



# Journées de rentrée U.7



TOUTES  
LES INFOS  
POUR  
PRENDRE  
LA LICENCE



Samedi 24 Septembre 2022

# 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 «Permis de Jouer» (à condition que son club ait souscrit à une extension de garantie)*

# DOCUMENT EXPLICATIF

U6

U7

## CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX

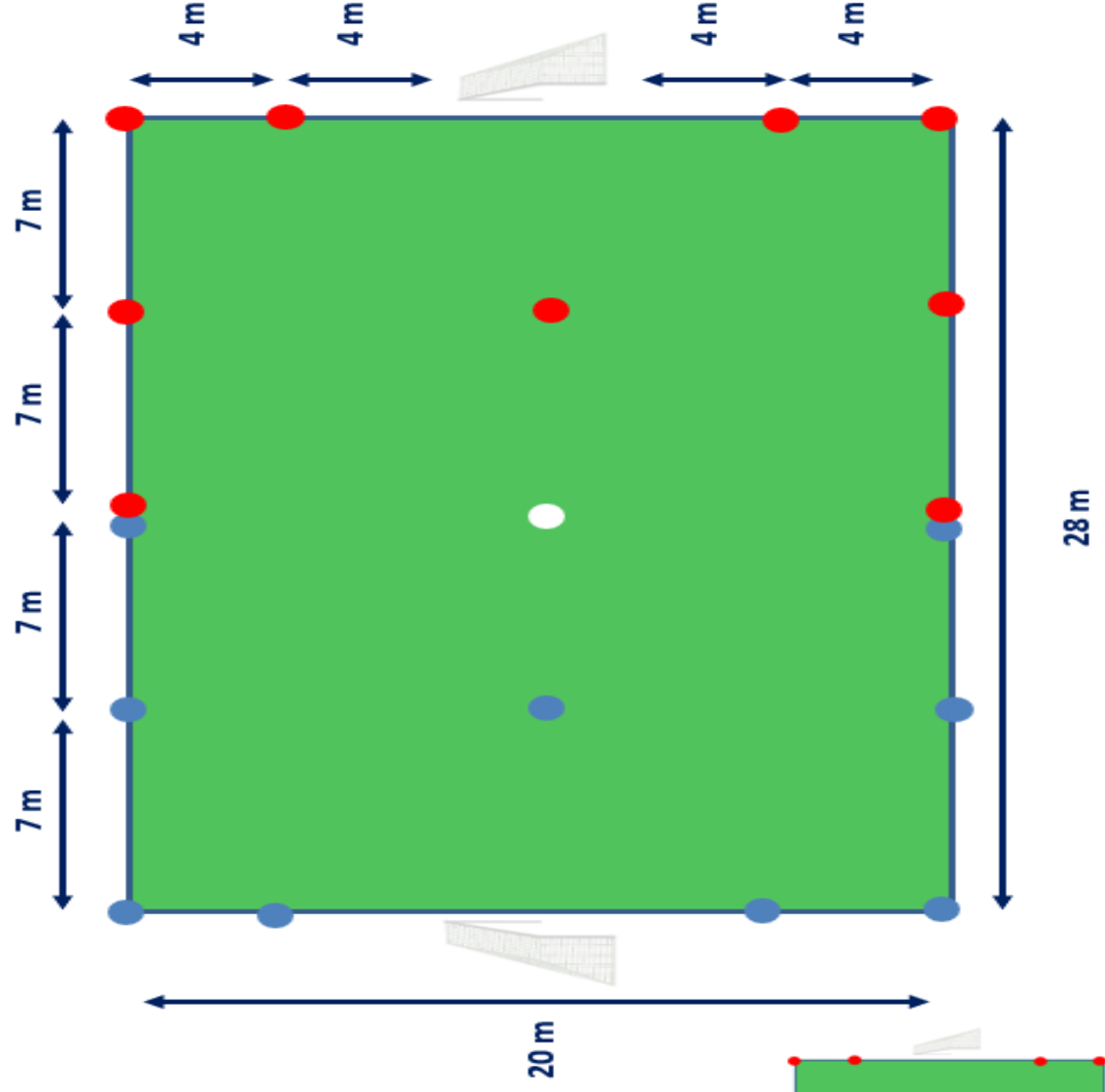
### RIGUEUR ET SIMPLICITÉ DANS L'INSTALLATION DU TERRAIN

#### 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 ballon magique :

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



# DOCUMENT EXPLICATIF

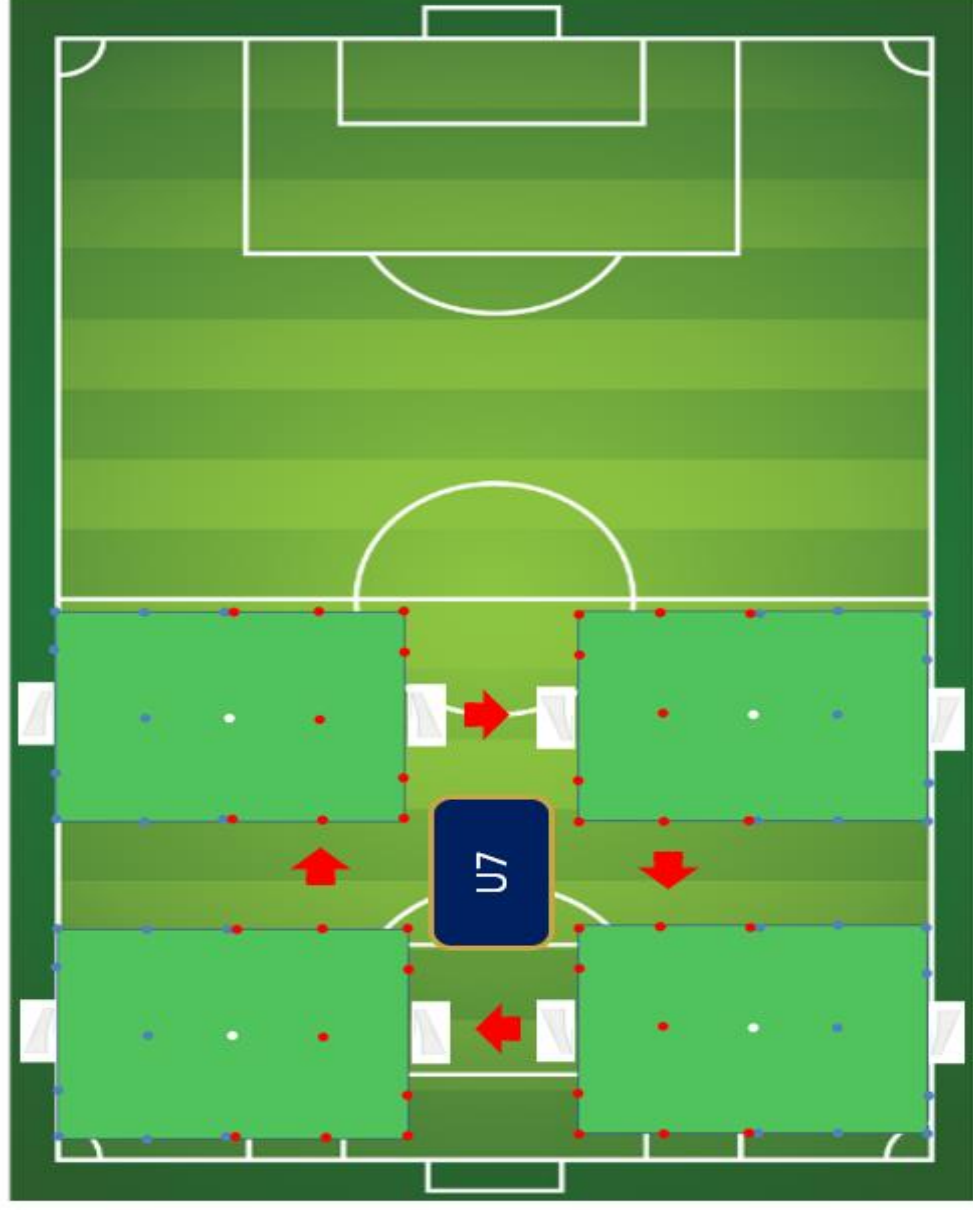
## OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

U6

U7

### L'ORGANISATION D'UN PLATEAU

- 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



U6

U7

# DOCUMENT EXPLICATIF

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

### LES LOIS DU JEU

- Relance protégée :
- Coup de pied de réparation (penalty) : Dans la zone de 7m x 20m  
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

Un jeu et 4 matchs





# LE BALLON MAGIQUE

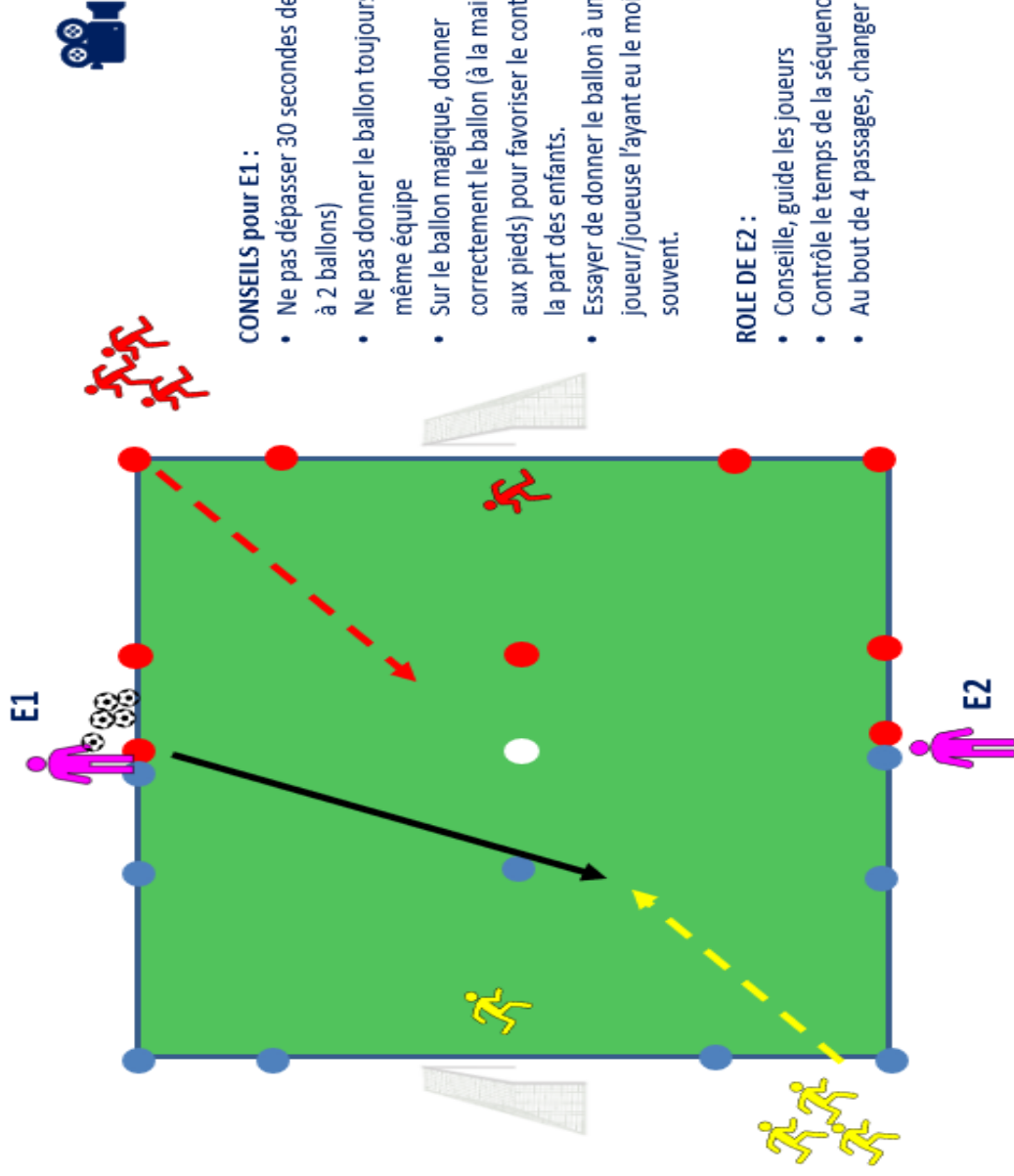
U6

U7

## 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<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.



### 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 :

- Conseiller, guider les joueurs
- Contrôler le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB