

U6

U7

# DOCUMENT EXPLICATIF

## SAISON 2024-2025

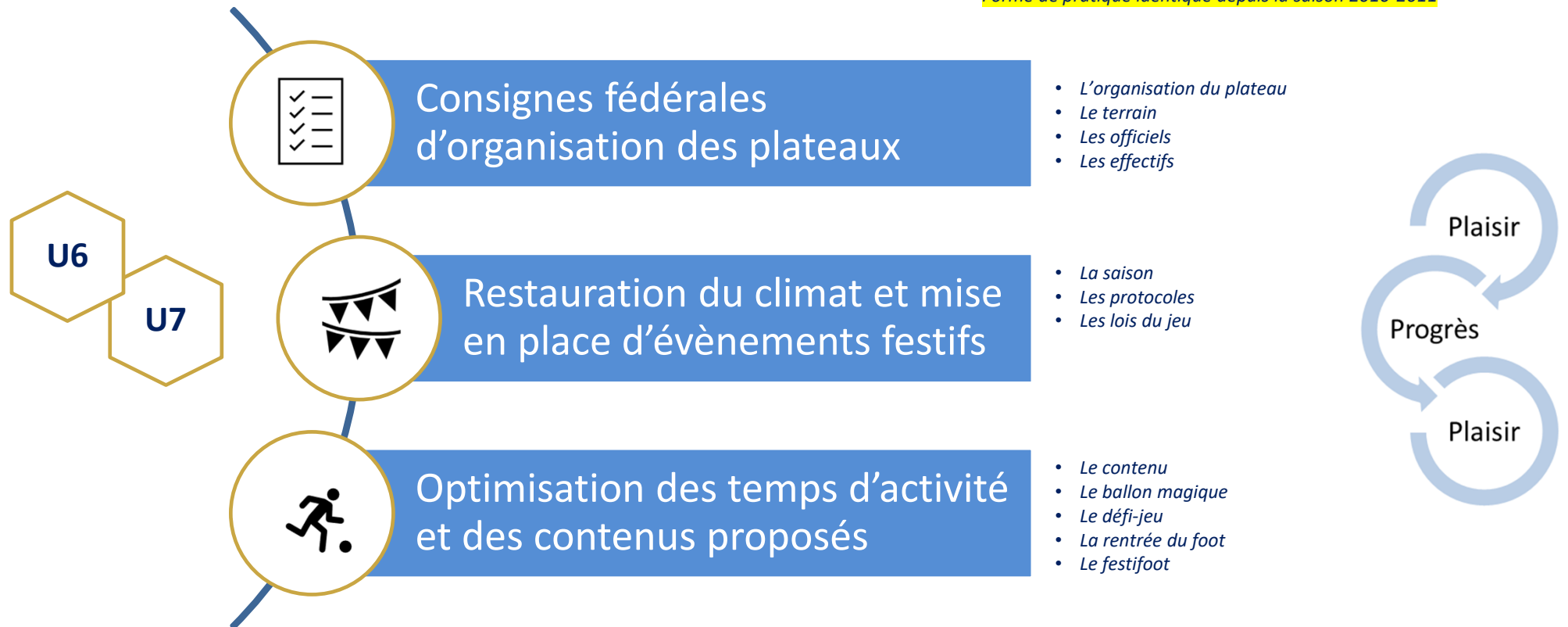
### LA PRATIQUE DES U6-U7



# LA PRATIQUE DES U6-U7

## MOYENS

Forme de pratique identique depuis la saison 2010-2011



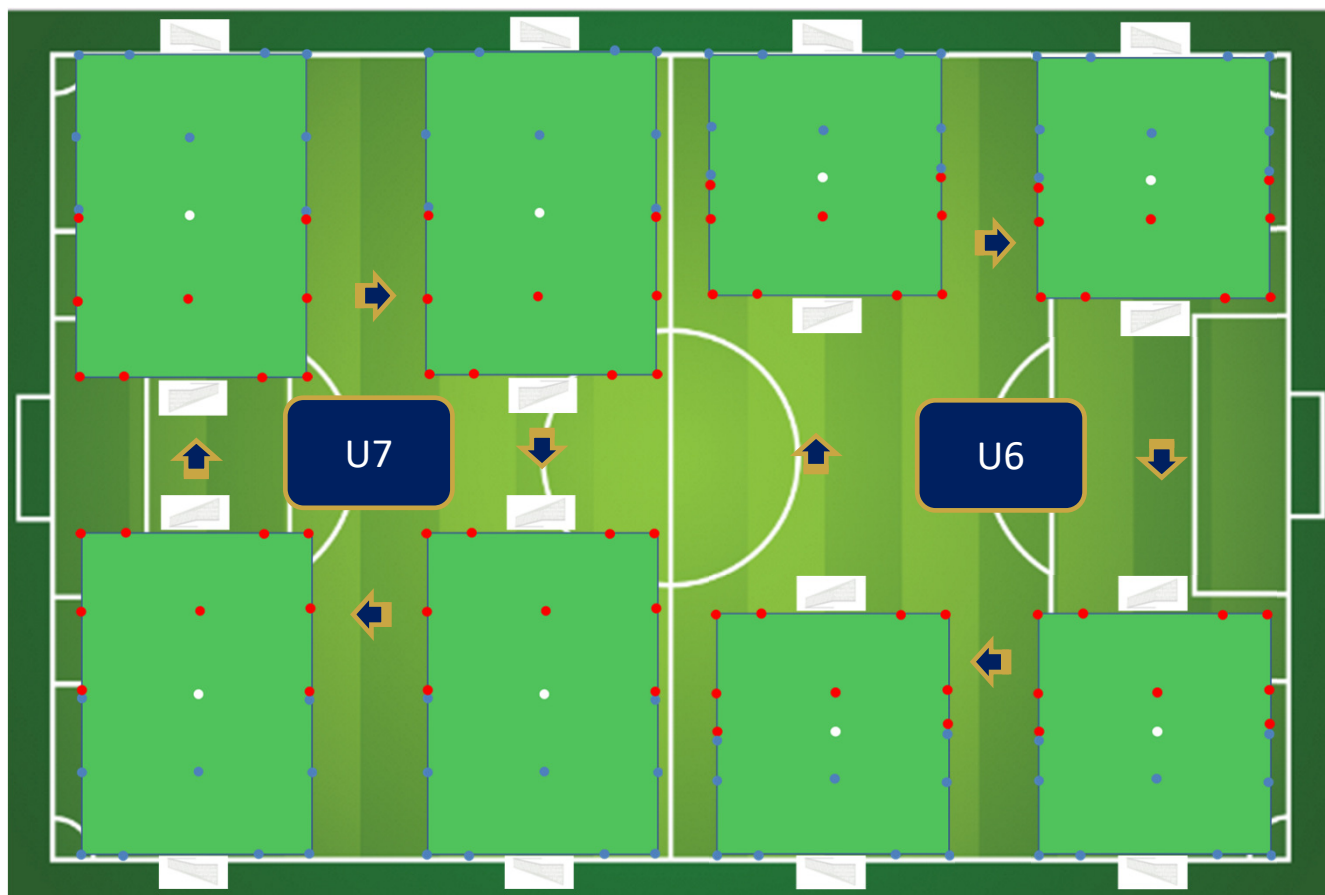
# ORGANISATION DU PLATEAU

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
- **2 possibilités de plateau :**
  - Plateau U6/U7 (2 années d'âge)
  - Dissociation possible des U6 et des U7 sur un site différent ou sur le même site (voir exemple ci-joint)
- **Chaque équipe devra se déplacer avec:**
  - 2 ballons minimum
  - Un jeu de chasubles
  - 1 binôme éducateur / parent



# INSTALLATION DU TERRAIN

U6

U7

CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX

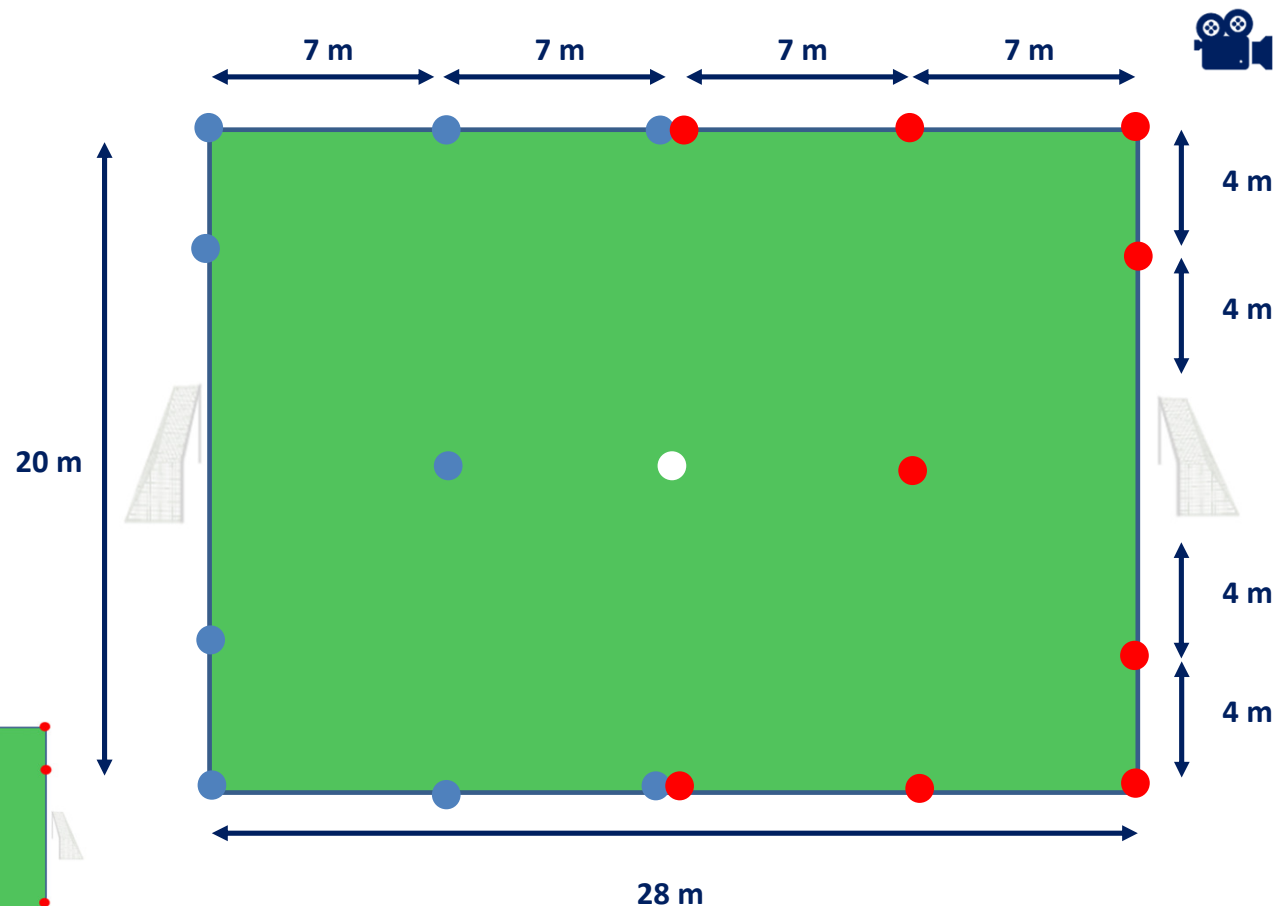
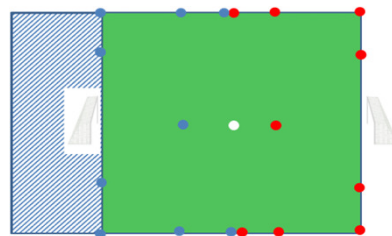
## RIGUEUR ET SIMPLICITÉ

### 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), défi-jeu ou ballon magique :

- Dimension : 21 x 20 m  
(suppression d'une bande du 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

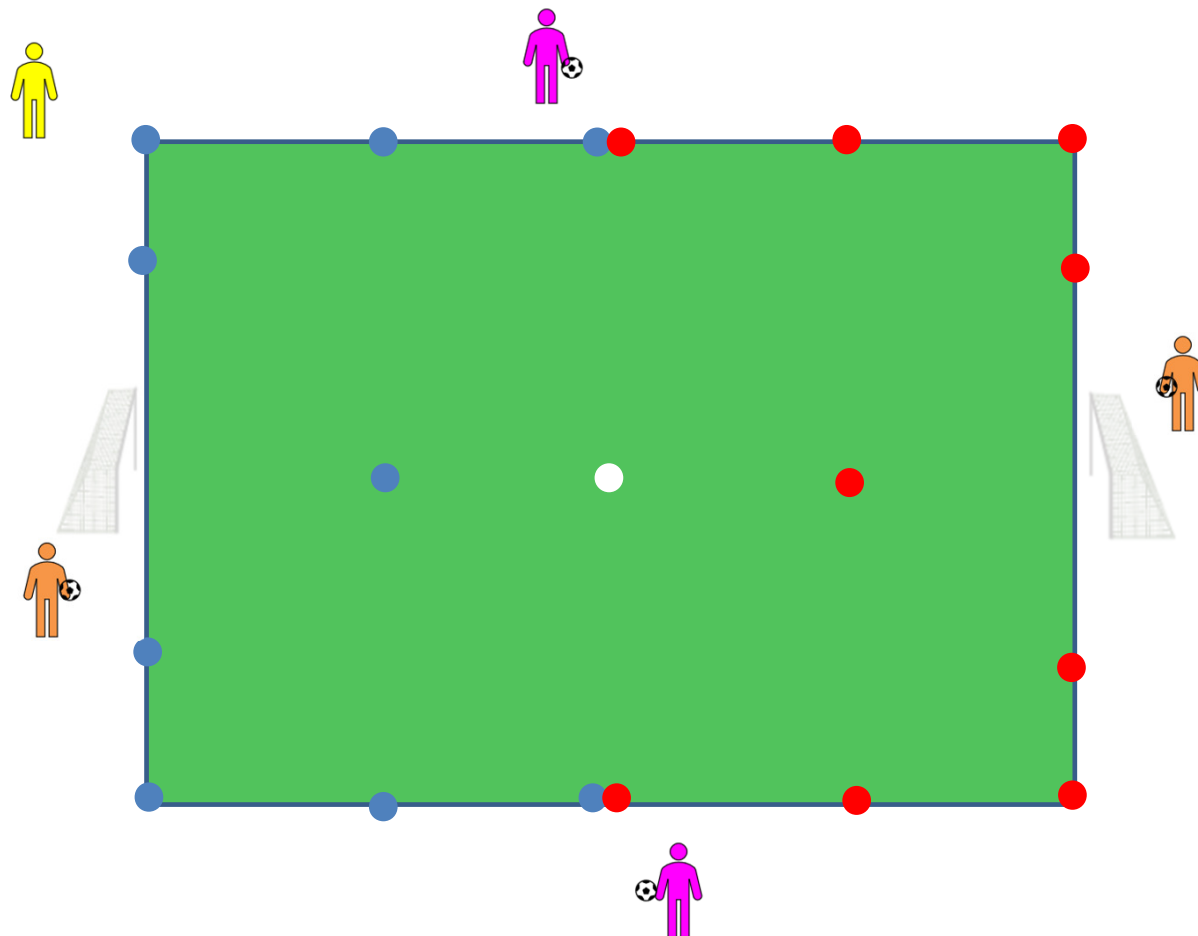


- 1 parent ballon qui se trouvent derrière chacun des buts

### Sans chasuble de couleurs



- 1 éducateur par équipe



# CADRAGE DES EFFECTIFS

## CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX (RIGUEUR)

U6

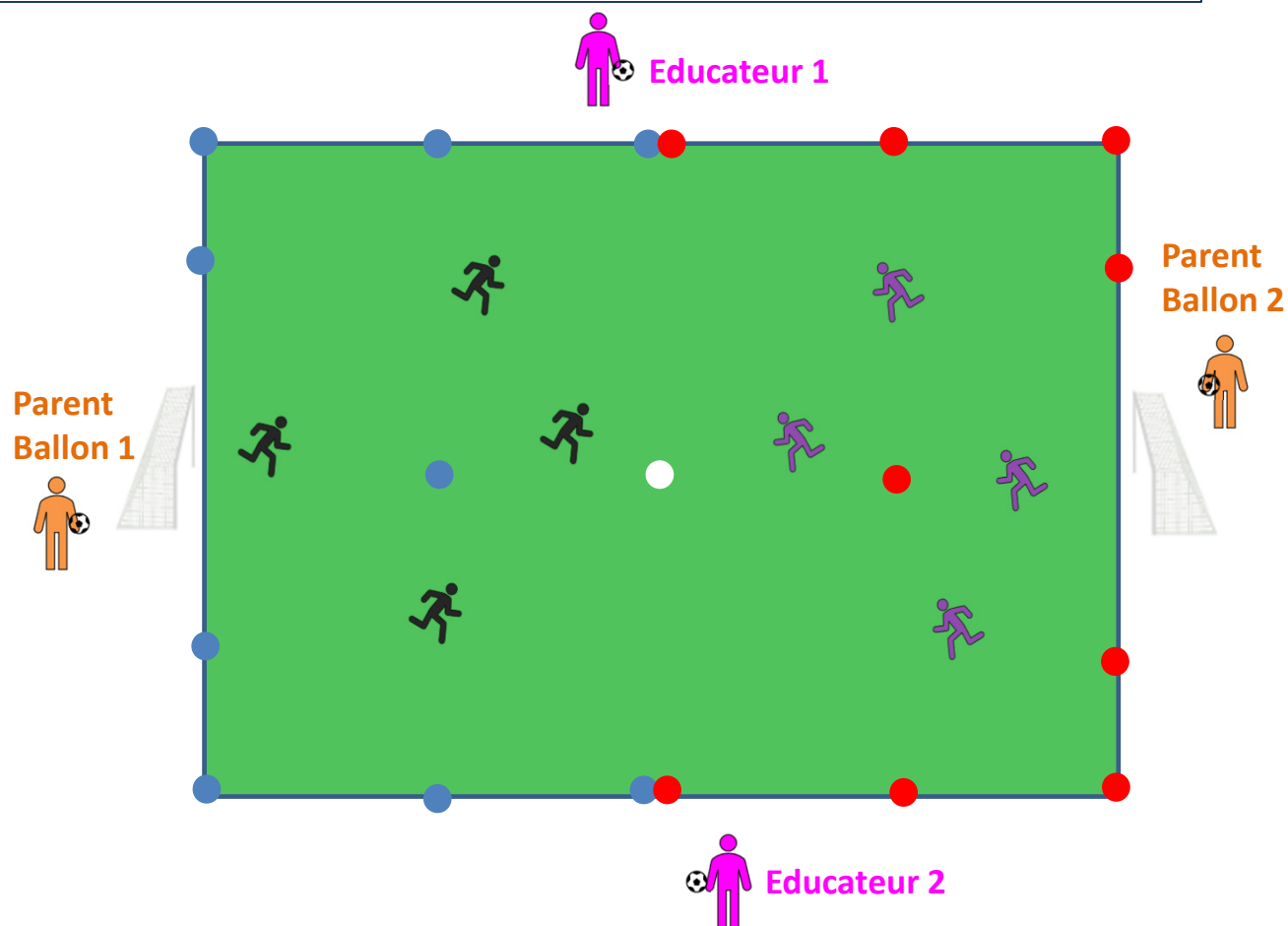
U7

### Pratique U6/U7 :

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

Dans 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 **15 et 20** dates dans la saison

FESTIFOOT



HALLOWEEN  
DANS CLUB

FESTIFOOT



CARNAVAL  
DANS CLUB

RASSEMBLEMENT  
DE MASSE

JOURNÉE NATIONALE  
Des Débutants

24/05/2025

Période 1

Période 2

Période 3

Période 4

Période 5



21/09/2024

NOEL  
07/12/2024



FUTSAL

PAQUES  
Date définie au  
CLUB



TOURNOIS



Direction Technique Nationale - La pratique U6-U7 - Saison 2022-2023

PERFORMANCES  
2024  
FFF



# 2 PROTOCOLES

U6

U7

## RESTAURATION DU CLIMAT ET MISE EN PLACE D'ÉVÈNEMENTS FESTIFS



### DEBUT DE PATEAU

- Applaudissement des enfants puis ola
- ⇒ Remerciements aux adultes de les laisser jouer



### FIN DE PATEAU

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





# LOIS DU JEU - NOUVEAUTÉS

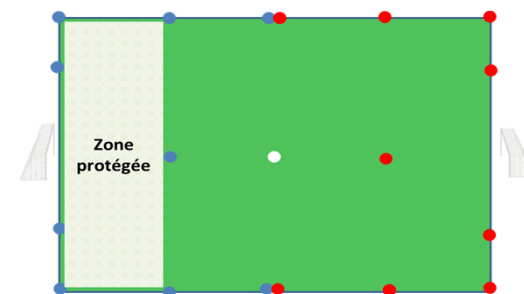
U6

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

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

### LE PLATEAU

Ordre à respecter pour toutes les équipes

#### Protocole DEBUT DE PLATEAU

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 FIN DE PLATEAU

### EVOLUTION DU BALLON MAGIQUE ET DU DÉFI EN FONCTION DES PÉRIODES

Passage du terrain 21 x 20 au  
terrain 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 du ballon magique et des défis pour les périodes 1 et 2*





# LA PRATIQUE DES U6-U7

SAISON 2024-2025

## LE BALLON MAGIQUE



# LE BALLON MAGIQUE

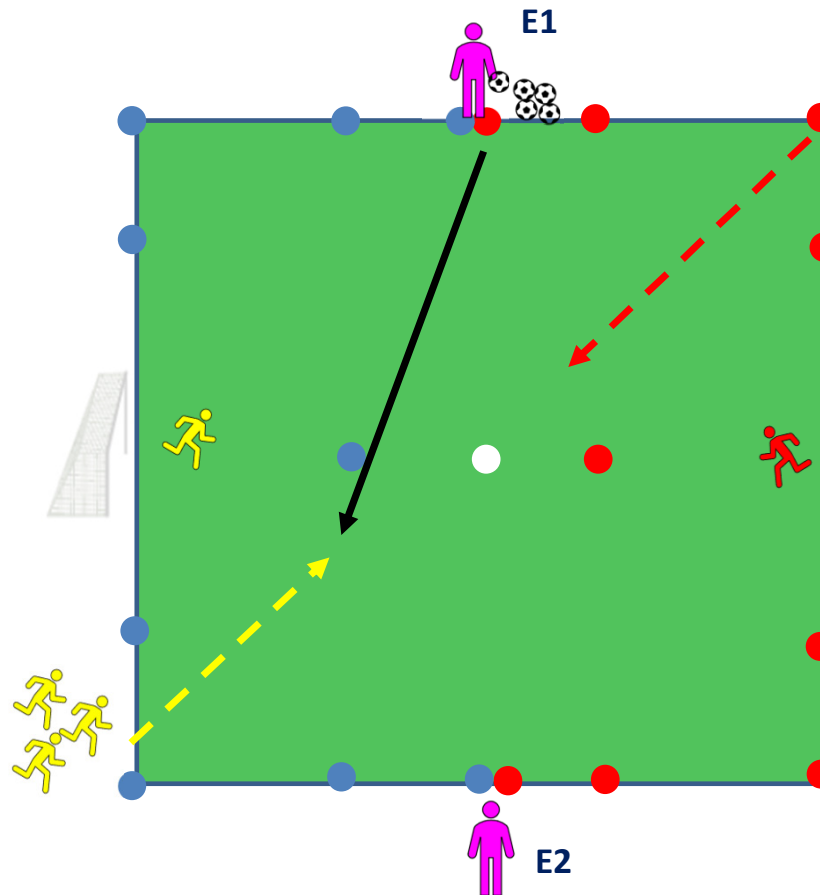
U6

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 :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB

# BALLON MAGIQUE

PÉRIODE 1 ET 2

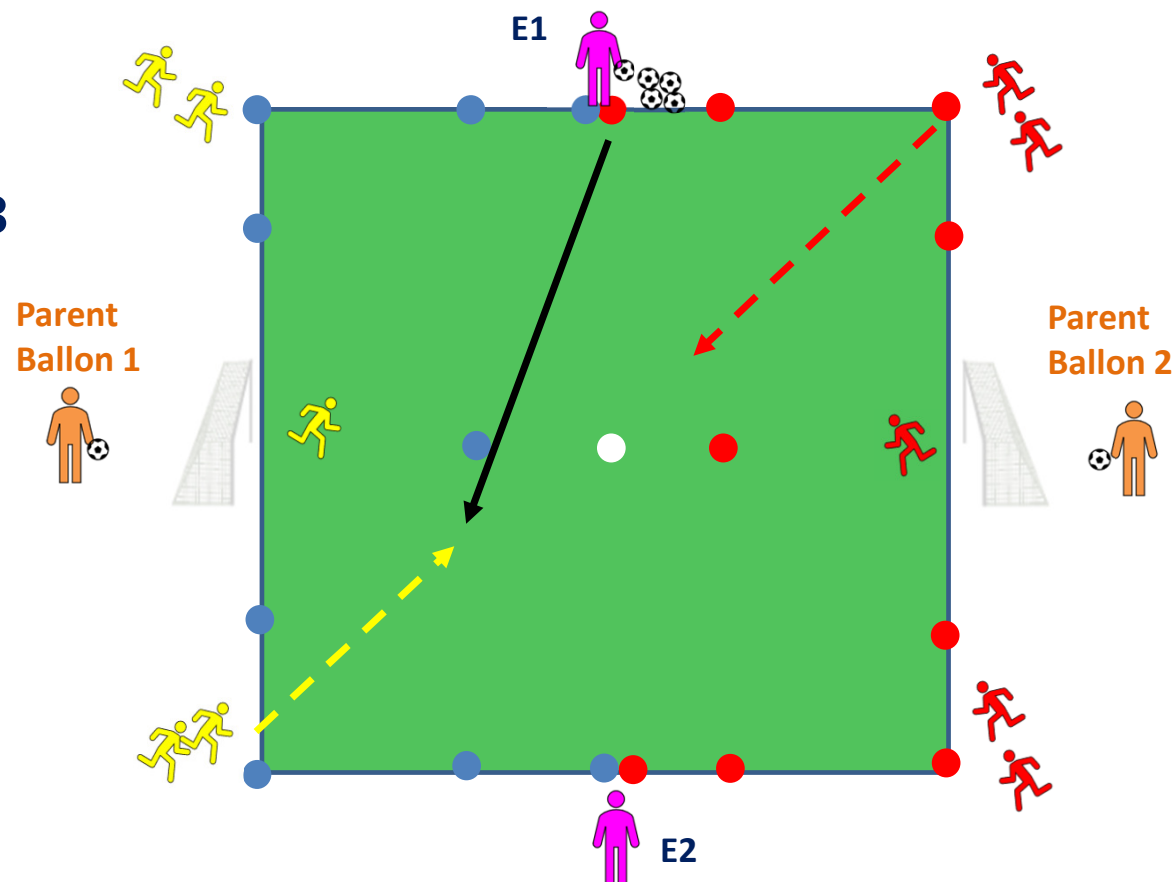
U6

U7

## ORGANISATION IDENTIQUE BALLON MAGIQUE 2C2 ET 3C3

- **2 c 2** : Alternance des départs à droite puis à gauche du but
- **3 c 3** : Les joueurs à droite et à gauche du but participent.

➡ Précision : Les parents-ballon sont en charge de redonner le ballon à l'animateur du ballon magique pour assurer la continuité du jeu et l'augmentation du temps de pratique des enfants.





# LA PRATIQUE DES U6-U7

SAISON 2024-2025

## LE DEFI-JEU





# 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 :

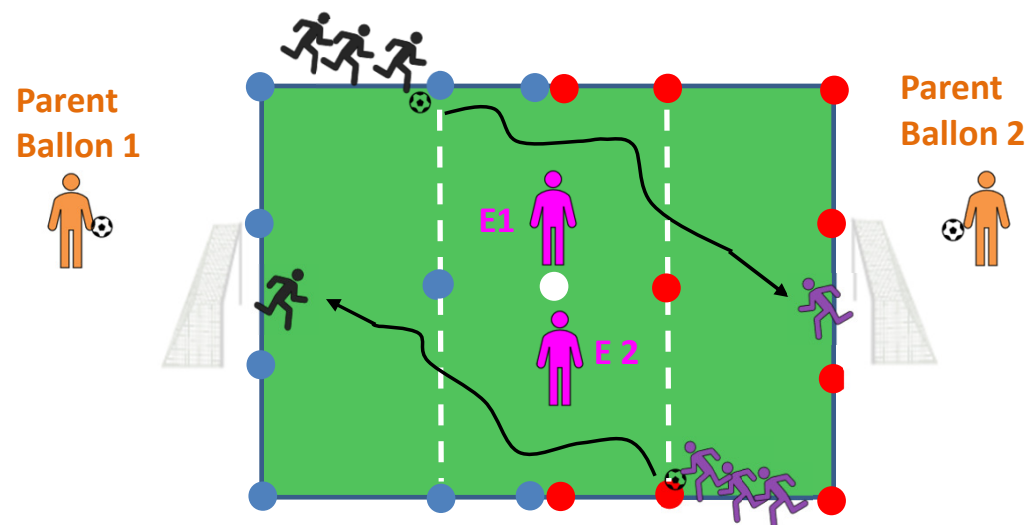
Départ depuis la ligne de touche opposée.

## Animation :

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

## Matériel :

- 2 ballons par équipe



# 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 :

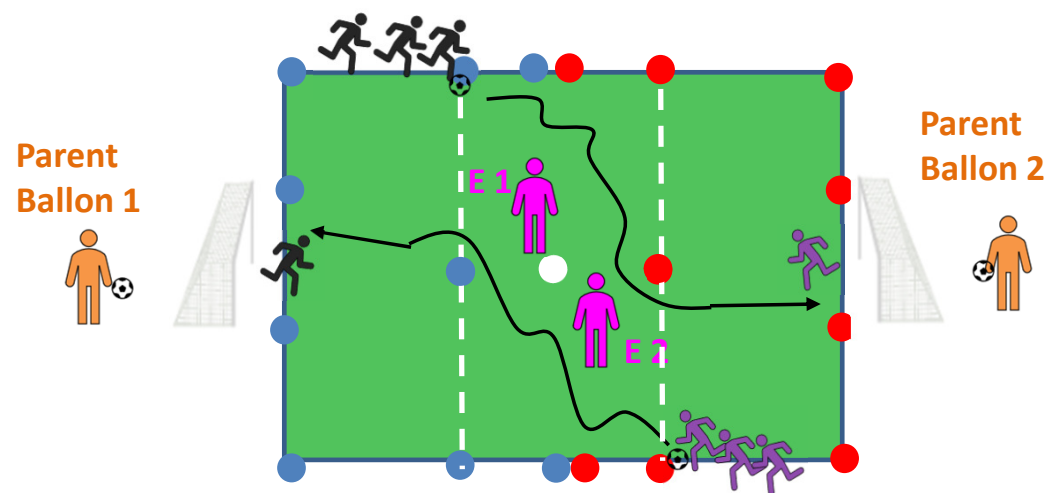
Départ depuis la ligne de touche opposée.

## Animation :

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

## Matériel :

- 2 ballons par équipe



U6

U7

# LA PRATIQUE DES U6-U7

SAISON 2024-2025

## LE FESTIFOOT



# FESTIFOOT

U6

U7

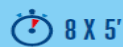
## LES GRANDS PRINCIPES DU FESTIFOOT

UN PROTOCOLE FAIR-PLAY\*



5'

8 RENCONTRES\*



8 X 5'

UN PROTOCOLE FAIR-PLAY\*



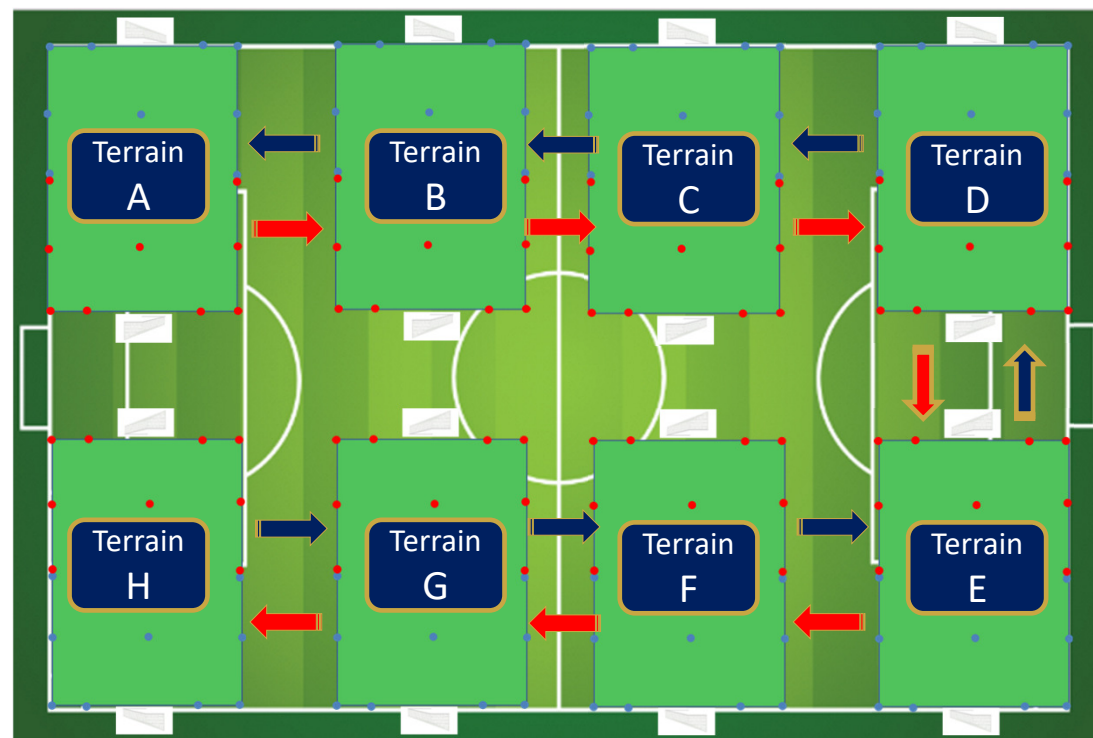
5'

### 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



# LA PRATIQUE DES U6-U7

U6

U7

## QUELQUES CHIFFRES



# ELEMENTS CHIFFRES

U6

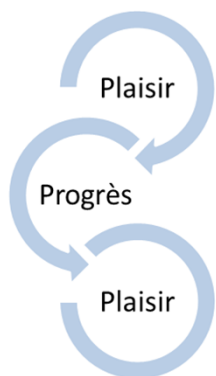
U7

## PLAISIR – PROGRESSION - PLAISIR

	CONDITIONS	TEMPS
TEMPS DE JEU EFFECTIF MOYEN SUR UN MATCH DE 10 MIN	Buts avec jalons – <b>PAS</b> de parents-ballons:	4'40"
	Buts avec <b>FILETS</b> et <b>PRESENCE</b> de parents-ballons:	6'55"
RENTREE DE TOUCHE	effectuée uniquement par la <b>PASSE</b> :	4'40"
	effectuée uniquement par la <b>CONDUITE</b> :	6'



*Permettre à TOUS les enfants de PROGRESSER, de JOUER et de prendre du 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 **butts avec filets**

