

Club recevant:

FEUILLE DE PLATEAU
U6-U7

PHASE 2
Secteur:
Date:03-06-23

RIRE-APPRENDRE-JOUER

Clubs présents (indiquer les clubs présents y compris le club organisateur)		Nombre d'équipes	Nombre de joueurs	Observations

Les caractéristiques

Espaces de jeu : 28 x 20 m	Pratiques : Ballon-Magique - Défi jeu - 4 contre 4 avec gardien
Durée totale du plateau : 50' maximum (5 x 10')	Ballon : Taille 3 recommandé - Taille 4 toléré
Rentrée de touche en "conduite de balle" ou par une passe au pied	
Nouveautés : Surface de réparation à 7 m // Relance protégée du gardien dans la zone des 7 m- Aucun adversaire dans la zone des 7 m quand le gardien a le ballon, seuls les partenaires peuvent venir.//Relance à la main ou au pied au sol uniquement, relance de volée interdite // Tacle interdit	
Objectif 100% de temps de jeu pour tous les enfants - Possibilité de faire des équipes avec des joueurs de plusieurs clubs.	

Cette feuille est à renvoyer au DOF dans les 48 heures qui suivent le plateau par le club recevant.

Apprendre:Proposer aux enfants des entraînements et des projets de jeux préparés,structurés et adaptés

Sourire:Veiller à ce que la posture des éducateurs,accompagnateurs,parents soit favorable à

5 rotations de 10'	
Pour toutes les équipes en même temps	
1ère Rotation	Le 2 contre 2 ballon magique
2ème Rotation	Le 3 contre 3 ballon magique
3ème Rotation	Défi-jeu
4ème Rotation	Match 4 contre 4
5ème Rotation	Match 4 contre 4

Jouer:Faire jouer au minimum 100% du temps de jeu tous les enfants le samedi



ORGANISATION ET DEROULEMENT DU PLATEAU

RIRE-APPRENDRE-JOUER



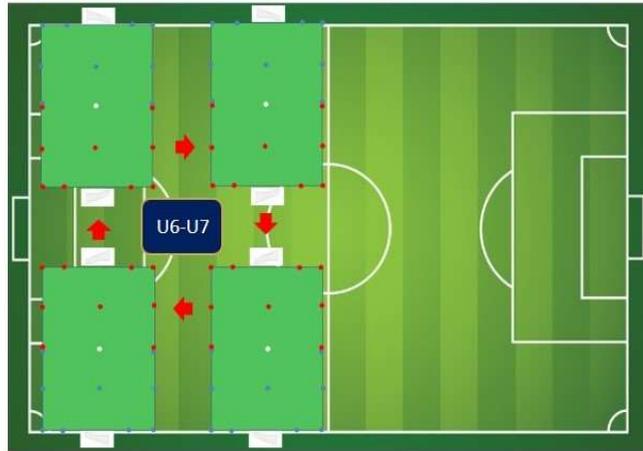
U6 U7

ORGANISATION DU PLATEAU

OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

L'ORGANISATION D'UN PLATEAU

- Dissociation des U6 et des U7 sur le même terrain
 - 1/2 terrain U6 (possibilité d'intégrer des U7 débutants)
 - 1/2 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
 - Toutes les équipes font la même pratique en même temps : Ballon magique puis 4c4
- Mise en place de formes jouées, du ballon magique sur le même espace de jeu
 - Peu d'installations de matériel



Direction Technique Nationale - La pratique U6-U7 - Saison 2022-2023

PERFORMANCES 2024

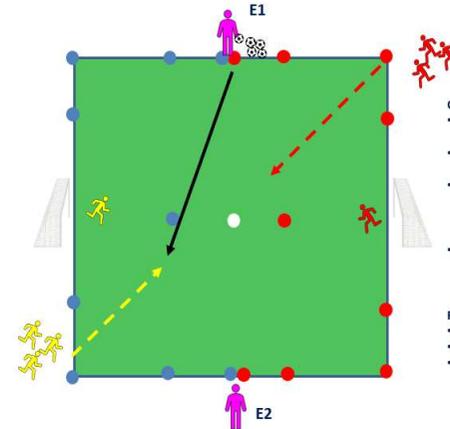
U6 U7

LE BALLON-MAGIQUE – 2 CONTRE 2

OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

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.



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

Direction Technique Nationale - La pratique U6-U7 - Saison 2022-2023

PERFORMANCES 2024

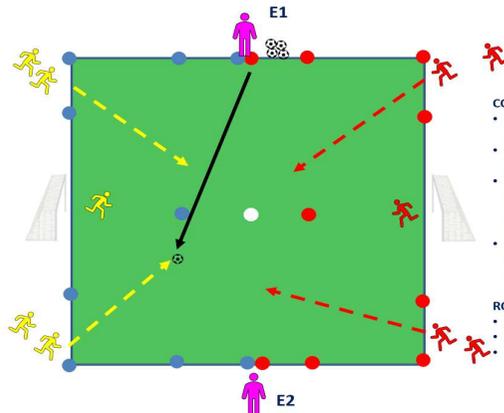
U6 U7

LE BALLON MAGIQUE – 3 CONTRE 3

OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon à un des deux joueurs rouge ou jaune (passe dans les pieds du joueur).
- L'équipe 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 4 autres.



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

Direction Technique Nationale - La pratique U6-U7 - Saison 2022-2023

PERFORMANCES 2024

U6 U7

DÉFI-JEU U6-U7

PÉRIODE 1

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.

But :

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

Variante :

Départ depuis la ligne de touche opposée.

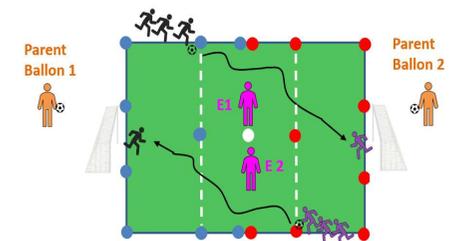
Animation :

Encourager/valoriser – Faire répéter – Rotation des gardiens de

but – Compter les buts

Matériel :

- 2 ballons par équipe



Direction Technique Nationale - La pratique U6-U7 - Saison 2022-2023

PERFORMANCES 2024