



Journée de Rentrée U7 U6 / U7

Samedi 27 Septembre 2025 - ORGANISATION DISTRICT

· de **10H00 à 12H00** – Journée de Rentrée U7
66 équipes engagées pour cette journée de rentrée du Football des U7.

- Site de l'ENTENTE CHER NORD - stade Pierre de Coubertin : 6 équipes
- Site de l'ES JUSTICES - stade de la rottée : 8 équipes
- Site de L'ES TROUY- stade municipal : 8 équipes
- Site de L'US CHARENTON - stade municipal : 6 équipes
- Site de L'US SAINT FLORENT SUR CHER - stade Soubiran : 8 équipes
- Site de l'US3C - stade Georges Dumas : 6 équipes
- Site du BOURGES FC - stade Yves du Manoir : 8 équipes
- Site du FC AVORD - stade Georges Chedin : 8 équipes
- Site du FC SAINT DOULCHARD - stade des verdins : 8 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,

ENT CHER NORD (stade P. de Coubertin à ARGENT S/SAULDRE)**· 6 ÉQUIPES**

ENTENTE CHER NORD	2
E.B.S.V	1
US HENRICHEMONT MENETOU	2
US LES AIX RIANS	1

ES TROUY (stade municipal à TROUY)**· 8 ÉQUIPES**

ES TROUY	3
AS CHAPELLOISE	3
OL MEHUN PORTUGAIS	1
OL MORTHOMIERS	1

US ST FLORENT (stade Soubiran à ST FLORENT S/CHER)**· 8 ÉQUIPES**

US SAINT FLORENT	2
VIERZON FOOTBALL CLUB	5
ENTENTE CŒUR DE VALLEE	1

BOURGES FC (stade Yves du Manoir à BOURGES)**· 8 ÉQUIPES**

BOURGES FC	4
AS PORTUGAIS	1
BOURGES GAZELEC	2
ASIE DU CHER	1

FC ST DOULCHARD (stade des verdins à ST DOULCHARD)**· 8 ÉQUIPES**

FC SAINT DOULCHARD	4
SL CHAILLOT	2
ENTENTE BARANGEONNAISE	2

ES JUSTICES (stade de la rottée à BOURGES)**· 8 ÉQUIPES**

ES JUSTICES	1
ES MOULON	3
GROUPEMENT JEUNES TERRES VIVES	4

US CHARENTON (stade municipal à CHARENTON DU CHER)**· 6 ÉQUIPES**

US CHARENTON	2
AS MEILLANTAISE	2
ES SANCOINS	1
US DUN	1

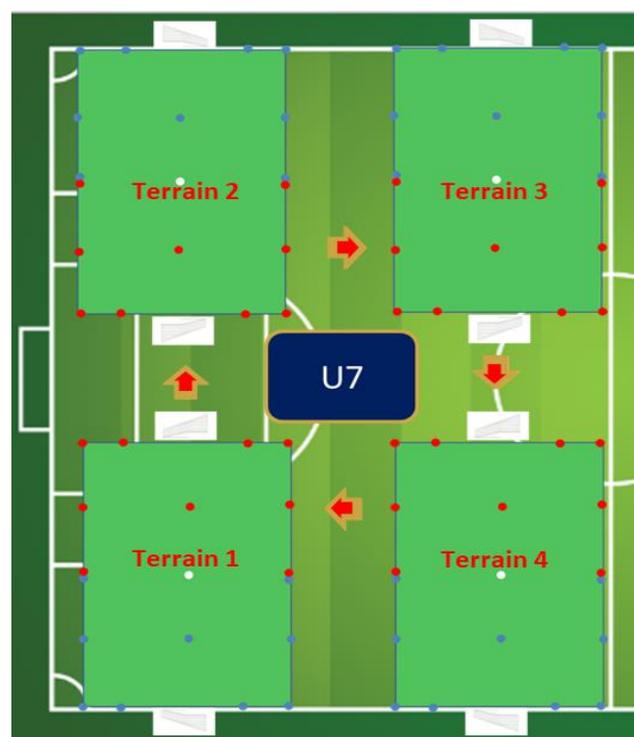
US3C (stade Georges Dumas à CHÂTEAUMEILLANT)**· 6 ÉQUIPES**

US3C	1
C2L FOOT	2
FC SAINT AMAND ORVAL	3

FC AVORD (stade Georges Chedins à AVORD)**· 8 ÉQUIPES**

FC AVORD	2
AS SAINT GERMAIN	3
CA GUERCHOIS	1
O LOIRE VAL D'AUBOIS	1
US PLAIMPED	1





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 (Principe de rotation d'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

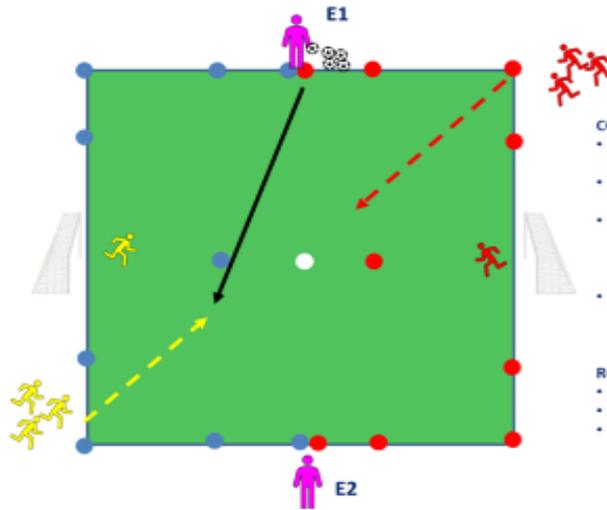
LE BALLON MAGIQUE

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

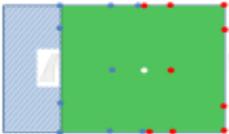
CONSEILS pour E1 :

- 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 :

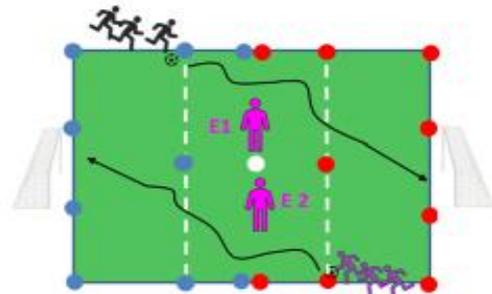
Départ depuis la ligne de touche opposée.

Animation :

Encourager/valoriser – Faire répéter – Compter les buts

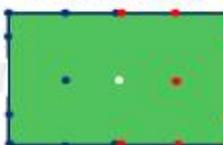
Matériel :

- **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 ^{ère} 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