



Journées de rentrée U.7



Samedi 28 Septembre 2024

Organisation

* 1 – Les clubs sont convoqués sur chaque site dès 13h45

* 2 – Des plateaux types sont proposés aux enfants. Le club d'accueil se charge de l'organisation générale décrite ci-dessous.

* 3- 5 rotation de 10 min avec 1 rotation ballon magique, 1 défi-jeu U7 et trois matchs. Les jeux permettent au novices de toucher le ballon. Il est plus qu'important de les mettre en place.

* 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, des gourdes

* 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 d'assurance)*

DOCUMENT EXPLICATIF

U6

U7

CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX

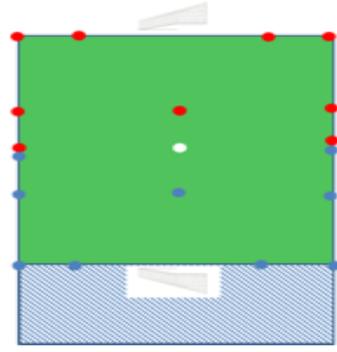
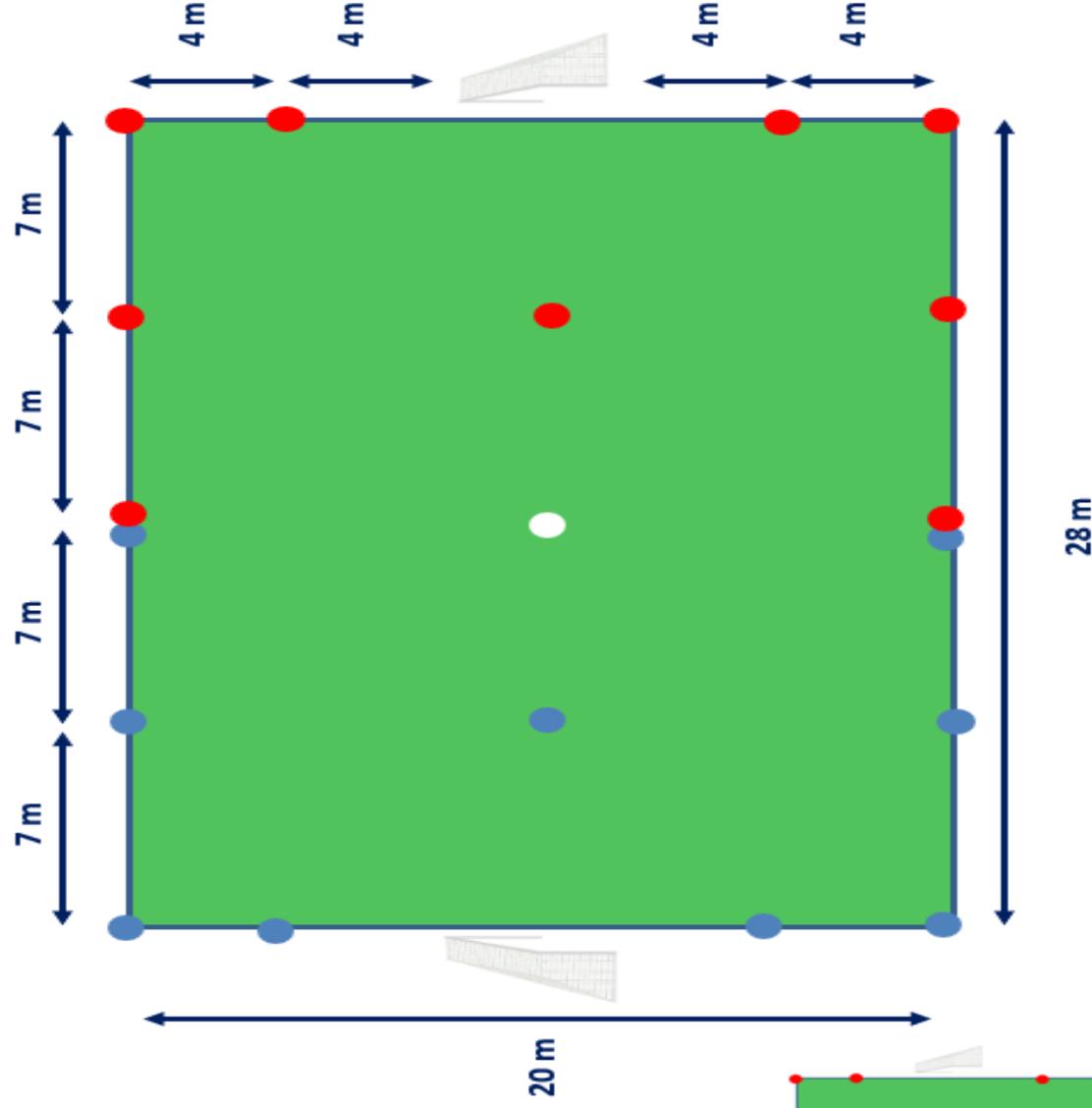
RIGUEUR ET SIMPLICITÉ DANS L'INSTALLATION DU TERRAIN

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

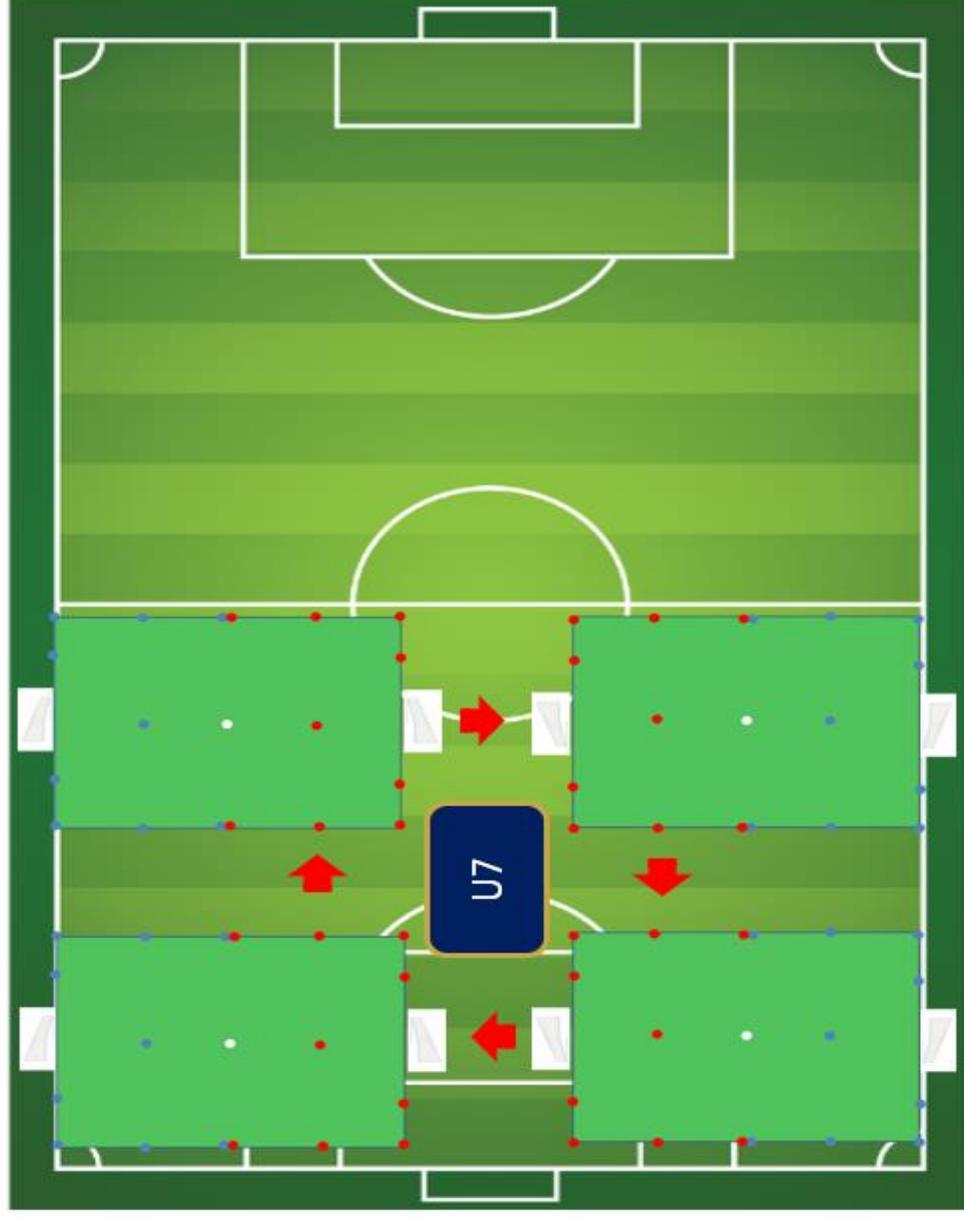
OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

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



DOCUMENT EXPLICATIF

U6

U7

OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

- Relance protégée : Dans la zone de 7m x 20m
- Coup de pied de réparation (penalty) : Sur la ligne des 7m au milieu du but
- Rentrée de touche : 2 possibilités pour le joueur/joueuse
 - ➔ Conduite de balle
 - OU
 - ➔ Passe
- Coup de pied de coin (corner)

LES LOIS DU

JEU

➔ 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

DOCUMENT EXPLICATIF

OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

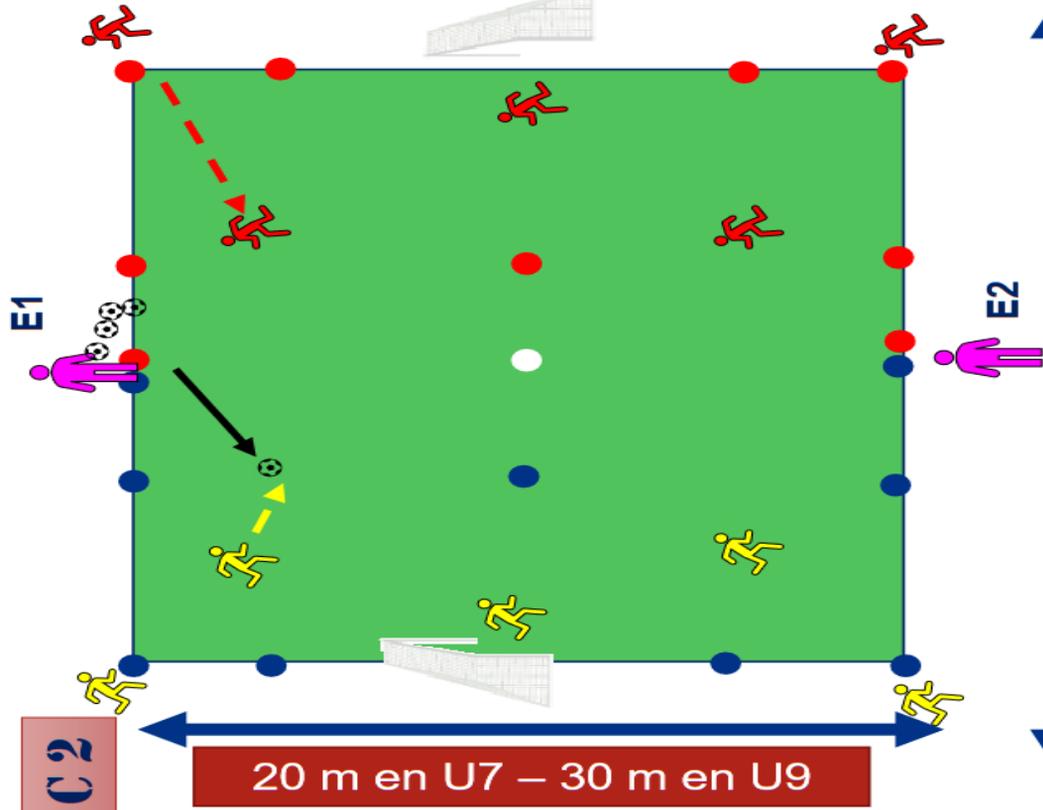
U
7

U
9

LE BALLON MAGIQUE 2 C 2

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou jaune (passe dans les pieds du joueur).
- Les joueurs ayant le ballon doivent aller marquer dans le but adverse en éliminant leurs 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.



E1

E2

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



A travailler à l'
Entraînement

DÉFI-JEU U7

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

