



# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## Présentation des Jeux 1<sup>er</sup> jeu - Ballon Magique

### □ Organisation :

Chaque équipe participera à 2 séquences d'activités ludiques :

#### 1. Le Jeu « Ballon Magique » sur 10 minutes :

- Le « Ballon Magique » version U6 : 1 c 0 puis 1 c 1 uniquement
- Le « Ballon Magique » version U6-U7 : 1 c 1 puis 2 c 2

Les Responsables de chaque équipe (Animateur A1 & A2) sont chargés d'animer le jeu comme lors des plateaux habituels sur le temps de pratique spécifié.

Les Educateurs missionnés seront chargés de les aider, de faciliter le bon déroulement du jeu proposé (rotation des joueurs, gestion des ballons...).

## JEU ÉVOLUTIF : BALLON MAGIQUE

### 1<sup>ERS</sup> PASSAGES

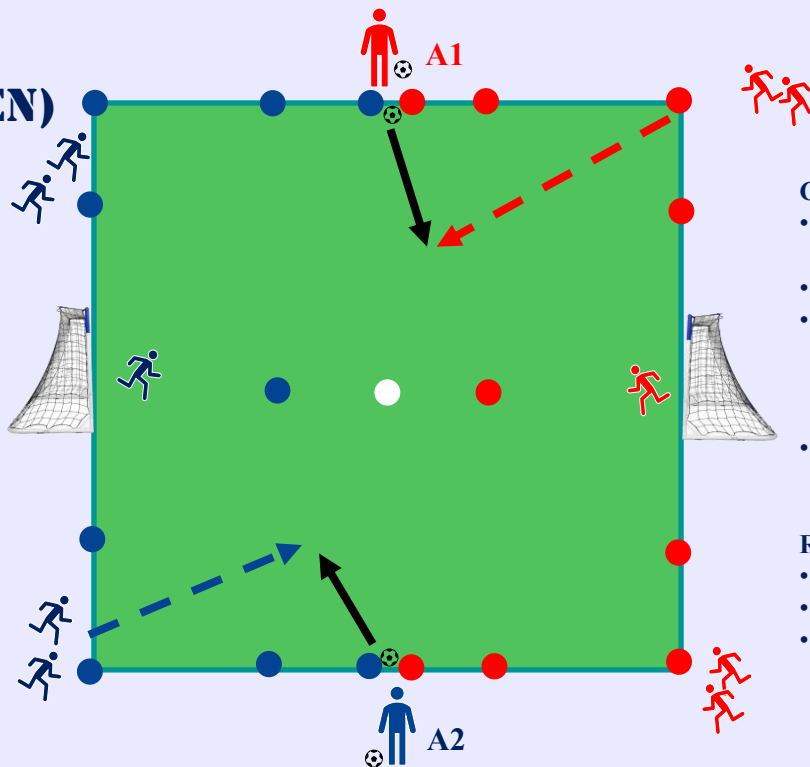
U6

U7

### LE BALLON MAGIQUE 1 C 1 (FACE AU GARDIEN)

#### GRANDS PRINCIPES

- **L'Animateur équipe 1 (A1)** transmet le **ballon au 1er joueur rouge** (passe dans les pieds du joueur).
- **Le joueur conduit son ballon et 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 se place à la récupération derrière le but et prend la place de son camarade qui rapporte le ballon à l'éducateur A1 puis se place à l'emplacement de départ initial.
- **L'Animateur équipe 2 (A2)** peut alors à son tour injecter un ballon en criant « **Ballon magique** » en **transmettant le ballon à un 1er joueur de la couleur opposée bleu**.



#### CONSEILS :

- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (1 ballon).
- Veillez au passage de tous les enfants.
- 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 des Animateurs A1 & A2 :

- Conseille, guide les joueurs.
- Contrôle le temps de la séquence.
- A la fin des 1<sup>ers</sup> passages, changer les Gardiens de but.

## JEU ÉVOLUTIF : BALLON MAGIQUE

### 2ÈMES PASSAGES

U6

U7



### LE BALLON MAGIQUE 2c2 AVEC LES GARDIENS

#### GRANDS PRINCIPES

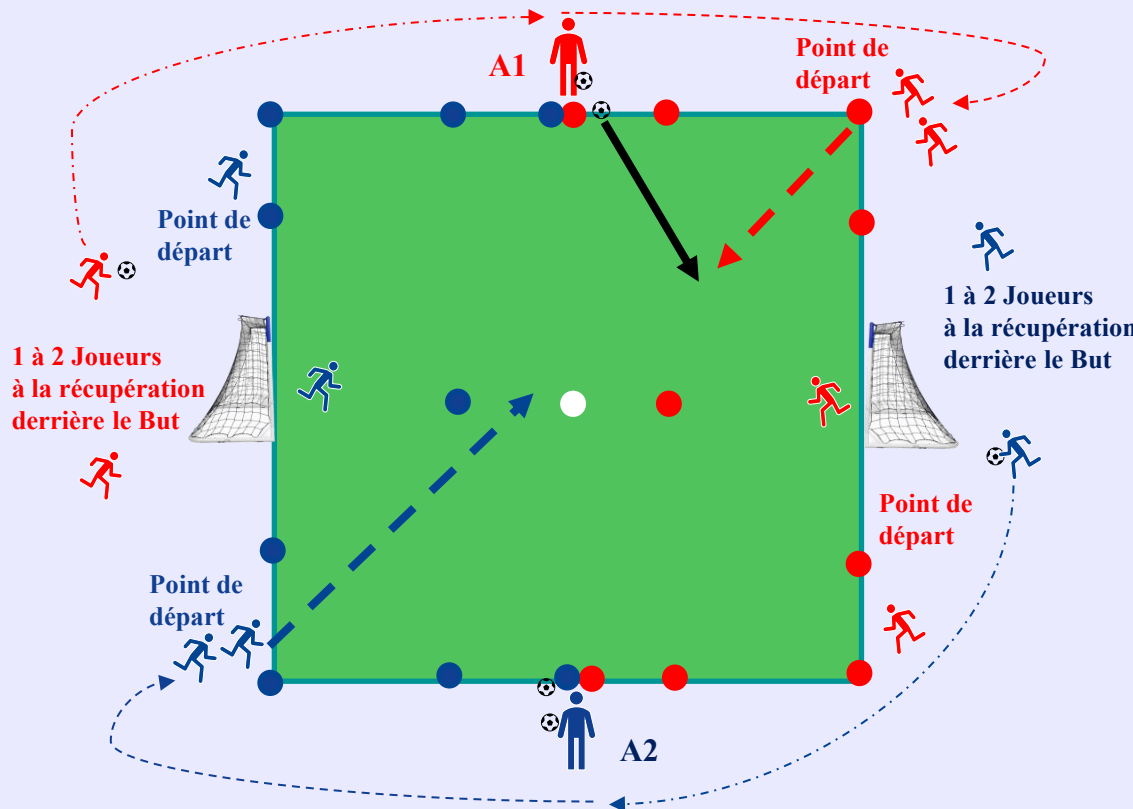
- **L'Animateur équipe 1 (A1)** transmet le ballon au 1<sup>er</sup> joueur **rouge** (passe dans les pieds du joueur).
- Le joueur conduit son ballon et doit aller marquer dans le but adverse en éliminant son adversaire :
  - Si l'adversaire récupère le ballon, il tente de marquer à son tour.
  - Si le ballon est récupéré par le GB, il le relance à son partenaire.
  - Si le ballon sort en touche ou en sortie de but, A1 injecte un 2<sup>ème</sup> 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 joueurs (1 de chaque équipe).

#### CONSEILS :

- Ne pas dépasser 45 secondes de jeu (2 ballons maximum)
- Veillez au passage de tous les enfants.
- 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 des Animateurs A1 & A2 :

- Conseiller, guider les joueurs.
- Contrôler le temps de chaque séquence.



**Précision :** Les joueur.s à la récupération est.sont en charge de redonner le ballon à l'animateur du ballon magique avant de se replacer au départ pour assurer la continuité du jeu et augmenter leur temps de pratique.

## JEU ÉVOLUTIF : BALLON MAGIQUE

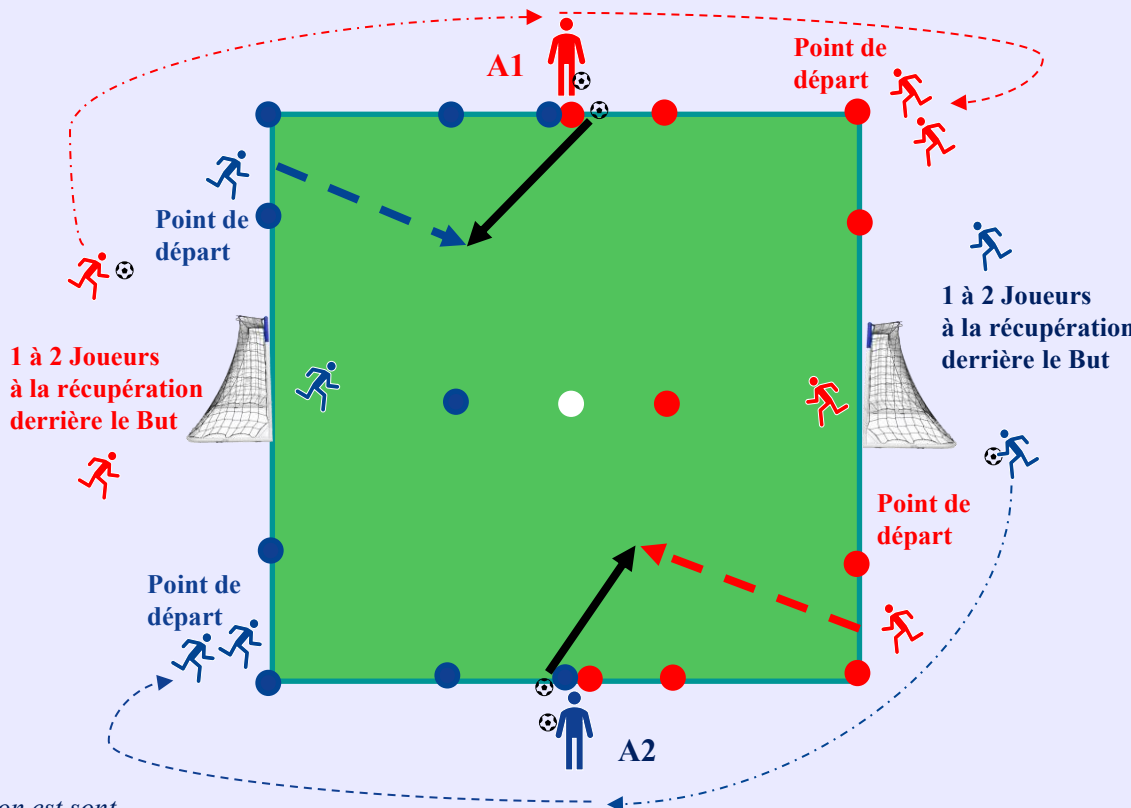
U6

1ERS ET 2ÈMES PASSAGES

### ORGANISATION IDENTIQUE U6-U7 MAIS SANS OPPOSITION AU DÉPART (SANS GARDIEN)

- **1 c 0** : 1 joueur de chaque équipe part simultanément à droite et à gauche pour marquer chacun dans le but adverse sans opposition : tir de précision avant les 7 m.
- **Puis variante 1 c 1** : Alternance des départs à droite puis à gauche du but avec un gardien de but.

➔ *Précision* : Le.s joueur.s à la récupération est.sont en charge de redonner le ballon à l'animateur du ballon magique avant de se replacer au départ pour assurer la continuité du jeu et augmenter leur temps de pratique.





# JOURNÉE NATIONALE DÉBUTANTS U6-U7

## Présentation des Jeux 2<sup>ème</sup> jeu - Relais Tir au but

### □ Organisation :

Chaque équipe participera à 2 séquences d'activités ludiques :

### 2. Le Relais « Tir au but » sur 10 minutes :

- Le relais version U6 : Parcours du ballon sous forme de relais entre joueurs d'une même équipe qui se termine par un tir au but (sans gardien) de précision avant la ligne des 7 mètres.
- Le relais version U7 : Parcours du ballon sous forme de relais entre joueurs d'une même équipe qui se termine par un tir au but (face au gardien adverse) avant la ligne des 7 mètres.

Les Responsables de chaque équipe (Animateur A1 & A2) sont chargés d'animer le jeu comme lors des plateaux habituels sur le temps de pratique spécifié.

Les Educateurs missionnés seront chargés de les aider, de faciliter le bon déroulement du jeu proposé (rotation des joueurs, gestion des ballons...).

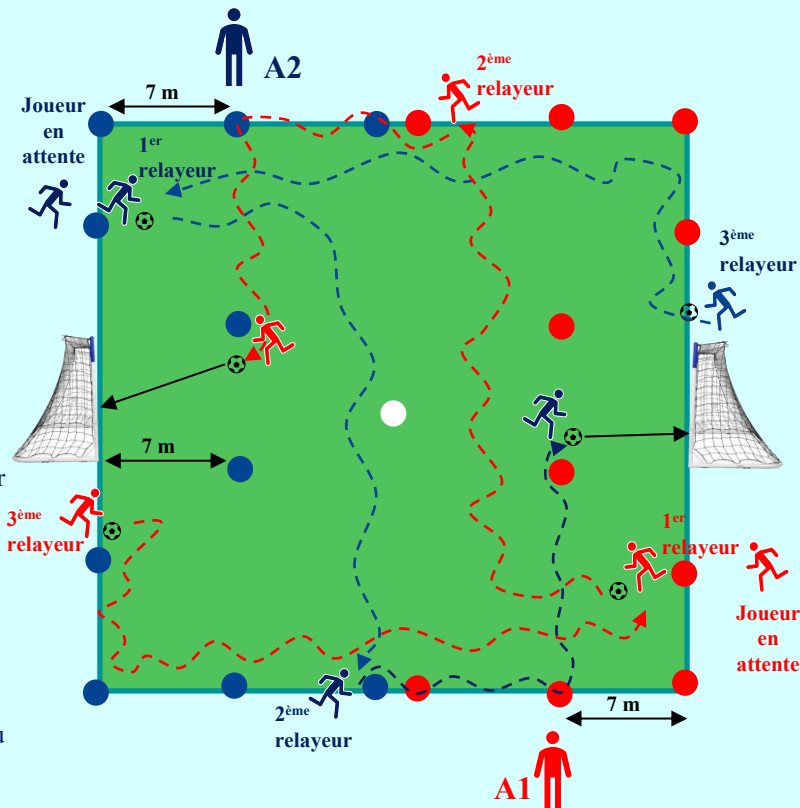
## DÉFI-JEU : RELAIS TIR AU BUT 2 MANCHES AU MAXIMUM

U6

### LE DÉFI-TIR AU BUT 1 C 0 (SANS GARDIEN)

#### GRANDS PRINCIPES

- Les animateurs **équipe 1 (A1)** et **équipe 2 (A2)** donnent le départ des relais.
- Les 1ers relayeurs, joueurs de chaque équipe **rouge** et **bleu** partent simultanément en conduite de balle en direction du 2<sup>ème</sup> relayeur de leur équipe qui se dirige vers le but adverse pour marquer (tir entre les 2 coupelles avant la ligne des 7 m).
- Une fois le tir exécuté le 3<sup>ème</sup> relayeur, joueur situé derrière sur le côté droit du but en attente, récupère le ballon et part à son tour en conduite de balle pour ramener le ballon au point de départ (zone protégée) pour le partenaire suivant qui part à son tour pour effectuer une nouvelle boucle.
- Le joueur qui a tiré au but prend la place du joueur situé à côté du but à la récupération du ballon.



#### CONSEILS :

- Veillez au respect des règles (arbitrage), compter les buts.
- Veillez au départ des joueurs depuis la zone protégée (7 mètres).
- Veillez au passage de tous les enfants et à la rotation des joueurs à la récupération pour le retour des ballons au point de départ.
- Veillez à compter le nombre de boucles effectuée par les 2 équipes pour les départager en cas d'égalité (le nombre le plus élevé gagne la manche du défi).
- Encourager, valoriser les tirs cadrés.

#### ROLE des Animateurs A1 & A2 :

- Conseiller, guider les joueurs (mais ne téléguider pas !).
- Contrôler les temps des séquences (manches) pour équilibrer les temps de pratique.

#### BUT DU DÉFI-JEU :

- A la fin du temps de jeu imparti : 4' de temps effectif, l'équipe qui a marqué le plus de buts au cumul, gagne la manche du défi.

#### VARIANTE :

- Ajouter un gardien de but pour chaque équipe. S'il se saisit du ballon, il doit le donner au 3<sup>ème</sup> relayeur.

U6

U7

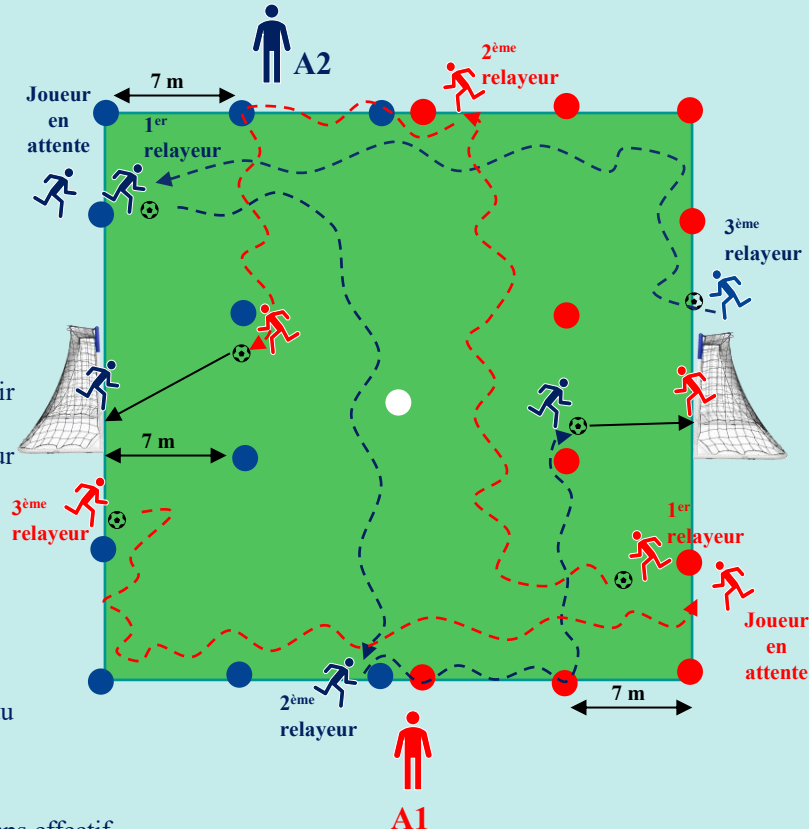
## DÉFI-JEU : RELAIS TIR AU BUT

2 MANCHES AU MAXIMUM

### LE DEFI-TIR AU BUT 1 C 1 (AVEC GARDIEN)

#### GRANDS PRINCIPES

- Les Animateurs **équipe 1 (A1)** et **équipe 2 (A2)** donnent le départ du relais.
- Les 1ers relayeurs de la flamme, joueurs de chaque équipe rouge et bleu partent simultanément en conduite de balle en direction du 2<sup>ème</sup> relayeur de leur équipe qui se dirige vers le but adverse pour marquer (tir entre les 2 coupelles avant la ligne des 7 m).
- Une fois le tir exécuté le 3<sup>ème</sup> relayeur, joueur situé derrière sur le côté droit du but en attente, récupère le ballon et part à son tour en conduite de balle pour ramener le ballon au point de départ (zone protégée) pour le partenaire suivant qui part à son tour pour effectuer une nouvelle boucle.
- Le joueur qui a tiré au but prend la place du joueur situé à côté du but à la récupération du ballon.



#### CONSEILS :

- Veillez au respect des règles (arbitrage), compter les buts.
- Veillez au départ des joueurs depuis la zone protégée (7 mètres).
- Veillez au passage de tous les enfants et à la rotation des joueurs à la récupération pour le retour des ballons au point de départ.
- Veillez à compter le nombre de boucles effectuée par les 2 équipes pour les départager en cas d'égalité (le nombre le plus élevé gagne la manche du défi).
- Encourager, valoriser les tirs cadrés.

#### ROLE des Animateurs A1 & A2 :

- Conseiller, guider les joueurs (mais ne téléguider pas !).
- Contrôler le temps des séquences (manches) pour équilibrer les temps de pratique.

#### BUT DU DÉFI-JEU :

- A la fin du temps de jeu imparti : 4' de temps effectif, l'équipe qui a marqué le plus de buts au cumul, gagne la manche du défi.

#### VARIANTE :

- Ajouter un défenseur qui ne peut défendre que dans la zone des 7 mètres pour chaque équipe.

Le 2<sup>ème</sup> relayeur peut de ce fait pénétrer dans la zone des 7 mètres pour marquer. Si le ballon est récupéré par le défenseur ou le Gardien de but adverse, le point n'est pas comptabilisé et le 3<sup>ème</sup> relayeur peut rejoindre le point de départ avec si possible un 2<sup>nd</sup> ballon en attente.



## Présentation des 2 Jeux



Le signal des débuts et fins des séquences de jeu est géré par le chronométrateur général du plateau : Educateur Responsable.

Temps de jeu : 10 min (départ et arrêt au coup de sifflet général)

**L'animation est gérée par les 2 encadrants d'équipe des clubs présents sur le terrain. Ceux-ci doivent :**

- ◆ Veiller à la participation de tou.te.s les joueur.se.s et à leur sécurité.
- ◆ Se tenir aux extrémités du terrain (1 de chaque côté) pour gérer le départ des enfants et ne pas gêner le déroulement du jeu.
- ◆ N'intervenir qu'en cas de besoin afin de faire respecter les règles du jeu.
- ◆ Compter les points, valoriser et encourager les joueur.se.s.
- ◆ S'adresser si besoin aux éducateurs missionnés présents pour aider à la compréhension et la réalisation des 2 jeux.