

Journées de rentrée U.7



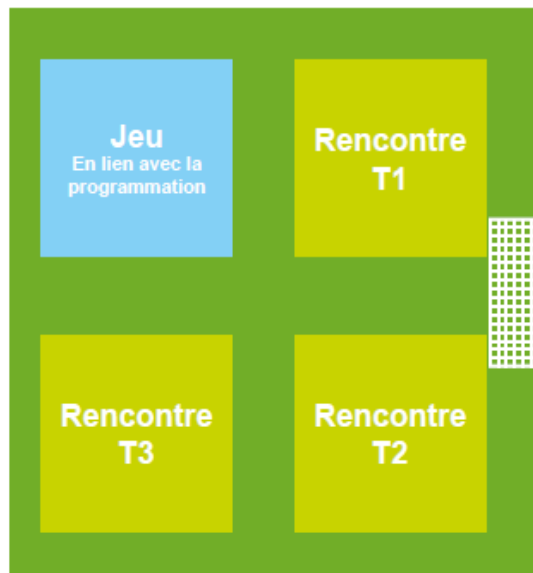
Samedi 29 Septembre 2018

Organisation

- * 1 – Les clubs sont convoqués sur chaque site dès 13h45
- * 2 - Les clubs, à leur arrivée, viennent s'inscrire auprès du responsable de plateau en déposant les documents préalablement remplis.
- * 3 – Des plateaux types sont proposés aux enfants. Le club d'accueil se charge de l'organisation générale décrite ci-dessous.
- * 4 – **Un « Point Info Parent » doit être mis en place par le club d'accueil (le but étant d'informer les parents sur la pratique des U6/U7)**
- * 5 – Chaque équipe devra apporter : 2 ballons, 1 jeu de chasubles, de l'eau
- * 6- Peuvent participer à cette journée :
 - Les enfants possédant leur licence le jour de la journée de rentrée (*listing en possession des éducateurs*)
 - Les enfants dont la demande de licence est à la Ligue
 - Les enfants en possession d'un « Pass'Foot Découverte » (à condition que son club ait souscrit à une extension de garantie)

Disposition des terrains et rotations

*Exemple
pour 1 plateau
à 8 équipes
(3 terrains et 1 jeu d'éveil technique)*



**Les rotations,
suivant le nombre d'équipes,
sont téléchargeables
sur le site du District.**

Lois du jeu

TERRAINS	30x20	40x30
BUTS	4 m × 1,5 m (hauteur de piquet) ou buts spécifiques	
BALLONS	Taille 3	Taille 4
NOMBRE DE JOUEURS	4 vs 4 avec GdB (1 remplaçant) Participation de tous	5 vs 5 avec GdB (2 remplaçants maxi) Participation de tous
TOUCHES	Au pied, sur passe au sol ou conduite (interdiction de marquer sur une touche directe)	
COUPS FRANCS	Tous les coups francs sont directs	
ARBITRAGE	Arbitrage éducatif à l'extérieur du terrain (adultes ou jeunes licenciés)	
PASSE AU GARDIEN	Autorisée	
ZONE GdB	8 m et matérialisée	
TEMPS DE JEU MAX (matches + ateliers)	40 minutes	50 minutes
HORS-JEU	NON	
RELANCE GDB	Relance protégée aux 8 m (le gardien de but n'est pas autorisé à dégager de volée ou de demi-volée). Lors des relances de celui-ci, l'adversaire se tient à l'extérieur de la surface et ne peut y pénétrer que lorsque le ballon sera parvenu dans les pieds d'un partenaire.)	
COUP D'ENVOI	Interdit de marquer directement	
TACLES	NON	OUI
COUPS FRANCS	Tous les coups francs sont directs	
COUP DE PIED DE BUT	Ballon arrêté, endroit libre dans la surface de réparation	
COUP DE PIED DE REPARATION	OUI à 6 m	

Le jeu

LES POKEMONS

		Descriptif
Tâches	OBJECTIF	
	BUT	
	CONSIGNES	
	VARIABLES	
Éléments pédagogiques	METHODE PEDAGOGIQUE	
	VEILLER A :	

Reconnaitre l'espace de jeu

Le dernier POKEMON restant et qui n'a pas été touché marque un point.

Les Pokemon doivent aller dans la zone refuge sans se faire toucher par le chasseur. Tous les pokemon attrapés deviennent des chasseurs.

Le Pokemon touché est gelé et ne devient plus chasseur. Il peut être libéré si un autre pokemon le touche.

ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner

Changer souvent de chasseur
L'occupation de l'espace
L'activité des enfants
Encourager et valoriser

