



PLATEAU U7  
ORGANISATION ET  
DEROULEMENT



# DEROULEMENT U7



**Une matinée ludique et festif**



9h15 : Installation du matériel



9h45 : Accueil des équipes et de leurs encadrants



10h15 : Briefing et déroulement du plateau



**10H30 à 11H30 :**  
**Plateau**



11h45 : : Goûter des enfants – Clôture



PLAISIR



RESPECT



ENGAGEMENT



TOLÉRANCE



SOLIDARITÉ

U6

U7

# INSTALLATION DU TERRAIN

## CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX

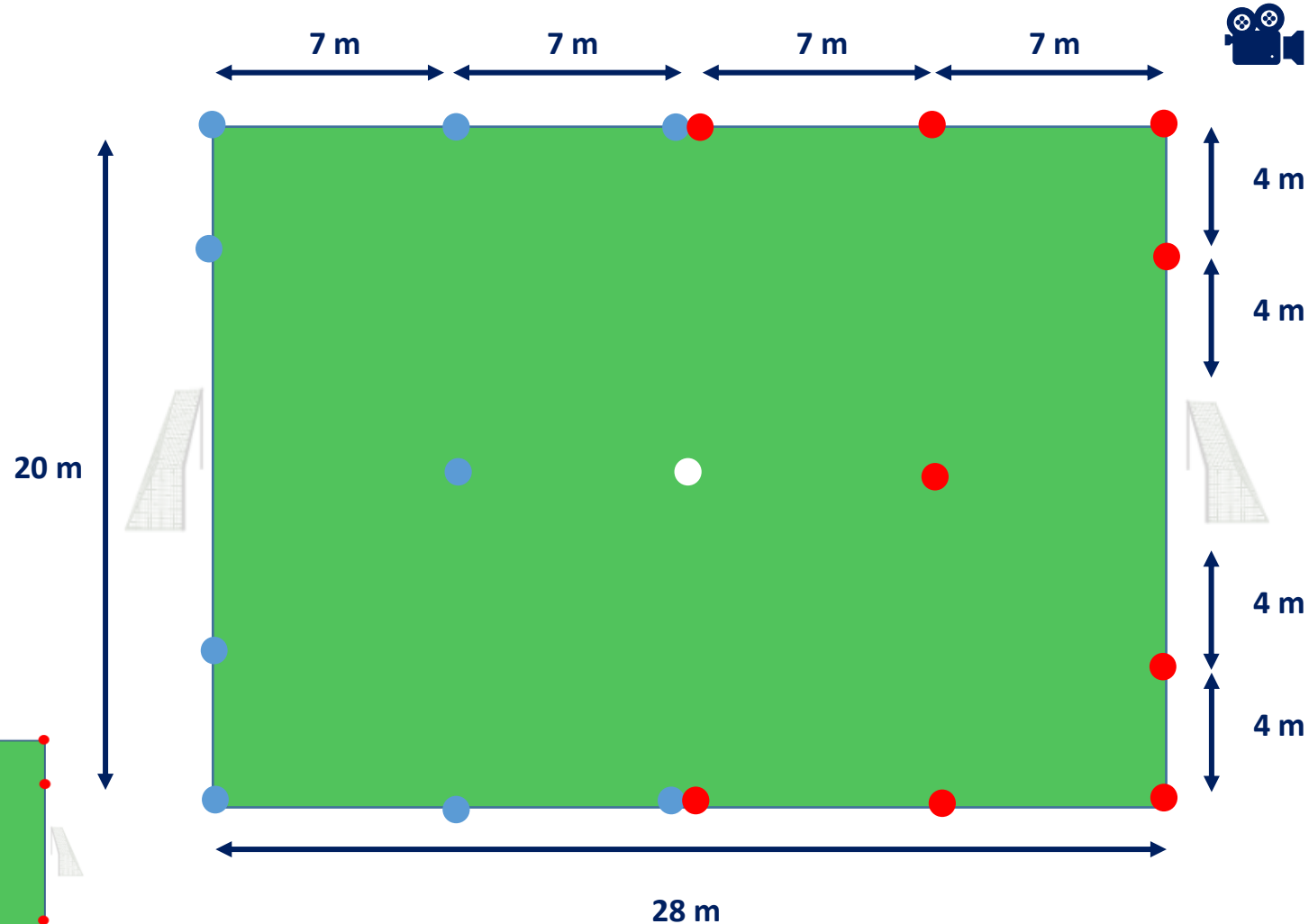
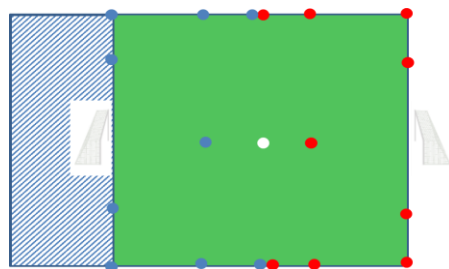
### RIGUEUR ET SIMPLICITÉ

#### 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 4m x 1,5m
- Balisage avec notion de camp (9 coupelles bleues / 9 coupelles rouges et 1 coupelle blanche → kit de délimitation)

#### Terrain 3c3 ou ballon magique :

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



# ORGANISATION DU PLATEAU U7

## CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX

U6

U7

### • Simplification des rotations :

- Les équipes camp bleu tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Les équipes camp rouge tournent dans le sens **INVERSE** des aiguilles d'une montre.
- En cas de nombre impair d'équipes, constituer une équipe supplémentaire.

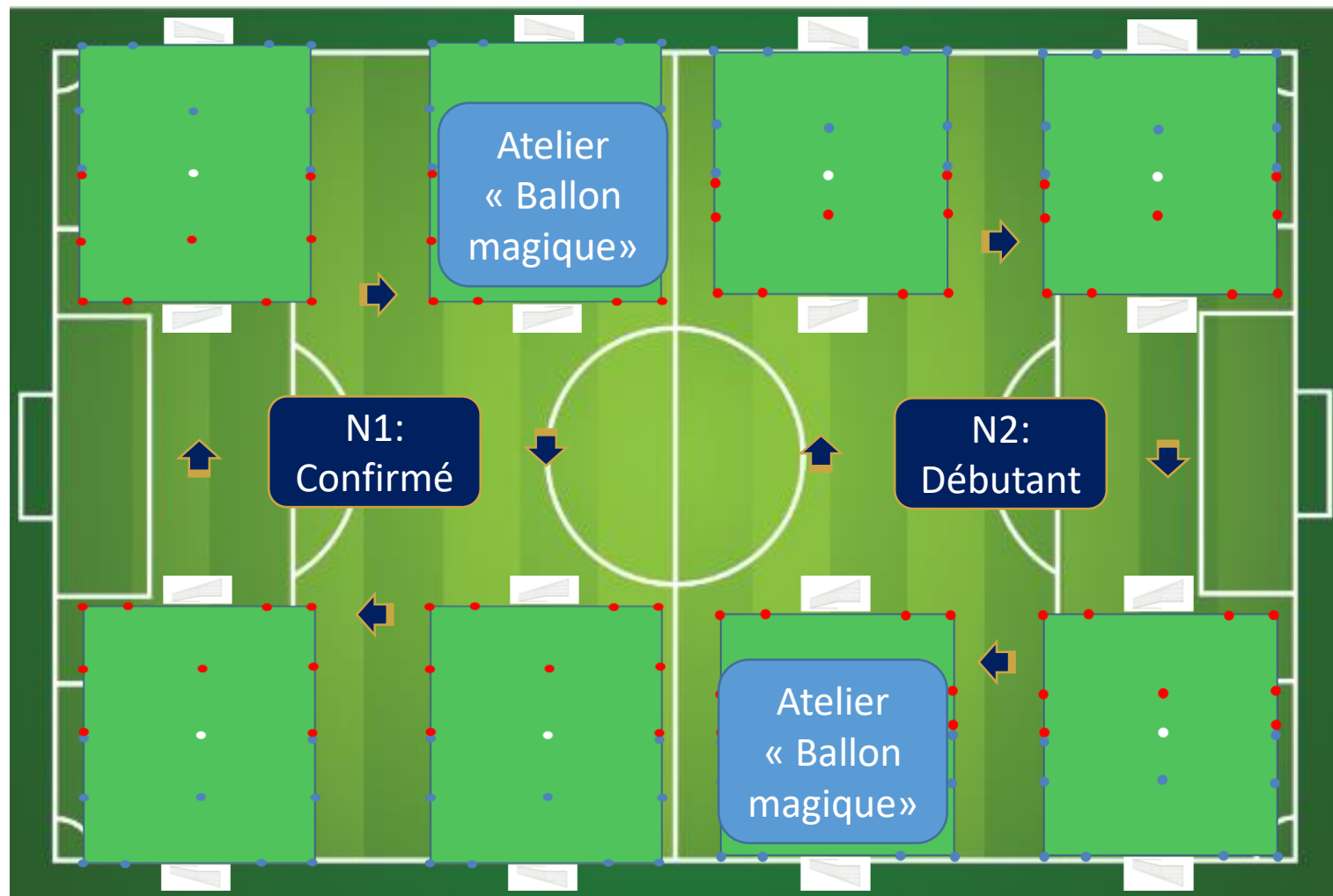
### • Un terrain unique pour l'ensemble des activités du plateau :

### • Organisation plateau :

- Plateau par niveau (Confirmé ou Débutant)

### • Chaque équipe devra se déplacer avec:

- 2 ballons minimum
- Un jeu de chasubles
- 1 binôme éducateur / parent

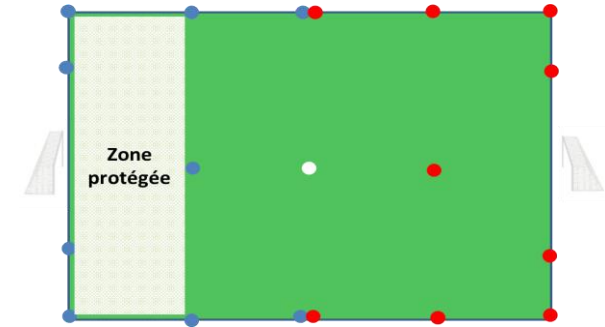


U7

## OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

### 1. Relance protégée : Dans la zone des 7m

*(l'adversaire pourra entrer quand le ballon est sorti de la zone protégée).*



### 2. Coup de pied de réparation (penalty) : Sur la ligne des 7m au milieu du but

### 3. Rentrée de touche

### 4. Coup de pied de coin (corner)

2 options pour le  
joueur/joueuse

→  
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.*

### 5. Temps de jeu : 50 minutes – découpé en 6 parties de 8 min

*Toutes les équipes réalisent la même activité sur le même temps*



U6

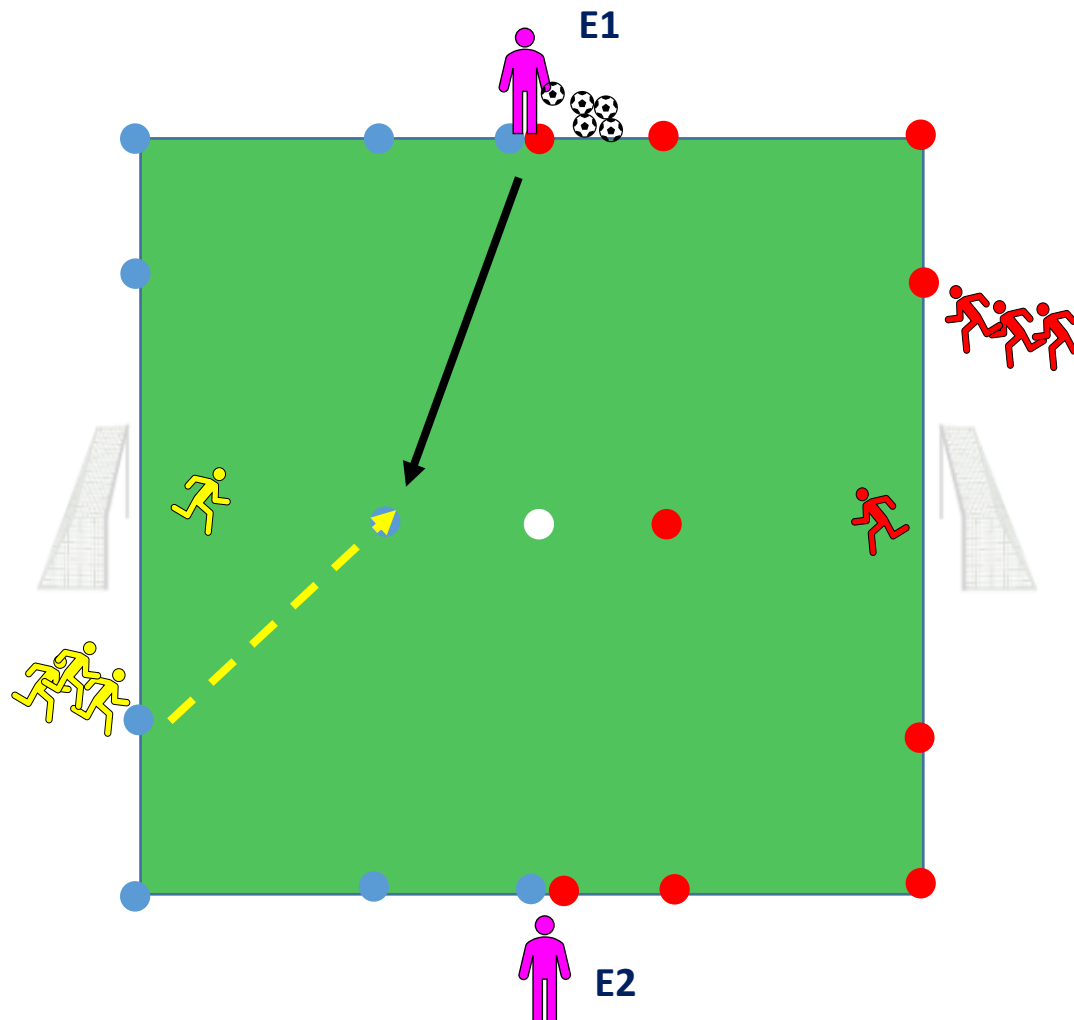
U7

## 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

A la fin de la séquence, les enfants quittent le terrain par les portes latérales et on recommence avec l'autre équipe .



### CONSEILS pour E1 :

- Ne pas donner le ballon toujours à la même équipe
- Donner correctement le ballon (à la main ou aux pieds) pour favoriser le contrôle de la part des enfants.

### ROLE DE E2 :

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