

U6

U7

# DOCUMENT EXPLICATIF

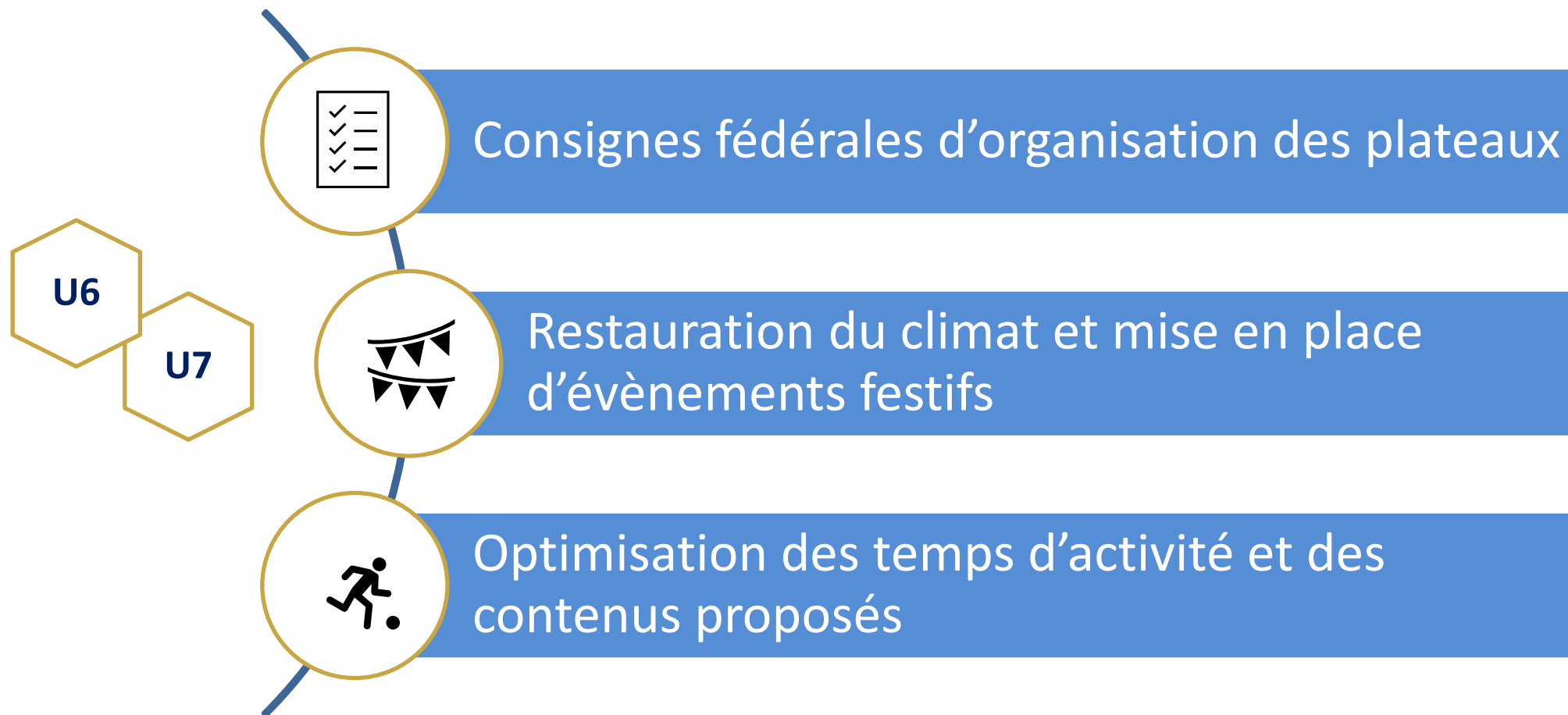
## SAISON 2022-2023

### LA PRATIQUE DES U6-U7



# DOCUMENT EXPLICATIF

## MOYENS



# DOCUMENT EXPLICATIF

## CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX

U6

U7

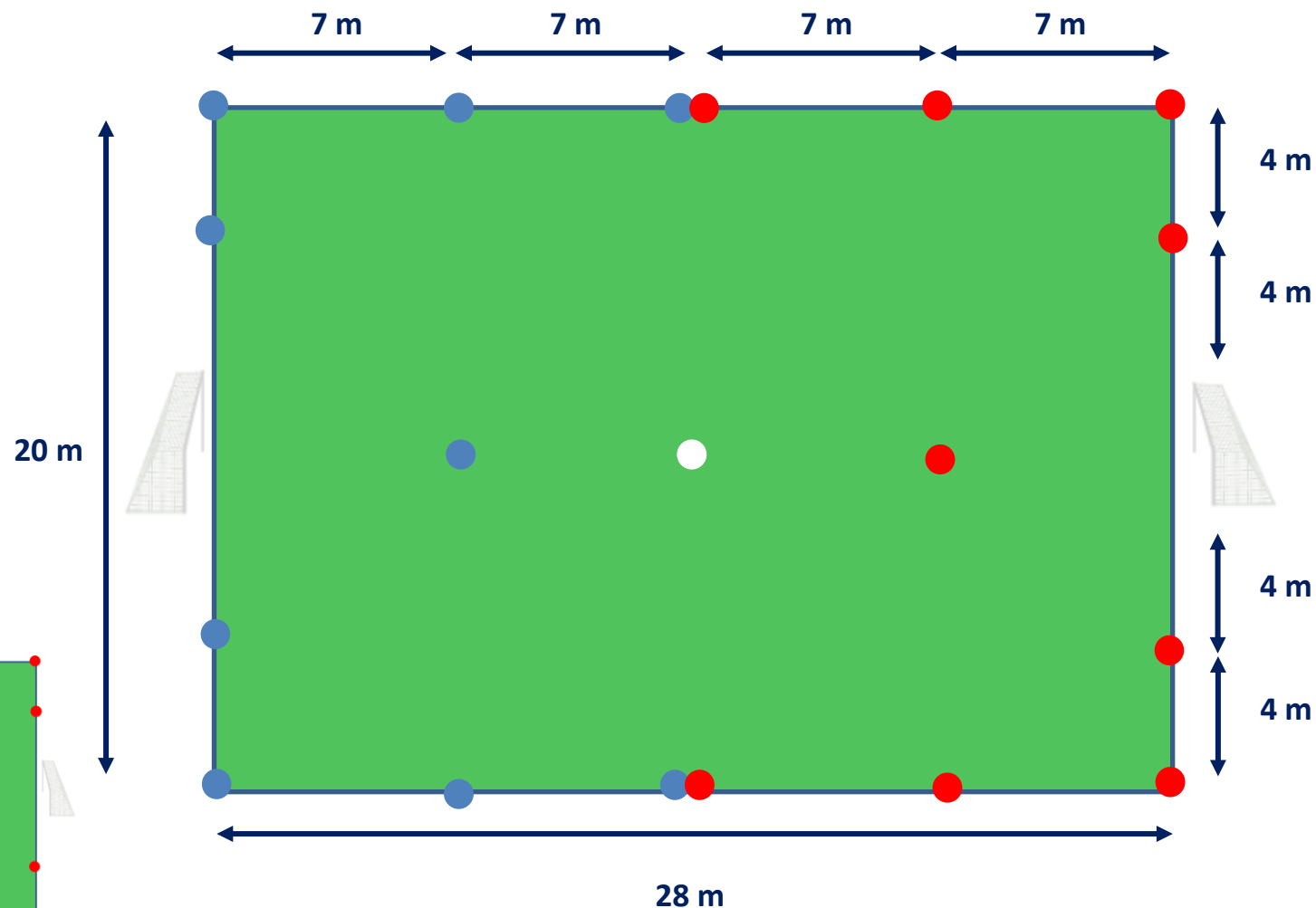
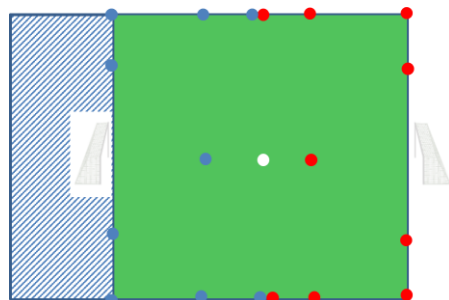
### RIGUEUR ET SIMPLICITÉ DANS L'INSTALLATION DU TERRAIN

#### Terrain 4c4 :

- 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 ou ballon magique :

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



# DOCUMENT EXPLICATIF

## CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX (RIGUEUR)

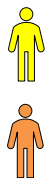
U6

U7

### IDENTIFICATION DES OFFICIELS SUR LE TERRAIN

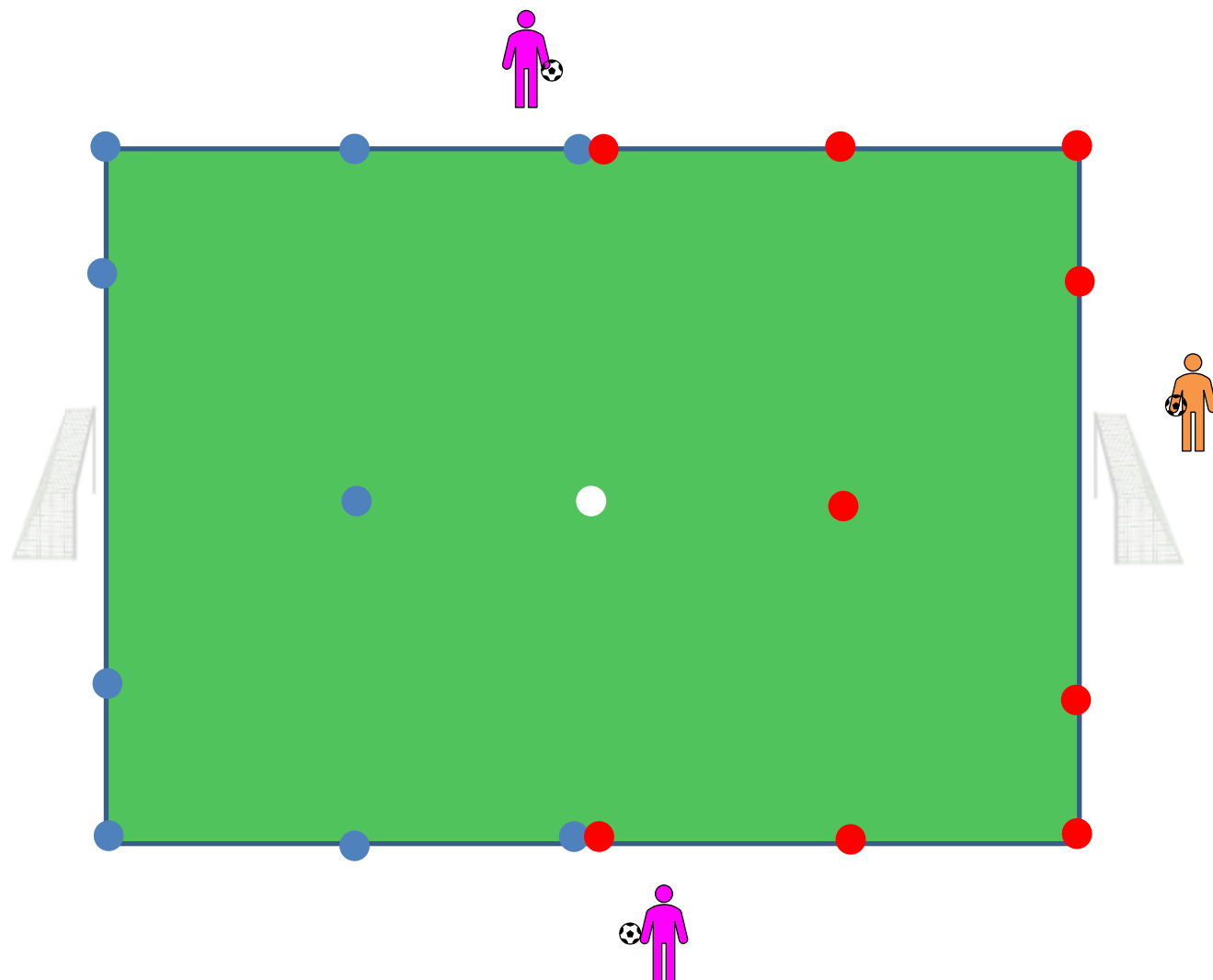
#### Avec une chasuble de couleurs

- 1 délégué de plateau qui veille au bon climat des plateaux
- 1 référent accueil qui assure des missions d'accueil des équipes, d'installation dans les vestiaires et d'informations
- 1 responsable technique qui assure l'organisation, la coordination du plateau
- 1 parent ballon qui se trouvent derrière chacun des buts



#### Sans chasuble de couleurs

- 1 éducateur par équipe





# DOCUMENT EXPLICATIF

## RESTAURATION DU CLIMAT ET MISE EN PLACE D'ÉVÈNEMENTS FESTIFS

U6

U7

### UNE SAISON RICHE ET RYTHMÉE

- **6 temps forts**  
(Rentrée du foot, Halloween, Noël, Carnaval, Pâques, JND)
- **Alternance de**  
plateau classique et  
festifoot
- Entre **13 et 17** dates  
dans la saison

FESTIFOOT



HALLOWEEN  
22/10/2022



FESTIFOOT



CARNAVAL  
Date définie au  
niveau Ligue

RASSEMBLEMENT  
DE MASSE

JOURNÉE NATIONALE  
des  
*Débutants*

17/06/2023

24/09/2022



INTRA CLUB

NOEL  
10 ou 17/12/2022



FUTSAL

PAQUES  
Date définie au  
niveau Ligue



FESTIFOOT



# DOCUMENT EXPLICATIF

U6

U7

## RESTAURATION DU CLIMAT ET MISE EN PLACE D'ÉVÈNEMENTS FESTIFS

### ➔ AVANT-MATCH

- Applaudissement des enfants puis ola
- ➔ Remerciements aux adultes de les laisser jouer



## 2 PROTOCOLES

### ➔ APRES-MATCH

- Clapping par l'ensemble des personnes présentes
- ➔ Remerciements



# DOCUMENT EXPLICATIF

## OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

U6

U7

### LES LOIS DU JEU

- **Relance protégée :** Dans la zone de 7m x 20m
- **Coup de pied de réparation (penalty) :** Sur la ligne des 7m au milieu du but
- **Rentrée de touche :**
- **Coup de pied de coin (corner)**

2 possibilités pour le joueur/joueuse



Conduite de balle

Passe



**Précision :** Si le joueur/joueuse décide de rentrer en conduite de balle suite à un corner ou à une touche, il/elle joue librement et donc il/elle peut tirer et donc marquer un but.



### LE TEMPS DE JEU

- Le temps de jeu est de 50 min, découpé en 5 parties de 10 min



**Temps de match / Forme jouée / Ballon magique (explications ci-après)**  
(Plus de précisions seront apportées au séminaire des CT en juillet sur la répartition et les effectifs)



# DOCUMENT EXPLICATIF

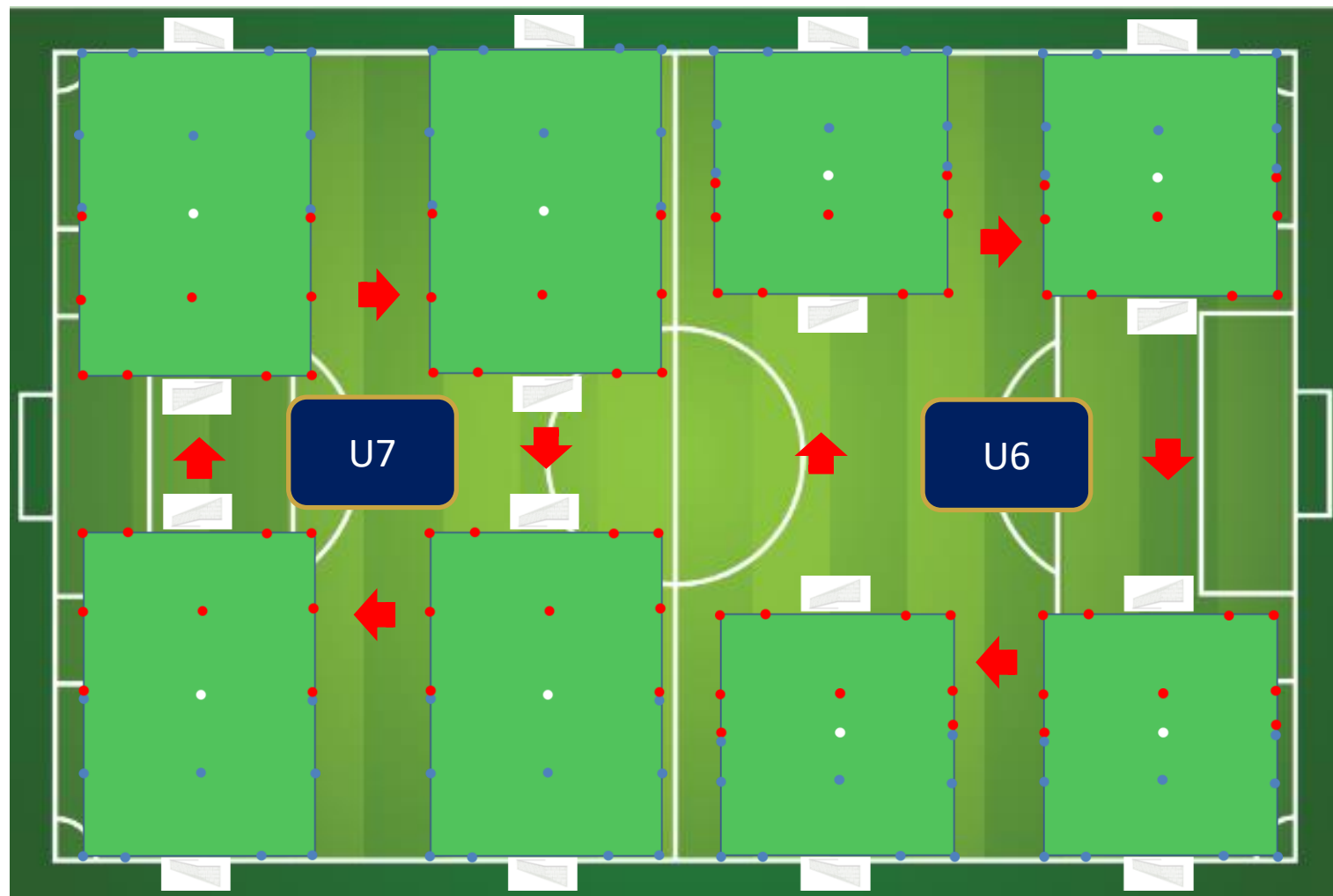
## OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

U6

U7

### L'ORGANISATION D'UN PLATEAU

- **Dissociation des U6 et des U7 sur le même terrain**
  - ½ terrain U6 (possibilité d'intégrer des U7 débutants)
  - ½ terrain U7
- **Simplification des rotations**
  - Les équipes camp bleu restent sur place
  - Les équipes camp rouge tournent dans le sens des aiguilles d'une montre
- **Mise en place de formes jouées, du ballon magique sur le même espace de jeu**
  - Peu d'installations de matériel



# DOCUMENT EXPLICATIF

## OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

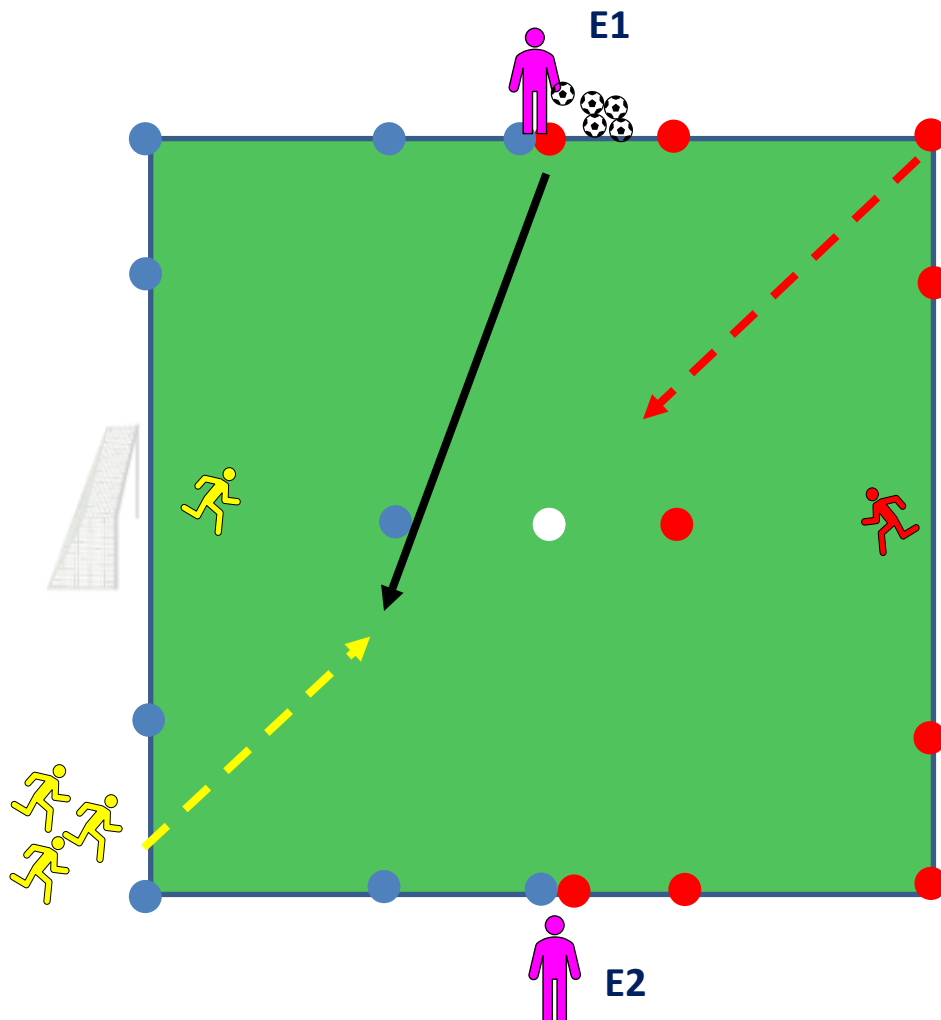
U6

U7

### LE BALLON MAGIQUE (EXEMPLE DU 2 C 2)

#### 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<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.



Film à venir

#### 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