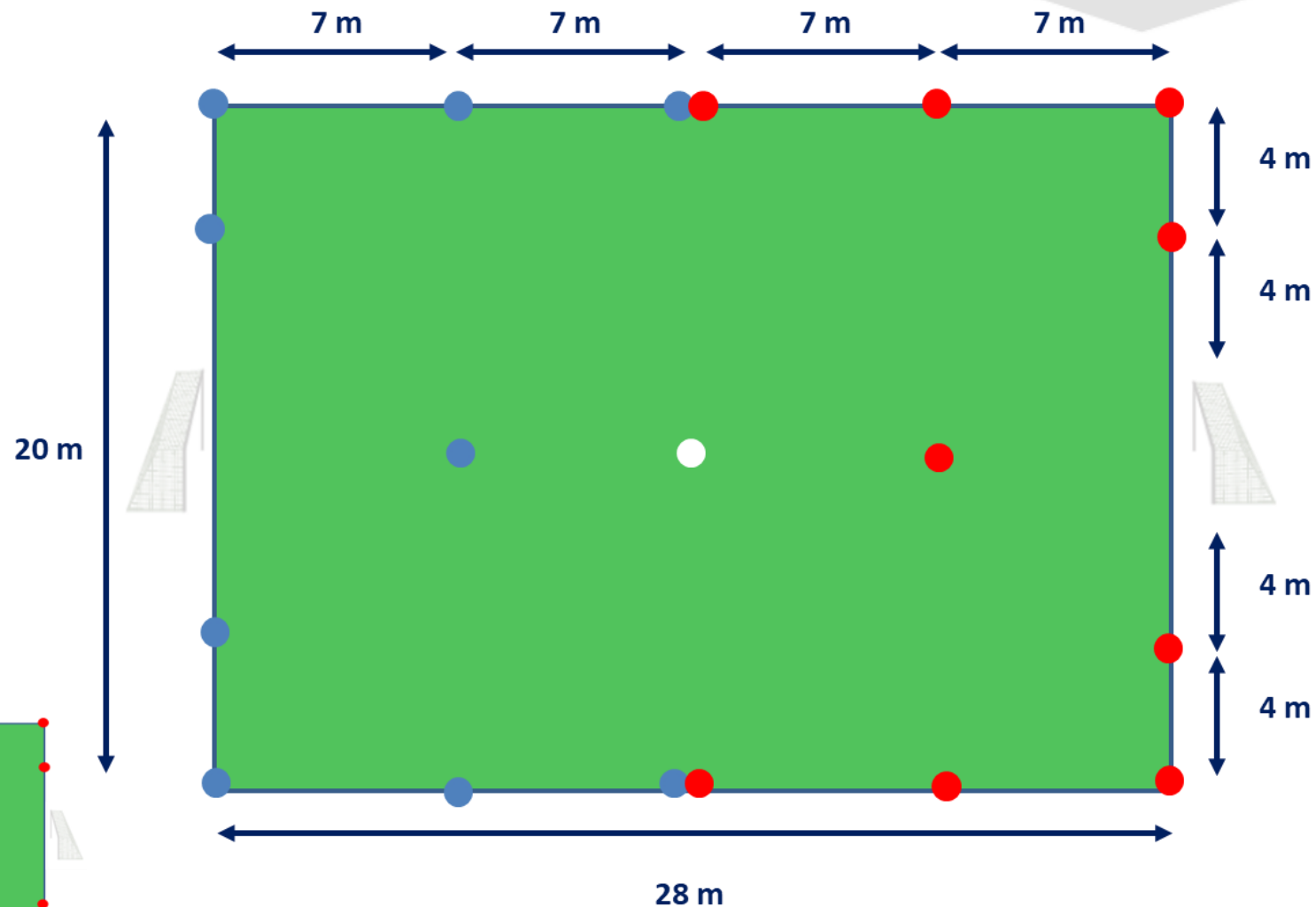
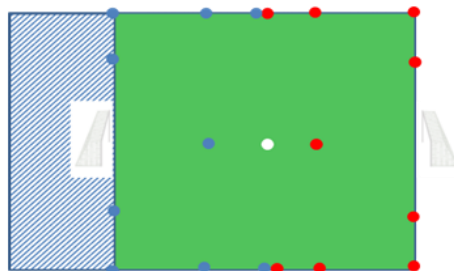
Terrain 4c4 (catégorie U7) :

- 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)



LE BALLON MAGIQUE 2C2*

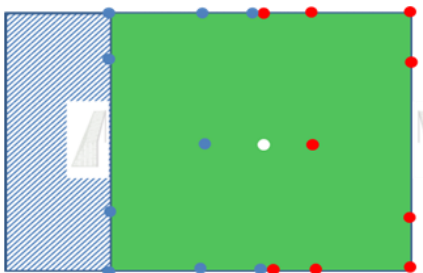
Un Football pour tous les enfants



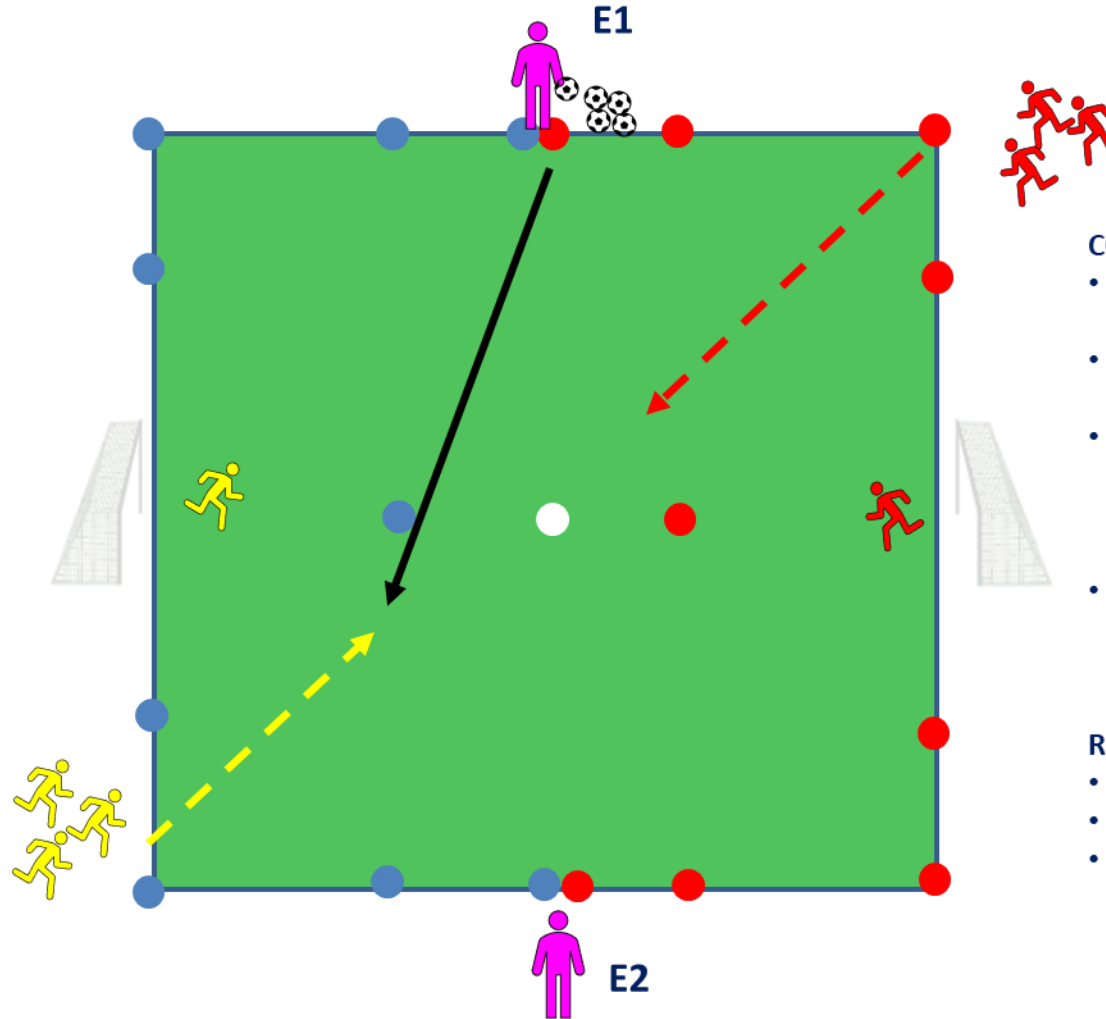
GRANDS PRINCIPES

- 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.

ESPACES DE JEU



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



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

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

* 2c2 = 1 joueur + 1 gardien



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.

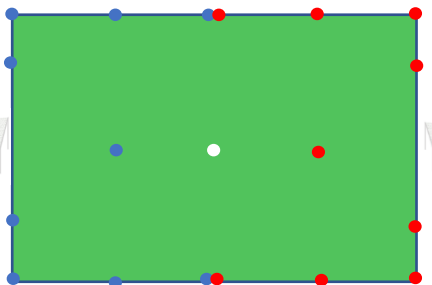
Animation :

Encourager/valoriser – Faire répéter – Compter les buts

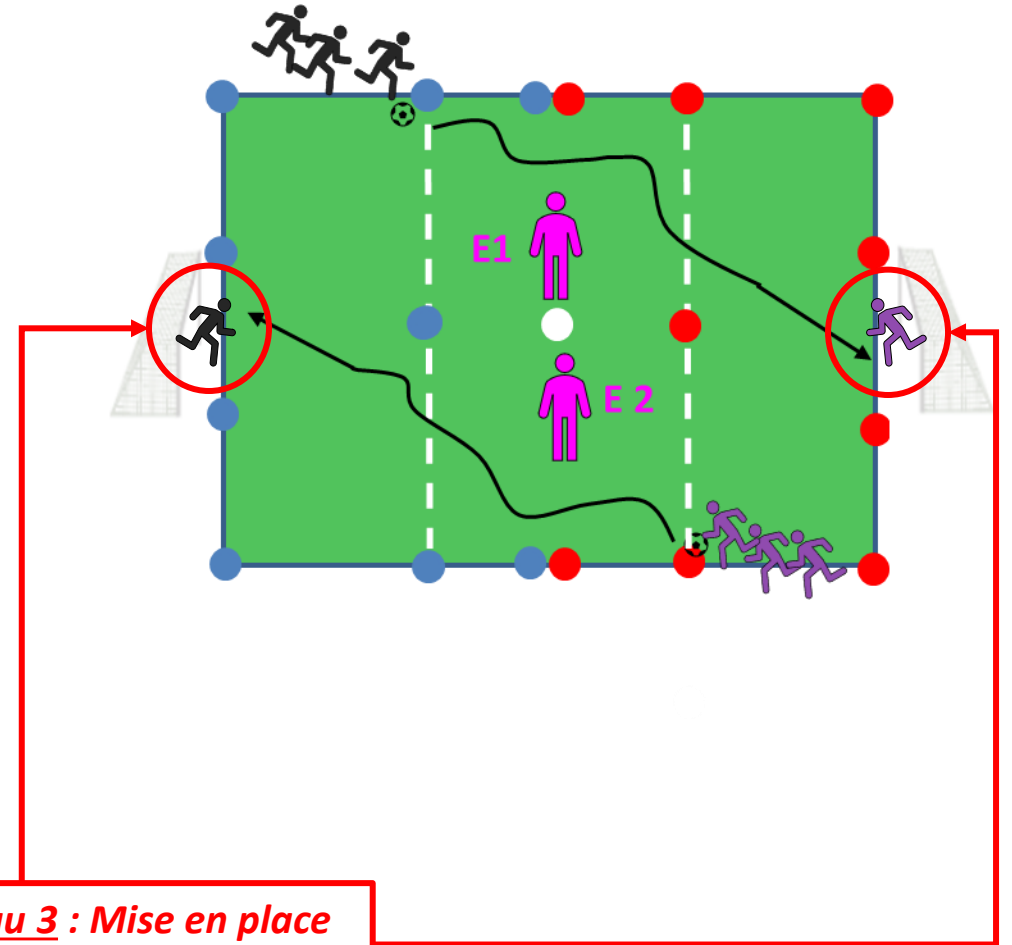
Matériel :

- **2 ballons minimum par équipe**

ESPACES DE JEU



Dimension : 28 x 20 m



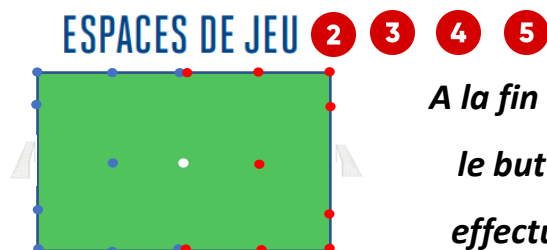
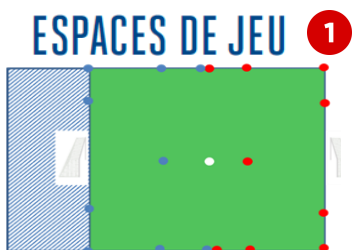
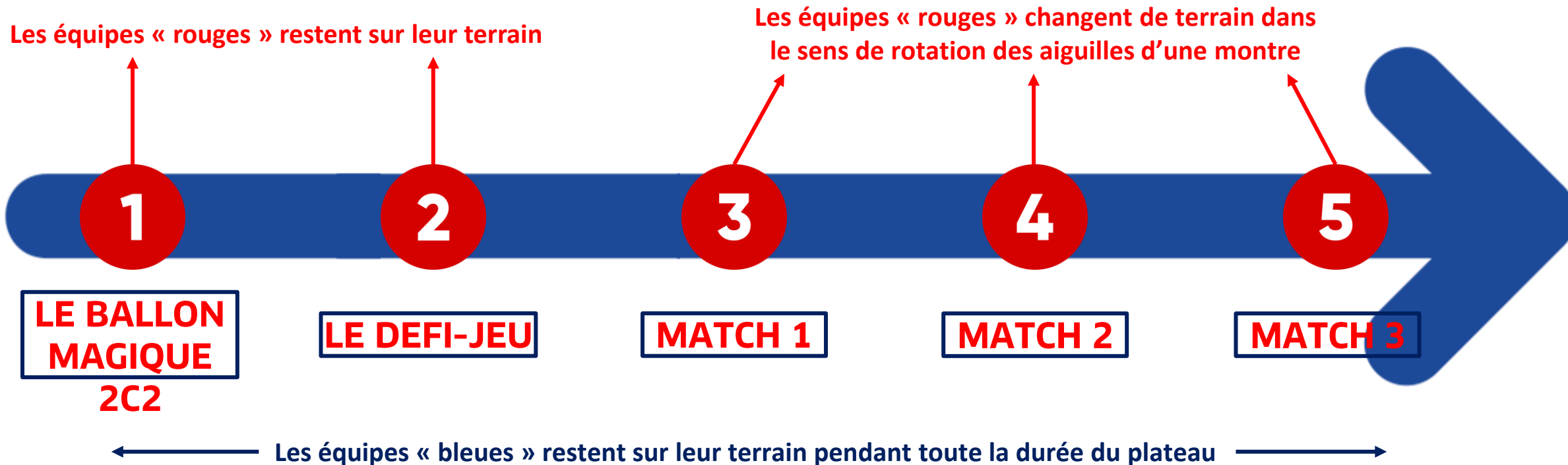
A partir du plateau 3 : Mise en place de gardien dans les buts

LE PLATEAU U7

U6/U7



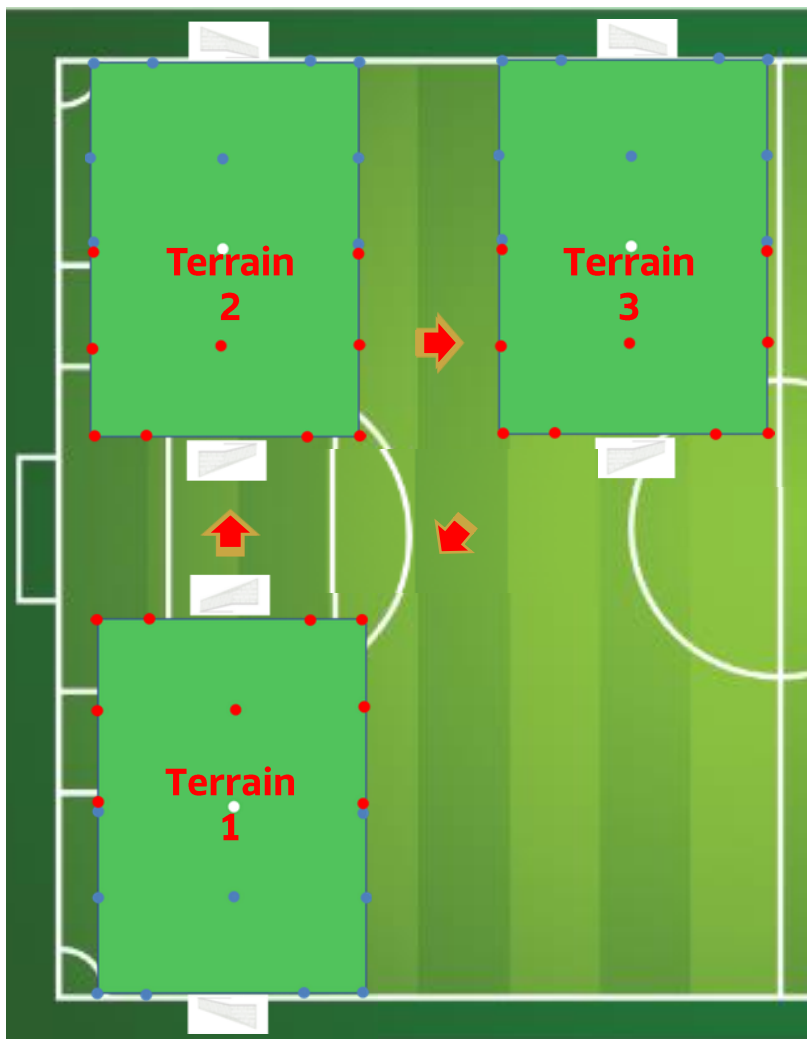
Installation du plateau avec des terrains aux dimensions demandées pour les matchs (28m x 20m) et positionnement d'un but sur la ligne de relance protégée directement pour effectuer le ballon magique



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.

POSSIBILITE DE DISSOCIER LE PLATEAU EN 2

=

Niveau et/ou effectif



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

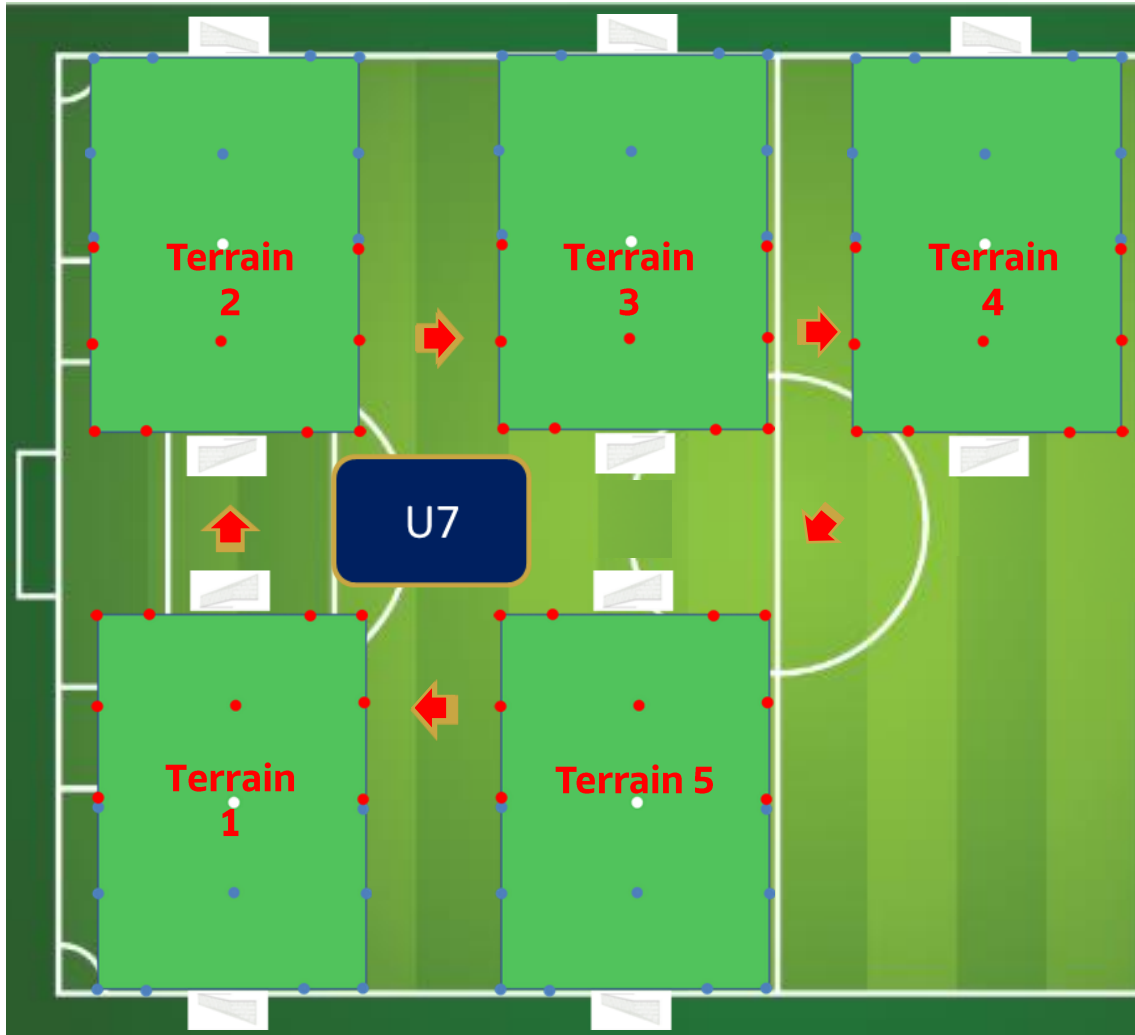
POSSIBILITE DE DISSOCIER LE PLATEAU EN 2



U6/U7

=

Niveau et/ou effectif



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

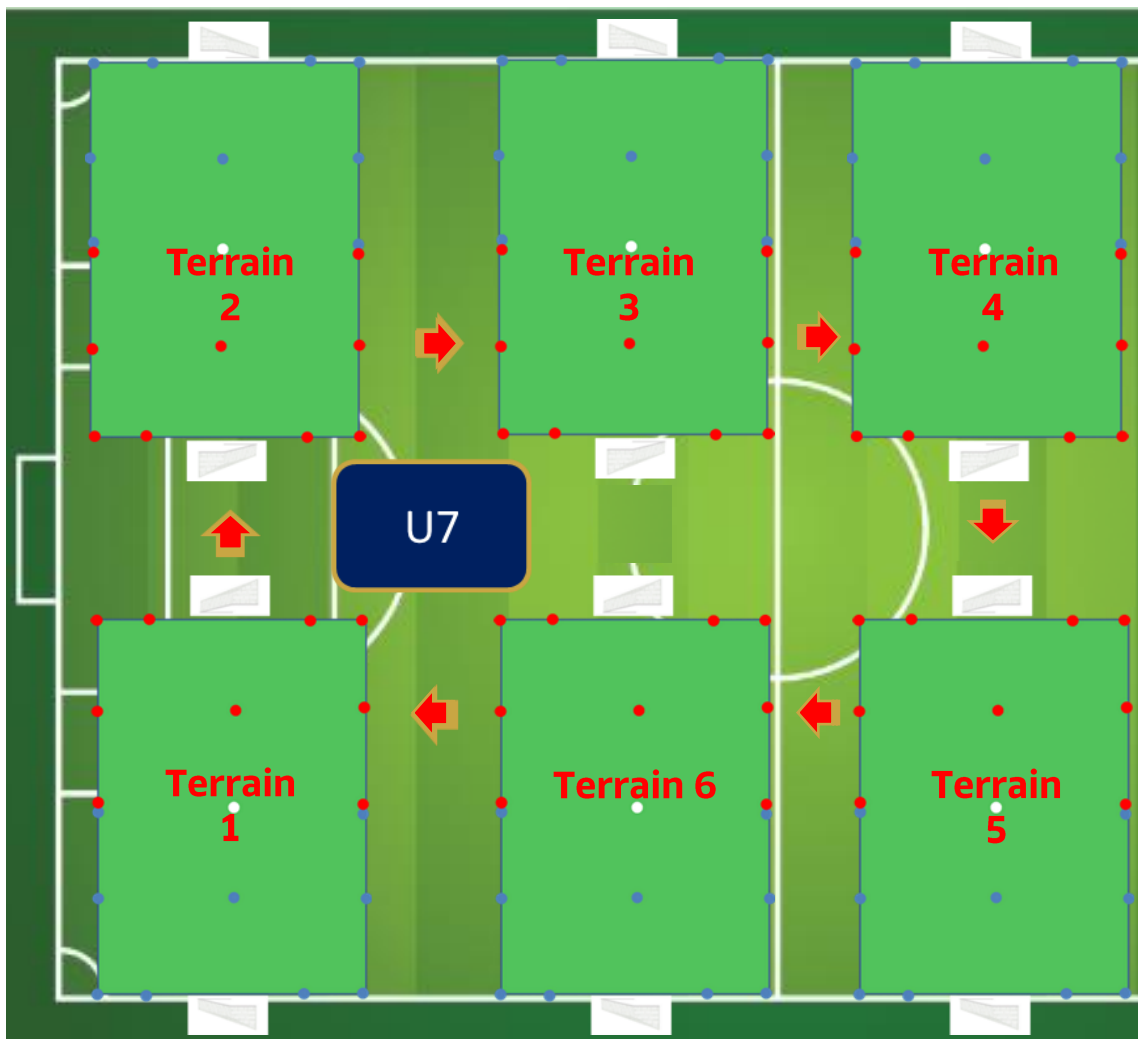
POSSIBILITE DE DISSOCIER LE PLATEAU EN 2



U6/U7

=

Niveau et/ou effectif



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 débiter 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