



GUIDE U6/U7

PHASE 1 2026-2027



SOMMAIRE

01 **CONTACT**

02 **ORGANISATION PLATEAU**

03 **GRILLES DE ROTATIONS**

04 **DÉFIS**

05 **FEUILLE DE MATCH ET BILAN**

06 **EN SÉANCE**

01 - CONTACT



Pour tous renseignements ou questions :



Thomas PARMENTIER
CTD DAP



THOMAS PARMENTIER
CONSEILLER TECHNIQUE DÉPARTEMENTAL
DÉVELOPPEMENT ET ANIMATION DES PRATIQUES
DISTRICT D'EURE-ET-LOIR DE FOOTBALL
TEL. : 06 64 44 04 90
COURRIEL : tparmentier@eure-et-loir.fff.fr
WEB : <https://eure-et-loir.fff.fr/>

02 - ORGANISATION GÉNÉRALE

LE CALENDRIER FOOT ANIMATION

 Calendrier U6-U11 Saison 2026/2027						
Mois	Date	U6-U7	U8-U9	U11 Niv 1	U10 Niv 1	U11 Niv 2 U11 Niv 3 U11 Niv 4
Vacs d'été						
SEPTEMBRE OCTOBRE	05/09/26					
	12/09/26			Rentrée du foot		
	19/09/26		Rentrée du foot	J1		
	26/09/26	Rentrée du foot		J2		
	03/10/26		P1	J3		
	10/10/26	P1	P2	CHALLENGE U11 1ER TOUR		
Vacances Toussaint	17/10/26					
	24/10/26	Festi-foot sur inscription				
	31/10/26			J4		
NOVEMBRE DECEMBRE	07/11/26	P2	P3	J5		
	14/11/26	P3		J6		
	21/11/26		P4	CHALLENGE U11 2ÈME TOUR		
	28/11/26	P4		J7		
	05/12/26		Noël du futsal	MR		
	12/12/26	Noël du futsal		COUPE FUTSAL 1ER TOUR		
	19/12/26					
Vacances de Noël						
JANVIER FÉVRIER	09/01/27			COUPE FUTSAL 2ÈME TOUR		
	16/01/27		Plateau futsal			
	23/01/27	Plateau futsal		CHALLENGE U11 3ÈME TOUR		
	30/01/27	Plateau des Rois				
	06/02/27			J1		
	13/02/27	Plateau "interne"	Plateau "interne"	J2		
Vacances d'hiver	20/02/27			COUPE FUTSAL 3ÈME TOUR		
	27/02/27	Festi-foot sur inscription				
	06/03/27			J3 / FINALE COUPE FUTSAL		
MARS AVRIL	13/03/27	P1	P1	J4		
	20/03/27		P2	J5		
	27/03/27	P2		J6		
	03/04/27		P3	J7		
	10/04/27	P3	P4	J8		
Vacances de Pâques						
MAI JUIN	08/05/27	ASCENSION		J9		
	15/05/27		P5	FINALE CHALLENGE U11		
	22/05/27	P4				
	29/05/27		P6			
	05/06/27	P5				
	12/06/27	JND				

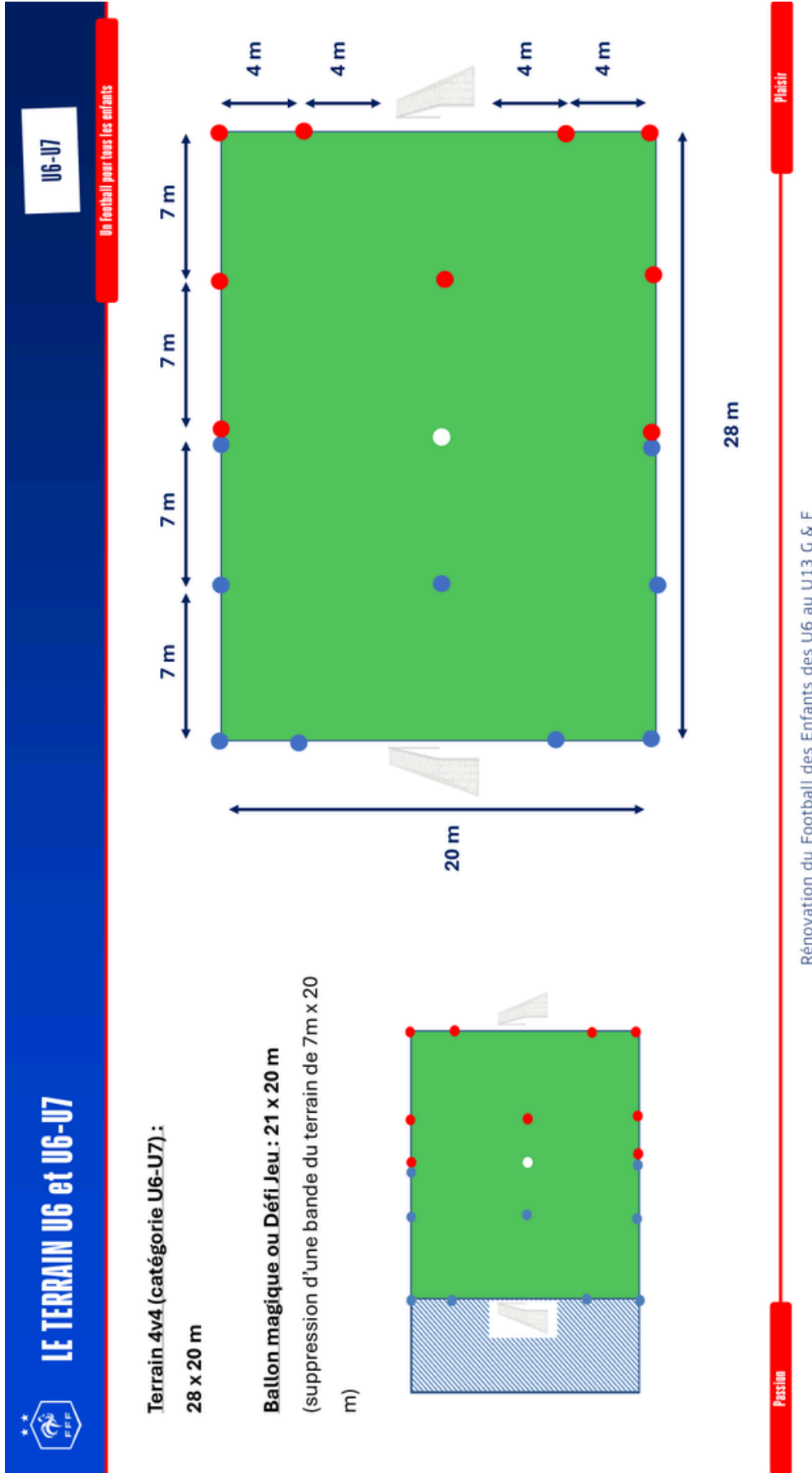
02 - ORGANISATION GÉNÉRALE

| LE DÉROULÉ DU PLATEAU

- 5 à 10 équipes sont convoquées sur un même lieu de plateau
- Lors de chaque plateau, les équipes disputeront 3 matchs et 2 ateliers/défis
- Les équipes ont rendez-vous 30min avant le début du plateau
- En cas d'absence d'une ou plusieurs équipes, avertir le club organisateur et le CTD DAP
- Les parents doivent être à l'extérieur du terrain
- Afin de gagner du temps, les clubs doivent remplir leurs feuilles de match à l'avance
- Si possible avoir un sac de 3 ballons par équipe ainsi que des chasubles

02 - ORGANISATION GÉNÉRALE

TRAÇAGE DES TERRAINS





LOIS DU JEU DU FOOT À 3 ET DU FOOT À 4

Catégorie
U6-U7 G et F



JOUEUR / JOUEUSE

- > U6 - U7 G et F
- > U8 F
- > Mixité autorisée

DURÉE



50 min

BUTS



4m x 1,5m

BALLON



Taille 3 ou 4

CLASSEMENT



Pas de classement

FAIR-PLAY



Protocole de début et de fin de plateau
Check main à la fin de chaque temps de jeu

SURFACE DE RÉPARATION



Sur toute la largeur du terrain
jusqu'à la ligne des 7m.
Relance protégée dans la surface.

LE GARDIEN DE BUT



Le gardien peut prendre le ballon
sur une passe dans la surface.
Relance à la main ou au pied, ballon au sol.
✗ Volée et demi-volée interdites

PÉNALTY

Sur la ligne
des 7m
et au milieu
du but



TOUCHE

Passe au pied au sol
ou conduite de balle.
Adversaire à 4m. But direct interdit
sur passe, autorisé en conduite.



CORNER

Passe ou en
conduite de balle.
Adversaire
à 4 mètres.



COUP FRANC

Toujours direct
avec adversaires
à 4 mètres.



HORS-JEU



Pas de hors-jeu

ENGAGEMENT

Au milieu du terrain,
interdiction de
marquer directement



JEU DE TÊTE

INTERDIT
Reprise du jeu
par rentrée de touche



COUP DE PIED DE BUT

Ballon arrêté
dans la surface de réparation.



TACLE INTERDIT



REPLACEMENTS

Illimité /
Max 1 suppléant



ARBITRAGE

Maitre de lignes :
Enfant Tutoré
Centre : Jeune ou
Adulte à l'extérieur du terrain



DIMENSIONS DU TERRAIN



FOOT À 3 21x20m

FOOT À 4 28x20m

RÈGLES ET LOIS DU JEU



QUELQUES PRÉCISIONS...

- Zone protégée : tant que le ballon n'est pas sorti de la zone protégée, aucun adversaire ne peut y entrer



Des exceptions mais qui peuvent arriver...

- Si un joueur tire au but sur une touche (directement) et qu'un autre joueur touche le ballon avant qu'il ne rentre = **but**
- Si un joueur réussit à marquer directement sur corner = **but**
- Si un gardien marque directement sur un coup de pied de but (6m) = **pas de but**



AVANT



MISE EN TRAIN

Mise en train ludique avec ballon



1 MESSAGE + RAPPEL DES LOIS

- Donner un objectif aux enfants pour le plateau
(ex : s'amuser, faire + de 3 passes sur une séquence, mettre "x" buts sur la matinée...)
- Rappeler les lois du jeu si nécessaire

PENDANT



LANGAGE ADAPTÉ + POSTURE VALORISANTE

Utiliser un langage simple et imagé.
Ne pas dénigrer un enfant, l'encourager, l'aider, le valoriser... même en cas de difficultés



ARBITRAGE ÉDUCATIF ET COLLABORATIF

- Utiliser un langage simple et imagé. Ne pas dénigrer un enfant, l'encourager, l'aider, le valoriser... même en cas de difficultés
- Arbitrer en collaboration avec le coach de l'autre équipe de manière éducative pour faire apprendre aux enfants
- Avoir des ballons proches de soi afin de réalimenter le plus vite possible
- **LAISSER JOUER** (ne pas téléguider les enfants et les laisser s'exprimer)



GESTION DES ROTATIONS

- Le temps de jeu par enfant doit se rapprocher des 100%
- Changer les gardiens

APRÈS



ÉVALUER / AUTO QUESTIONNER

- Évaluer le niveau de plaisir en questionnant
- Questionner sur l'objectif fixé avant le match, atteint ou non ?
- Dédramatiser la défaite si besoin ("Ok nous n'avons pas gagné la rencontre mais telle et telle chose étaient bien")
- Se projeter sur la rotation suivante (ou plateau suivant si fin)



PLAISIR



RESPECT



ENGAGEMENT



TOLÉRANCE



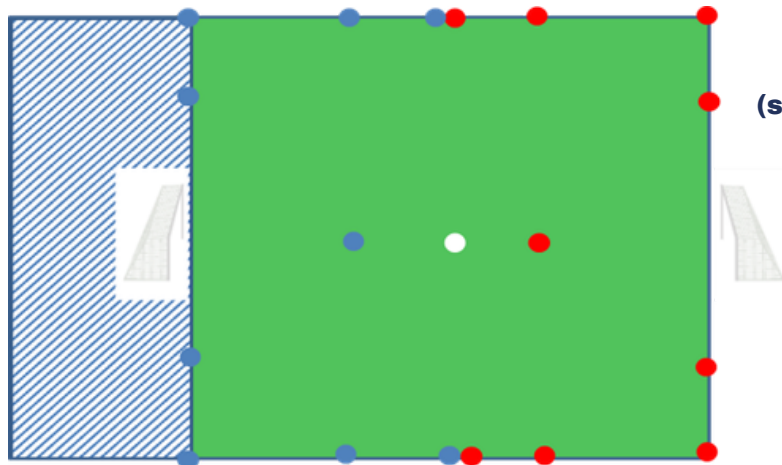
SOLIDARITÉ

**LE MÊME TEMPS DE JEU POUR TOUS :
UN DROIT POUR LES ENFANTS, UN DEVOIR POUR LES ÉDUCATEURS**

03 - GRILLES DE ROTATIONS

Vous trouverez dans le document annexe en fin de guide les grilles de rotations ainsi que les organisation de traçage des terrains.

04 - BALLON MAGIQUE



Ballon magique ou Défi Jeu : 21 x 20 m
(suppression d'une bande du terrain de 7m x 20 m)

Le jeu du **Ballon magique** est à effectuer lors de la rotation "Ballon magique".
Vous trouverez ci-dessous un QR code et un lien menant à une vidéo explicative.



<https://youtu.be/ZlpecxsLXUU>

Le jeu du **Fou du but** est à effectuer lors de la rotation "Défi".
Vous trouverez ci-dessous un QR code et un lien menant à une vidéo explicative.



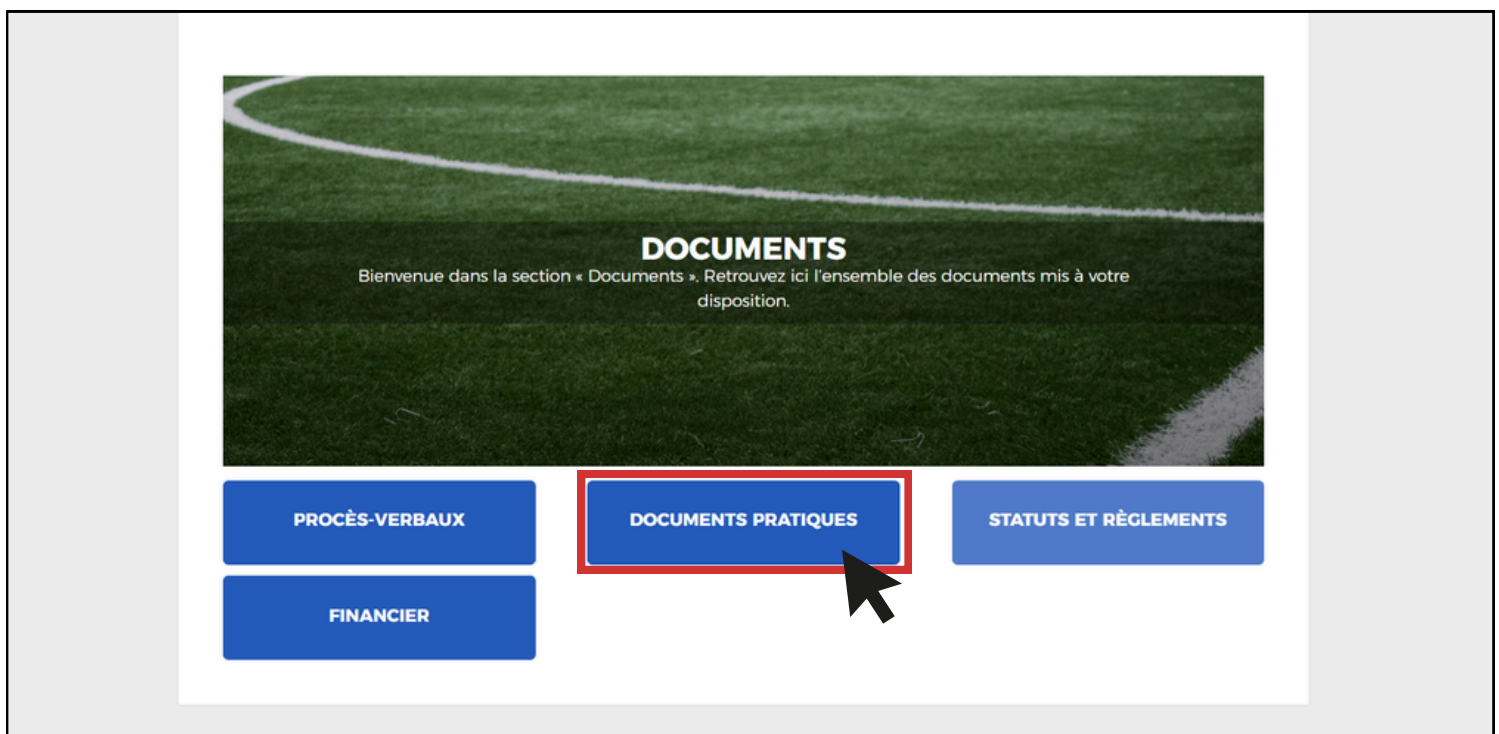
https://youtu.be/HPUz0f_yWNI

05 - FEUILLE DE MATCH ET BILAN

L'ACCÈS

Se rendre sur le site du District

<https://eure-et-loir.fff.fr/>



DOCUMENTS PRATIQUES

Saison 2025-2026 Saison 2024-2025 Saison 2023-2024

Sélectionnez une catégorie	Les dernières publications	
FOOT ANIMATION LOISIR	Publié le 24-07-2025 Dossiers FAFA	Publié le 24-07-2025 Dossiers FAFA
FOOTCLUBS	FAFA - Equipements Clubs et Collectivités	FAFA - Transports
ARBITRES		
ASSURANCE	Publié le 24-07-2025 Dossiers FAFA	Publié le 24-07-2025 Dossiers FAFA
FMI	FAFA - Borne recharge électrique	FAFA - Equipements Futnet
LICENCES		
DOSSIERS FAFA	Publié le 21-07-2025 FMI Rapport de non-utilisation Tablette	Publié le 21-07-2025 Licences Certificat médical
	Publié le 21-07-2025 Licences Questionnaire de santé pour les	Publié le 21-07-2025 Licences Dossier Médical d'arbitrage et

DOCUMENTS PRATIQUES

Saison 2025-2026 Saison 2024-2025 Saison 2023-2024

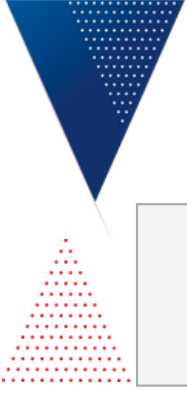
Sélectionnez une catégorie	Les dernières publications	
FOOT ANIMATION LOISIR	Publié le 21-07-2025 Foot Animation Loisir Affiche Lois du jeu	Publié le 21-07-2025 Foot Animation Loisir Feuille de Plateau
FOOTCLUBS		
ARBITRES		
ASSURANCE	Publié le 21-07-2025 Foot Animation Loisir Feuille de Présence	
FMI		
LICENCES		
DOSSIERS FAFA		



	Poule	

Plateau réalisé (oui/non)

Motif d'annulation:



Responsable
du plateau

Nom Prénom
N° de licence

Remarques du responsable du plateau:Signature responsable du plateau

NOTE :

ÉVALUATION GLOBALE DU DÉROULEMENT DU PLATEAU

(*ambiance, plaisir des enfants, encadrement...*)

Noter de 1 à 5 (5 étant la meilleure note)

À remplir pour chaque organisation

Buts mobiles de taille adaptée à la catégorie (au maximum 4mx1,50m):

☐ Tous les terrains équipés

À remplir uniquement dans le cas d'un plateau classique:

Mise en place d'un atelier/oujeur: OUI ☐ NON

Mise en place d'un atelier PFE: OUI ☐ NON

Mise en place d'un atelier: OUI ☐ NON



«Un même temps de pratique pour tous,
un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs»

Saison

Date

Heure

Responsable du club présent

Nom: _____

Prénom: _____

N° de licencié: _____

J'atteste que les joueurs remplissent les conditions de participation.

Signature: _____

Après vérification, cette feuille est à donner au responsable du plateau de votre amnée.

ÉVALUATION GLOBALE DU PLATEAU	Noter de 1 à 5 (5 étant la meilleure note)
Organisation <i>(temporisation des efforts, organisation matériel...)</i>	
Contenu du plateau <i>(respect de l'org., distribution des savoirs, jeu > qualité d'animation)</i>	
Accueil / convivialité	
Climat <i>(amers / éditeurs...)</i>	



Année d'âge	Nom	Prénom	N° de licencié	Présence	
				Total	

(Mettre le chiffre 1 dans les colonnes "Présence" et "Blessure" -Préciser ensuite sa blessure)

Blessure



«Un même temps de pratique pour tous,
un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs»

[illegible]

(Mettre le chiffre 1 dans les colonnes "Présence" et "Blessure" - Préciser ensuite sa blessure)



L'ENVOI DES DOCUMENTS

Footclubs - U. S. FISMES ARDRE

foot2000.fff.fr/F2000P/extra_idx

Mon espace club FFF

Saison 2021-2022

Bonjour Kevin SURAY, bienvenue sur Footclubs !

NOUVEAUTÉS

DATE	NATURE	NOM	DESCRIPTION
8/09/2021	Nouveauté	Affiches Rentrée du Foot	La FFF vous accompagne dans l'habillage de vos journées portes-ouvertes, fêtes de début de saison et autres événements de rentrée. Le kit complet (print et web) est disponible sur demande à envoyer à l'adresse suivante : rentreedufoot@fff.fr .

Organisation
Licences
Compétitions
Epreuves
Divers

Epreuves
Animation & loisir
Foot - Animation & loisir

Footclubs - U. S. FISMES ARDRE

https://fal-club.fff.fr/club/502766

fal-club.fff.fr/club/502766/sa_no/2021/engagements/

Football Animation & Loisir

SAISON 2021-2022

KSURAY2
502766 - U. S. FISMES ARDRE VESLE

ENGAGEMENTS

Recherche / Liste

CALENDRIERS

Détail

Engagements

CATÉGORIE D'ÂGE

GENRE

ENGAGER DES ÉQUIPES

C'EST PARTI

Affichage

U7 - Mixte

U6/U7
1 phase(s)

2 équipe(s)

Souhait(s)

U9 - Mixte

U8/U9
1 phase(s)

4 équipe(s)

Souhait(s)

U11 - Mixte

U10/U11
1 phase(s)

3 équipe(s)

Souhait(s)

3 élément(s)

Éléments par page 12

Version : 1.0.3

PortailBleu

Footclubs - U. S. FISMES ARDRE

https://fal-club.fff.fr/club/502766

fal-club.fff.fr/club/502766/sa_no/2021/calendrier/gestion

Football Animation & Loisir

SAISON 2021-2022

KSURAY2
502766 - U. S. FISMES ARDRE VESLE

ENGAGEMENTS

Recherche / Liste

CALENDRIERS

Détail

Calendriers - Gestion

ÉPREUVE

DU

AU

U6/U7
U8/U9
U10/U11

Version : 1.0.3

Football Animation & Loisir

SAISON 2021-2022

ENGAGEMENTS

CALENDRIERS

Calendriers - Gestion

ÉPREUVE

DU 01/09/2021 AU 01/11/2021

Renseigner la période du 01/09 au 01/11

novembre 2021

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Version : 1.0.3

Football Animation & Loisir

SAISON 2021-2022

ENGAGEMENTS

CALENDRIERS

Calendriers - Gestion

ÉPREUVE U6/U7

DU 01/09/2021 AU 30/11/2021

CALENDRIER

SITE 1 - 14h

REIMS MURIGNY FRANCO PO...

REIMS - STADE EDMOND ...

2 équipe(s)

Cliquez sur le pavé pour avoir le détail du plateau

1 élément(s)

Éléments par page 4

Football Animation & Loisir

SAISON 2021-2022

ENGAGEMENTS

CALENDRIERS

Calendriers - Gestion

ÉPREUVE / PHASE U6/U7 - Phase 1

SECTEUR 1 (REIMS)

POULE UNIQUE

CLUB ORGANISATEUR 553750 - REIMS MURIGNY FRANCO PORTUGAIS

PRATIQUE Traditionnel

CONTACTS

CDR - RÉFÉRENT SECTEUR LARCHER Sophie

EMAIL dominiquesoprie@orange.fr 06 30 87 23 90

ORGANISATEUR - RESP. CATÉGORIE D'ÂGE DA COSTA Muriel

EMAIL Email privé

TELEPHONE Téléphone privé

DOCUMENTS À UTILISER POUR L'ORGANISATION

FEUILLE DE PRÉSENTATION

FEUILLE DE PRÉSENCE

FEUILLE DE PLATEAU

ÉQUIPES

Club	Équipe
541199	A. S. GUEUX FOOTBALL 1
541199	A. S. GUEUX FOOTBALL 2
541199	A. S. GUEUX FOOTBALL 3
529928	A. S. WILSON MAISON BLANCHE REIMS 1
551980	BETHENY FORMATION CLUB 1
551980	BETHENY FORMATION CLUB 2
550094	F.C. CHRISTO 1

DOCUMENTS À TRANSMETTRE APRÈS LE PLATEAU PAR LE CLUB ORGANISATEUR

FEUILLE DE PLATEAU AUCUN DOCUMENT

DOCUMENTS À TRANSMETTRE APRÈS LE PLATEAU EN TANT QUE CLUB PARTICIPANT

FEUILLE DE PRÉSENCE

AUCUN DOCUMENT

Formats de fichiers autorisés : jpg, png, pdf - Taille maximale : 5Mb

Chaque club participant devra scanner sa feuille de présence (ATTENTION : envoi d'1 seul document possible)

PortailBleu

Footclubs - REIMS MURIGNY FR

https://fal-club.fff.fr/club/553750

→ ↻ fal-club.fff.fr/club/553750/sa_no/2021/detail/administratif?epreuve_id=2&phase_id=2§eur_no=5&poule_no=10&journee_r

Football Animation & Loisir

AGÈMENTS

Recherche / Liste

MEMBERS

Mail

SAMEDI 02 OCTOBRE 2021 - 14H

REIMS - STADE EDMOND MICHELET

INFORMATIONS GÉNÉRALES

CONTACTS

DOCUMENTS À UTILISER POUR L'ORGANISATION

DOCUMENTS À TRANSMETTRE APRÈS LE PATEAU

ÉQUIPES

COMMENTAIRE(S)

ÉPREUVE / PHASE
USU7 - Phase 1

SECTEUR
1 (REIMS)

POULE
UNIQUE

CDR - RÉFÉRENT SECTEUR
LARCHER Sophie

CLUB ORGANISATEUR
553750 - REIMS MURIGNY FRANCO PORTUGAIS

PRATIQUE
Traditionnel

ORGANISATEUR - RESP. CATÉGORIE D'ÂGE
DA COSTA Mathieu

FEUILLE DE PRÉSENTATION

FEUILLE DE PRÉSENCE

FEUILLE DE PATEAU

Club	Équipe	Présent	Absent	Absent Prévenu
541199	A. S. QUEUX FOOTBALL 1	☐	☐	☐
541199	A. S. QUEUX FOOTBALL 2	☐	☐	☐
541199	A. S. QUEUX FOOTBALL 3	☐	☐	☐
535928	A.S. WILSON MAISON BLANCHE REIMS 1	☐	☐	☐
551980	BETHENY FORMATION CLUB 1	☐	☐	☐
551980	BETHENY FORMATION CLUB 2	☐	☐	☐
550094	F.C. CHRISTO 1	☐	☐	☐
550094	F.C. CHRISTO 2	☐	☐	☐
553750	REIMS MURIGNY FRANCO PORTUGAIS 1	☐	☐	☐
548111		☐	☐	☐
548111		☐	☐	☐
548111		☐	☐	☐
548111		☐	☐	☐
0/12		0/12	0/12	0/12

Le club organisateur devra saisir la présence et/ou absence des équipes ET scanner sa feuille de présence ET la feuille de plateau

FEUILLE DE PATEAU

FEUILLE DE PRÉSENCE DES CLUBS PARTICIPANTS

06 - EN SÉANCE

LES PRIORITÉS DE TRAVAIL EN U6/U7



Chez les U6/U7, les enfants ont des besoins spécifiques sur les plans technique, tactique, moteur et émotionnel. Ils découvrent le football et toutes ses bases. L'entraînement doit répondre à ces besoins en proposant des séances adaptées à leur âge, ludiques et stimulantes, tout en leur permettant d'être le plus souvent possible en contact avec le ballon afin de favoriser leurs apprentissages et leur plaisir de jouer.

TACTIQUE	TECHNIQUE	PYSHCOLOGIQUE ET SOCIAL	PHYSIQUE
• Attaquer • Défendre	• Conduite + tir • Passes + tir • Prise de balle + tir • Dribbles + tir	• Prendre du plaisir • Développer l'attention et la concentration • Développer le vivre ensemble • Développer la confiance en soi • Gestion des émotions • Apprendre à apprendre	• Coordination motrice ⚠ <i>Pas d'endurance ou de renforcement musculaire</i>

MISE EN TRAIN

Les mises en train permettent de mettre les enfants en activité (toujours avec ballon) afin d'introduire la séance.

À cet âge, il n'est pas nécessaire de proposer un échauffement athlétique traditionnel (montées de genoux, talons-fesses, etc.). Grâce à leur élasticité articulaire et musculaire, les enfants peuvent entrer directement dans l'activité à travers des situations ludiques avec ballon, qui constituent un échauffement naturel et adapté à leurs besoins.



06 - EN SÉANCE

EXEMPLES D'ATELIERS

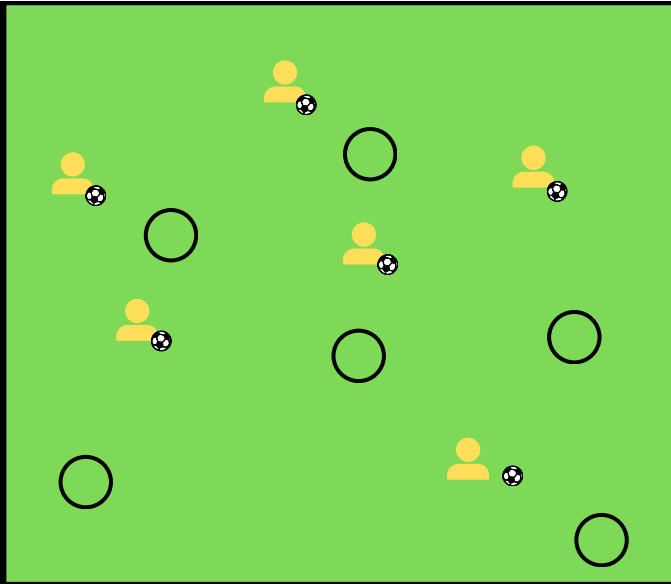
		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

JEUX LUDIQUES

Les jeux ludiques permettent avant tout aux enfants de prendre du plaisir et de s'amuser en jouant au football. Ils favorisent également le développement de l'esprit d'équipe, tout en contribuant à l'amélioration de leurs qualités techniques individuelles.

1

LES CHAISES MUSICALES

<u>OBJECTIFS</u> Mettre les enfants en activité Améliorer la conduite de balleAmélior	<u>DURÉE</u> 10min	
<u>CONSIGNES</u> Disposer sur un terrain le même nombre de cerceaux que d'enfants. Les enfants ont chacun un ballon et se baladent en conduite de balle. Au "top" de l'éducateur, les enfants doivent rejoindre un cerceau le plus vite possible.	<u>ESPACE</u> 20x20m (adaptable par rapport au nombre de joueurs)	
<u>ÉVOLUTIONS</u> - Avoir un cerceau de moins par rapport au nombre de joueurs. Le dernier qui ne trouve pas de cerceau obtient 1 point négatif - Faire 1 ou 2 tours de son ballon avant d'aller dans un cerceau	<u>Nb DE JOUEURS</u> 6 à 12	
 - Animer, compter les points, valoriser - Ne pas éliminer d'enfants, mettre des points négatifs (celui qui a le plus de point à la fin a perdu). Faire des équipes et compter les points par équipes <u>CONSEILS</u> - Adapter l'espace afin que les enfants ne se marchent pas dessus - Démontrer comment réaliser une bonne conduite de balle (ballon proche de soit, ne pas taper fort dans le ballon...		

06 - EN SÉANCE

2

LES DÉMÉNAGEURS

<u>OBJECTIFS</u> Mettre les enfants en activité Repérer la cible	<u>DURÉE</u> 10min	
<u>CONSIGNES</u> Faire deux équipes avec deux camps où des ballons se trouvent dans ceux-ci. Au "top" de l'éducateur, les équipes doivent récupérer les ballons dans le camp adverse et les ramener dans le leur. 1 seul ballon par joueur, premières manches à la main. Manche de 30sec, l'équipe qui a le plus de ballon dans son camp à la fin de la manche marque 1pt.	<u>ESPACE</u> 20x20m	
<u>ÉVOLUTIONS</u> - Faire en conduite de balle - Faire des manches plus longues/plus courtes	<u>Nb DE JOUEURS</u> 6 à 12	
<u>CONSEILS</u> - Animer, compter les points, valoriser - Avoir autant de ballons ou plus que de joueurs afin que tous les enfants puissent en toucher un maximum - Démontrer comment réaliser une bonne conduite de balle (ballon proche de soit, ne pas taper fort dans le ballon...)		



3

LE JEU DES MAISONS

<u>OBJECTIFS</u> Mettre les enfants en activité Repérer la cible	<u>DURÉE</u> 10min	
<u>CONSIGNES</u> Faire deux équipes. Chaque joueur démarre ballon à la main et se balade partout dans l'espace de jeu. Au "top" de l'éducateur, les enfants doivent se rendre dans la couleur annoncée. Faire 2 manches à la main et passer rapidement en conduite de balle. L'équipe qui a fait rentrer tous ses joueurs avant l'autre dans la bonne maison marque 1pt.	<u>ESPACE</u> 20x20m Maisons : 5x5m (adaptable par rapport au nombre de joueurs)	
<u>ÉVOLUTIONS</u> • Ne pas annoncer la couleur à voix haute mais en montrant la couleur avec une coupelle • Faire le tour d'une coupelle avant de rejoindre une maison • Annoncer la couleur inverse ("rouge" je rejoins "bleu")	<u>Nb DE JOUEURS</u> 6 à 12	
<u>CONSEILS</u> • Animer, compter les points, valoriser • Mettre une limite de frappe pour éviter que les enfants ne se rapproche trop du but • Démontrer comment réaliser une bonne conduite de balle (ballon proche de soi, ne pas taper fort dans le ballon...)		



06 - EN SÉANCE

1

LE LOUP DANS LA BERGERIE

OBJECTIFS

Améliorer la coopération, la technique de balle et la défense

DURÉE

10min

CONSIGNES

Faire deux équipes avec un ballon par joueur à la main. Les joueurs se baladent dans l'espace de jeu et l'éducateur annonce une équipe qui devient loup. Les joueurs de cette équipe lâchent leur ballon et doivent faire le tour d'une coupelle avant de tenter de toucher un adversaire mouton. L'autre équipe doit tenter de rejoindre le plus vite possible une cabane pour ne pas être touché.

ESPACE

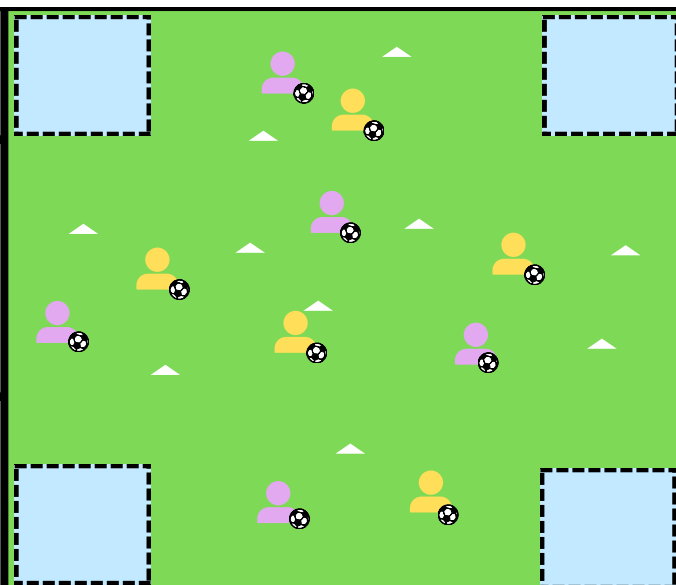
20x20m
Maisons : 2x2m
(adaptable par rapport au nombre de joueurs)

ÉVOLUTIONS

- Jouer ballon au pied (ne plus toucher l'adversaire mais récupérer son ballon)
- Fonctionner sur deux manches (ex : la 1ère manche 3 moutons jaunes ont réussi à aller dans une cabane et la 2ème manche 2 moutons de l'autre équipe se sont abrités : victoire et point pour les jaunes)

Nb DE JOUEURS

6 à 12



CONSEILS



- Animer, compter les points, valoriser
- Mettre une limite de frappe pour éviter que les enfants ne se rapprochent trop du but

- Démontrer comment réaliser une bonne conduite de balle (ballon proche de soi, ne pas taper fort dans le ballon...)
- Démontrer comment récupérer un ballon (ne pas se jeter, pas tacler, pas faire de faute...)

2

2C2 MULTI-BUTS

OBJECTIFS

Améliorer la coopération, la technique de balle et la défense

DURÉE

10min

CONSIGNES

2 contre 2. Le coach lance un ballon et un mini match démarre entre les deux équipes. Le jeu s'arrête lorsqu'il y a un but ou que le ballon sort du terrain. Faire tourner les joueurs à chaque manche si il y en a en attente.

ESPACE

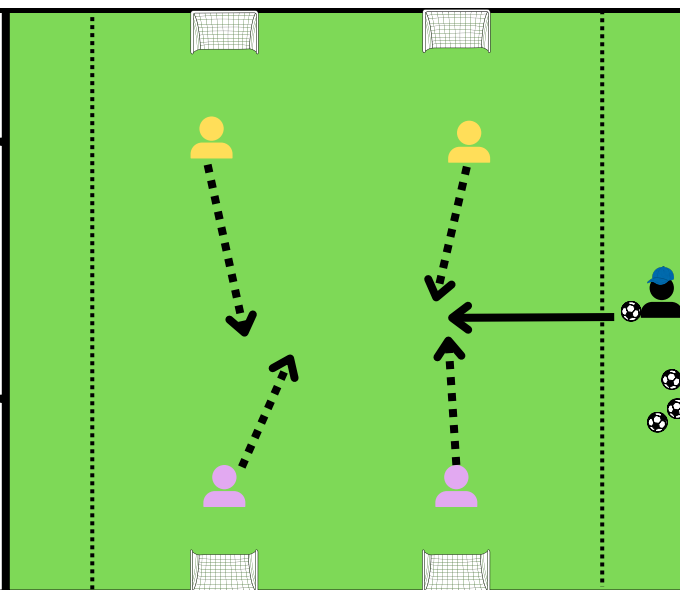
20x15m

ÉVOLUTIONS

- Marquer dans le but de droite ou de gauche vaut 2pts
- Si but en moins de x secondes = 2sec

Nb DE JOUEURS

4 à 8



CONSEILS



- Animer, compter les points, valoriser
- Avoir une source de balle près de soi afin de pouvoir enchaîner les manches rapidement

- Démontrer comment réaliser une bonne conduite de balle (ballon proche de soi, ne pas taper fort dans le ballon...)
- Démontrer comment récupérer un ballon (ne pas se jeter, pas tacler, pas faire de faute...)

06 - EN SÉANCE

3

1, 2, 3, SOLEIL

OBJECTIFS

Améliorer la conduite de balle

DURÉE

10min

CONSIGNES

Jeu du 1,2, 3, Soleil. Un joueur se place dos aux autres et dit "1,2,3, soleil". Pendant ce temps, les joueurs tentent d'aller le plus loin possible. Si un joueur bouge à la fin de la phrase, il retourne au début du parcours. Le premier arrivé gagne 1pt. Faire une 1ère manche à la main et ensuite au pied.

ESPACE

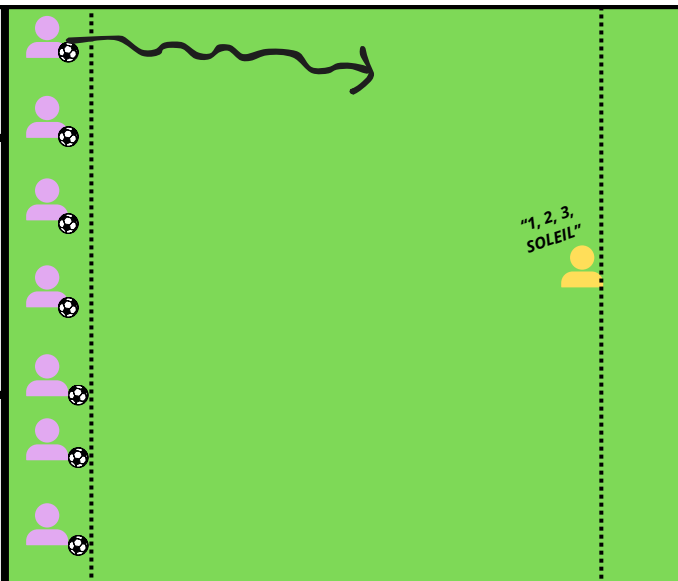
20x15m

ÉVOLUTIONS

- Changer le joueur qui dit "1,2,3, soleil"
- Donner une thématique de pose (célébrations, un animal...)

Nb DE JOUEURS

4 à 8



CONSEILS



- Animer, compter les points, valoriser
- Démontrer comment réaliser une bonne conduite de balle (ballon proche de soit, ne pas taper fort dans le ballon...)
- Le ballon doit être immobile à la fin de la phrase

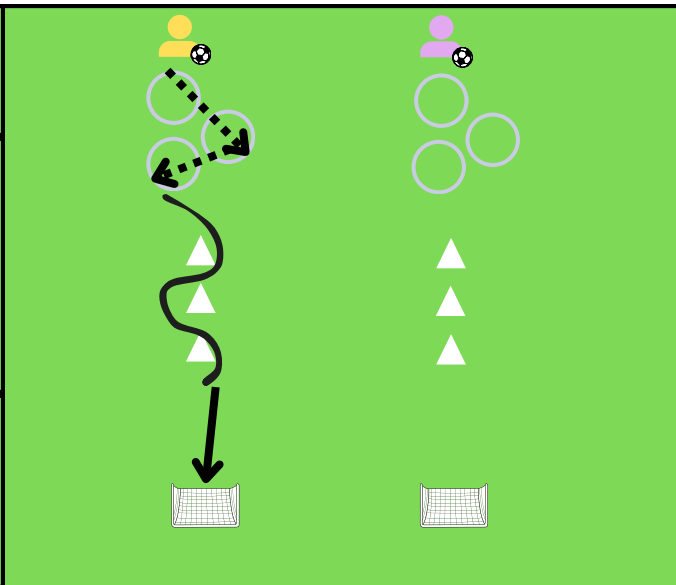
06 - EN SÉANCE

MOTRICITÉ

Les ateliers de motricité sont indispensables et doivent être réalisés à chaque séance. Ils permettent le développement moteur de l'enfant, la dissociation segmentaire (bas du corps/haut du corps) et un meilleur contrôle de leur corps. A cet âge-là, il est toujours important de faire ces exercices avec ballon pour garder une forme ludique et que cela ait un plus grand intérêt pour les joueurs.

1

MOTRICITÉ, CONDUITE ET TIR

OBJECTIFS Développer la motricité et la précision	DURÉE 10min	
CONSIGNES Faire deux équipes. Chaque joueur démarre avec un ballon dans les mains et réalise le parcours : un appui dans chaque cerceau, slalom en conduite de balle et frappe dans le petit but.	ESPACE 15m	
ÉVOLUTIONS - Mettre en concurrence les deux équipes en comptant les buts - Passer les cerceaux en cloche pied	Nb DE JOUEURS 6 à 12	



- Animer, compter les points, valoriser
- Mettre une limite de frappe pour éviter que les enfants ne se rapprochent trop du but
- Tripler l'atelier en fonction du nombre de joueurs

CONSEILS

- Donner des repères de départ afin de limiter le temps d'attente (ex : je pars dès que mon copain commence à tirer au but)
- Démontrer comment réaliser une bonne conduite de balle (ballon proche de soit, ne pas taper fort dans le ballon...) et une frappe (coup du pied, intérieur, lever les yeux...)

06 - EN SÉANCE

2

PUISSANCE 4

OBJECTIFS Développer la motricité et la prise d'information	DURÉE 10min	
CONSIGNES Faire deux équipes. Chaque joueur démarre avec un ballon dans les mains ainsi qu'une coupelle et réalise le parcours : saut de haie, slalom entre les plots, puis poser la coupelle dans l'un des cerceaux. L'objectif par équipe est d'aligner 4 coupelles pour avoir 1pt (en diagonale, vertical ou horizontal)	ESPACE 15-20m	
ÉVOLUTIONS - Après le saut de haie, poser le ballon au sol et faire le slalom en conduite de balle - Imposer un saut pieds joints à la haie	Nb DE JOUEURS 6 à 12	
CONSEILS - Animer, compter les points, valoriser - Si les enfants ont des difficultés, commencer par aligner déjà 3 coupelles - Donner des repères de départ afin de limiter le temps d'attente (ex : je pars dès que mon copain a posé la coupelle)		

3

COURSE RELAIS

<u>OBJECTIFS</u> Développer la motricité et la prise d'information	<u>DURÉE</u> 10min	
<u>CONSIGNES</u> Faire deux équipes. Chaque joueur démarre avec un ballon dans les mains et réalise le parcours : saut de haie, appuis dans les cerceaux et slalom. Le premier qui dépose son ballon dans le cerceau en bout de parcours donne un point à son équipe.	<u>ESPACE</u> 15-20m	
<u>ÉVOLUTIONS</u> - Après le saut de haie et les cerceaux, poser le ballon au sol et faire le slalom en conduite de balle - Faire le tour complet du cerceau avant de poser le ballon	<u>Nb DE JOUEURS</u> 6 à 12	

- Animer, compter les points, valoriser
- Si les enfants ont des difficultés ou facilités, modifier le parcours

CONSEILS

- Démontrer comment réaliser une bonne conduite de balle (ballon proche de soit, ne pas taper fort dans le ballon...).

06 - EN SÉANCE

FICHES VIERGES

Laissez libre cours à votre imagination pour construire vos séances grâce aux fiches ci-dessous



<u>OBJECTIFS</u>	<u>DURÉE</u>	
<u>CONSIGNES</u>	<u>ESPACE</u>	
<u>ÉVOLUTIONS</u>	<u>Nb DE JOUEURS</u>	



<u>OBJECTIFS</u>	<u>DURÉE</u>	
<u>CONSIGNES</u>	<u>ESPACE</u>	
<u>ÉVOLUTIONS</u>	<u>Nb DE JOUEURS</u>	

DOCUMENT ANNEXE



DOCUMENTS D'ORGANISATION U6-U7



01

Organisation Plateau U6-U7

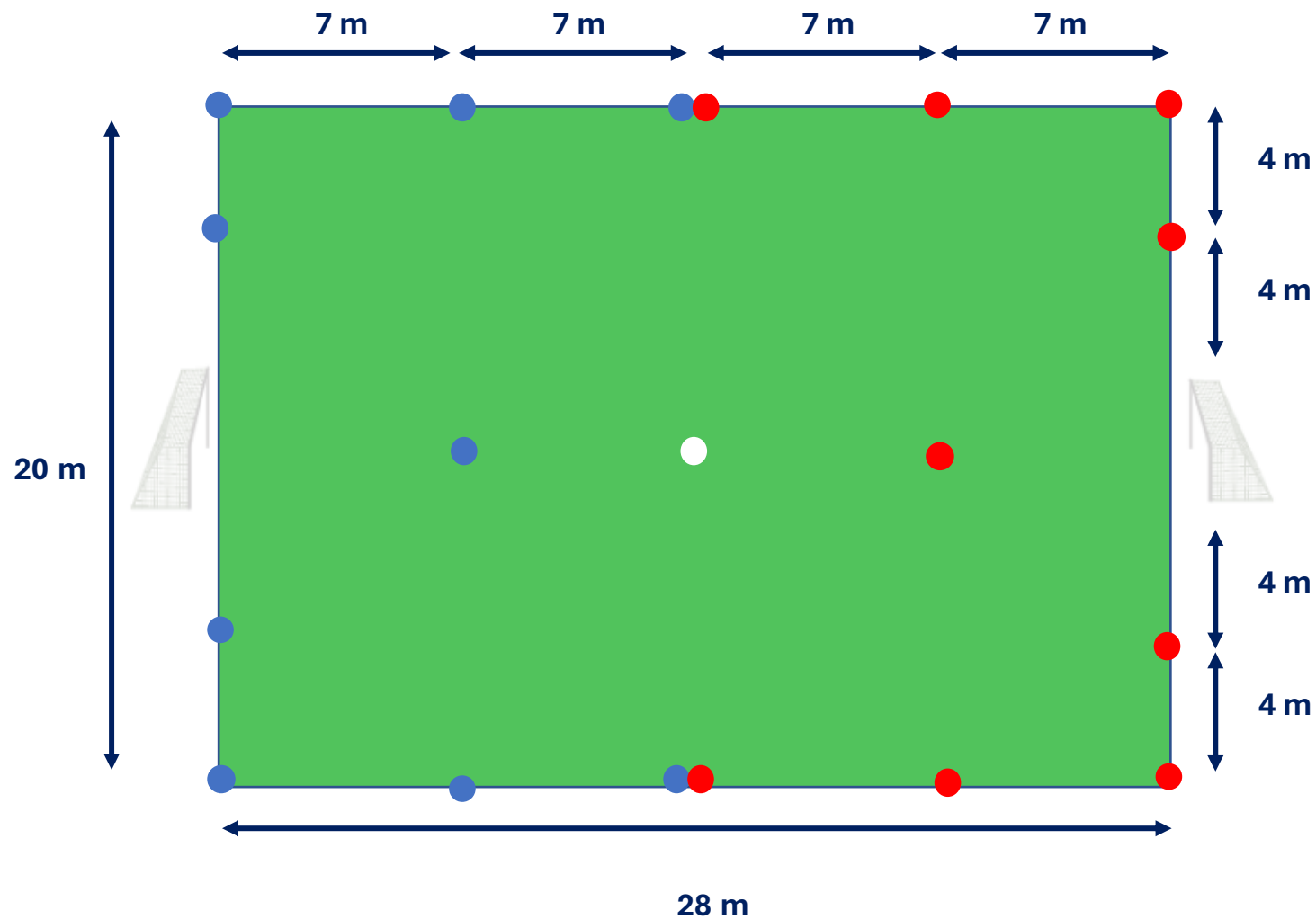
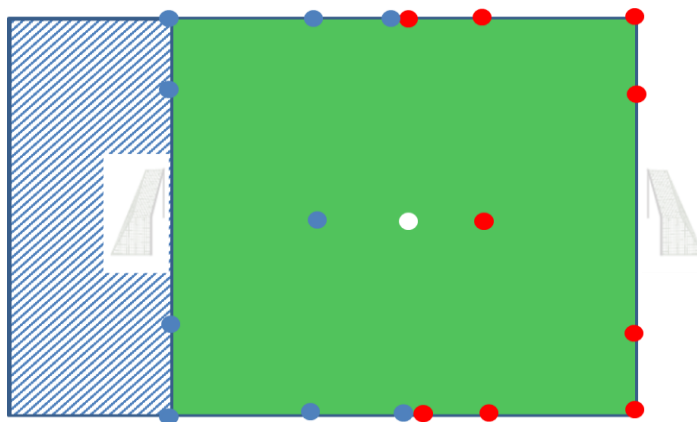


Terrain 4v4 (catégorie U6-U7) :

28 x 20 m

Ballon magique ou Défi Jeu : 21 x 20 m

(suppression d'une bande du terrain de 7m x 20 m)





U6-U7 – Répartition plateau à 5 et 6 équipes

Equipe A		Equipe D	
Equipe B		Equipe E	
Equipe C		Equipe F	

× 3 terrains (T1, T2, T3)

× R1, R2, R3 : T1 = Défi, T2 = Ballon magique et T3 = Rencontres

× R4 et R5: T1, T2 et T3 = Rencontres

Temps des rotations = 10min

× Jusqu'à la rotation 3, les terrains 1 et 2 sont aux dimensions des défis (21x20m). Dès la rotation 4, passage en 28/20m.

N° des équipes	Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5
Equipe A	Défi	Ballon magique	Rencontre T3	Rencontre T1	Rencontre T1
Equipe B	Défi	Rencontre T3	Ballon magique	Rencontre T2	Rencontre T2
Equipe C	Ballon magique	Défi	Rencontre T3	Rencontre T3	Rencontre T2
Equipe D	Ballon magique	Rencontre T3	Défi	Rencontre T1	Rencontre T3
Equipe E	Rencontre T3	Défi	Ballon magique	Rencontre T3	Rencontre T1
Equipe F	Rencontre T3	Ballon magique	Défi	Rencontre T2	Rencontre T3

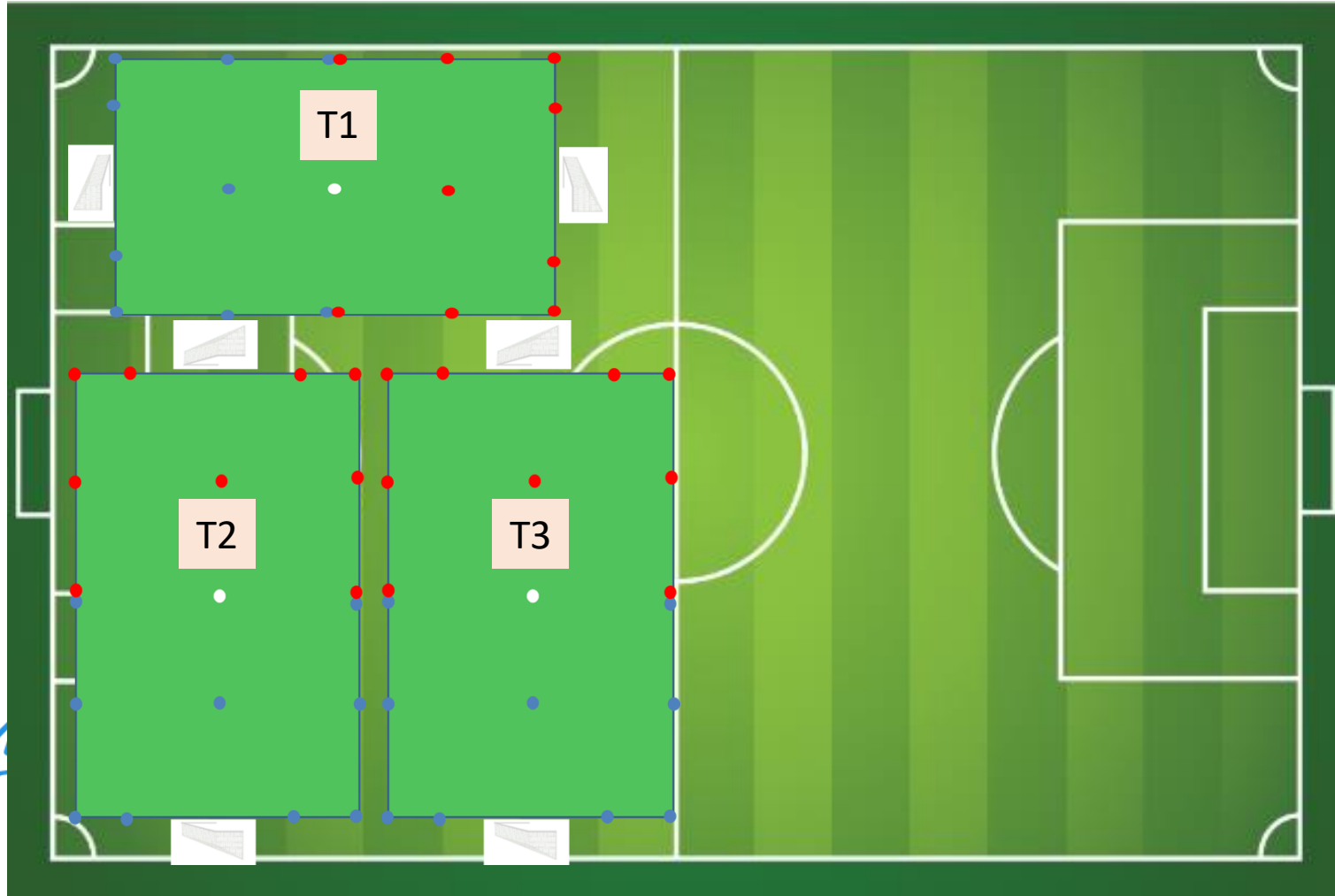
× Forme jouée en ballon magique pour les U6-U7

× Si 5 équipes, faire le maximum pour constituer une 6^{ème} équipe





U6-U7 – Organisation terrains, plateau à 5 et 6 équipes



Espace de jeu : **28/20m** pour les rencontres



× Si 5 équipes, faire le maximum pour constituer une 6^{ème} équipe



U6-U7 – Répartition plateau à 7 et 8 équipes



Equipe A		Equipe E	
Equipe B		Equipe F	
Equipe C		Equipe G	
Equipe D		Equipe H	

× Jusqu'à la rotation 4, les terrains 1 et 2 sont aux dimensions des défis (21x20m). Dès la rotation 5, passage en 28/20m.

× 4 terrains (T1, T2, T3, T4)

× R1, R2, R3, R4 : T1 = Défi, T2 = Ballon magique, T3 et T4 = Rencontres

× R5 : T1, T2, T3 et T4 = Rencontres

Temps des rotations = 10min

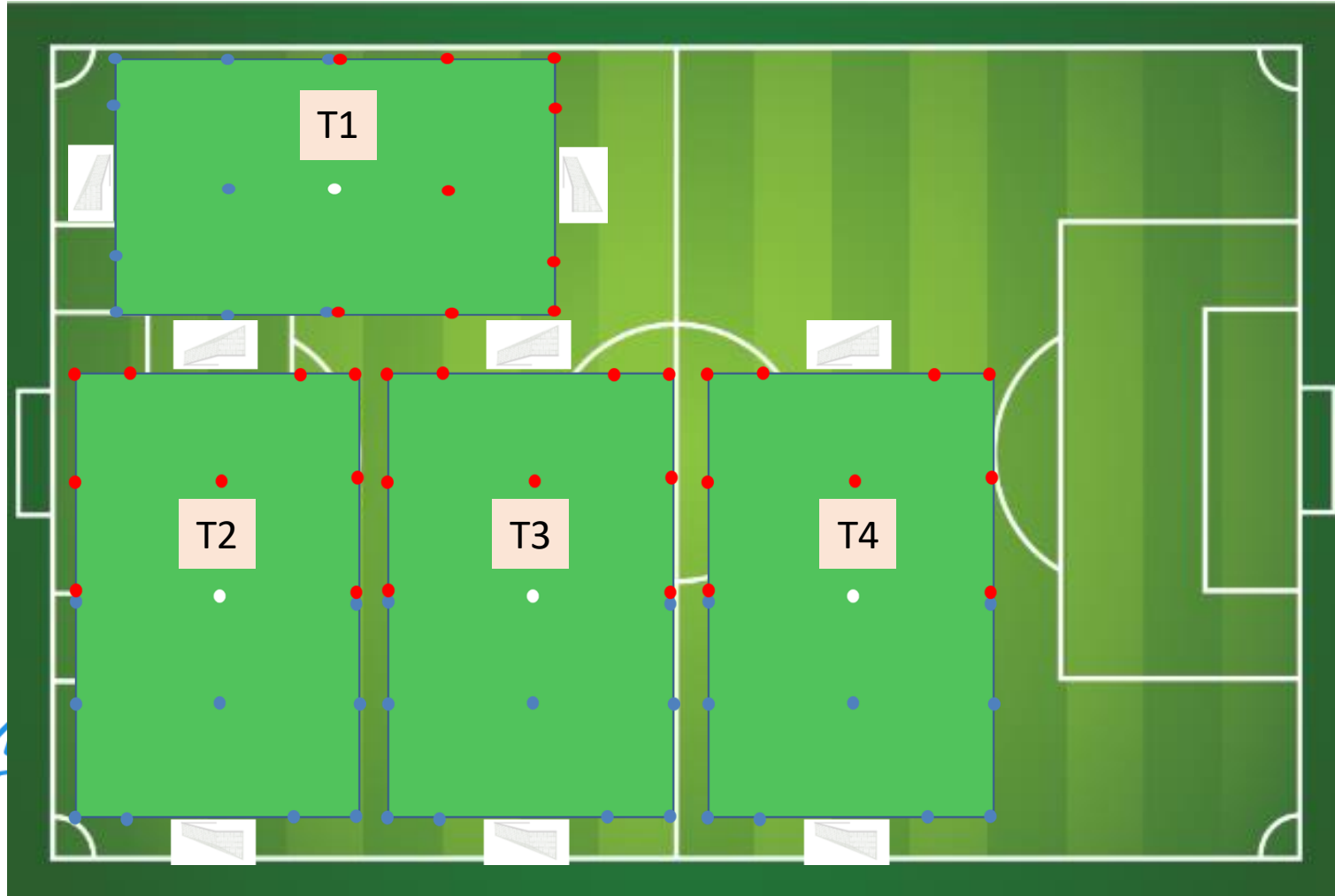
N° des équipes	Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5
Equipe A	Défi	Ballon magique	Rencontre T3	Rencontre T3	Rencontre T1
Equipe B	Défi	Rencontre T3	Ballon magique	Rencontre T4	Rencontre T2
Equipe C	Ballon magique	Défi	Rencontre T4	Rencontre T3	Rencontre T2
Equipe D	Rencontre T3	Défi	Rencontre T3	Ballon magique	Rencontre T4
Equipe E	Ballon magique	Rencontre T4	Défi	Rencontre T4	Rencontre T1
Equipe F	Rencontre T4	Rencontre T3	Défi	Ballon magique	Rencontre T3
Equipe G	Rencontre T3	Ballon magique	Rencontre T4	Défi	Rencontre T3
Equipe H	Rencontre T4	Rencontre T4	Ballon magique	Défi	Rencontre T4

× Si 7 équipes, faire le maximum pour constituer une 8^{ème} équipe





U6-U7 – Organisation terrains, plateau à 7 et 8 équipes



Espace de jeu : **28/20m** pour les rencontres

✗ Si 7 équipes, faire le maximum pour constituer une 8^{ème} équipe





U6-U7 – Répartition plateau à 9 et 10 équipes

Equipe A		Equipe F	
Equipe B		Equipe G	
Equipe C		Equipe H	
Equipe D		Equipe I	
Equipe E		Equipe J	

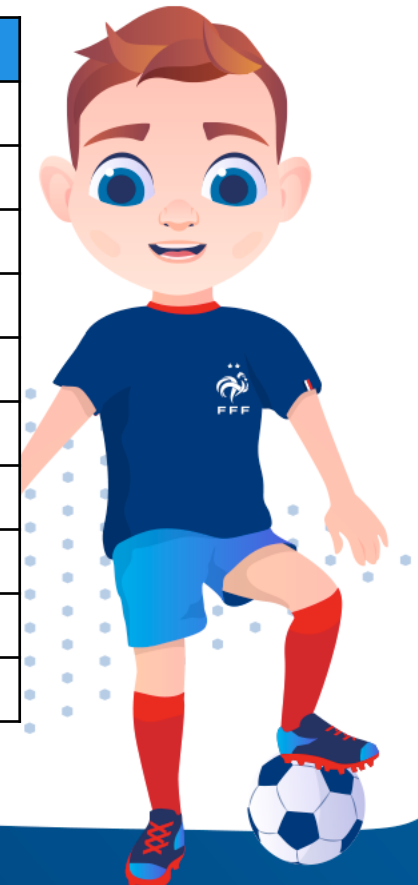
✗ 5 terrains (T1, T2, T3, T4, T5)

✗ R1, R2, R3, R4, R5 : T1 = Défi, T2 = Ballon magique, T3, T4 et T5 = Rencontres

Temps des rotations = 10min

N° des équipes	Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5
Equipe A	Défi	Ballon magique	Rencontre T3	Rencontre T4	Rencontre T5
Equipe B	Défi	Rencontre T5	Rencontre T4	Rencontre T3	Ballon magique
Equipe C	Ballon magique	Rencontre T3	Rencontre T4	Rencontre T5	Défi
Equipe D	Ballon magique	Défi	Rencontre T5	Rencontre T4	Rencontre T3
Equipe E	Rencontre T3	Rencontre T4	Rencontre T5	Défi	Ballon magique
Equipe F	Rencontre T3	Ballon magique	Défi	Rencontre T5	Rencontre T4
Equipe G	Rencontre T4	Rencontre T5	Défi	Ballon magique	Rencontre T3
Equipe H	Rencontre T4	Rencontre T3	Ballon magique	Défi	Rencontre T5
Equipe I	Rencontre T5	Défi	Ballon magique	Rencontre T3	Rencontre T4
Equipe J	Rencontre T5	Rencontre T4	Rencontre T3	Ballon magique	Défi

✗ Si 9 équipes, faire le maximum pour constituer une 10^{ème} équipe





U6-U7 – Organisation terrains, plateau à 9 et 10 équipes



Espace de jeu : **28/20m** pour les rencontres



× Si 9 équipes, faire le maximum pour constituer une 10^{ème} équipe

02

Affiche Terrain Plateau





TERRAIN



n°1





TERRAIN

n°2





TERRAIN



n°3





TERRAIN



n°4





TERRAIN



n°5





TERRAIN

n°6

