

GUIDE U7 PHASE PRINTEMPS

U6

U7

GUIDE PLATEAU U7

SAISON 2023-2024

LA PRATIQUE DES U6-U7



District Football Haute-Saône - La pratique U6/U7 - Saison 2023/2024

PERFORMANCES
2024

U6

U7

ORGANISATION GENERALE

CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX



RDV des équipes : 9H30



Début du plateau : 10H00

- 8 à 12 équipes sont convoquées sur un même lieu de plateau.
- **Dans la mesure du possible, faire en sorte d'avoir un nombre d'équipes pair pour la bonne organisation du plateau.**
- En cas d'absence d'une ou plusieurs équipes, **avertir le club organisateur et le district.**
- Afin de gagner du temps, **les clubs doivent remplir leurs feuilles de matchs à l'avance.**



**Les clubs doivent respecter les équipes engagées.
Aucune équipe supplémentaire ne peut être engagée sans l'accord du district
(SAUF SUR PLACE POUR COMPLETER UN PLATEAU IMPAIR).**



District Football Haute-Saône - La pratique U6/U7 - Saison 2023/2024

PERFORMANCES
2024

U6

U7

ORGANISATION GENERALE

CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX



**CHAQUE EQUIPE DOIT AVOIR EN SA POSSESSION
3 BALLONS DE TAILLE 3**



1. Favoriser la répétition lors des défis
2. Réinsérer un ballon lorsque le précédent sort du terrain afin d'optimiser le temps de jeu



District Football Haute-Saône - La pratique U6/U7 - Saison 2023/2024

PERFORMANCES
2024

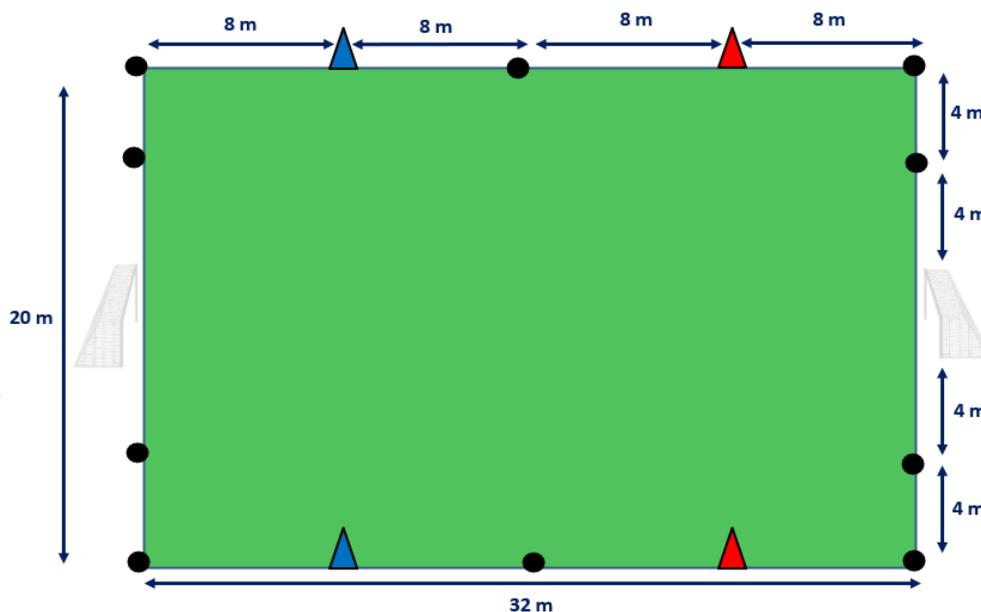
U6

U7

INSTALLATION TERRAIN U7

TERRAIN DE MATCH (4C4):

- Dimension : 32 x 20 m
- Multiple de 8 sur la longueur
- Multiple de 4 sur la largeur
- But (avec filet si possible)
de 4m x 1,5m
- Balisage avec notion de camp (cônes
zone protégée bleues / cônes zone
protégée rouges)



District Football Haute-Saône - La pratique U6/U7 - Saison 2023/2024

PERFORMANCES
2024

U6

U7

ORGANISATION DU PLATEAU

CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX

➤ Simplification des rotations :

- La moitié des équipes restent fixes.
- L'autre moitié des équipes tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.

➤ Un terrain unique pour l'ensemble des activités du plateau :

- Pas d'installation supplémentaire pour les formes jouées (défis), simplement déplacer les buts.



AVANT LE LANCEMENT DU PLATEAU, EN CAS DE NOMBRE IMPAIR D'ÉQUIPE, CONSTITUER UNE ÉQUIPE EN PLUS AVEC LES JOUEURS SUPPLÉMENTAIRES DE CHAQUE ÉQUIPE POUR COMPLÉTER LE PLATEAU.

Les plateaux impairs compliquant l'organisation (repos, etc).



District Football Haute-Saône – La pratique U6/U7 – Saison 2023/2024

PERFORMANCES
2024

U6

U7

ORGANISATION DU PLATEAU

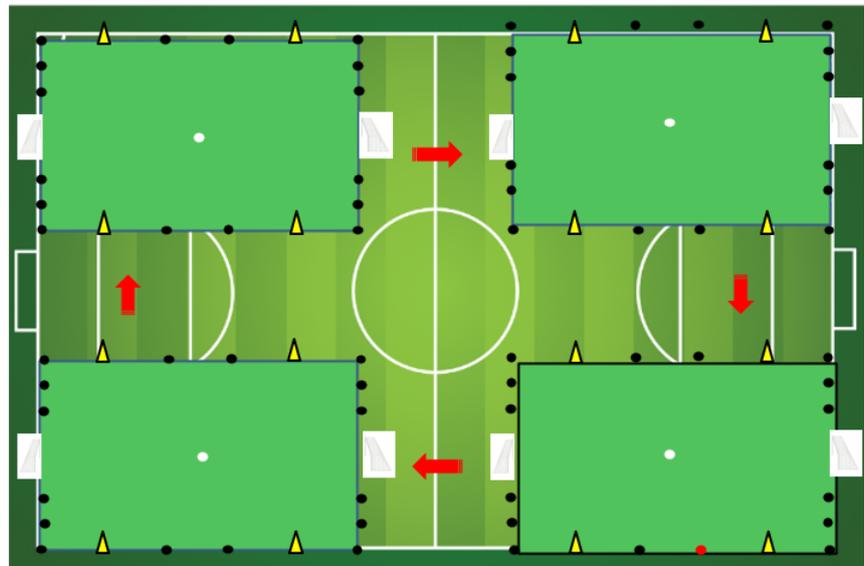
EXEMPLE POUR UN PLATEAU 8 ÉQUIPES

➤ Simplification des rotations :

- 4 équipes sont fixes et restent toujours sur le même terrain.
- Les 4 autres équipes tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.

➤ Un terrain unique pour l'ensemble des activités du plateau :

- Les défis se font dans le terrain avant de jouer les matchs des rotations 1 et 4.



ROTATION U7

ROTATIONS PLATEAUX U7 - SAISON 2023/2024

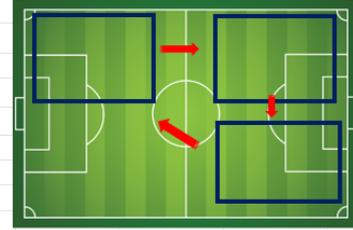
Plateau à 6 équipes

- 3 terrains de matchs - 6 rotations de 8 minutes.

3 équipes restent sur le même terrain pendant tout le plateau. Les 3 autres tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Que font les équipes "qui tournent" à la fin de la rotation?

Rotation 1	Défi conduite de balle	Elles ne changent pas de terrain.
Rotation 2	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 3	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 4	Défi - ballon magique	Elles ne changent pas de terrain.
Rotation 5	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 6	Match	



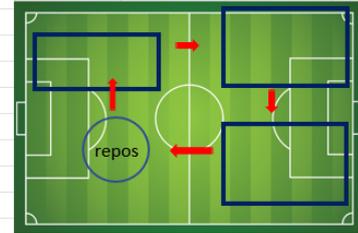
Plateau à 7 équipes - A EVITER DANS LA MESURE DU POSSIBLE / CHERCHER A CONSTITUER UNE EQUIPE SUPPLEMENTAIRE

3 terrains de matchs - 7 rotations de 8 minutes.

3 équipes restent sur le même terrain pendant tout le plateau. Les 4 autres équipes changent de terrain à chaque rotation (et passent obligatoirement par le repos).

Que font les équipes "qui tournent" à la fin de la rotation?

Rotation 1	Défi conduite de balle	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 2	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 3	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 4	Défi - ballon magique	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 5	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 6	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 7	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.



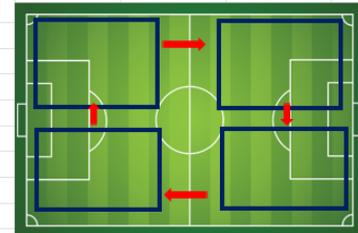
Plateau à 8 équipes

- 4 terrains de matchs - 6 rotations de 8 minutes.

4 équipes restent sur le même terrain pendant tout le plateau. Les 4 autres tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Que font les équipes "qui tournent" à la fin de la rotation?

Rotation 1	Défi conduite de balle	Elles ne changent pas de terrain.
Rotation 2	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 3	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 4	Défi - ballon magique	Elles ne changent pas de terrain.
Rotation 5	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 6	Match	



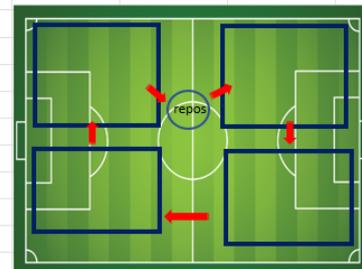
Plateau à 9 équipes

- 4 terrains de matchs + 1 repos pour les équipes qui tournent, 7 Rotations de 8 minutes

Les équipes camp bleu restent sur le même terrain pendant tout le plateau. Les équipes camp rouge changent de terrain à chaque rotation (et passent obligatoirement par le repos).

Que font les équipes "qui tournent" à la fin de la rotation?

Rotation 1	Défi conduite de balle	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 2	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 3	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 4	Défi - ballon magique	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 5	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 6	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 7	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.



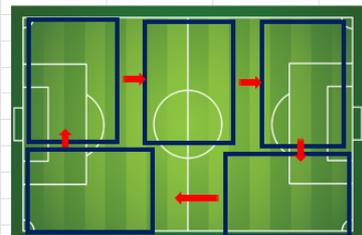
Plateau à 10 équipes

- 5 terrains de matchs - 6 rotations de 8 minutes.

5 équipes restent sur le même terrain pendant tout le plateau. Les 5 autres tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Que font les équipes "qui tournent" à la fin de la rotation?

Rotation 1	Défi conduite de balle	Elles ne changent pas de terrain.
Rotation 2	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 3	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 4	Défi - ballon magique	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 5	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 6	Match	



Défi n°1

JEU – JEU COMBINÉ

GRANDS PRINCIPES

- Les deux équipes se positionnent de part et d'autre du terrain avec un gardien face aux adversaires.
- L'éducateur E1 donne le départ des actions.
- Le porteur de balle (A) progresse avec le ballon puis joue un une/deux avec son partenaire (B) situé sur le côté.
- Il frappe ensuite au but et remporte un point pour son équipe s'il marque.
- Le joueur A prend ensuite la place de B, et B récupère le ballon pour repartir à la source de balle vers l'éducateur E1.
- Faire partir en alternance les deux équipes.
- Variante :
 - Positionné le joueur en relai pour jouer le une deux à l'intérieur.
 - Faire partir les deux équipes en même temps et la première qui marque remporte le point.

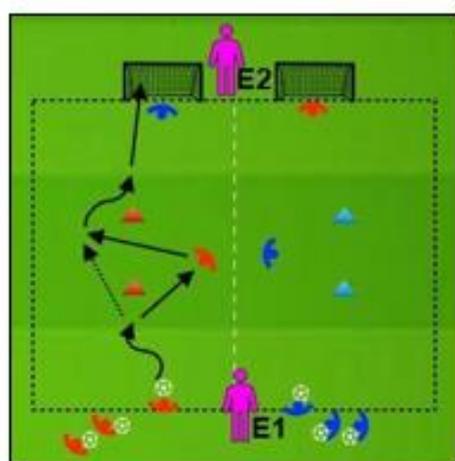
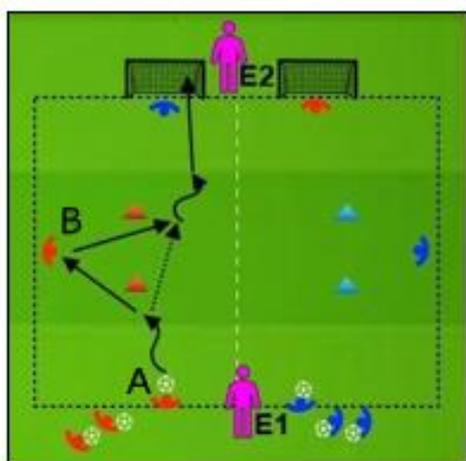
ROLE pour E1 :

- Gestion des départs des joueurs des deux équipes
- Comptage des points
- Corrige et conseille les joueurs sur les actions.

ROLE DE E2 :

- Assure la rotation des gardiens de but.
- Corrige et conseille les joueurs sur la technique.
- Anime et fait vivre l'atelier.

ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN



Défis n°2 :

LE BALLON MAGIQUE (2 C 2)

GRANDS PRINCIPES

- Educateur 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; 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 la porte côté E2 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

ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN

Dimensions du terrain :

- Longueur : 20m
- Largeur : 15m
- Largeur des buts : 4m



VARIANTES BALLON MAGIQUE (POSITIONNEMENT DES JOUEURS)



Défi N°1

Défendre son château

GRANDS PRINCIPES

Educateur équipe (E2) lance l'action avec deux attaquants contre un défenseur + un gardien.

L'équipe en possession du ballon doit marquer en étant obligatoirement dans la zone de finition au moment du tir. Lorsque l'équipe adverse récupère le ballon elle doit tenter de faire une passe à E2. (Laisser une seule transition).

Si le ballon sort des limites du terrain l'action s'arrête et repart à E2.

Les défenseurs (sauf le gardien) n'ont pas le droit de défendre dans la zone de finition.

Variante : faire évoluer le nombre de joueurs sur le terrain (trois contre un, trois contre deux, trois contre trois)

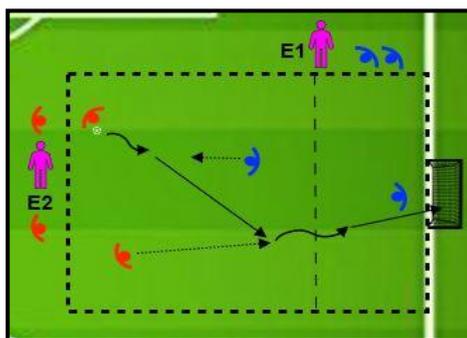
CONSEILS pour E1 :

- Veiller au respect du règle du jeu.
- Veiller à ce que les défenseurs ne reviennent pas dans la zone.
- Questionner les joueurs sur les zones du terrain à utiliser.
- Intégrer les notions de déplacements, de démarquage, d'occupation de l'espace.
- Gère les rotations entre les défenseurs.

ROLE DE E2 :

Conseille, guide les joueurs
Gestion des rotations entre les attaquants
Veille au respect des règles
Gestion du temps pour la rotation entre les deux équipes puis pour la mise en place des variantes.

ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN



Défi N°2 : Ballon magique à 2C2 (+gardien)

U6 U7

- 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 donne un nouveau ballon à l'autre joueur en annonçant « ballon magique » afin de garder les enfants concentrés.
- A la fin de la séquence, les enfants quittent le terrain et on recommence avec 4 autres.

CONSEILS pour E1 :

- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (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

DEFIS POUR LES PLATEAU N° 5

– PHASE PRINTEMPS –

SAMEDI 25 MAI 2024

Défi n°1

U6 **U7**

Consignes :
Départ en simultané d'un joueur de chaque équipe depuis le milieu de terrain le long de la ligne de touche (voir schéma). Les joueurs doivent slalomer entre les 3 cônes puis conduire leur ballon en direction du but adverse pour tirer **dès qu'ils entrent dans la zone protégée** face au gardien de but.
Le 1^{er} joueur à marquer remporte un point pour son équipe.

But :
 L'équipe qui a marqué le plus de buts gagne le défi.

Variante :
 Faire tourner les gardiens.

Animation par les 2 éducateurs :
 Donner les départs oralement - Encourager/valoriser – Rotation des gardiens de but – Compter les buts

Défi N°2 :

LE BALLON MAGIQUE (3 c 3)

GRANDS PRINCIPES

Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou bleu (passe dans les pieds du joueur).

Les deux joueurs ayant le ballon doivent aller marquer dans le but adverse en éliminant les adversaires.

Si les adversaires récupèrent le ballon, ils tentent de marquer à leur tour.

Si le ballon est récupéré par le **GB**, relance à un de ses partenaires.

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 la porte côté E2 et on recommence avec 4 autres.

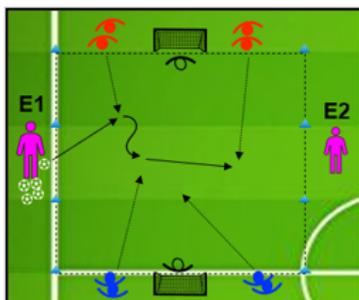
CONSEILS POUR E1 :

- 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.

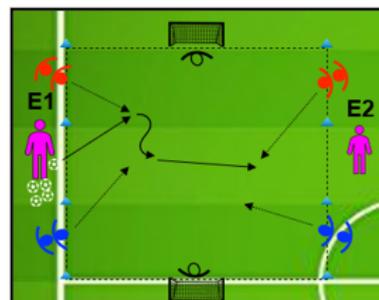
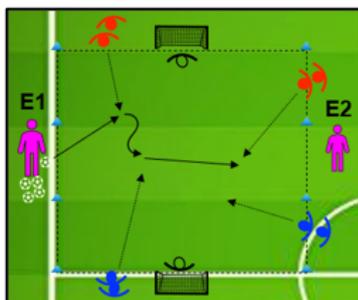
ROLE DE E2 :

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

ORGANISATION GENERALE SUR LE



VARIANTES BALLON MAGIQUE (POSITIONNEMENT DES JOUEURS)



FICHE BILAN PLATEAU U7

Date du plateau :

Lieu du plateau :

Responsable plateau :

Attribution des numéros aux équipes :

A la fin du plateau il vous est demandé de positionner l'ensemble des équipes suivant leur niveau en vous basant sur les contenus des matchs du plateau.

Merci de remplir le tableau ci-dessous.

	Equipe	Nombre de joueur
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

REMARQUES SUR LE PLATEAU : organisation, horaires, contenu des ateliers, divers :

FEUILLES DE MATCHS PLATEAUX U7

DATE DU PLATEAU :

LIEU DU PLATEAU :

CLUB :

NUMERO DE L'EQUIPE :

NOM DU RESPONSABLE DE L'EQUIPE :

NUMERO DE LICENCE :

N°	NOM	PRÉNOM	ANNEE NAISSANCE	N° LICENCE
1				
2				
3				
4				
5				
6				

.....

...

FEUILLES DE MATCHS PLATEAUX U7

DATE DU PLATEAU :

LIEU DU PLATEAU :

CLUB :

NUMERO DE L'EQUIPE :

NOM DU RESPONSABLE DE L'EQUIPE :

NUMERO DE LICENCE :

N°	NOM	PRÉNOM	ANNEE NAISSANCE	N° LICENCE
1				
2				
3				
4				
5				
6				