

U7

LA PRATIQUE DES U6-U7

SAISON 2023-2024

LE CONTENU DU PLATEAU



LE CONTENU DU PLATEAU CETTE SAISON

U7

OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

LE PLATEAU

Ordre à respecter pour toutes les équipes

Protocole DEBUT DE PLATEAU

| | |
|--------------|--|
| Séquence n°1 | Ballon Magique évolutif par période De 1c1 (sans GdB) à 3c3 (dont GdB) |
| Séquence n°2 | Match 4c4 U7 |
| Séquence n°3 | Match 4c4 U7 |
| Séquence n°4 | Match 4c4 U7 |
| Séquence n°5 | Défi Jeu évolutif par période |

Protocole FIN DE PLATEAU

**EVOLUTION DES
REGLES DU BALLON
MAGIQUE EN
FONCTION DES
PÉRIODES**

terrain 28 x 20
pour les U7

**EVOLUTION DES
REGLES DU DEFI JEU
EN FONCTION DES
PÉRIODES**

LA SAISON 2023/2024

| | |
|--------------|--------------|
| Période n°1 | Sept à Oct |
| Période n°2 | Nov à Déc |
| Période n°3* | Janv à Fév |
| Période n°4* | Mars à Avril |
| Période n°5* | Mai à Juin |

* Évolution possible du ballon magique et des défis pour les périodes 3, 4 et 5

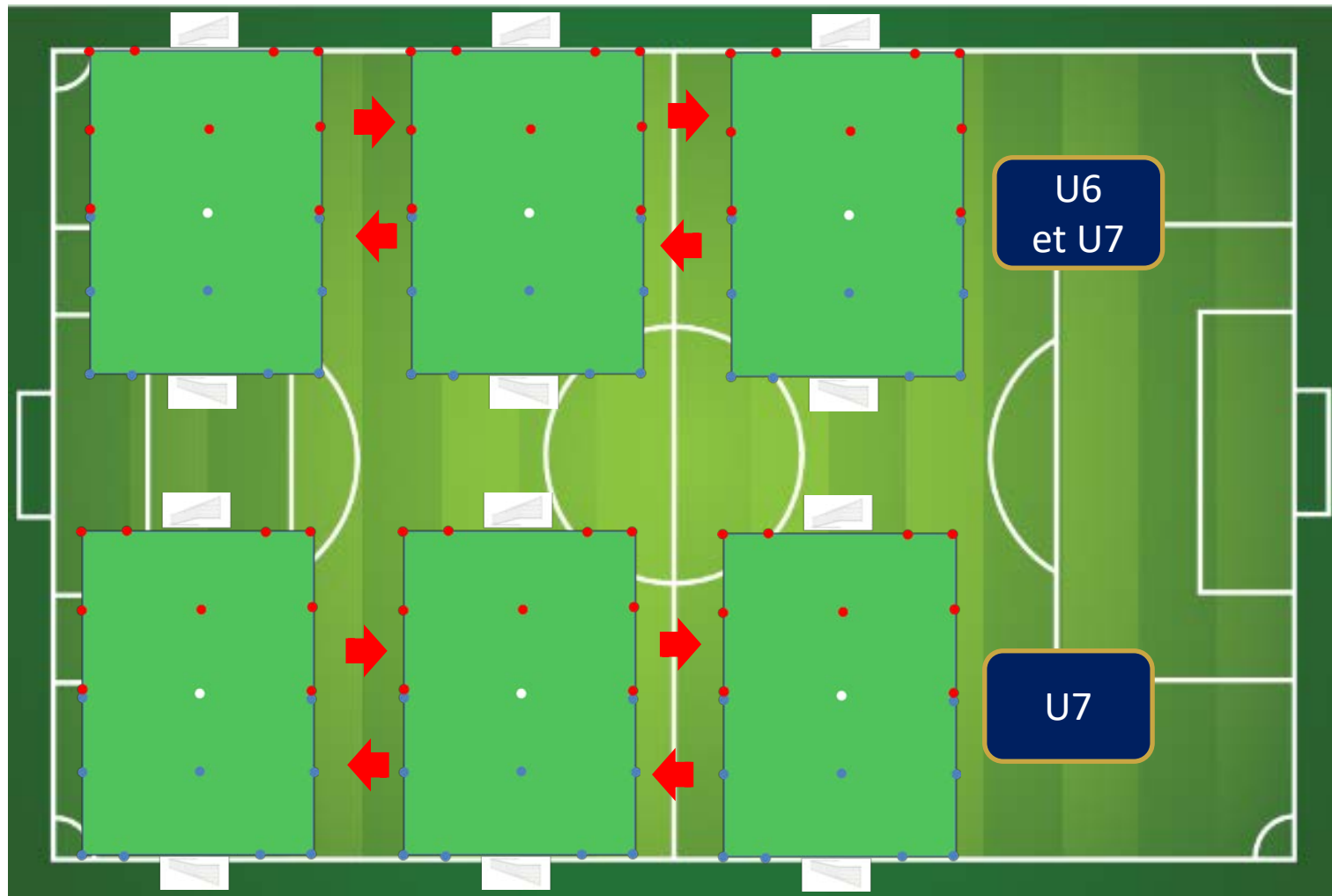
ORGANISATION DU PLATEAU CETTE SAISON

U7

OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

L'ORGANISATION D'UN PLATEAU 6 À 12 ÉQUIPES (6 TERRAINS)

- Plateau sans dissociation : U6-U7 associées
 - 6 terrains U7 ou U6-U7
- Simplification possible des rotations :
 - Les équipes camp bleu restent sur place et Les équipes camp rouge tournent dans le sens des aiguilles d'une montre
 - Ou utilisation des fiches de rotations existantes qui tiennent compte du niveau des équipes et permettent de ne pas jouer 2 fois le même adversaire
- Mise en place de formes jouées :
Le ballon magique (1^{ère} séquence)
et le défi jeu (5^{ème} séquence)
sur le même espace de jeu
 - Peu d'installations de matériel
(2 ballons par équipe = 4 par terrain)
- Rotations : 5 temps de jeu de 10' soit 50'
 - 1 ballon magique + 3 rencontres + 1 défi jeu

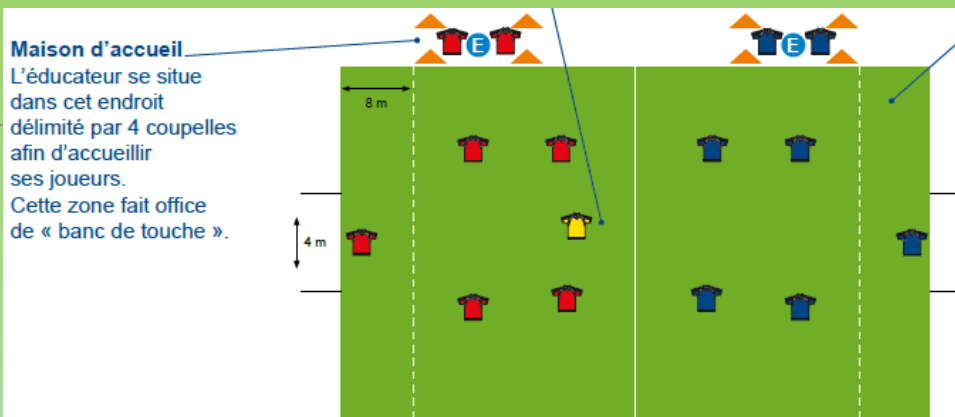




Protocole Rencontres

Organisation :

Rôle de l'Éducatrice en charge d'une Équipe



Les coaches de chaque équipe sont habilités **uniquement** à se positionner dans les maisons d'accueil pour animer (valorisation) ou à se déplacer pour interagir avec les joueurs (respect des lois du jeu).

Besoins en Matériel Pédagogique par équipe : **obligatoire**

2 ballons par équipe, soit 8 ballons maximum fournis par les équipes d'un même club. Numéroté les ballons si possible afin d'éviter les échanges entre les terrains.

Soit au total 24 ballons par plateau

Le club d'accueil pourra pallier l'absence de matériel en cas d'impondérable.



PAUSES COACHING catégories U6 à U9

OBJECTIF POUR L'EDUCATEUR.TRICE

Limitation des interventions de l'Éducateur au cours de la partie :

Faire preuve de modération sur les conseils prodigués aux joueurs U6 à U9 lors de chaque rencontre : observer, prendre des notes, valoriser, encourager ;

Limiter le nombre de consignes par joueur :

- 1 offensive :

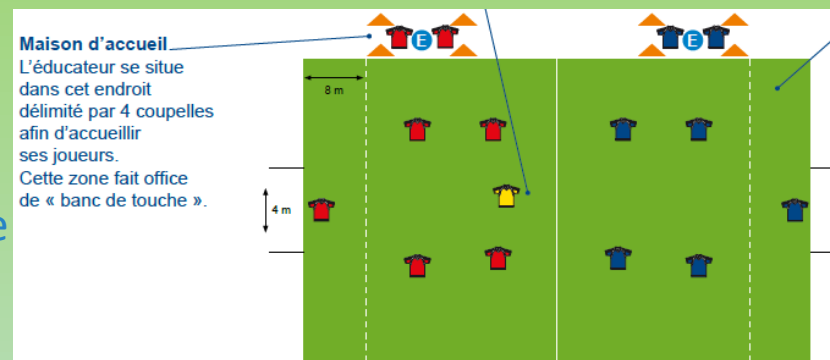
« Que fait le joueur lorsqu'il a le ballon »

- +1 défensive :

« Que fait le joueur lorsqu'il n'a pas le ballon »

Endiguer les dérives des encadrants

qui **téléguident** les joueurs ;



Optimisation des conseils donnés :

- Être **précis** et **concis** (utiliser un vocabulaire adapté à leur âge) ;
- Uniquement des **encouragements** et des **renforcements positifs** relatifs aux tentatives et aux attitudes des joueurs ;
- **Ne pas être directif** mais **questionner le joueur pour le faire réfléchir**, en cours de jeu si besoin.

JEU ÉVOLUTIF : BALLON MAGIQUE

U6

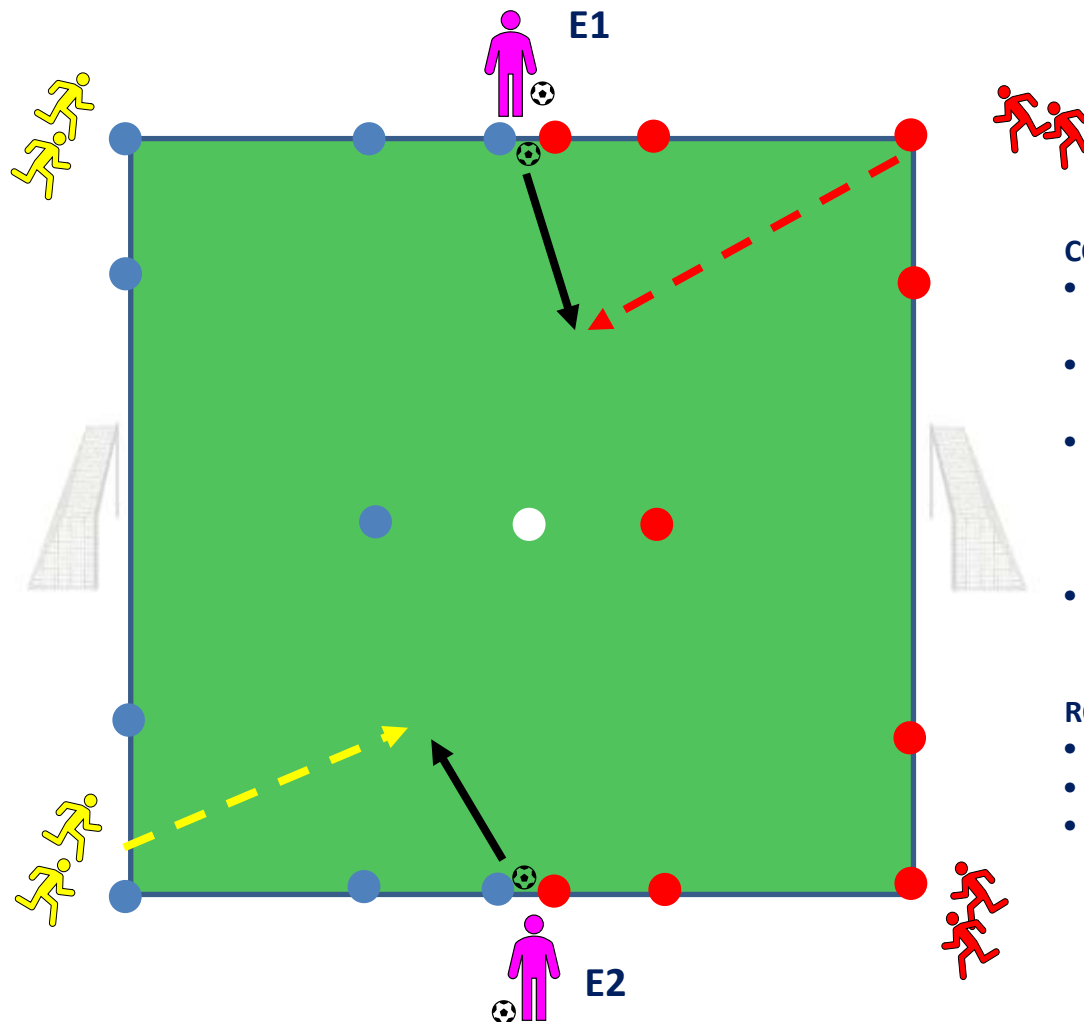
U7

PÉRIODE 1 : 30/09 ET 14/11/2023

LE BALLON MAGIQUE EXEMPLE DU 1 C 0

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge (passe dans les pieds du joueur).
- Le joueur ayant le ballon doit aller marquer dans le but adverse sans gardien :
 - Si le ballon franchi la ligne, le but est marqué et donne 1 point à son équipe.
 - Si le ballon sort en sortie de but, le jeu se termine.
- A la fin de la séquence, l'enfant récupère son ballon pour le rapporter à l'éducateur E1 puis retourne à son emplacement initial.
- L'Éducateur équipe 1 (E1) peut alors injecter un 2^{ème} ballon en criant « Ballon magique » en transmettant le ballon à un 1er joueur de la couleur opposée jaune
- Après 1 premier passage pour chaque joueur, faire partir simultanément un joueur de chaque équipe, puis passer à l'étape suivante 1 c 1



CONSEILS pour E1 :

- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (1 ballon)
- 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.
- donner le ballon à un joueur/joueuse de chaque équipe alternativement.

ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Contrôler les passages pour passer à l'étape suivante

JEU ÉVOLUTIF : BALLON MAGIQUE

U6

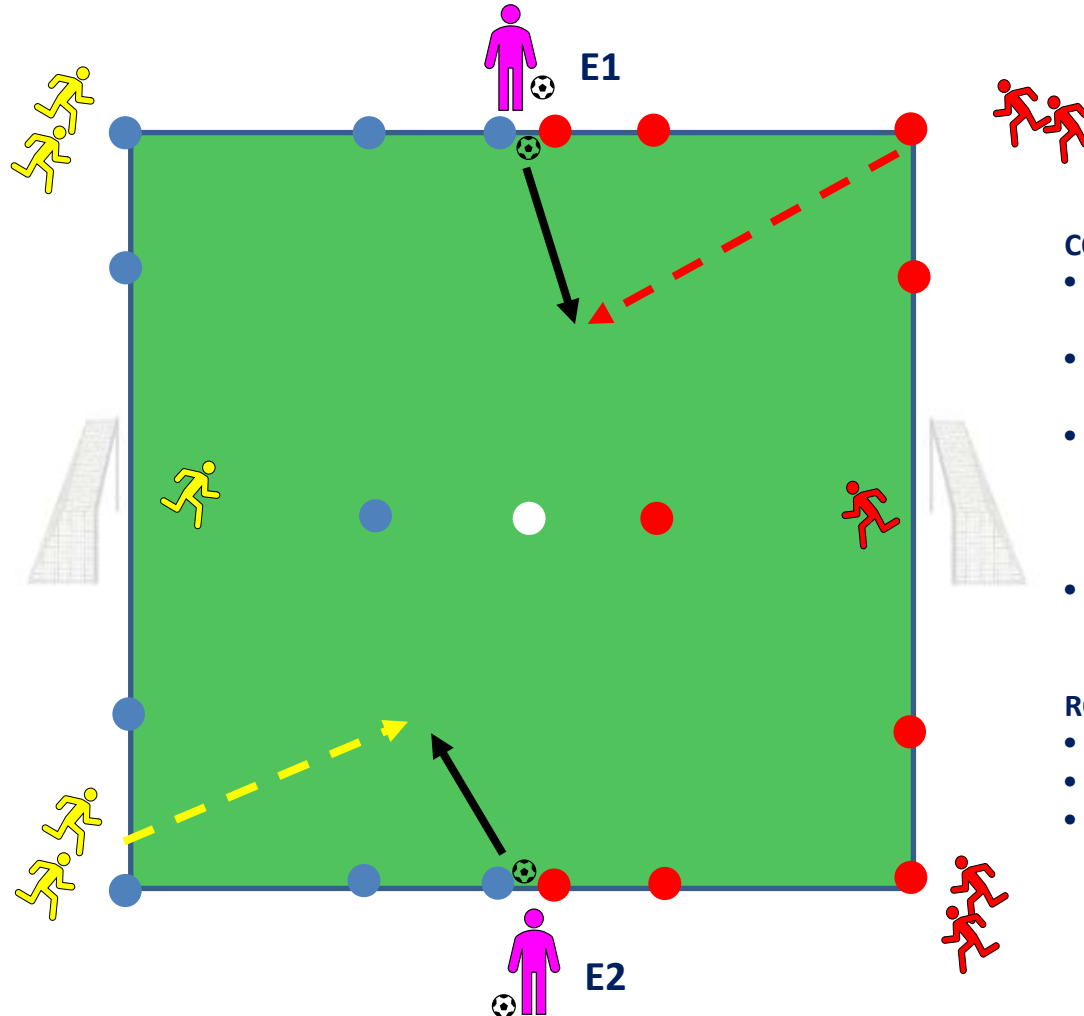
U7

PÉRIODE 1 : 30/09 ET 14/11/2023

LE BALLON MAGIQUE EXEMPLE DU 1 C 1

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge (passe dans les pieds du joueur).
- Le joueur ayant le ballon doit aller marquer dans le but adverse face au gardien :
 - Si le ballon est récupéré par le GB, le jeu se termine.
 - Si le ballon sort en touche ou en sortie de but, le jeu se termine.
 - Si le Gardien repousse le ballon, possibilité de tirer une seconde fois au but.
- A la fin de la séquence, l'enfant récupère son ballon pour le rapporter à l'éducateur E1 puis retourne à son emplacement initial.
- L'Éducateur équipe 2 (E2) peut alors à son tour injecter un 2^{ème} ballon en criant « Ballon magique » en transmettant le ballon à un 1er joueur de la couleur opposée jaune



CONSEILS pour E1 :

- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (1 ballon)
- 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.
- donner le ballon à un joueur/joueuse de chaque équipe alternativement.

ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB

JEU ÉVOLUTIF : BALLON MAGIQUE

U6

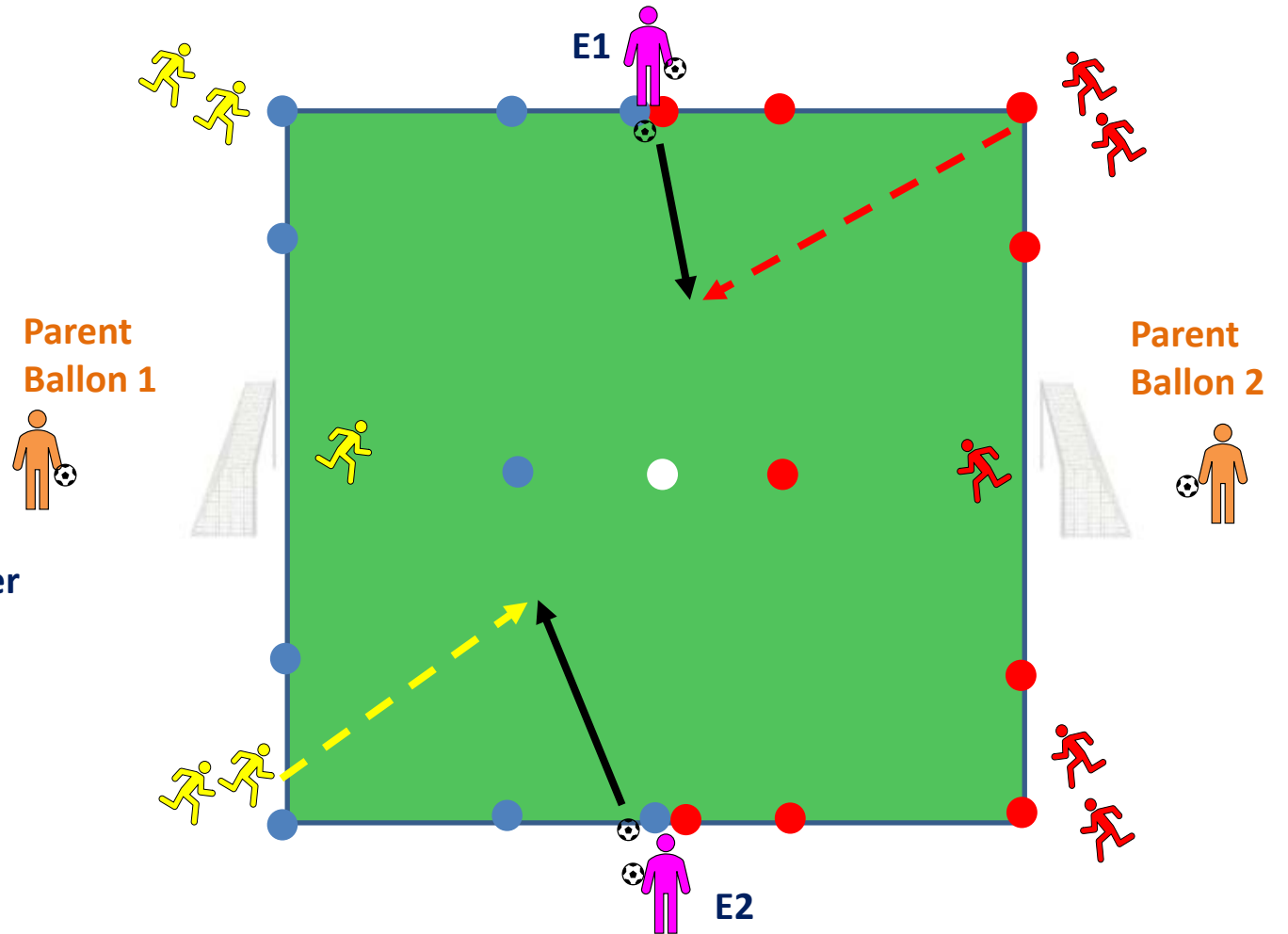
U7

PÉRIODE 2 : 18/11 ET 02/12/2023

ORGANISATION IDENTIQUE BALLON MAGIQUE 1C0 SANS GARDIEN PUIS 1C1 FACE AU GARDIEN

- **1 c 1** : Alternance des départs à droite puis à gauche du but
- **1 c 1** : 1 joueur de chaque équipe part simultanément à droite et à gauche pour marquer chacun dans le but adverse sans opposition.

➡ **Précision** : Les parents-ballon sont en charge de redonner le ballon à l'animateur du ballon magique pour assurer la continuité du jeu et l'augmentation du temps de pratique des enfants.



DÉFI-JEU U6-U7 ÉVOLUTIF

U6

U7

PÉRIODE 1 : 30/09 ET 14/11/2023

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. Si absence de parents ballon, mettre un joueur de chaque équipe en récupération qui permute dans la rotation avec le tireur

But :

L'équipe qui a marqué le plus de buts gagne le défi.

Variante :

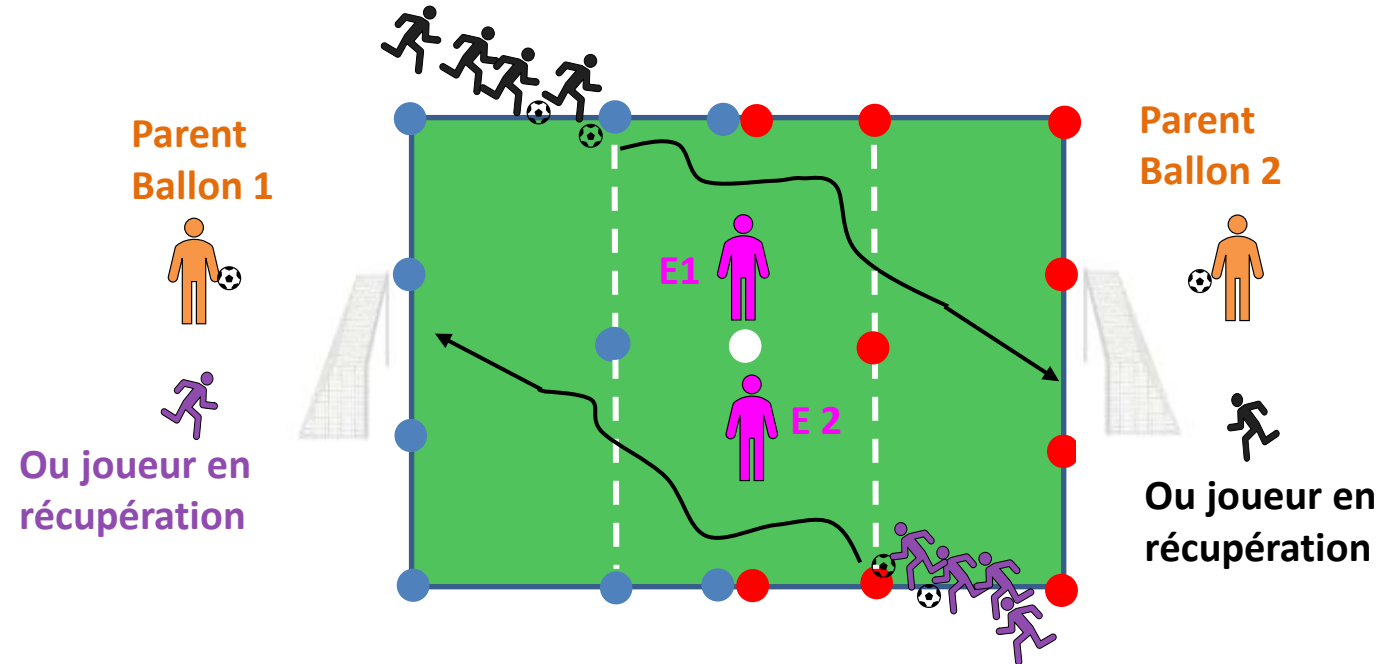
Départ depuis la ligne de touche opposée.

Animation :

Encourager/valoriser – Faire répéter – Compter les buts

Matériel :

- 2 ballons par équipe



DÉFI-JEU U6-U7 ÉVOLUTIF

U6

U7

PÉRIODE 2 : 18/11 & 02/12/2023

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. Si absence de parents ballon, mettre un joueur de chaque équipe en récupération qui permute dans la rotation avec le tireur

But :

L'équipe qui a marqué le plus de buts gagne le défi.

Variante :

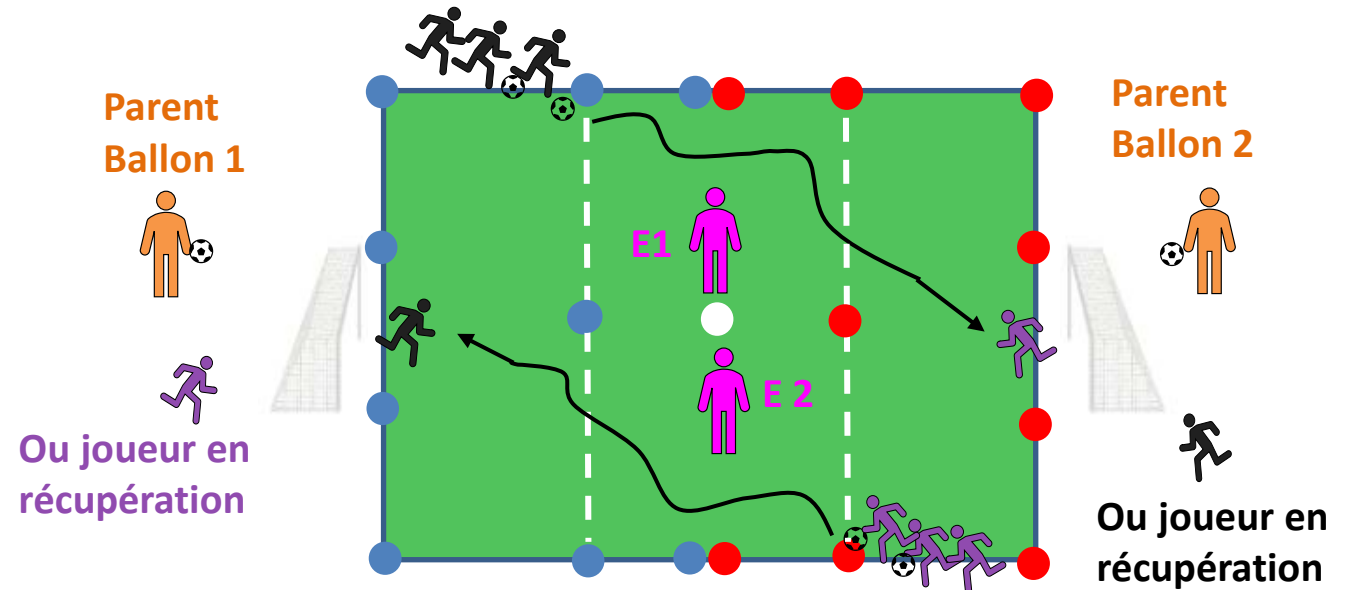
Départ depuis la ligne de touche opposée.

Animation :

Encourager/valoriser – Faire répéter – Rotation des gardiens de but – Compter les buts

Matériel :

- 2 ballons par équipe



U6/U7

Lois du Jeu U6-U7

LOIS DU JEU U6-U7

| | | | |
|---|--|-----------------------|---|
| Terrain foot à 3 ou à 4 | Largeur : 20 mètres Longueur : 28 mètres = Pratique : 4 c 4(U7) avec GB Largeur : 20 mètres Longueur : 21 mètres = Pratiques 3 c 3 (U6) avec GB Surface de réparation = 7 mètres (nouveau 2022/2023) | | |
| Buts | 4 m x 1,5 m (constri-foot) ou but spécifique FFF | Ballon | Taille N°3 |
| Nombre de joueurs | 4 c 4 (avec gardien) ou 3 c 3 (avec gardien) interdiction : 5 c 5 / 6 c 6... (1 à 2 suppléant maxi) | Le Tacle | Interdit - sanction : Coups francs direct |
| Remise en jeu sortie en touche et corner | Remise en jeu effectuée au pied sur une passe ou en conduite de balle adversaire à 4 mètres - Possibilité de marquer directement en conduite ! | | |
| Temps de jeu | 50 min (discontinu) = 2 x 10' de jeu « Ballon Magic » & défi-jeu + 3 x 10' de match | | |
| | Participation de tous les joueurs : tendre vers 100 % du temps de jeu Tous les joueurs débutent au moins une fois une rencontre en tant que titulaires | | |
| Hors-jeu | Non | Coup d'envoi | Interdit de marquer sur l'engagement Adversaires à 4 mètres |
| Arbitrage | Encadrants des 2 équipes sur le côté. Expliquer les décisions (apprentissage des lois du jeu) | Parents Ballon | Alimenter le jeu en ballon lorsque ce dernier sort des limites du terrain |
| Gardien de but | Obligation : Relance à la main ou au pied ballon posé au sol Interdiction de relancer de volée ou ½ volée Le gardien peut se saisir du ballon à la main sur la passe volontaire d'un partenaire | | |
| Relance Protégée (7 mètres) | Sur sortie de but (relance au pied ballon arrêté au sol dans la zone des 7 m et en amont de la ligne) et sur la relance du Gardien de but (GB) à la main, les adversaires ont obligation de sortir de la zone de but, zone protégée (7 m). Ils pourront y pénétrer lorsque le ballon sera parvenu à un partenaire (touché) du GB ou aura franchi la zone protégée ou une ligne de touche. | | |



PROTOCOLES FAIR-PLAY

U6

U7

RESTAURATION DU CLIMAT ET MISE EN PLACE D'ÉVÈNEMENTS FESTIFS



AVANT-MATCH OU/ET APRES-MATCH

- Regrouper les Enfants : Applaudissement des enfants puis ola OU INVERSEMENT
- ⇒ Objectif : Remerciements aux adultes de les laisser jouer LIBREMENT SANS LES TÉLÉGUIDER



2 PROTOCOLES POSSIBLES



AVANT-MATCH OU/ET APRES-MATCH

- Regrouper les Enfants : Clapping par l'ensemble des personnes présentes
- ⇒ Objectif : Remerciements aux adultes de les laisser jouer LIBREMENT SANS LES TÉLÉGUIDER

