



Journées de rentrée U.7



TOUTES
LES INFOS
POUR
PRENDRE
TA 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 D'EXPLICATION

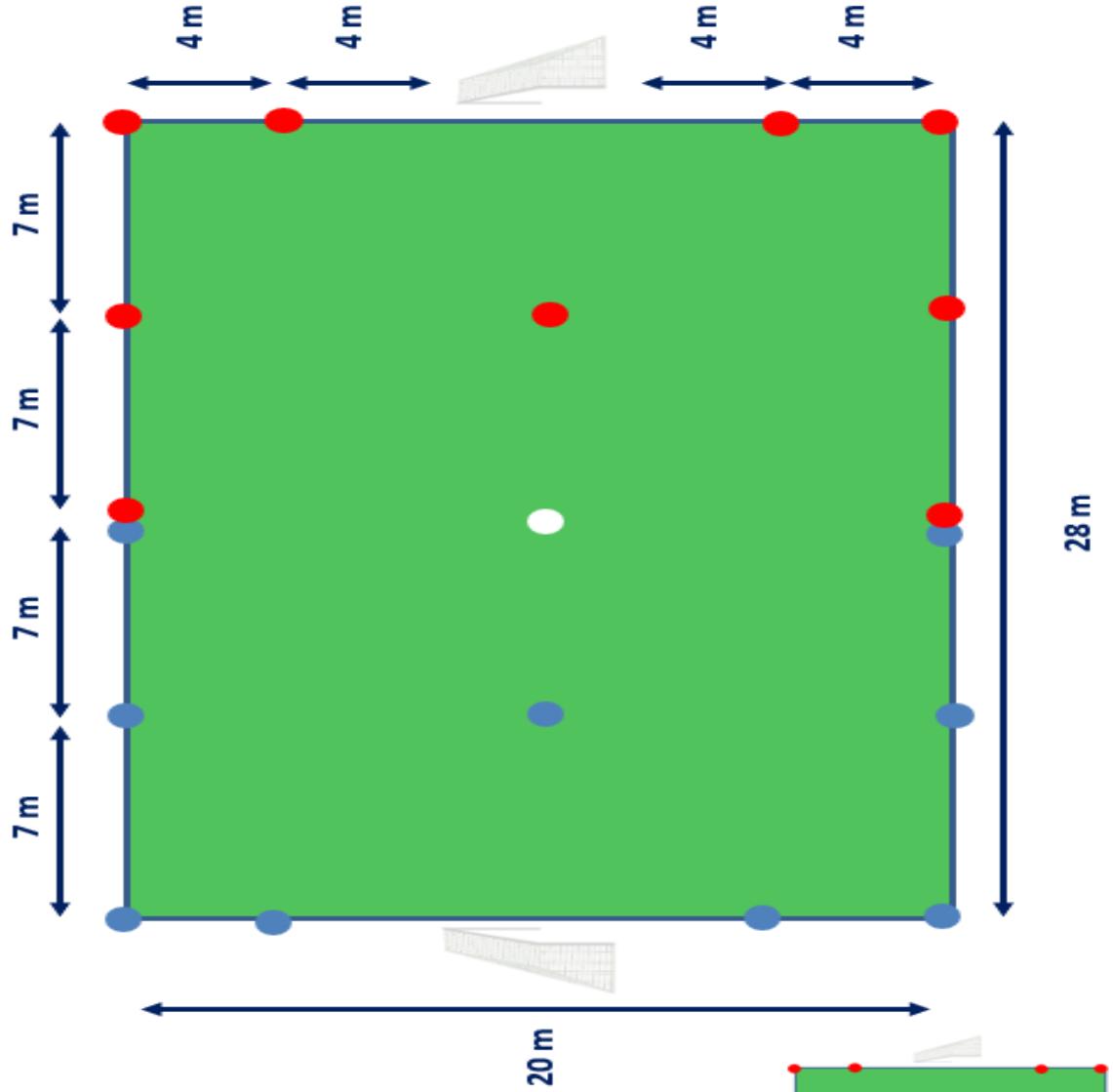
CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX

U6 U7

RIGUEUR ET SIMPLICITÉ DANS L'INSTALLATION DU TERRAIN

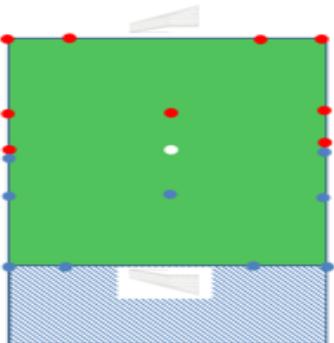
Terrain 4c4 :

- 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 ballon magique :

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

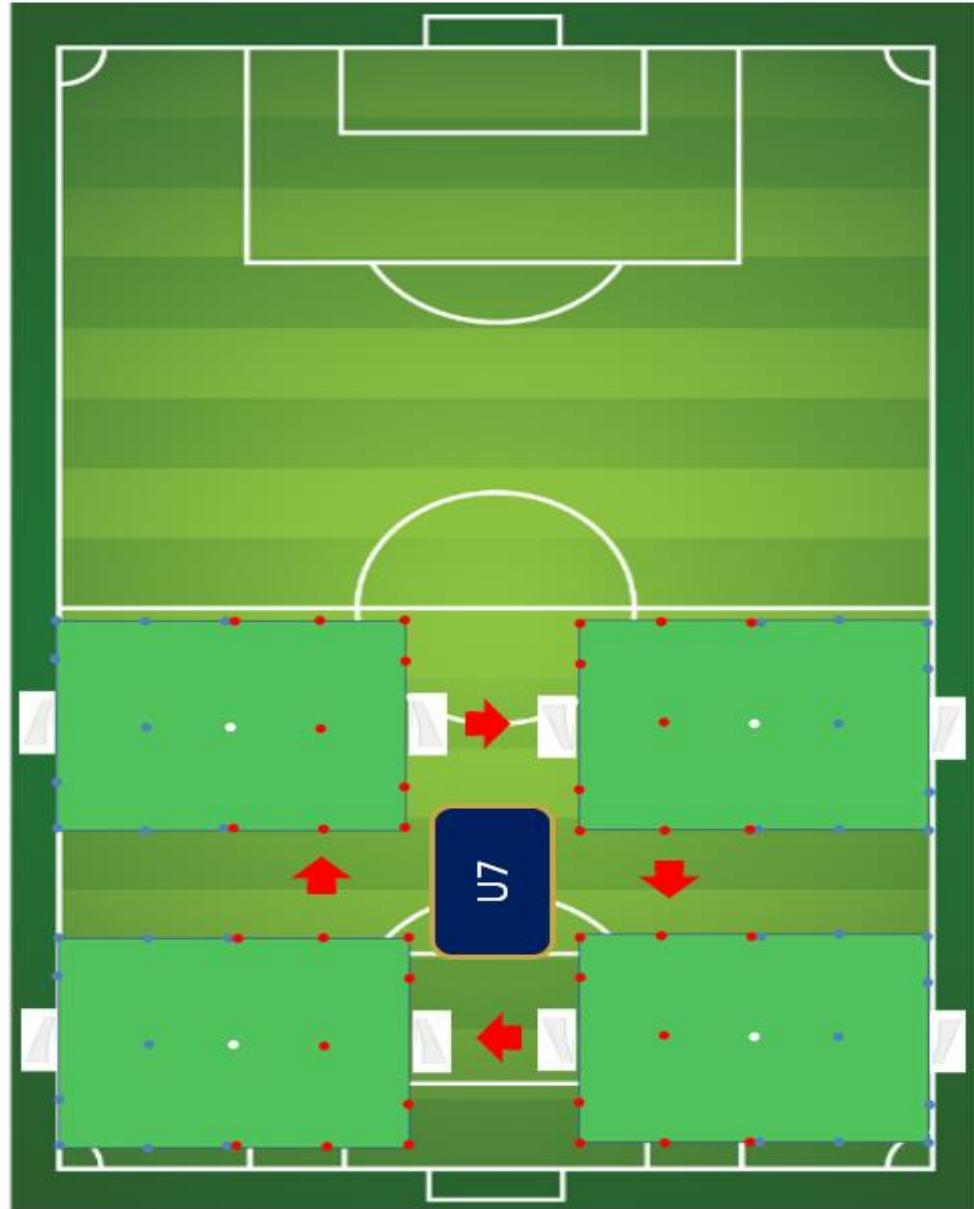


DOCUMENT EXPLICATIF

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

DOCUMENT EXPLICATIF

OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS



- Relance protégée :

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

LES LOIS DU JEU

- Rentrée de touche :
- Coup de pied de coin (corner)



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

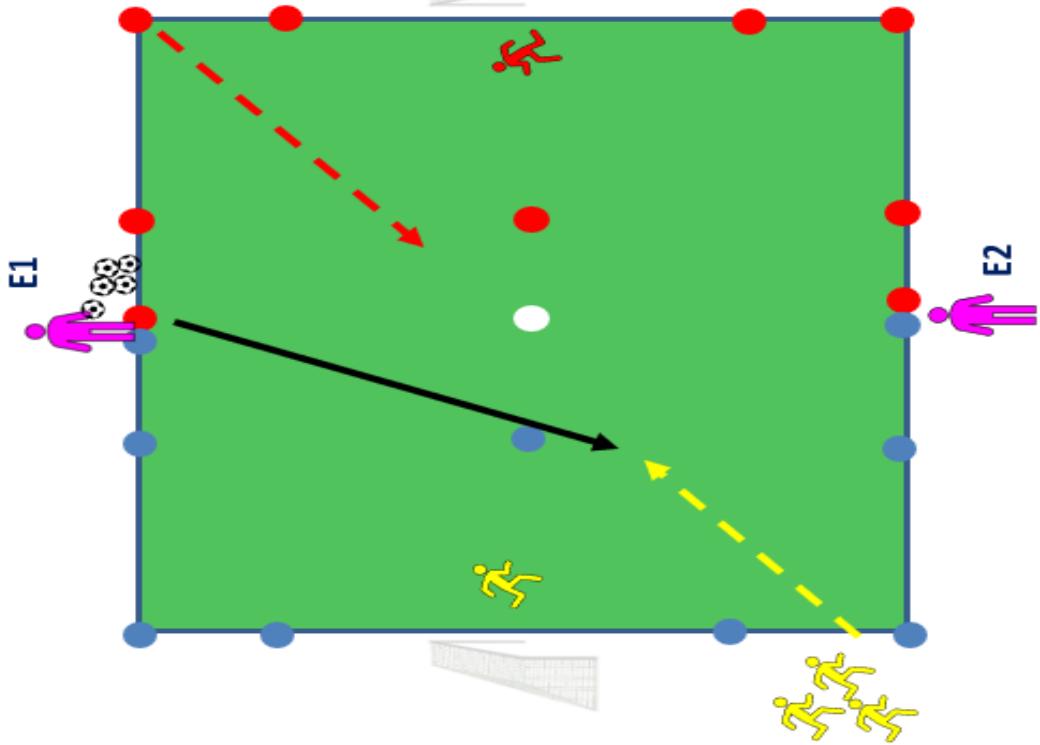
- Le temps de jeu est de 50 min, découpé en 5 parties de 10 min

Un jeu et 4 matchs

LE BALLON MAGIQUE

OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITE ET DES CONTENUS PROPOSES

U6 U7



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