



Les Plateaux U6/U7

PLAISIR & PROGRÈS



Vidéos et documentation en scannant le QR Code

Les Moyens par terrain

- 1 éducateur par équipe
- 2 parents-ballon
- 4 ballons
- 19 coupelles plates
2 x 9 coupelles d'une couleur
+ 1 coupelle blanche
- 2 buts avec filet idéalement

Règles et Optimisation du Jeu

- Temps de jeu : 50 min (5 séquences de 10 min.)
- Touches & Corner : Passe au pied ou Conduite de balle avec possibilité de marquer.
- 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.

30 SECONDES GAGNÉES par but marqué

La présence de buts avec filets et de parents ballons optimisent le temps de jeu des enfants.

TEMPS DE JEU OPTIMISÉ

+ DE PLAISIR → PROGRESSION → + DE PLAISIR

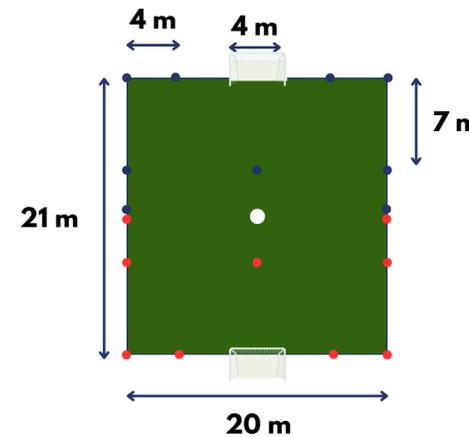
Installation du Terrain

Balisage avec notion de camp (9 coupelles bleues / 9 coupelles rouges et 1 coupelle blanche -> kit de délimitation)

Terrain 3c3 (U6)

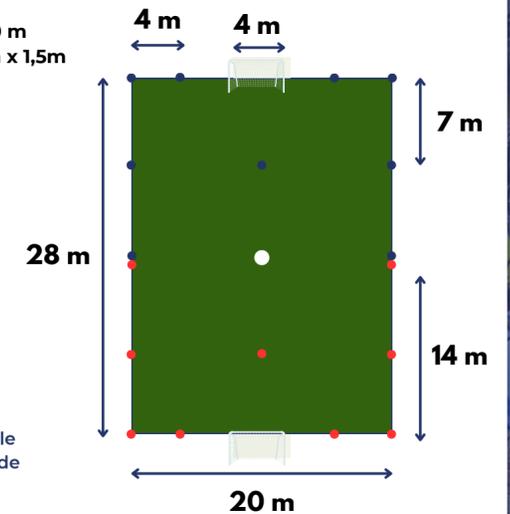
& Terrain ballon-magique (U6 & U7)

- Dimensions : 21 x 20 m
- But avec filet de 4m x 1,5m



Terrain 4c4 (U7)

- Dimensions : 28 x 20 m
- But avec filet de 4m x 1,5m



NB : Après le Ballon Magique & le Défi-Jeu, il faut agrandir de 7m de long le terrain pour les U7.

Organisation du Plateau

Simplification des rotations :

- Les équipes "camp bleu" restent en place.
- Les équipes "camp rouge" tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Suppression des feuilles de rotation.

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).

Équipements des équipes

Chaque équipe se déplace avec :

- 2 ballons minimum.
- Un jeu de chasubles.
- Un binôme Éducateur / Parent-Ballon.



Temporalité du plateau

Séquence	Durée	Activité	Nb joueurs
1	10'	Ballon Magique	2c2 (dont Gardien de but)
2	10'	Ballon Magique	3c3 (dont Gardien de but)
3	10'	Défi-Jeu Match	3c3 (U6 & U6-U7) 4c4 (U7)
4	10'	Match	3c3 (U6 & U6-U7) 4c4 (U7)
5	10'	Match	3c3 (U6 & U6-U7) 4c4 (U7)

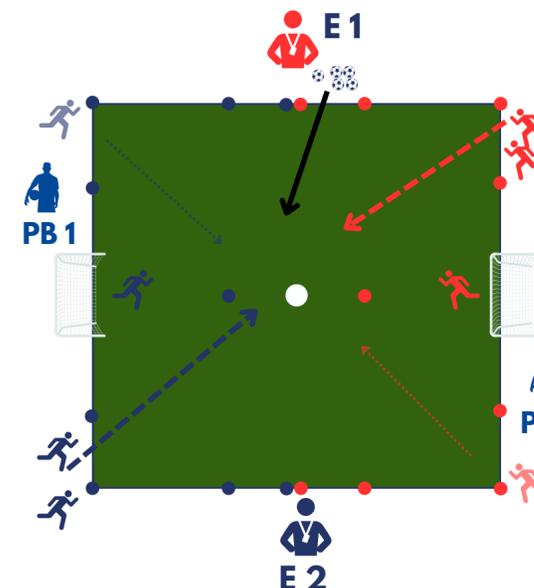
Les Protocoles

Avant	Pendant	Après
Rassemblement avec les enfants et les éducateurs afin de rappeler le déroulement du plateau.	A l'issue de chaque rencontre, les enfants et éducateurs serrent la main de ses adversaire et de ses coéquipiers.	Lorsque le plateau est fini, les équipes se regroupent pour faire un clapping collectif. Photo de fin de plateau où les équipes sont mélangées.

Le Ballon Magique

Grands principes :

- L'Éducateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou bleu (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, il relance à son partenaire.
- Si le ballon sort en touche ou en sortie de but, E1 injecte un 2ème ballon en criant « Ballon magique ». Les joueurs se disputent alors ce ballon.
- A la fin du passage (30sec), les enfants quittent le terrain et on recommence avec 2 autres enfants.



Rôle de E1 :

- Injecter les ballons dans le terrains.
- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu par passage (1 à 3 ballons).
- Ne pas donner le ballon toujours à la même équipe.
- Sur le ballon magique, donner correctement le ballon au sol (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.

Rôle de E2 :

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

Rôle des PB :

- Les Parents-Ballon récupèrent les ballons partis derrière les buts et les donne à E1. Les enfants restent focaliser sur le jeu.

NB : Lors du passage en 3c3 (dont GDB), répartir les joueurs de chaque côté du terrain.