



---



# **CATEGORIES U6 - U7**

## **EXPERIMENTATION**

**Saison 2021 / 2022**

**INFORMATIONS POUR BIEN ORGANISER SON  
PLATEAU U6 – U7**



## PLATEAUX U6 et U7

(Clubs engagés dans la DOSSOCIATION DES 2 CATEGORIES - sur un même site - 1/2 terrain à 11 = U6 - 1/2 terrain à 11 = U7)



Dates	Plateau 1		Plateau 2		Plateau 3		Plateau 4	
	U6	U7	U6	U7	U6	U7	U6	U7
Le 13/11 à	→ SCS CAPBRETON 1	CAPBRETON 1	ETOILE MONTOISE 2	ETOILE MONTOISE 1	FC ADOUR 2	FC ADOUR 1	DAX 3	DAX 3
Le 27/11 à	→ SCS SEIGNOSSE 2	SEIGNOSSE 1	ST SEVER 3	ST SEVER 3	ST PERDON 3	ST PERDON 1	JSPT 3	JSPT 5
Le 11/12 à	→ SCS SOUSTONS 2	SOUSTONS 2	STADE MONTOIS 1	STADE MONTOIS 2	ST PIERRE 1	ST PIERRE 2	OYRELUY 1	OYRELUY 2

## PLATEAUX U7 (composés de joueurs U6 et U7)

Dates	Plateau 1	Plateau 2	Plateau 4	Plateau 5	Plateau 6	Plateau 7	Plateau 8	Plateau 9	Plateau 10	Plateau 11*
Le 13/11 à	→ BISCARROSSE 3	PARENTIS 3	MORCENX 2	ST MARTIN GLX 1	ARMAGNAC 3	ST VINCENT 3	HAGETMAU 2	AIRE 3	MEES 3	LABENNE 3
Le 27/11 à	→ SANGUINET 3	YCHOUX 2	YGOS 1	US MARSAN 2	ROQUEFORT / ST J 2	CHALOSSE 2	DOAZIT 2	LATRILLE 1	ST PAUL 4	TARNOS 3
Le 11/12 à	→ LABOUHEYRE 1	BORN 3	SABRES 1	BRETAGNE 3	BROCAS 1	RC DAX 1	AMOU POUDEX 3	LACAJUNTE 1	ST GEOURS 2	ST MARTIN SGNX 4
	2 LEYRES 1		ESCOURCE 1						MARENSIN 1	PEYREHORADE 3

\* Organisation du Plateau 11 (total 13 équipes) : Faire 2 plateaux distincts sur 2 1/2 terrains à 11 (Plateau A : 6 équipes / Plateau B : 7 équipes)

## PLATEAU FEMININ

Le 13/11 à	→ LABENNE 1
Le 27/11 à	→ DAX 1
Le 11/12 à	→ JSPT 2





## PLATEAUX DU 13 NOVEMBRE 2021

- Plateaux composés uniquement de matchs à 2 c 2 sans gardien de buts avec 4 multi-buts
- Pas de défi-technique (sauf pour les plateaux avec le nombre impair d'équipes)
- 5 temps de jeu de 10 minutes
- Animation du « BALLON MAGIQUE » voir explications
- Dimensions du terrain : 15 x 20 m
- Dimensions des 4 « petits » buts : 2 m
- Les buts peuvent être matérialisés par :
  - Mini buts avec filets
  - Jalons (constri-foot)
  - Plots
  - Coupelles de couleurs différentes

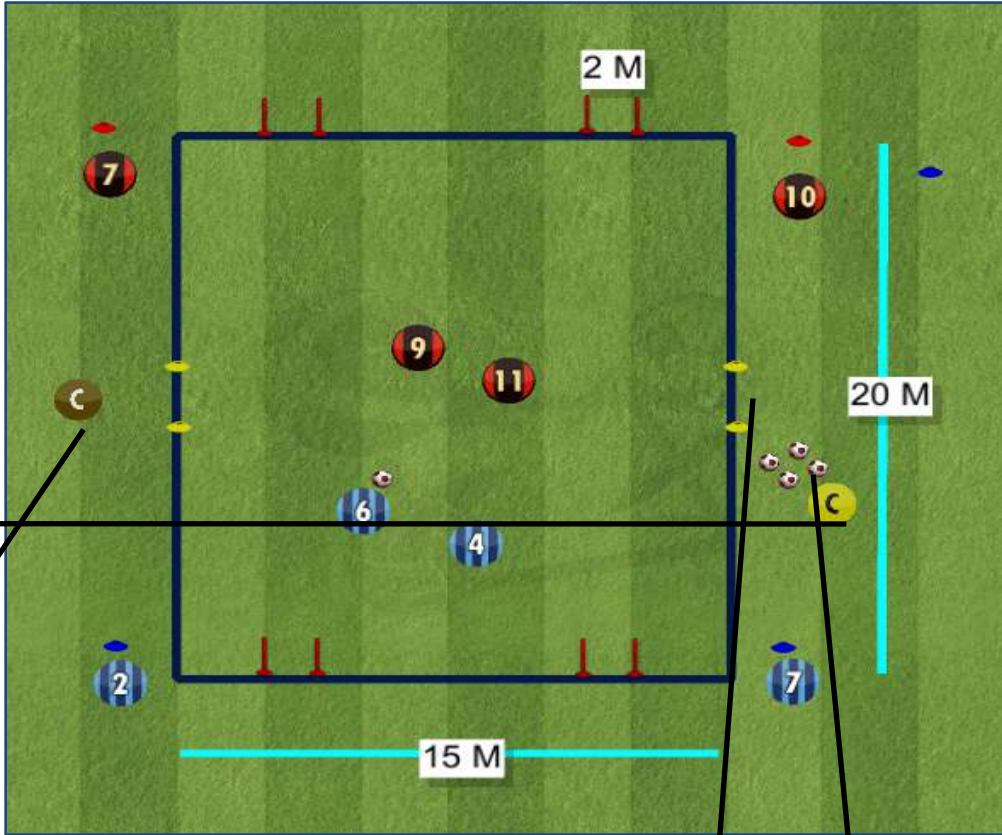




# TERRAIN

**Educateurs ou Parents-accompagnateurs Equipe A**  
Responsable du terrain, gère le temps + réinjecte un ballon quand il sort

**Educateurs ou Parents-accompagnateurs Equipe B**  
« ramasseur de balles »



Source de 4 à 5 ballons

**Portes latérales :** par lesquelles les joueurs sortent toutes les 45'



# CONSEILS

« organisation idéale »

- Demander à vos éducateurs d'expérimenter le 2 c 2 sans gdb avec les 2 buts à attaquer et 2 buts à défendre en mode « BALLON MAGIQUE » le mercredi 10 novembre 2021 lors de l'entraînement
- Prévoir au niveau de l'organisation :
  - Présence du RTJ du club support pour coordonner le plateau
  - Présence sur chaque terrain des 2 éducateurs ou parents-accompagnateurs concernés :
    - éducateur ou parent-accompagnateur - équipe A - : gère les séquences toutes les 45 secondes + relance un ballon quand celui-ci sort
    - éducateur ou parent-accompagnateur - équipe B - : ramène les ballons à la source
- Prévoir 4 à 5 ballon par terrain. Les éducateurs des autres clubs doivent amener leurs ballons
- Prévoir le matériel :
  - Comptabiliser le nombre de coupelles, jalons, plots en fonction du nombre de terrain à installer
  - Contacter les clubs adverses concernés par le plateau s'il manque des plots
- Constituer une équipe supplémentaire si le nombre des équipes est impair
- S'Appuyer sur la fiche rotation (dernière slide) pour organiser le plateau. Distribuer une fiche à tous les éducateurs et leur donner un numéro d'équipe
- **Informez les parents-accompagnateurs qui encadrent 1 équipe régulièrement (leur transmettre le doc)**

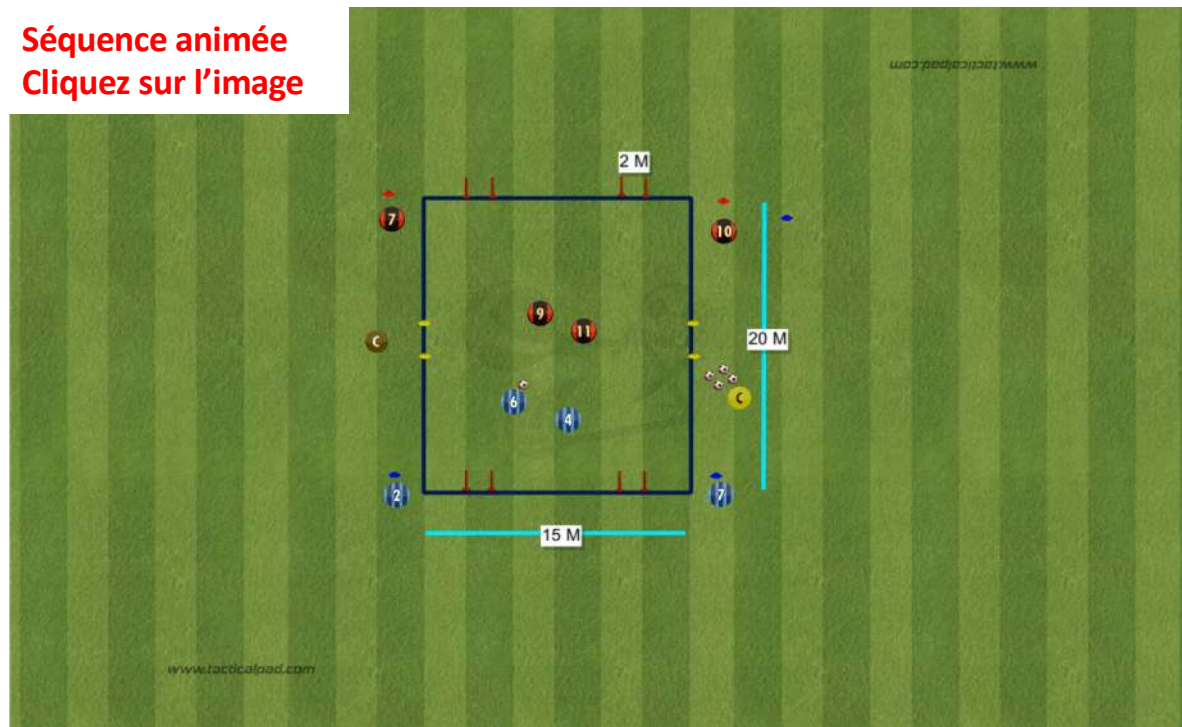


## Organisation 2 c 2 « Ballon magique »

### 2 c 2 BALLON MAGIQUE (gain de temps)

- 2 équipes de 4 ou 6 joueurs
- vague de 45 secondes
- pas de temps mort (ni touche, ni corner)
- 1 éducateur à la source de ballons qui dynamise les séquences en intégrant 1 ballon qd celui-ci sort
- sortir (ttes les 45" au "top") par les portes latérales

Séquence animée  
Cliquez sur l'image



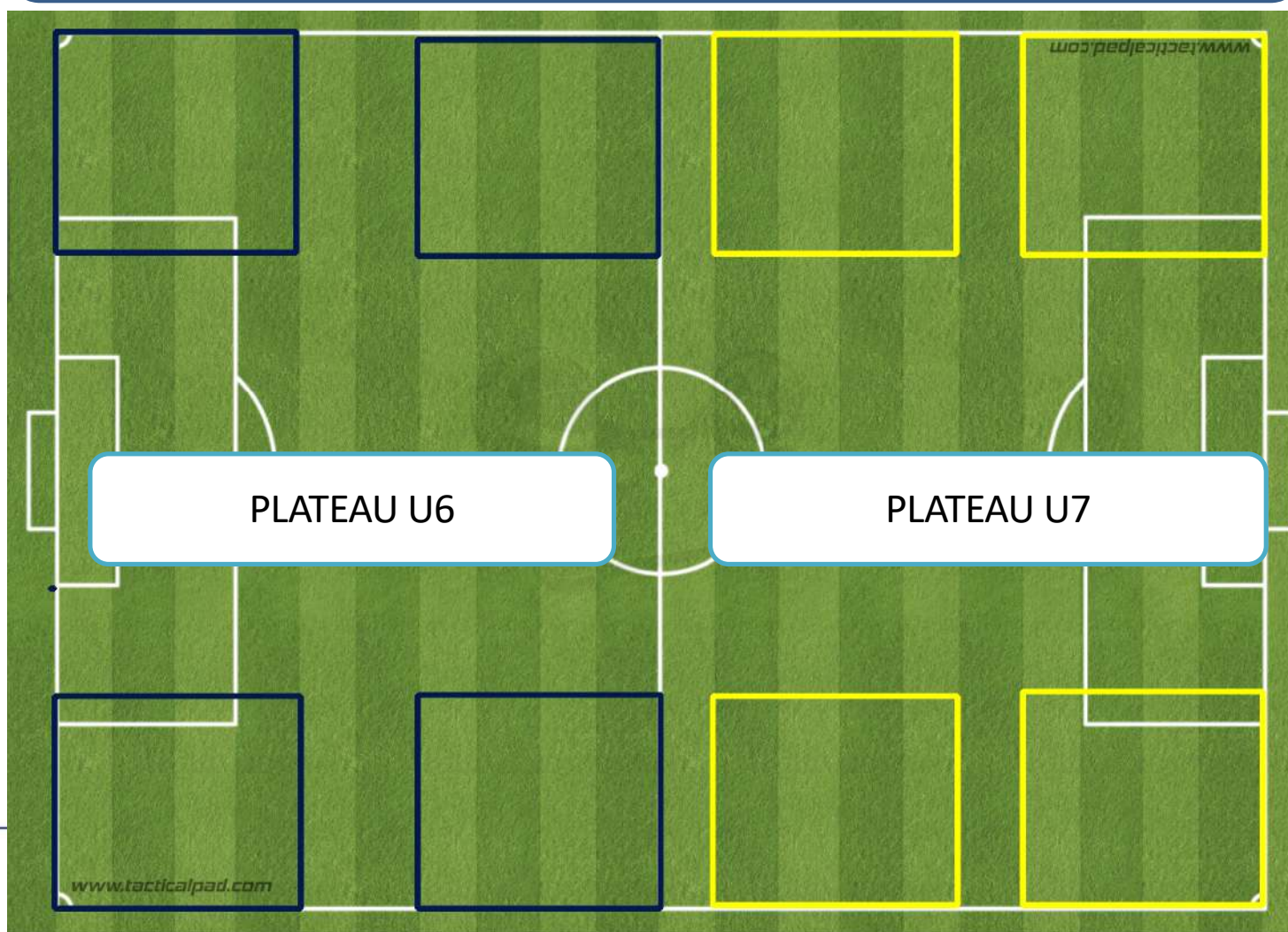
Toutes les 45 secondes : les 4 joueurs qui jouent doivent rapidement sortir par les portes latérales afin que les 4 autres puissent évoluer. Les éducateurs doivent être « fermes » et « dynamiques » pour ne pas perdre de temps.

**RELANCER AU SOL SUR UN JOUEUR EN DEFICIT DE BALLON TOUCHE**





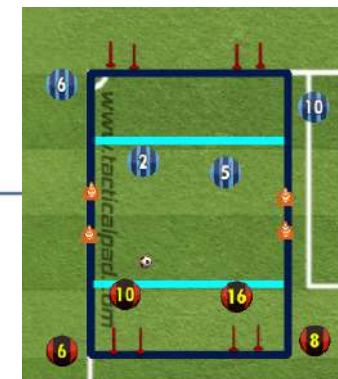
**CLUBS AYANT DISSOCIE LEURS EQUIPES U6 ET U7  
ORGANISATION DE 2 PLATEAUX INDEPENDANTS (+ plateau n°11)**





RAPPEL

## Intérêt du 2 c 2 avec des multi-buts sans gardien de but ?



- Les 2 mini-buts encouragent les jeunes à **utiliser les côtés**
  - « **le but central provoque une vision tunnel** et provoque l'accumulation de joueurs autour du ballon »
- 2 buts peut induire, en fonction du positionnement des 2 adversaires, qu'un but est moins défendu que l'autre. La clé : Lequel des 2 buts est le moins protégé ? (info / analyse / prise de décision)
- Le stimulus des 2 buts donne plus d'options de jeu
- Le joueur progresse sur le plan technique car davantage en contact avec le ballon.
- Notions de 1 c 1 / 2 c 1. Les joueurs ont plus d'occasions d'explorer leur créativité

Inspiré du FUNINO





# ROTATION AVEC 5 TEMPS DE JEU



Pour les plateaux avec un nombre impair d'équipes, constituer une équipe supplémentaire ou installer un défi 1 c 1 pour l'équipe en attente

4 EQUIPES	1 <sup>er</sup> Temps	2 <sup>ème</sup> Temps	3 <sup>ème</sup> Temps	4 <sup>ème</sup> Temps	5 <sup>ème</sup> Temps
EQUIPE 1	T1	T2	T1	T2	T1
EQUIPE 2	T1	T1	T2	T1	T1
EQUIPE 3	T2	T2	T1	T1	T2
EQUIPE 4	T2	T1	T2	T2	T2

5 EQUIPES	1 <sup>er</sup> Temps	2 <sup>ème</sup> Temps	3 <sup>ème</sup> Temps	4 <sup>ème</sup> Temps	5 <sup>ème</sup> Temps
EQUIPE 1	T1	T1	T2	T1	J
EQUIPE 2	T1	T2	T1	J	T1
EQUIPE 3	T2	T2	J	T1	T2
EQUIPE 4	T2	J	T2	T2	T1
EQUIPE 5	J	T1	T1	T2	T2

6 EQUIPES	1 <sup>er</sup> Temps	2 <sup>ème</sup> Temps	3 <sup>ème</sup> Temps	4 <sup>ème</sup> Temps	5 <sup>ème</sup> Temps
EQUIPE 1	T1	T2	T3	T1	T1
EQUIPE 2	T1	T3	T1	T2	T3
EQUIPE 3	T2	T1	T3	T2	T2
EQUIPE 4	T2	T3	T2	T3	T1
EQUIPE 5	T3	T1	T2	T1	T3
EQUIPE 6	T3	T2	T1	T3	T2

7 EQUIPES	1 <sup>er</sup> Temps	2 <sup>ème</sup> Temps	3 <sup>ème</sup> Temps	4 <sup>ème</sup> Temps	5 <sup>ème</sup> Temps	6 <sup>ème</sup> Temps
EQUIPE 1	T1	T1	R	T3	J	T2
EQUIPE 2	T1	T2	J	T1	T1	R
EQUIPE 3	T2	T1	J	T2	T2	R
EQUIPE 4	T2	J	T2	T3	T1	R
EQUIPE 5	T3	R	T2	T2	J	T1
EQUIPE 6	T3	J	T1	T1	R	T2
EQUIPE 7	J	T2	T1	R	T2	T1

8 EQUIPES	1 <sup>er</sup> Temps	2 <sup>ème</sup> Temps	3 <sup>ème</sup> Temps	4 <sup>ème</sup> Temps	5 <sup>ème</sup> Temps
EQUIPE 1	T4	T1	T1	T2	T4
EQUIPE 2	T4	T2	T2	T1	T1
EQUIPE 3	T1	T4	T3	T2	T1
EQUIPE 4	T2	T4	T2	T3	T3
EQUIPE 5	T3	T1	T4	T3	T2
EQUIPE 6	T2	T3	T4	T1	T4
EQUIPE 7	T3	T2	T3	T4	T3
EQUIPE 8	T1	T3	T1	T4	T2

9 EQUIPES	1 <sup>er</sup> Temps	2 <sup>ème</sup> Temps	3 <sup>ème</sup> Temps	4 <sup>ème</sup> Temps	5 <sup>ème</sup> Temps	6 <sup>ème</sup> Temps
EQUIPE 1	T1	T2	J	T1	T3	R
EQUIPE 2	T1	R	T1	J	T2	T1
EQUIPE 3	T2	T1	R	T1	J	T1
EQUIPE 4	T2	J	T2	T2	T2	R
EQUIPE 5	T3	T2	T3	R	J	T2
EQUIPE 6	T3	T3	J	T2	T1	R
EQUIPE 7	T4	J	T3	T3	T1	R
EQUIPE 8	T4	T3	T2	J	R	T2
EQUIPE 9	J	T1	T1	T3	T3	R

10 EQUIPES	1 <sup>er</sup> Temps	2 <sup>ème</sup> Temps	3 <sup>ème</sup> Temps	4 <sup>ème</sup> Temps	5 <sup>ème</sup> Temps
EQUIPE 1	T1	T1	T2	T1	T5
EQUIPE 2	T1	T2	T1	T5	T1
EQUIPE 3	T2	T2	T5	T1	T2
EQUIPE 4	T2	T5	T2	T2	T1
EQUIPE 5	T5	T1	T1	T2	T2
EQUIPE 6	T3	T3	T4	T3	T5
EQUIPE 7	T3	T4	T3	T5	T3
EQUIPE 8	T4	T4	T5	T3	T4
EQUIPE 9	T4	T5	T4	T4	T3
EQUIPE 10	T5	T3	T3	T4	T4



# VIDEO U6 U7

## CATEGORIES U6 U7 - PLATEAU EXPERIMENTAL

### 2 c 2 BALLON MAGIQUE *TITRE*

#### Comment ça fonctionne ?

Une expérimentation est menée, cette saison par la DTN, sur la pratique des U6 U7 afin d'analyser si des pratiques basées sur un effectif plus réduit avec des formes différentes peuvent être plus adaptées et surtout plus bénéfique pour le développement de l'enfant.

Le district des Landes s'est inscrit dans cette expérimentation en proposant d'une part la dissociation des plateaux U6 U7 permettant à nos jeunes U6 d'évoluer exclusivement entre eux et d'autre part le 2 c 2 – ballon magique - sans gdb. Nous profitons de cette vidéo pour remercier les clubs et les éducateurs de jouer le jeu.

- 2 c 2 sans gardien de but – multi-buts (2 buts à attaquer et 2 buts à défendre)
- 2 équipes de 4 à 6 joueurs
- Nous proposons 5 temps de jeu de 10'
- La rencontre se déroule par vagues d'environ 45". 2 joueurs de chaque équipe s'affrontent pendant environ 45". A l'issue d'une séquence les joueurs en jeu quittent le terrain en courant par les portes latérales et 4 autres rentrent sur le terrain pour une durée de 45"
- 1 éducateur ou 1 parent-accompagnateur, à la source de ballons, réinjecte 1 ballon à chaque fois que celui en jeu sort



## VIDEO U6 U7

- Quelles sont les dimensions du terrain ?
- Comment doit-on matérialiser le terrain ?
- Dimension :
  - 15 x 20 m
  - Mini-buts = 2 m
  - Les buts pourront être matérialisés par des mini-buts avec filets, des piquets, des plots ou des coupelles
  - Le balisage du terrain doit être précis avec des codes couleurs afin d'optimiser les repères
- 2 portes latérales pour la sortie des 4 joueurs
- 2 repères à chaque coin du terrain pour les joueurs en attente
- Il est essentiel de bien baliser nos espaces par un code couleurs et respecter les dimensions afin d'une part optimiser les repères perceptifs des enfants et d'autre part favoriser leur expression



## VIDEO U6 U7

- Comment s'organise les 10' de rencontre ?
- C'est une activité fractionnée au travers de laquelle l'enfant va alterner des séquences de 45'' d'activité rythmée, sans temps mort, et un temps de récupération de 45''
- Le rôle des 2 éducateurs (ou parent-accompagnateur) est primordial afin de rythmer les séquences ?
- Les 2 éducateurs (ou parent-accompagnateur) doivent bien maîtriser le fonctionnement du ballon magique et avoir pris connaissance du document et de la vidéo créé par l'équipe technique
- 1 éducateur ou 1 parent-accompagnateur de l'équipe A gère le temps des séquences et la source de balle : il doit réinjecter le ballon quand celui en jeu est sorti des limites. L'éducateur transmettra un ballon au sol si possible à un joueur en déficit de « touches de balle »
- 1 éducateur ou 1 parent accompagnateur de l'équipe B ramasse les ballons sortis, doit les ramener à la source. Il est actif à chaque rotation (45'') afin que les joueurs qui doivent sortir du jeu empreinte les portes latérales matérialisée et activer les joueurs en attente afin de ne pas perdre le temps. L'objectif est de n'avoir aucun temps mort.



## VIDEO U6 U7

- Quel est l'intérêt du ballon magique ?
- Le ballon magique permet de créer une rencontre dynamique et rythmée au travers de laquelle les enfants sont continuellement en action sur une courte durée entrecoupées de pauses
- Cette pratique vise également de faire jouer 4 à 6 enfants par équipe tout en réduisant le nombre de joueurs en l'occurrence 2 c 2
- Le 2 c 2 (effectif plus réduit) favorise le développement moteur de l'enfant. Plusieurs raisons ? Le 2 c 2 est une rencontre beaucoup moins complexe au travers de laquelle on réduit le nombre d'interactions avec les partenaires, adversaires créant ainsi un climat plus sécurisant permettant à l'enfant de s'engager davantage.. Le nombre réduit de joueur optimise sa relation avec le ballon car celui-ci aura davantage l'occasion de le toucher
- Les multi-buts avec cette notion de 2 buts à attaquer et 2 buts à défendre participe à la construction de l'espace notamment sur la largeur. Le but central accentue l'effet de grappe et l'orientation axiale du jeu