

# INSTALLATION DU TERRAIN

U6

U7

CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX

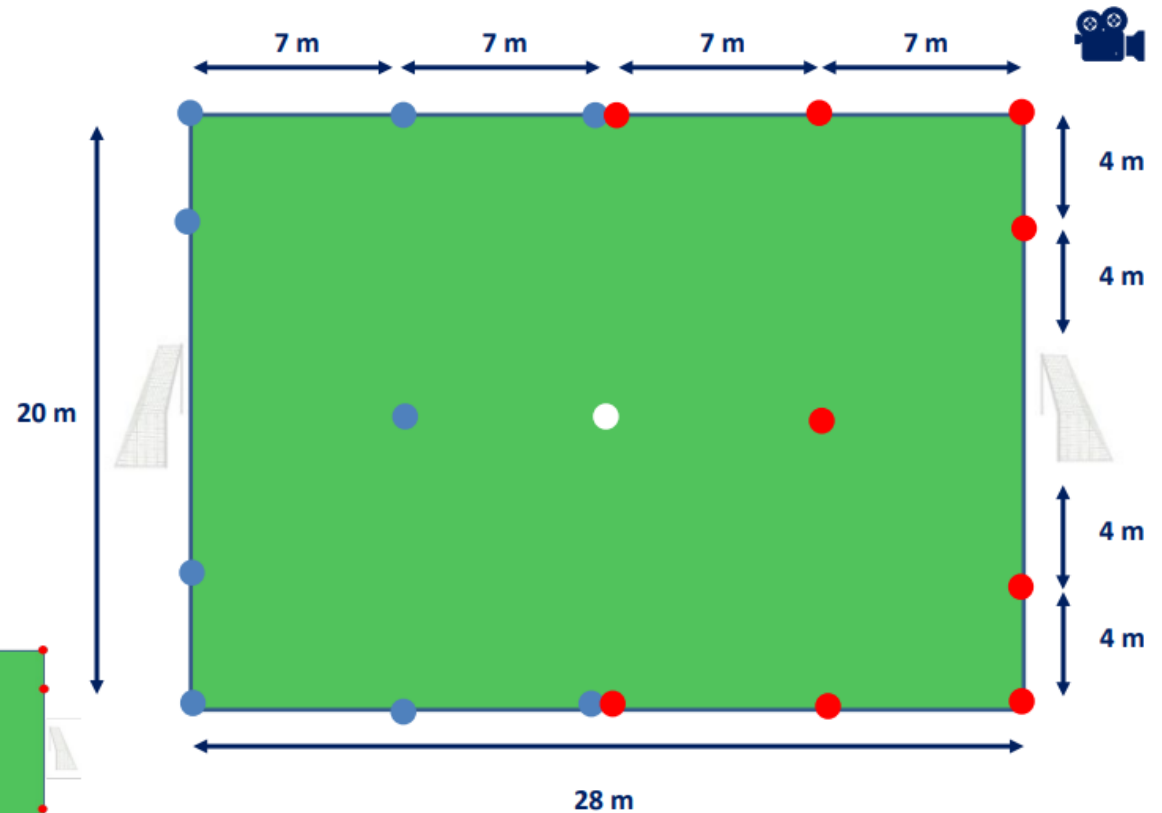
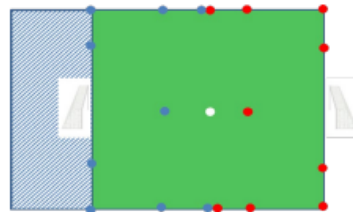
## RIGUEUR ET SIMPLICITÉ

### 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 4 m 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 7 m x 20 m)



# CADRAGE DES EFFECTIFS

U6

U7

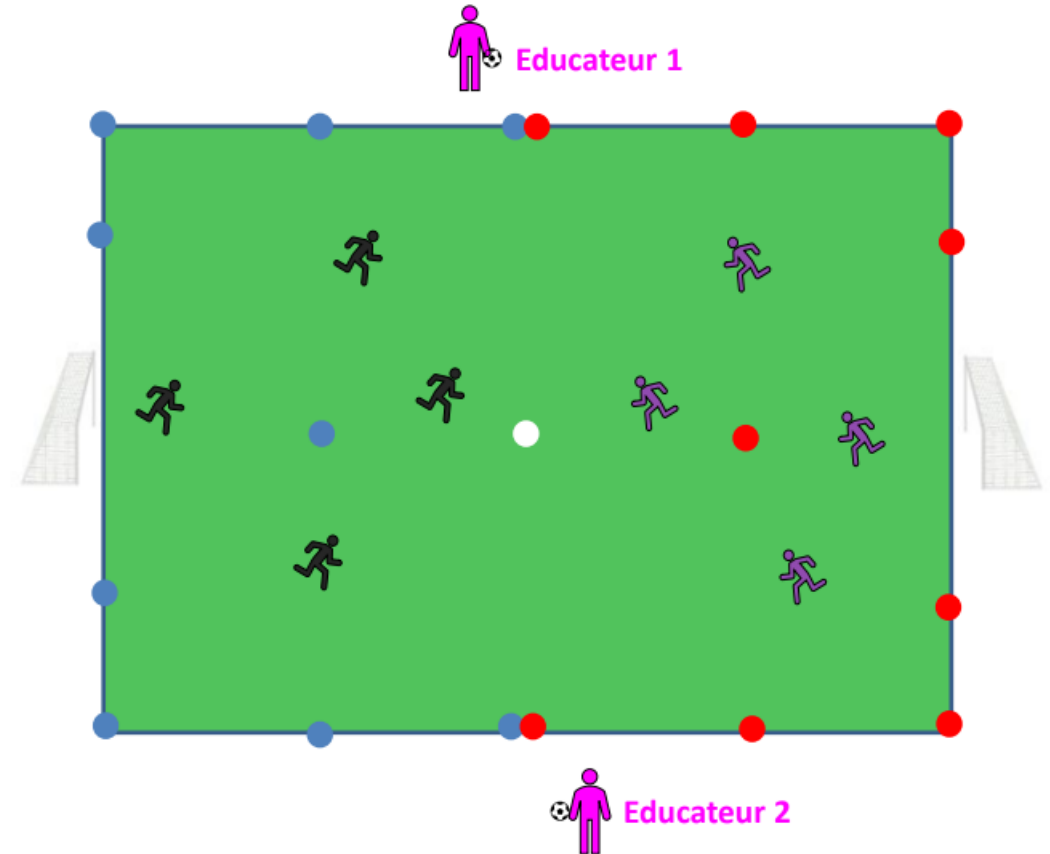
CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX (RIGUEUR)

## Pratique U6/U7 :

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

Dans la cadre d'une pratique dissociée entre **les U6 et les U7**,  
le nombre de joueurs/joueuses autorisé(e)s sera :

- **U7 : 4 contre 4**
- **U6 : 3 contre 3**



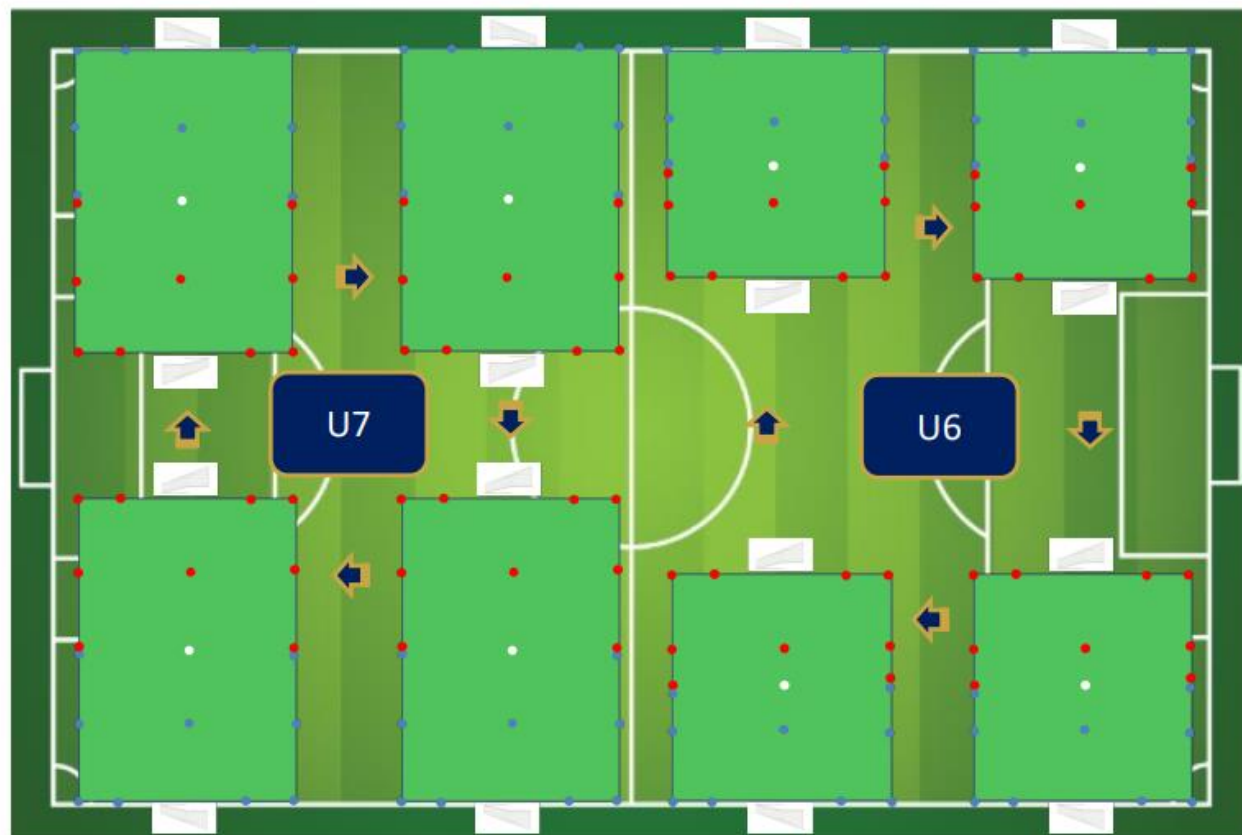
U6

U7

# ORGANISATION DU PLATEAU

## 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
- **Chaque équipe devra se déplacer avec:**
  - 2 ballons minimum
  - Un jeu de chasubles



U6

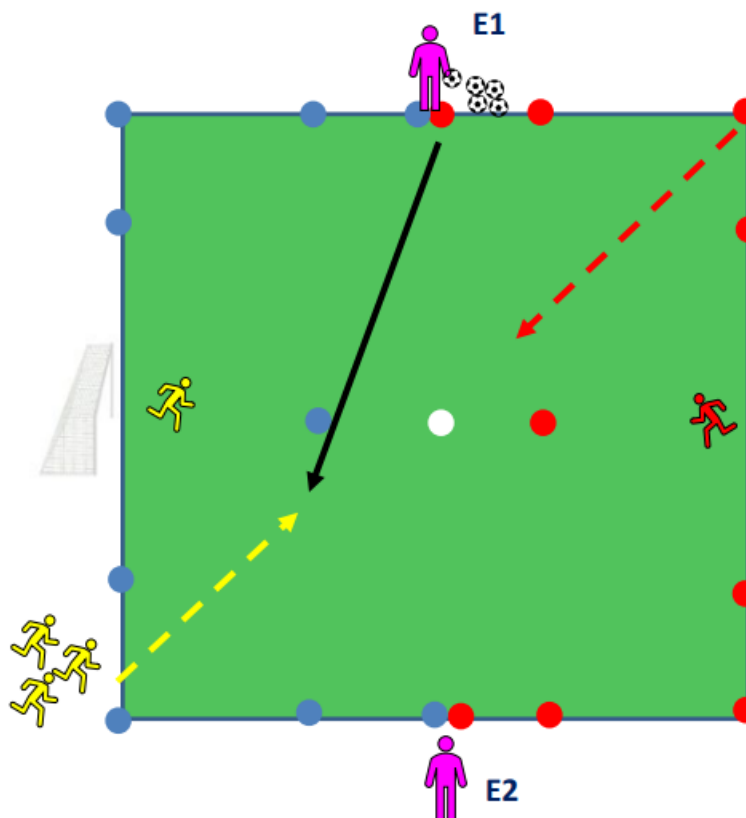
U7

# LE BALLON MAGIQUE 1C1

## 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

# FESTIFOOT

## LES GRANDS PRINCIPES DU FESTIFOOT

U6

U7

### ROTATIONS :

- > L'équipe qui gagne progresse du terrain H vers le terrain A
- > L'équipe qui perd du terrain A vers le terrain H

Lois du jeu identiques aux plateaux

