



DOCUMENT EXPLICATIF

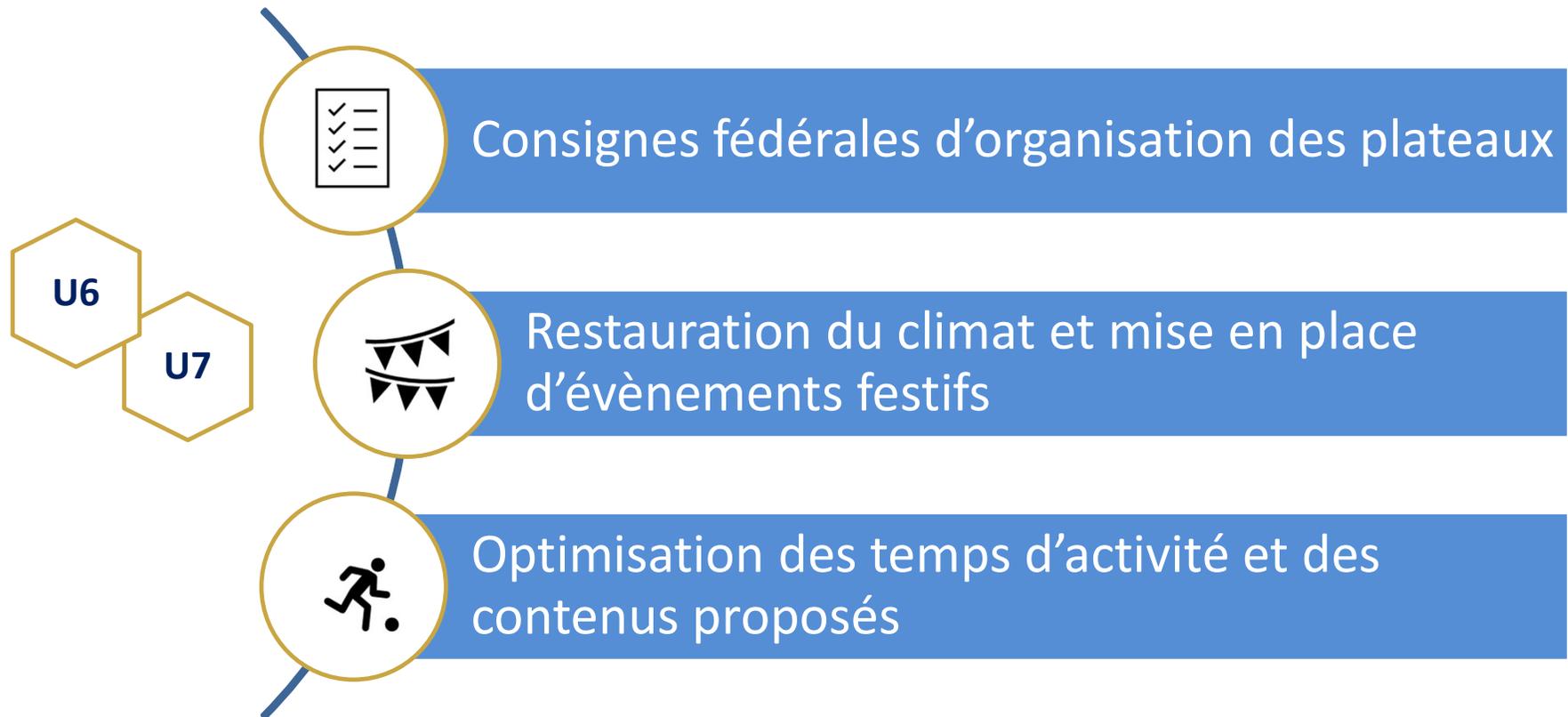
SAISON 2023-2024

LA PRATIQUE DES U6-U7



DOCUMENT EXPLICATIF

MOYENS



DOCUMENT EXPLICATIF

CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX

U6

U7

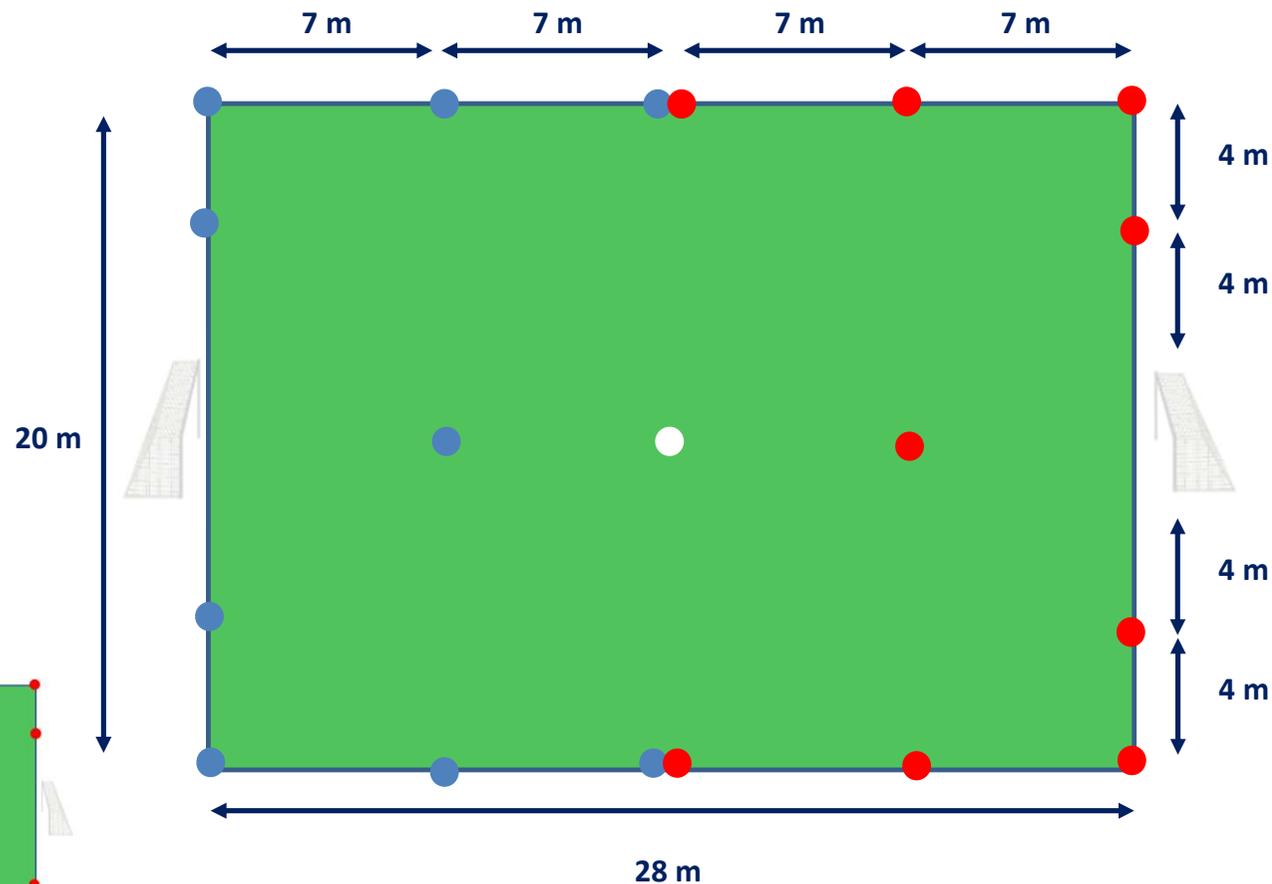
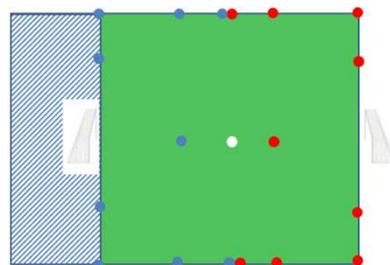
RIGUEUR ET SIMPLICITÉ DANS L'INSTALLATION DU TERRAIN

Terrain 4 c 4 :

- 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 (si possible)
- Balisage avec notion de camp (9 coupelles bleues / 9 coupelles rouges et 1 coupelle blanche)

Ballon magique :

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



DOCUMENT EXPLICATIF

CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX (RIGUEUR)

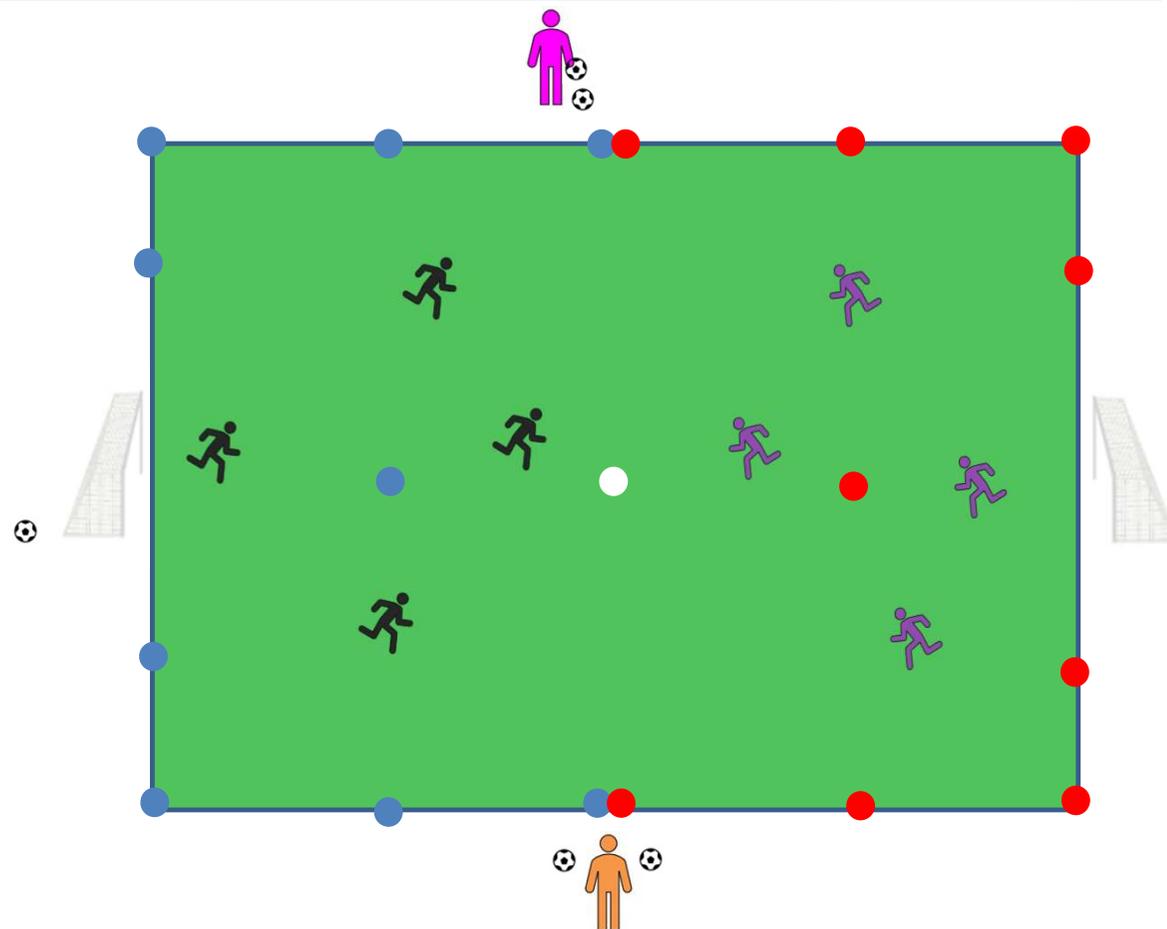
U6

U7

**CADRAGE DES
EFFECTIFS
AUTORISÉS G ET F**

Pratique U6-U7 :

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



DOCUMENT EXPLICATIF

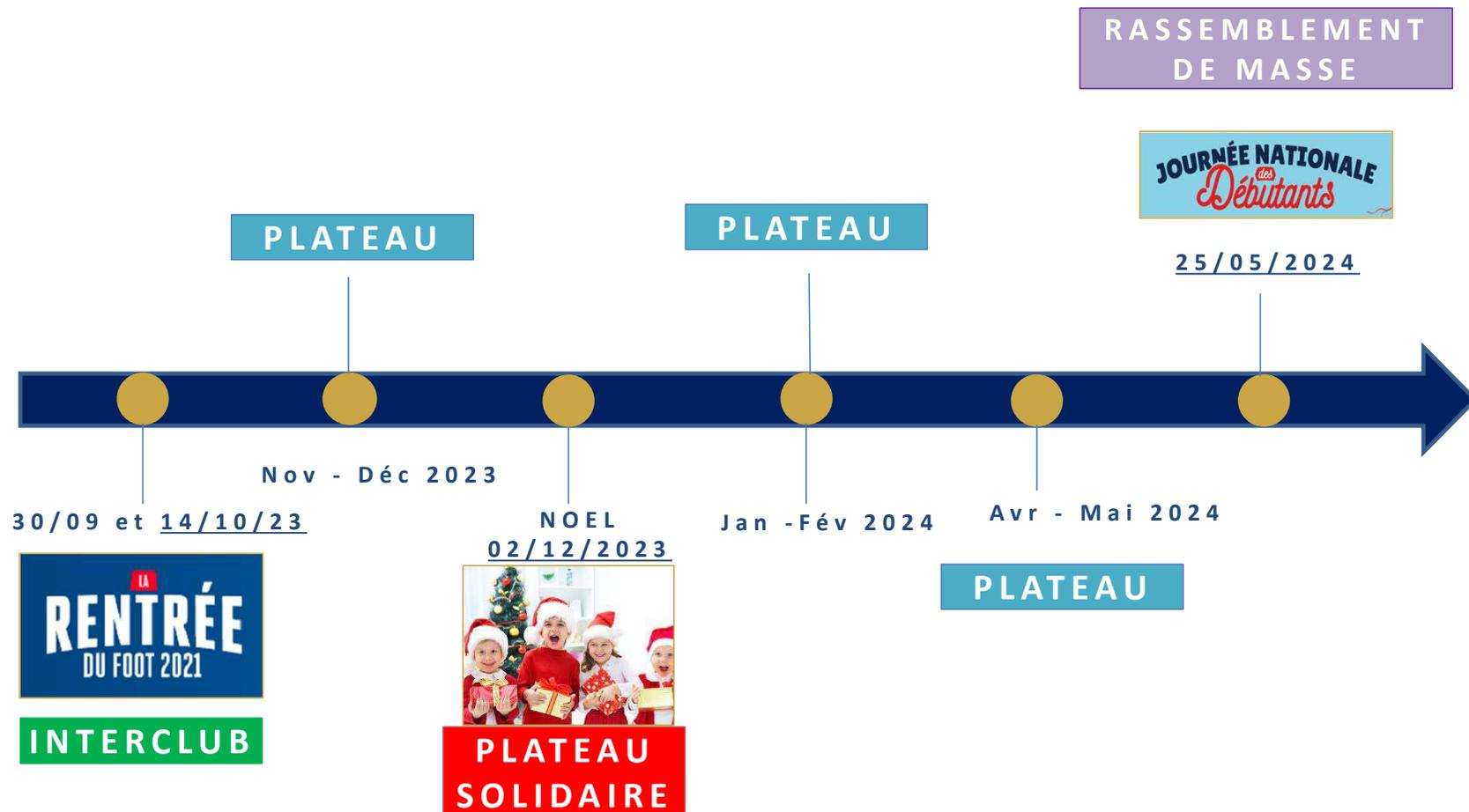
U6

U7

RESTAURATION DU CLIMAT ET MISE EN PLACE D'ÉVÈNEMENTS FESTIFS

UNE SAISON RICHE ET RYTHMÉE

- **3 temps forts**
(Rentrée du foot, Noël, JND)
- **Alternance de Plateau**
et de journées
événementielles
- Entre **10 -12 dates**
dans la saison



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

PERFORMANCES
2024
FFP

DOCUMENT EXPLICATIF

U6

U7

OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

LES LOIS DU JEU

- 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
- Coup de pied de coin (corner) OU

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

PLATEAU = 4 Temps de match + Ballon magique (explications ci-après)



DOCUMENT EXPLICATIF

OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

U6

U7

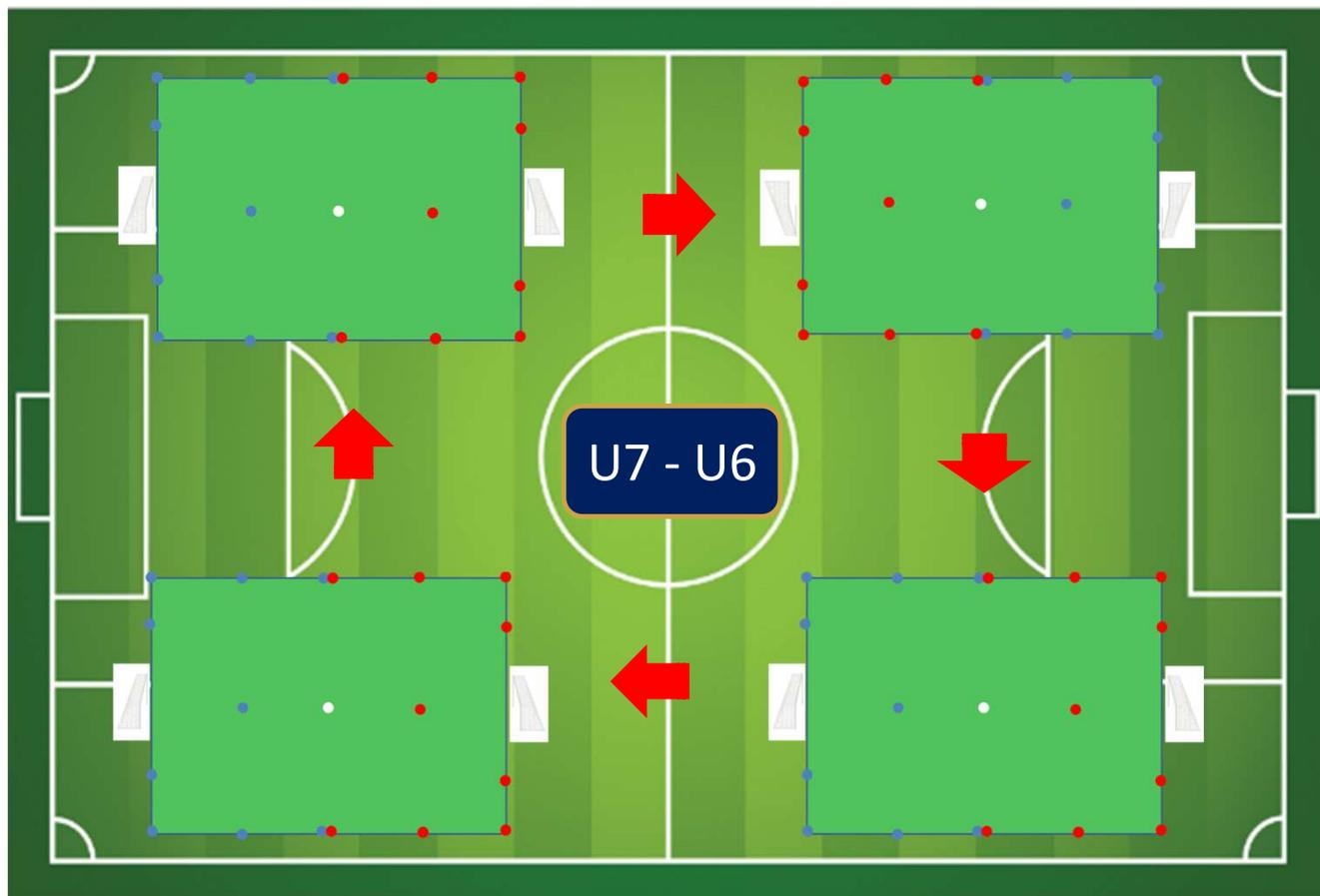
L'ORGANISATION D'UN PLATEAU

• 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 du ballon magique sur le même espace de jeu

- Au moment de la 1^{ère} rotation
- Peu d'installations de matériel



DOCUMENT EXPLICATIF

U6

U7

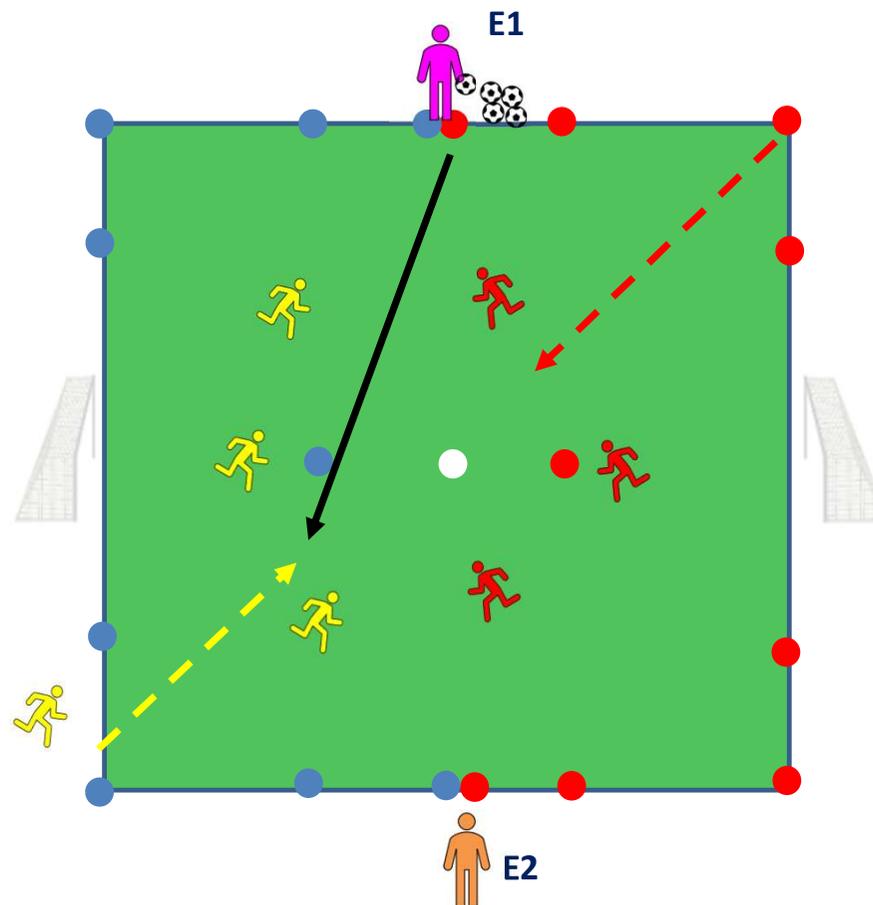
OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

LE BALLON MAGIQUE

(EXEMPLE 3 C 3 SANS GDB)

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou jaune (passe dans les pieds du joueur).
- L'équipe ayant le ballon doit aller marquer dans le but adverse en éliminant ses adversaires.
 - Si l'adversaire récupère le ballon, il tente de marquer à son tour.
 - Si le ballon sort en touche ou en sortie de but, E1 injecte un 2^{ème} ballon. 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 à 45 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



Organisation U6/U7

Phase 1

✓ **PLATEAU**
Octobre à Décembre

Ballon Magique

=

2 contre 2
Sans GDB

(Buts Foot à 5)

Phase 2

✓ **PLATEAU**
Janvier à Février

Ballon Magique

=

2 contre 2
Avec GDB

(Buts Foot à 5)

Phase 3

✓ **PLATEAU**
Mars à Avril

Ballon Magique

=

3 contre 3
Sans GDB

(Buts Foot à 5)

