

U6

U7

DOCUMENT EXPLICATIF

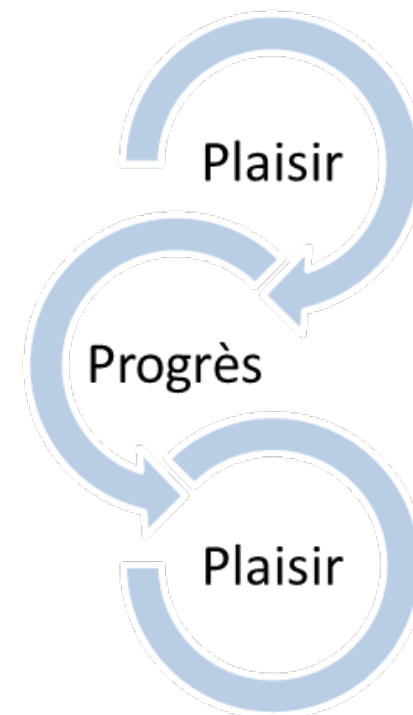
SAISON 2022-2023

LA PRATIQUE DES U6-U7



DOCUMENT EXPLICATIF

MOYENS



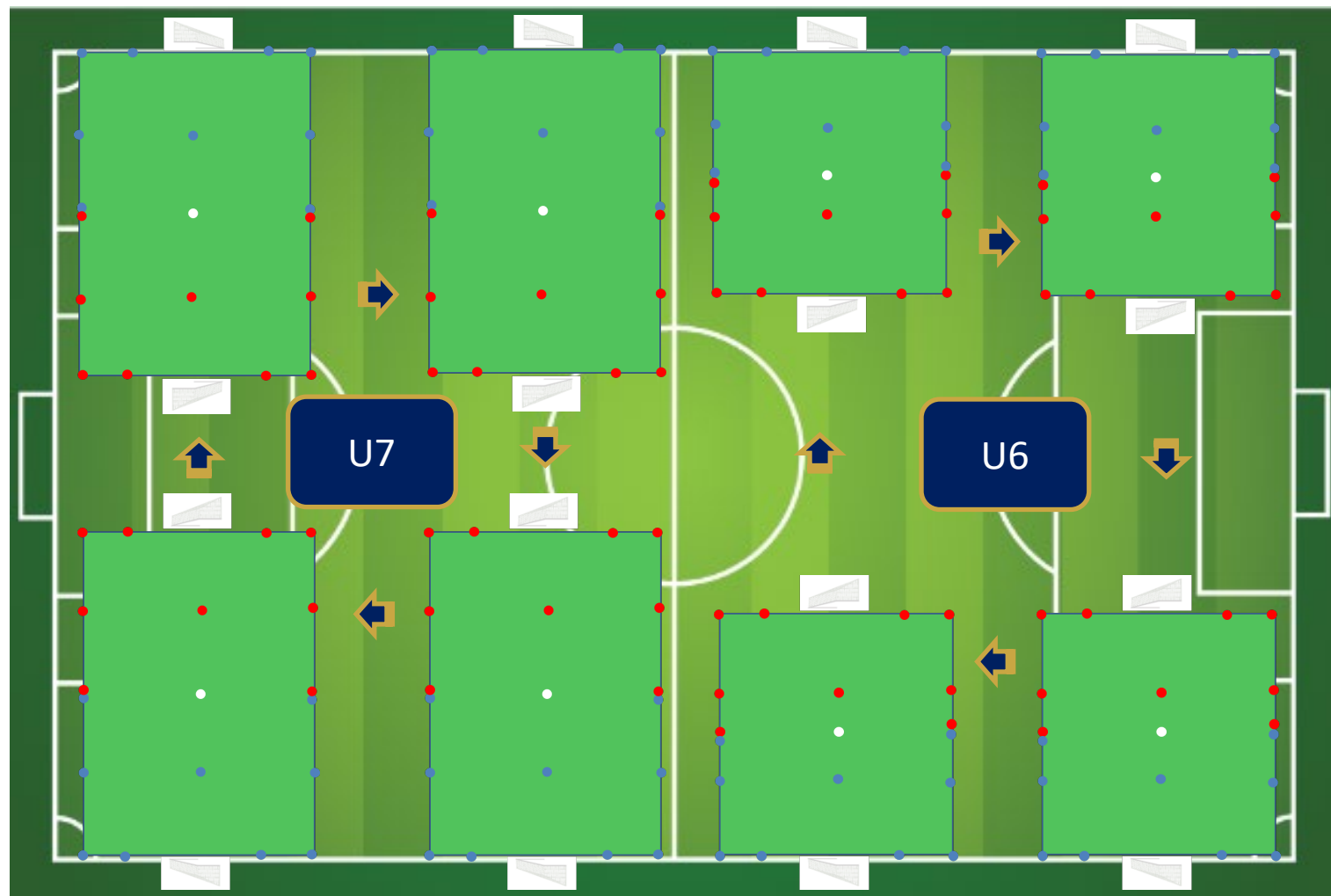
ORGANISATION DU PLATEAU

U6

U7

CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX

- **Simplification des rotations :**
 - Les équipes camp bleu restent sur place.
 - Les équipes camp rouge tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.
 - En cas de nombre impair d'équipes, constituer une équipe supplémentaire
- **Un terrain unique pour l'ensemble des activités du plateau :**
 - Pas d'installation supplémentaire pour les formes jouées
- **Chaque équipe devra se déplacer avec:**
 - 2 ballons minimum
 - Un jeu de chasubles
 - 1 binôme éducateur / parent



INSTALLATION TERRAIN

CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX

U6

U7

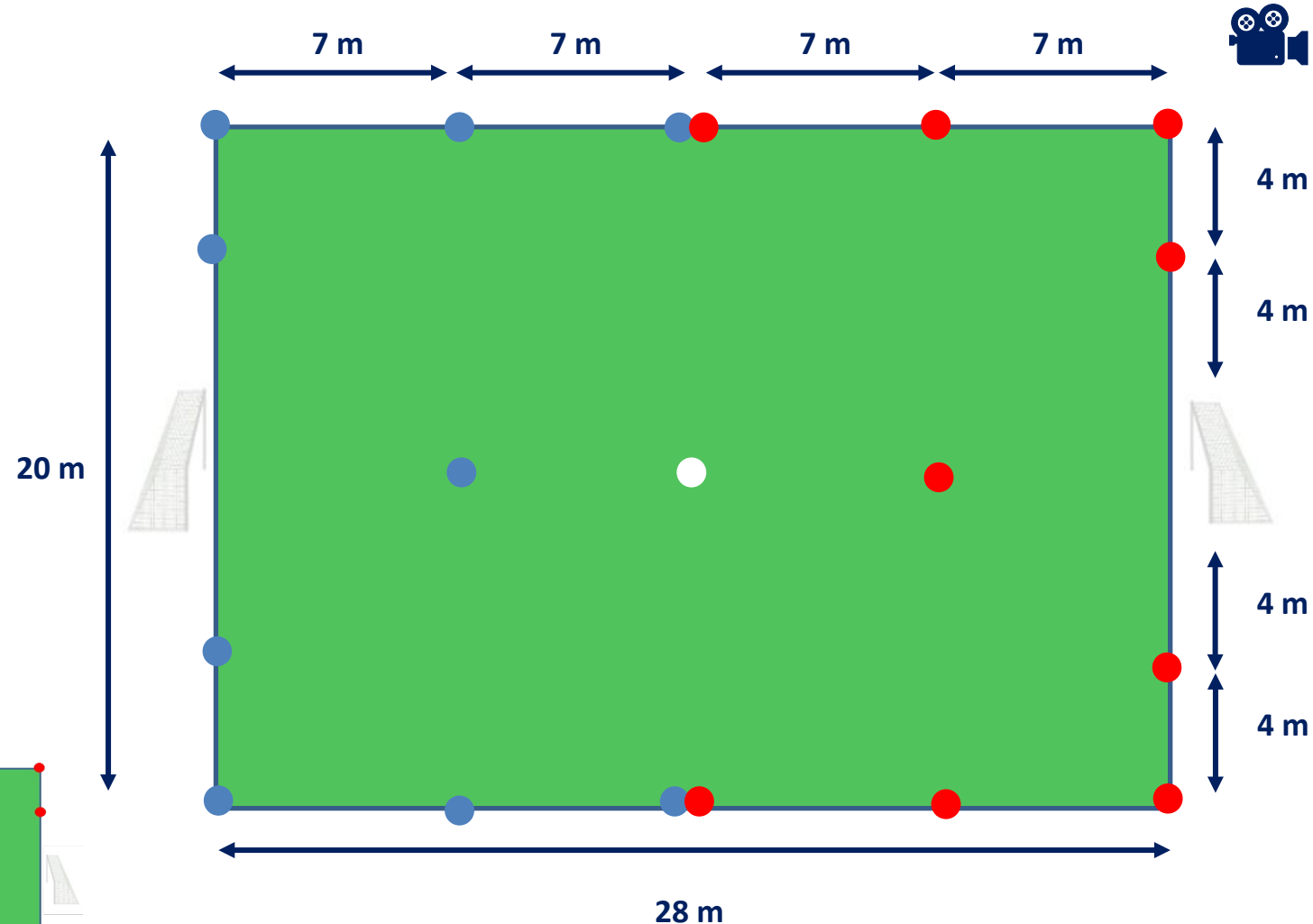
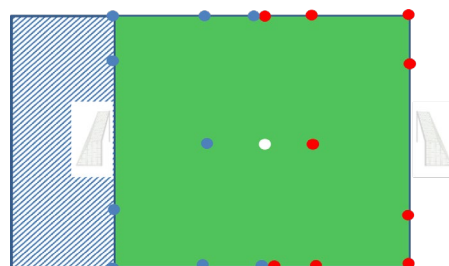
RIGUEUR ET SIMPLICITÉ

Terrain 4c4 (catégorie U7) :

- 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 (catégorie U6) ou ballon magique :

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



IDENTIFICATION DES OFFICIELS

U6

U7

CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX (RIGUEUR)

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

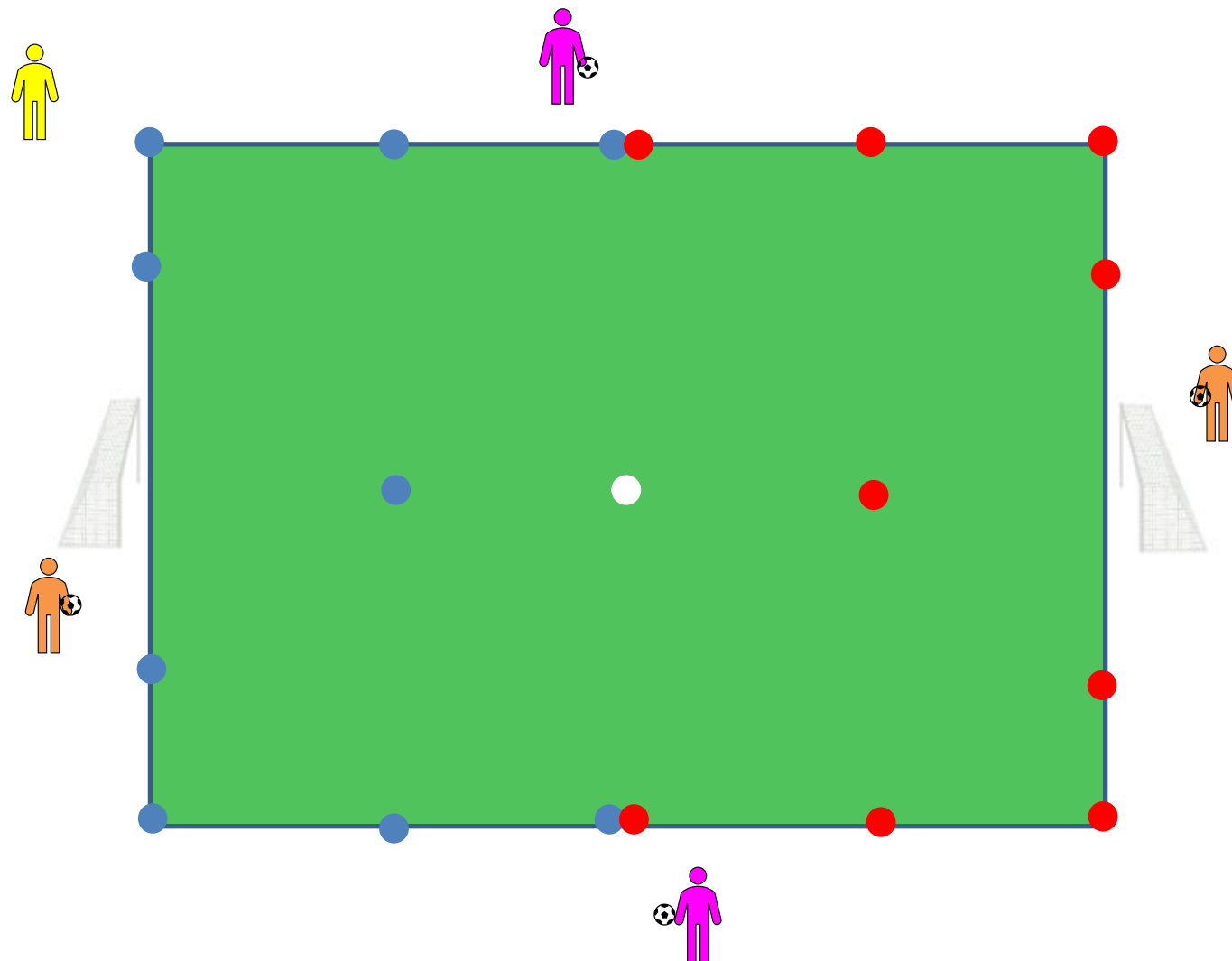


- 1 parent ballon qui se trouvent derrière chacun des buts

Sans chasuble de couleurs



- 1 éducateur par équipe



CADRAGE DES EFFECTIFS

CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX (RIGUEUR)

U6

U7

Pratique U6-U7 :

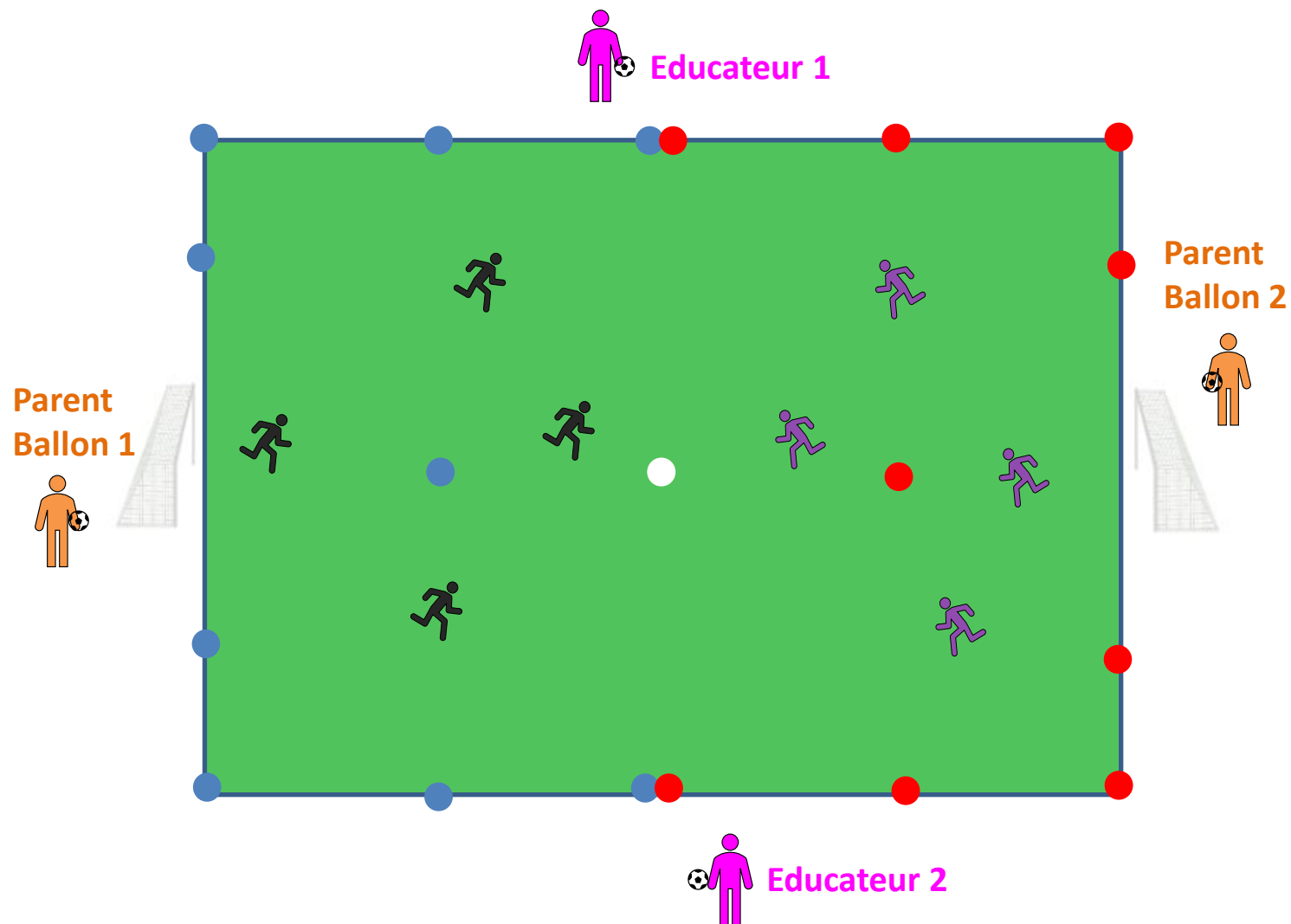
Nbre de joueurs/joueuses autorisé(e)s : **4 contre 4**

Dans la cadre d'une pratique dissociée entre **les U6 et les U7**,
le nombre de joueurs/joueuses autorisé(e)s sera :

- **U7 : 4 contre 4**
- **U6 : 3 contre 3**

Dans le cadre d'une pratique dissociée par **niveau 1 et 2** sur
le même terrain, le nombre de joueurs/joueuses autorisé(e)s
sera :

- **Niveau 1 : 4 contre 4**
- **Niveau 2 : 4 contre 4 (3 contre 3 possible)**



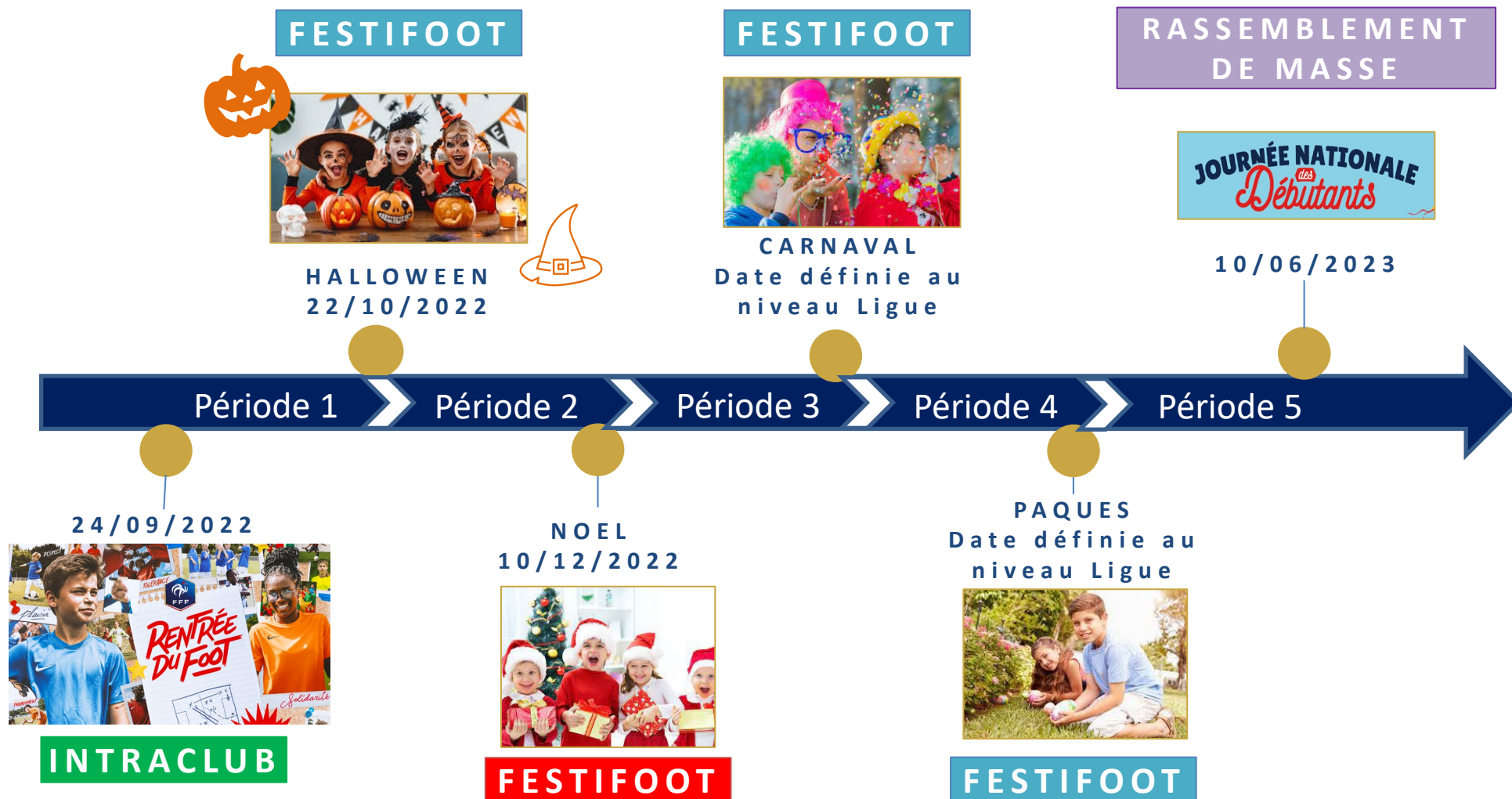
UNE SAISON RICHE ET RYTHMÉE

U6

U7

RESTAURATION DU CLIMAT ET MISE EN PLACE D'ÉVÈNEMENTS FESTIFS

- **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



2 PROTOCOLES

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



➔ APRES-MATCH

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



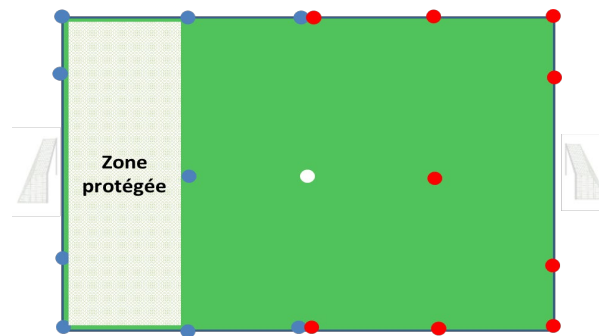
LOIS DU JEU - NOUVEAUTÉS

U6

U7

OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

- 1. Relance protégée :** Dans la zone des 7m
(l'adversaire pourra entrer dans cette zone quand le ballon est touché par le joueur ou quand le ballon est sorti de la zone protégée).



- 2. Coup de pied de réparation (penalty) :** Sur la ligne des 7m au milieu du but

- 3. Rentrée de touche**

- 4. Coup de pied de coin (corner)**

2 options 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.*



- 5. Temps de jeu : 50 minutes – découpé en 5 parties de 10 min**
Toutes les équipes réalisent la même activité sur le même temps

LE CONTENU

U6

U7

OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

LE PLATEAU

Ordre à respecter pour toutes les équipes

Protocole AVANT MATCH

Séquence n°1	Ballon Magique 2c2 (dont GdB)
Séquence n°2	Ballon Magique 3c3 (dont GdB)
Séquence n°3	Défi - Jeu
Séquence n°4	Match 3c3 U6 / 4c4 U7
Séquence n°5	Match 3c3 U6 / 4c4 U7

Protocole APRES MATCH

EVOLUTION DU BALLON MAGIQUE ET DU DÉFI EN FONCTION DES PÉRIODES

Passage du terrain 21 x 20 au
28 x 20 pour les U7

LA SAISON

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

** Diffusion uniquement des ballons magiques et des défis pour les périodes 1 et 2*

U6

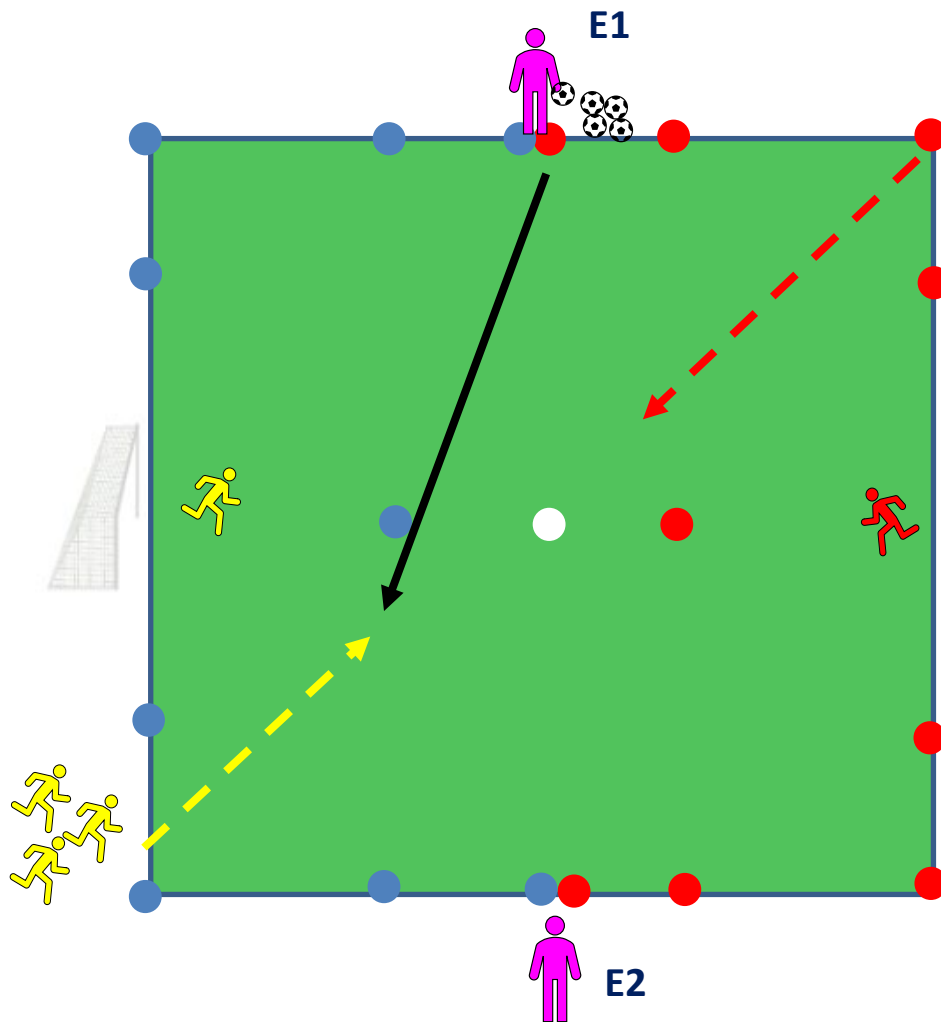
U7

LE BALLON MAGIQUE

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

U6

DÉFI-JEU U6

PÉRIODE 1

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 :

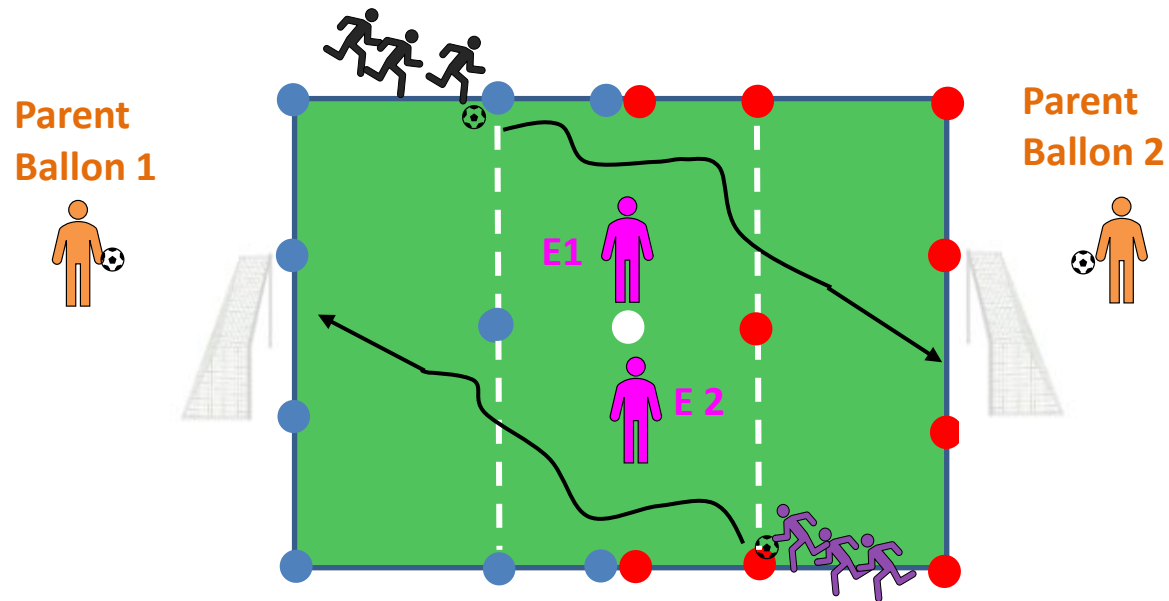
Départ depuis la ligne de touche opposée.

Animation :

Encourager/valoriser – Faire répéter – Compter les buts

Matériel :

- 2 ballons par équipe



DÉFI-JEU U7

PÉRIODE 1

U6

U7

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 :

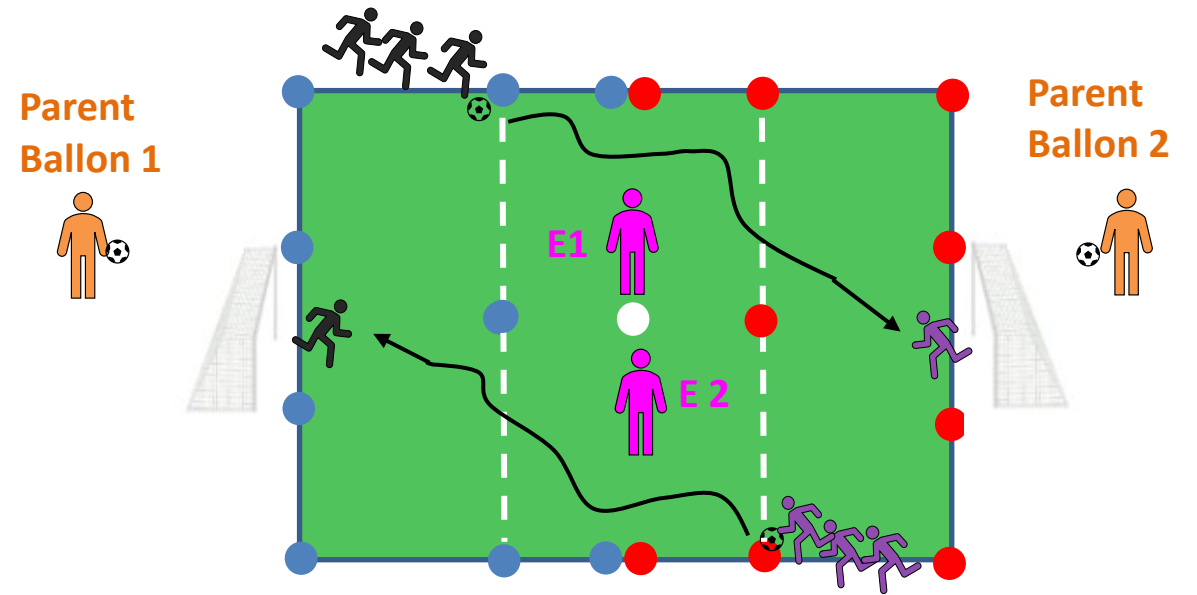
Départ depuis la ligne de touche opposée.

Animation :

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

Matériel :

- 2 ballons par équipe



U6

DÉFI-JEU U6

PÉRIODE 2

Consignes :

Conduite de balle, pour tirer au but **dans** la zone protégée en contournant la coupelle du point de pénalty **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 :

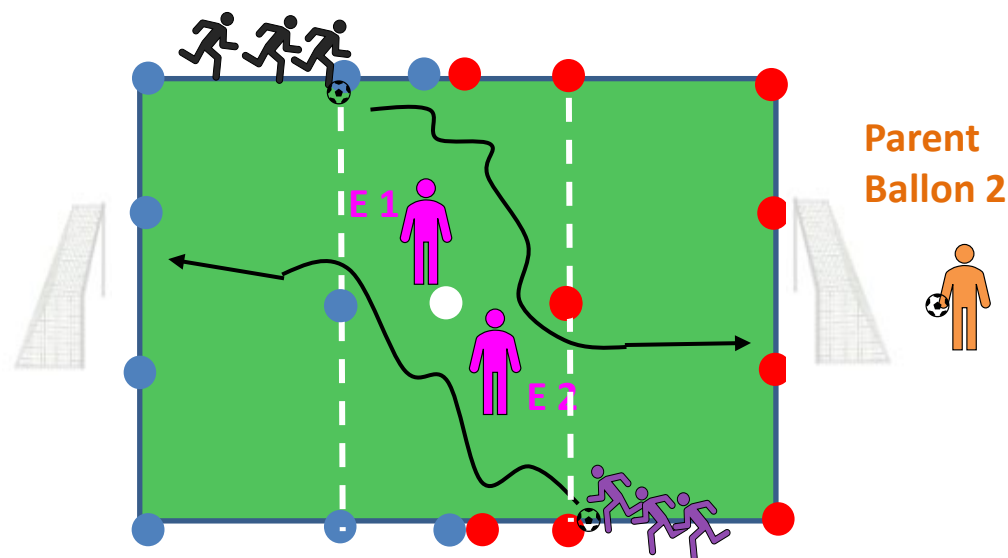
Encourager/valoriser – Faire répéter – Compter les buts

Matériel :

- 2 ballons par équipe



Parent
Ballon 1



DÉFI-JEU U7

PÉRIODE 2

U6

U7

Consignes :

Conduite de balle, pour tirer au but **dans** la zone protégée en contournant la coupelle du point de pénalty **avec** gardien de but. Départ du joueur dès que le joueur précédent à tirer. Retour du joueur au départ avec le ballon pour le suivant.

But :

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

Variante :

Départ depuis la ligne de touche opposée.

Animation :

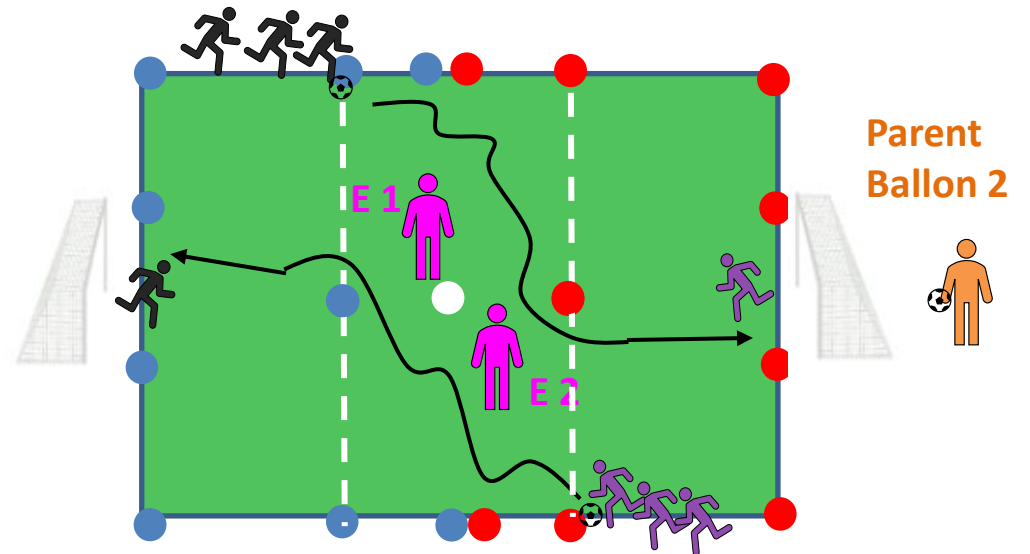
Encourager/valoriser – Faire répéter – Rotation des gardiens de but - Compter les buts

Matériel :

- 2 ballons par équipe



Parent
Ballon 1



U6

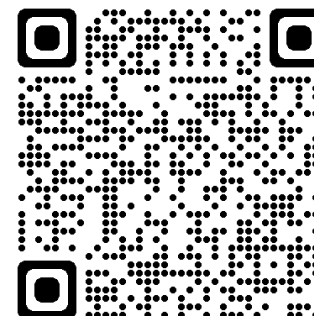
U7

RENTREE DU FOOT

RESTAURATION DU CLIMAT ET MISE EN PLACE D'ÉVÈNEMENTS FESTIFS

Format de la Rentrée du Foot U6/U7

- **Organisation interne au club (intra-club) :**
Présence des joueurs, éducateurs, parents, dirigeants
- **Programme - « exemple d'organisation » :**
 1. Accueil
 2. Réunion Parents (Inclusion, Utilisation du MOOC, Charte d'engagement, Règlement de l'école de foot, Modélisation Saison, PEF , Climat, Rôle, Attitude, ...)
 3. Protocole début de plateau
 4. Plateau intégrant les 5 séquences (Ballon magique, défi, match...)
 5. Protocole fin de plateau
 6. Convivialité : Goûter et temps d' échange



FESTIFOOT

U6

U7

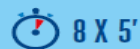
RESTAURATION DU CLIMAT ET MISE EN PLACE D'ÉVÈNEMENTS FESTIFS

UN PROTOCOLE FAIR-PLAY*



5'

8 RENCONTRES*



8 X 5'

UN PROTOCOLE FAIR-PLAY*



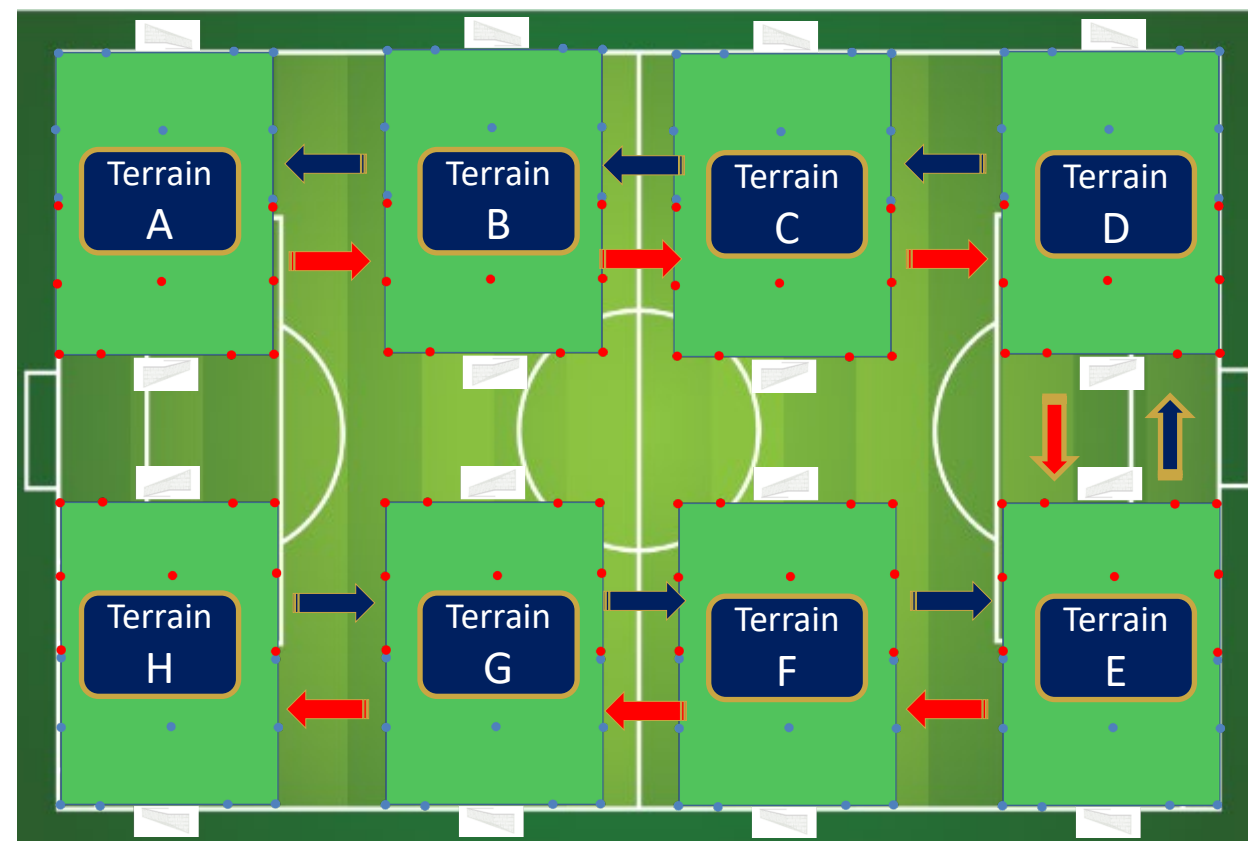
5'

ROTATIONS :

- > L'équipe qui gagne progresse du terrain H vers le terrain A
- > L'équipe qui perd du terrain A vers le terrain H

Exemple : Pour 16 équipes / Poule unique / Soit 8 séquences de 5'.

Lois du jeu identiques aux plateaux



ELEMENTS CHIFFRES

OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

U6

U7

Temps de jeu effectif moyen sur un match de 10 min:

Buts avec jalons – PAS de parents-ballons:

4'40''

Buts avec FILETS et PRESENCE de parents-ballons:

6'55''

Rentrée de touche:

effectuée uniquement par la PASSE:

4'40''

effectuée uniquement par la CONDUITE:

6'



Plaisir

Progrès

Plaisir

	Temps de jeu effectif	Niveau	Nombre de possessions
BALLON MAGIQUE	7'15''	Enfant « débutant »	13,5
		Enfant « débrouillé »	14,5
MATCH	5'35''	Enfant « débutant »	11
		Enfant « débrouillé »	18

En moyenne: **30 secondes GAGNEES** à chaque but marqué dans des **but avec filets**

Permettre à TOUS les enfants de PROGRESSER, de JOUER et de prendre du PLAISIR