



CATEGORIE
U6
U7

GUIDE DE LA PRATIQUE

SAISON
2026
2027

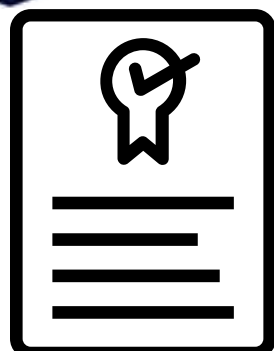




PREAMBULE

U6 - U7

Un Football pour tous les enfants



En cohérence avec la politique fédérale sur la catégorie U7

- Ce guide s'inscrit dans les orientations de la DTN pour la catégorie U6-U7, centrées sur le plaisir, la multi-activité et l'apprentissage du jeu à effectif réduit
- Il décline ces orientations nationales à l'échelle de notre territoire, en tenant compte des réalités du football aubois

Un guide utile, interactif et facilitateur

- **Utile** : des outils clés en main pour faciliter l'organisation de la saison
- **Interactif** : un support vivant, à s'approprier et à faire évoluer selon les besoins du terrain
- **Facilitateur** : simplifier la prise de fonction et l'intégration des éducateurs et éducatrices sur cette catégorie

SAVOIR ÊTRE

COURTOISIE

BIENVEILLANCE

ACCUEIL

ESPRIT DE PARTAGE

« La norme n'est pas une contrainte, c'est un cadre. C'est en son sein que nos dirigeants trouvent leur liberté d'action, et que nos jeunes grandissent, en tant que footballeurs, et surtout en tant que citoyens. »

Passion

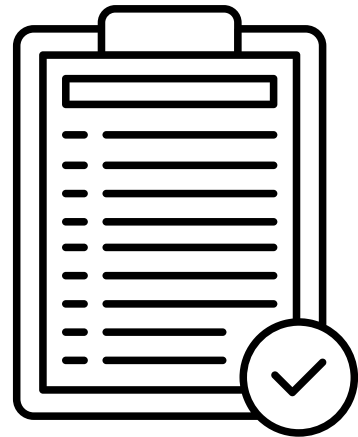
Plaisir



SOMMAIRE

U6 - U7

Un Football pour tous les enfants



<u>CALENDRIER GENERAL</u>	<u>Page 4</u>
<u>ORGANISATION DE LA PRATIQUE</u>	<u>Page 5</u>
<u>LES DOCUMENTS D'ORGANISATION</u>	<u>Page 6</u>
<u>PREPARATION & ORGANISATION DU PLATEAULES LOIS DU JEU</u>	<u>Page 7 & 8</u>
<u>LES LOIS DU JEU</u>	<u>Page 9</u>
<u>REGLEMENT</u>	<u>Page 10</u>
<u>REGLE DE LA ZONE PROTEGEE</u>	<u>Page 11</u>
<u>LES DIMENSIONS DU TERRAIN</u>	<u>Page 12</u>
<u>ORGANISATION DU PLATEAU</u>	<u>Page 13</u>
<u>PLANIFICATION & PROGRAMMATION DES ATELIERS</u>	<u>Page 14</u>
<u>LES DIFFERENTS ATELIERS</u>	<u>Page 15</u>
<u>DESCRIPTION DE L'ATELIER</u>	<u>Page 16 à 22</u>
<u>DISPOSITION FINANCIERE & REGLEMENTAIRE</u>	<u>Page 23</u>
<u>LIENS INDISPENSABLES</u>	<u>Page 24</u>
<u>COORDONNEES CLUBS</u>	<u>Page 25</u>
<u>CONTACTS PRATIQUES</u>	<u>Page 26</u>

Passion

Plaisir



CALENDRIER GENERAL

U6 - U7

ACTION FEDERALE



PHASE HIVERNALE

- FUTSAL • AVEC ATELIER PEF
- INDOOR • SANS ATELIER PEF

Un Football pour tous les enfants

PLATEAU A THEMATIQUE

- AVEC ATELIER

PLATEAU

- AVEC ATELIER
- SANS ATELIER



Rentrée du
Foot
U6 - U7
26 SEPTEMBRE

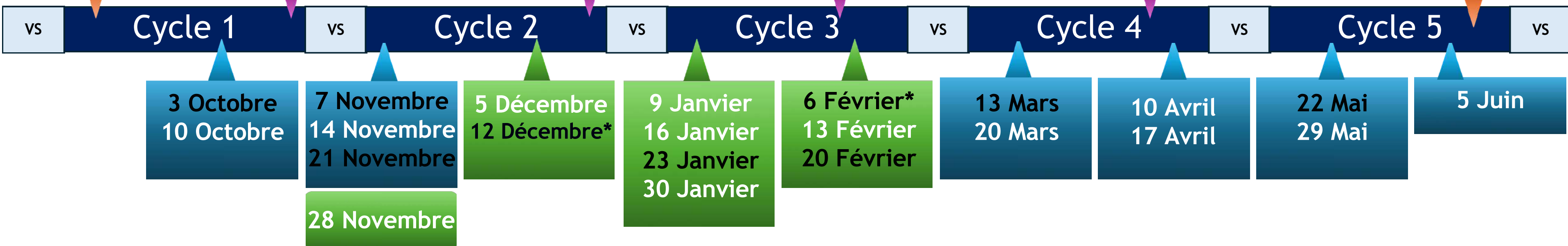
THEMATIQUE
HALLOWEEN
17 Octobre

THEMATIQUE
NOEL
12 Décembre*

THEMATIQUE
CARNAVAL
6 Février*

THEMATIQUE
PÂQUES
3 Avril

Journée
Nationale des
Débutants
12 JUIN 2027



Réunion plénière	Réunion infos Phase Automne	Réunion infos Phase Hivernale	Réunion infos Phase Printemps	Réunion Bilan
5 Septembre 2026	14 Septembre 2026	19 Novembre 2026	14 Janvier 2027	17 Juin 2027

Passion

Plaisir



ORGANISATION DE LA PRATIQUE

U6 - U7

Un Football pour tous les enfants

LE CADRE

Les équipes auront **rendez-vous à 9H30**. Le plateau doit **débuter à 10H00**.

En cas d'absence d'une ou plusieurs équipes, merci d'**avertir le club organisateur et le district avant le vendredi midi**.

Passion

LA PRATIQUE

Les plateaux peuvent être constitués de 6 à 12 équipes de foot à 4 :

Selon la formule : Les rencontres doivent obligatoirement être alternées avec des ateliers (matchs et ateliers). Vous trouverez dans ce guide des grilles de rotation.

Durée maximale du plateau : 1H30

Pas de championnat, ni de classement, ni de compétition.

Guide de la pratique U6 - U7

OPTIMISATION DU PLATEAU

UN PLATEAU U6/U7 DOIT IMPERATIVEMENT SE DEROULER SUR UN TERRAIN DE FOOT A 11

LES CLUBS DOIVENT REMPLIR LEURS FEUILLES D'EQUIPE AVANT D'ARRIVER SUR LE LIEU DU PLATEAU.

LES PARENTS DOIVENT SE TROUVER A L'EXTERIEUR DU TERRAIN, DERRIERE LA MAIN COURANTE.

Plaisir



U6 - U7

Un Football pour tous les enfants



POUR LE CLUB RECEVANT
FEUILLE DE PLATEAU

**POUR L'ENSEMBLE DES CLUBS
PARTICIPANT AU PLATEAU
FEUILLE(S) DE LICENCE**



FEUILLE DE PLATEAU



District : _____

Épreuve / Phase : _____

Secteur : _____

Journée : _____

Installation : _____

Saison : _____

Date : _____

Horaire : _____

Plateau réalisé (oui/non) : ☐

Motif d'annulation : _____

Club Organisateur : _____

Responsable du plateau : _____

Nom Prénom : _____

N° de licencié : _____

Nom du club	Nbre d'équipes prévues	Nbre d'équipes présentes	Absent Prévenu	Absent non prévenu	Nbre de joueurs	Nbre de joueuses	Responsable club		
							Nom Prénom	N° de licencié	Signature
Total									

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 4m x 1,50m) : ☐

Tous les terrains équipés : ☐

Au moins la moitié des terrains équipée : ☐

Moins de la moitié : ☐

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

Mise en place d'un atelier et/ou jeu : OUI ☐ NON ☐

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

Mise en place d'un goûter : OUI ☐ NON ☐



Feuille de plateau.Pdf

[illegible][illegible]

Feuilles de
licence.Pdf



LE CLUB RECEVANT LE PLATEAU

Doit renvoyer l'ensemble des documents via l'application FAL
48H maximum après le plateau soit le lundi 12H00

Passion

Plaisir



Durant la semaine... qui précède le plateau

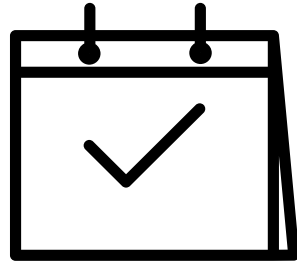
LE MATERIEL

- Prévoir les ballons (suivant les jeux)
- Constri-foot pour les buts
- Coupelles pour matérialiser les terrains
- Matériel selon les besoins de l'atelier
- Une pharmacie
- Chasubles
- Bouteilles d'eau

ENCADREMENT

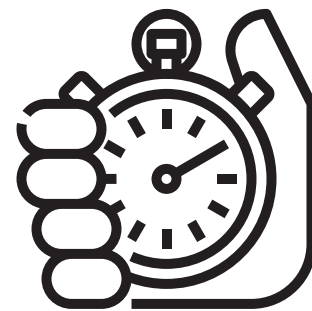
- Responsables d'équipes
Une personne identifiée sur la feuille d'engagement par équipe engagée.
- Responsables d'ateliers
Une personne par atelier, chargée de l'animer et de le faire vivre. À défaut d'éducateur désigné par le club recevant, les éducateurs des équipes participant à l'atelier en assurent conjointement l'animation et la gestion.

- Coordinateur du plateau
Accueil des équipes, distribution des feuilles d'engagement, de rotations, numérotation des équipes, gestion du temps.
- Arbitres
L'arbitrage sera effectué par les éducateurs, depuis la touche : chaque éducateur s'occupe d'une partie du terrain.
- Personne-ressource
En cas de problème, eau, préparation du goûter...



Durant le plateau...

TIMING



« Dans l'art de la stratégie, le respect du timing est le catalyseur qui transmute une simple action en un avantage décisif, prouvant que la valeur d'une idée réside autant dans son exécution que dans sa ponctualité. »

L'encadrement du club organisateur se réunit une heure avant le début du plateau pour la mise en place des terrains

8H30 : Installation des terrains et ateliers.

9H00 : Réunion d'organisation interne : qui fait quoi ?

9H15 : Accueil des équipes + distribution (ou récupération) des feuilles d'engagement et vérification du nombre d'équipes.

9H50 : Réunion des responsables pour numérotation des équipes et distribution des feuilles de rotation.

10H00 : Début des matchs.

11H20 : Fin du plateau, rangement des terrains et du matériel, distribution du goûter par le club organisateur (recommander).



LES LOIS DU JEU

U6 - U7

Un Football pour tous les enfants

Effectif de pratique	Football à 4 (3 + 1 GdB)	Hors Jeu	Non	Coup-Francs	Coup franc direct uniquement
Suppléant(s)	2 maximum	Taille des Ballons	T3	Coup de pied de réparation	Sur la ligne des 7m Face au but
Tacle	Interdit	Pause Coaching	Non	Mise à distance des joueurs	4m (Engagement, coup franc, corner, touche)
Mixité	Oui	Durée Max des rencontres	50 minutes sans ateliers 60 minutes avec ateliers	Prise de balle à la main du gardien sur passe en retrait volontaire d'un partenaire	Autorisée
Taille des Buts	4m x 1,5m	Engagement	Au centre du terrain Interdiction de marquer directement	Relance Gardien de But	Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol > Volée et demi-volée interdite
Sous-Classement	Possibilité U8F	Coup de pied de but	Ballon arrêté Endroit libre dans la surface des 7m	Relance Protégée	A 7 mètres
Dimensions des Terrains	28m x 20m	Touche	Au pied Passe ou Conduite de balle	Temps de jeu par joueur	Tendre vers 100%
Zone Gardien de But	Zone à 7 mètres	Corner	Au pied Passe ou Frappe	Arbitrage	Arbitrage par les éducateurs

Passion



Guide de la pratique U6 - U7

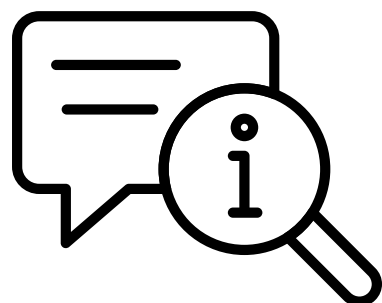
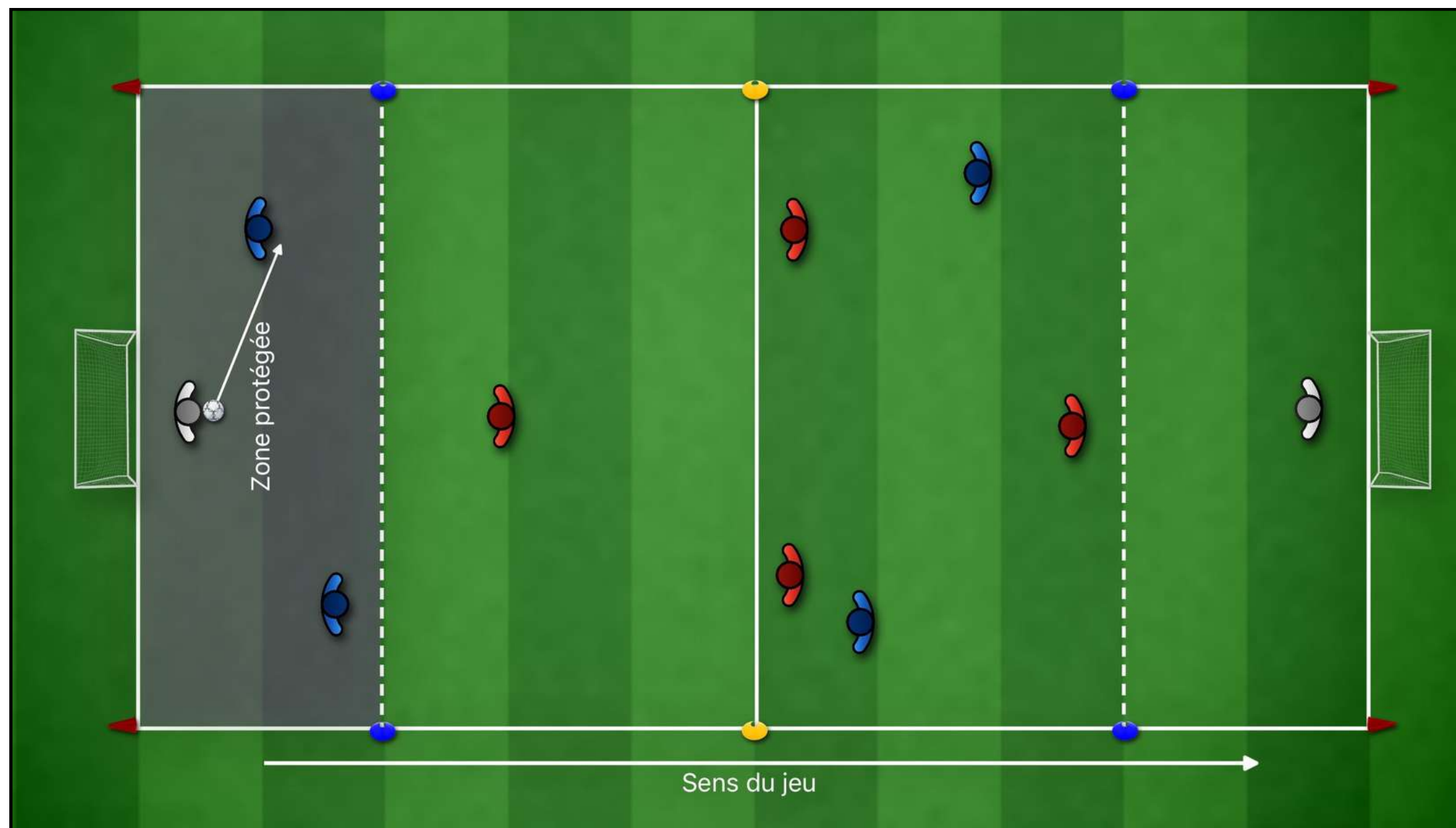


Plaisir



Taille du ballon	Taille 3
Nombre de joueurs	4 c 4 (dont un gardien) OBLIGATOIRE
Le coup de pied de but (« 6 mètres)	Ballon arrêté, endroit libre dans la surface des 7 mètres, obligatoirement au pied. Possibilité de faire une passe à un partenaire dans la zone protégée.
La relance du gardien (sur un arrêt)	Se réalise à la main ou au pied avec le ballon posé au sol. Respect de la relance protégée également suite à un arrêt du GB.
Les touches	Obligatoirement au pied. Adversaires à 4m. Possibilité de faire une passe ou de rentrer en conduite de balle (Interdiction d'aller marquer directement pour le joueur réalisant la touche).
Règle de la zone protégée	Lorsque le gardien se saisit du ballon à la main, ou sur un 6 mètres, tous les joueurs adverses doivent sortir de la surface du gardien (Zone des 7 mètres). Le gardien peut alors relancer sur un partenaire qui vient demander le ballon dans la surface. Les adversaires pourront alors entrer dans la zone dès que le joueur aura touché le ballon.
Parents des joueurs et des joueuses	Il est demandé à ce que l'ensemble des parents non-inscrit sur la feuille d'engagement restent à l'extérieur du terrain, derrière la main courante. Ceci dans le but d'éviter de surcharger le terrain.

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



RESPECT DES TEMPS

TEMPS 1

Lorsque le gardien se saisit du ballon à la main, ou sur un 6m
Tous les joueurs adverses doivent sortir de la zone du gardien

TEMPS 2

Le gardien peut alors relancer sur un partenaire qui peut demander le ballon dans la zone.

TEMPS 3

Les adversaires pourront alors rentrer dans la zone dès que le joueur aura touché le ballon.



LES DIMENSIONS DU TERRAIN

U6 - U7

Un Football pour tous les enfants

SELON LE FORMAT
DE PLATEAU

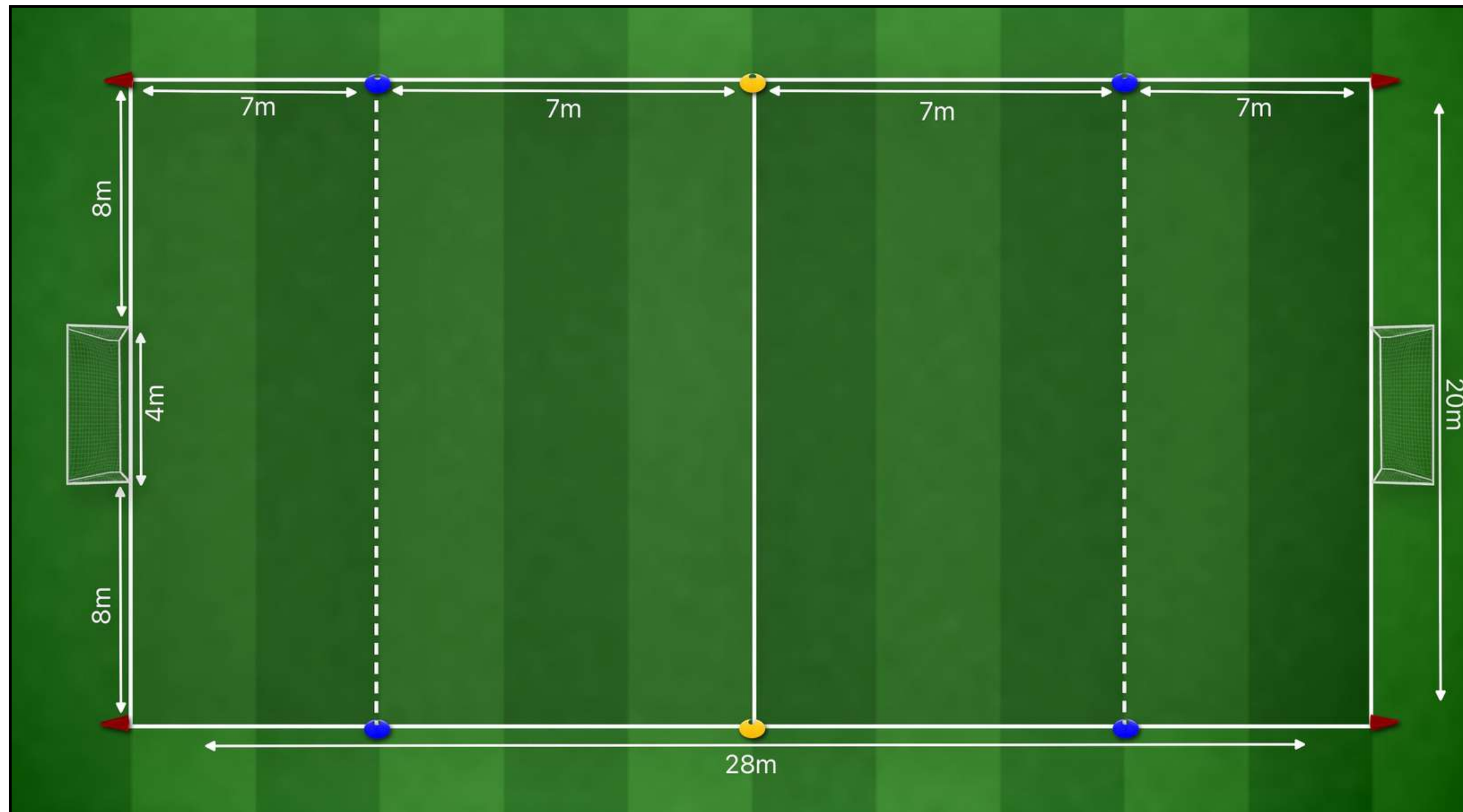
Dimensions du terrain

Longueur : 28m

Largeur : 20m

Zones GDB : 7m

Largeur des buts : 4m



Passion

Plaisir



ORGANISATION DU PLATEAU

U6 - U7

Un Football pour tous les enfants

PLATEAU
• AVEC ATELIER

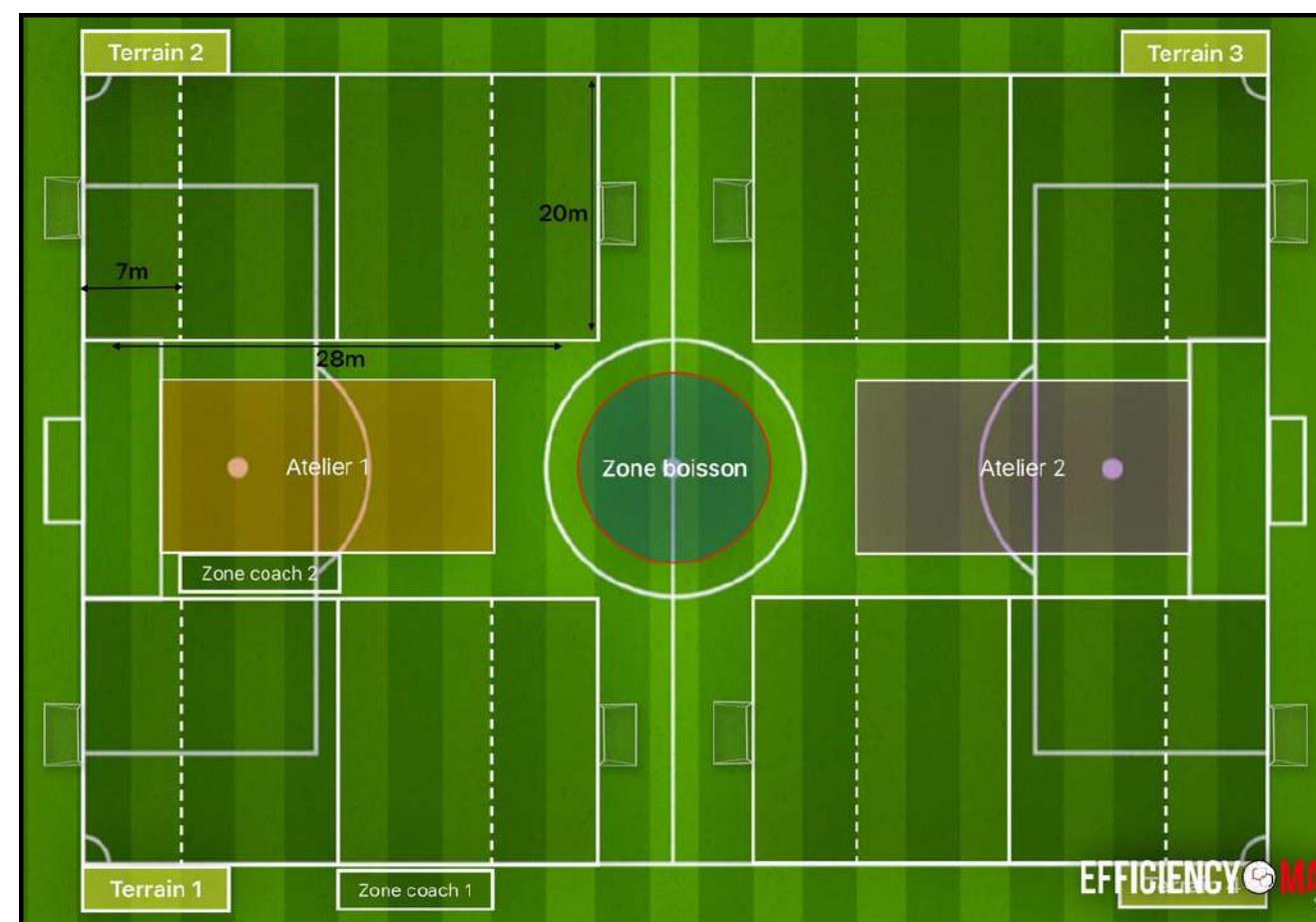
ACTION FEDERALE



PHASE HIVERNALE

• FUTSAL
• INDOOR • AVEC ATELIER PEF

PLATEAU A THEMATIQUE
• AVEC ATELIER



Organisation des plateaux avec ateliers - U7.xlsx



ORGANISATION

Passion

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à x selon la formule
 - Chaque rotation dure **10 minutes**.
 - Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes maxi**.
- Selon le calendrier général :**
- Chaque équipe fait 4 matchs et 2 ateliers ou 5 matchs sans atelier

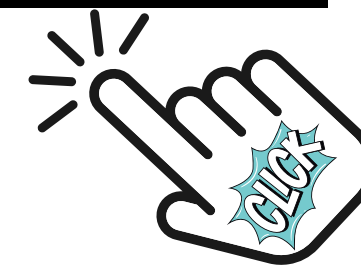
PLATEAU
• SANS ATELIER

PHASE HIVERNALE

• FUTSAL
• INDOOR • SANS ATELIER PEF



Organisation des plateaux sans ateliers - U7.xlsx



Plaisir



PLANIFICATION & PROGRAMMATION DES ATELIERS

U6 - U7

Un Football pour tous les enfants

Une organisation simple et régulière pour des apprentissages efficaces et un plaisir de jouer durable.

Dates	ATELIER 1	ATELIER 2
19 septembre 2026	Ballon magique (2c2)	PEF 1 - Fair play
3 octobre 2026	Ballon magique (2c2)	Situation offensive (1c1)
7 novembre 2026	PEF 2 - Culture Foot	Situation offensive (1c1)
21 novembre 2026	Ballon magique (2c2)	PEF 3 - Arbitrage
13 mars 2027	Ballon magique (2c2)	Situation offensive (1c1)
3 avril 2027	PEF 4 - Engagement Citoyenneté	Situation offensive (1c1)
22 mai 2027	Ballon magique (2c2)	PEF 5 - Santé
12 juin 2027 - JOURNEE NATIONALE DES DEBUTANTS		



Répéter, varier, valoriser : la clé de la progression et du plaisir !



Passion

Plaisir



LES DIFFERENTS ATELIERS

U6 - U7

Un Football pour tous les enfants



BALLON MAGIQUE

Se déplacer, occuper l'espace,
jouer ensemble...



PEF

Respecter, encourager,
communiquer, coopérer...



SITUATION OFF (1C1)

Conduite, frappe, dribbles...

Passion

Plaisir

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 2ème 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.



BALLON MAGIQUE

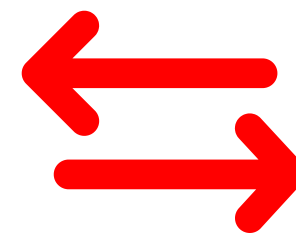
ROLE DE E1

- 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

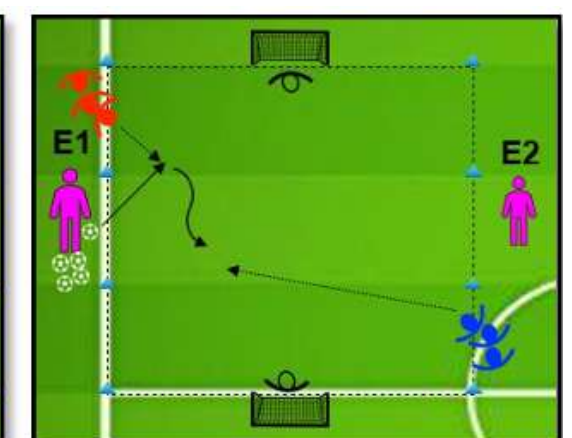
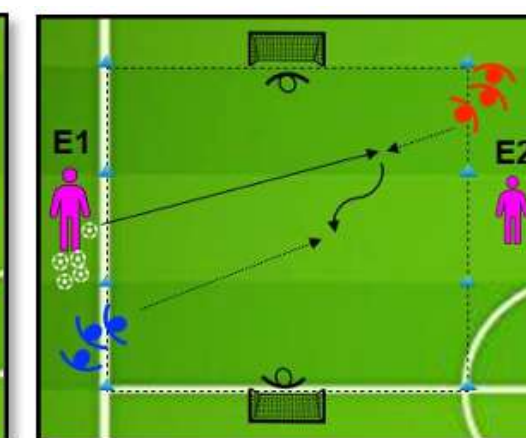
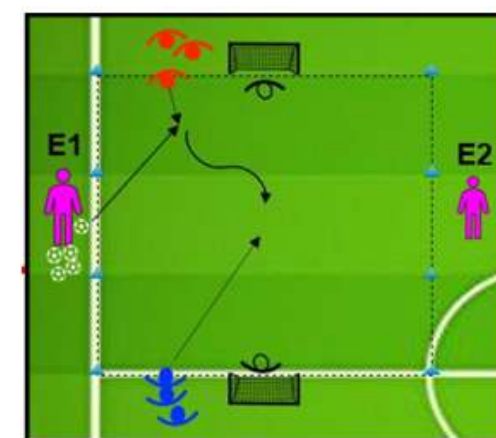
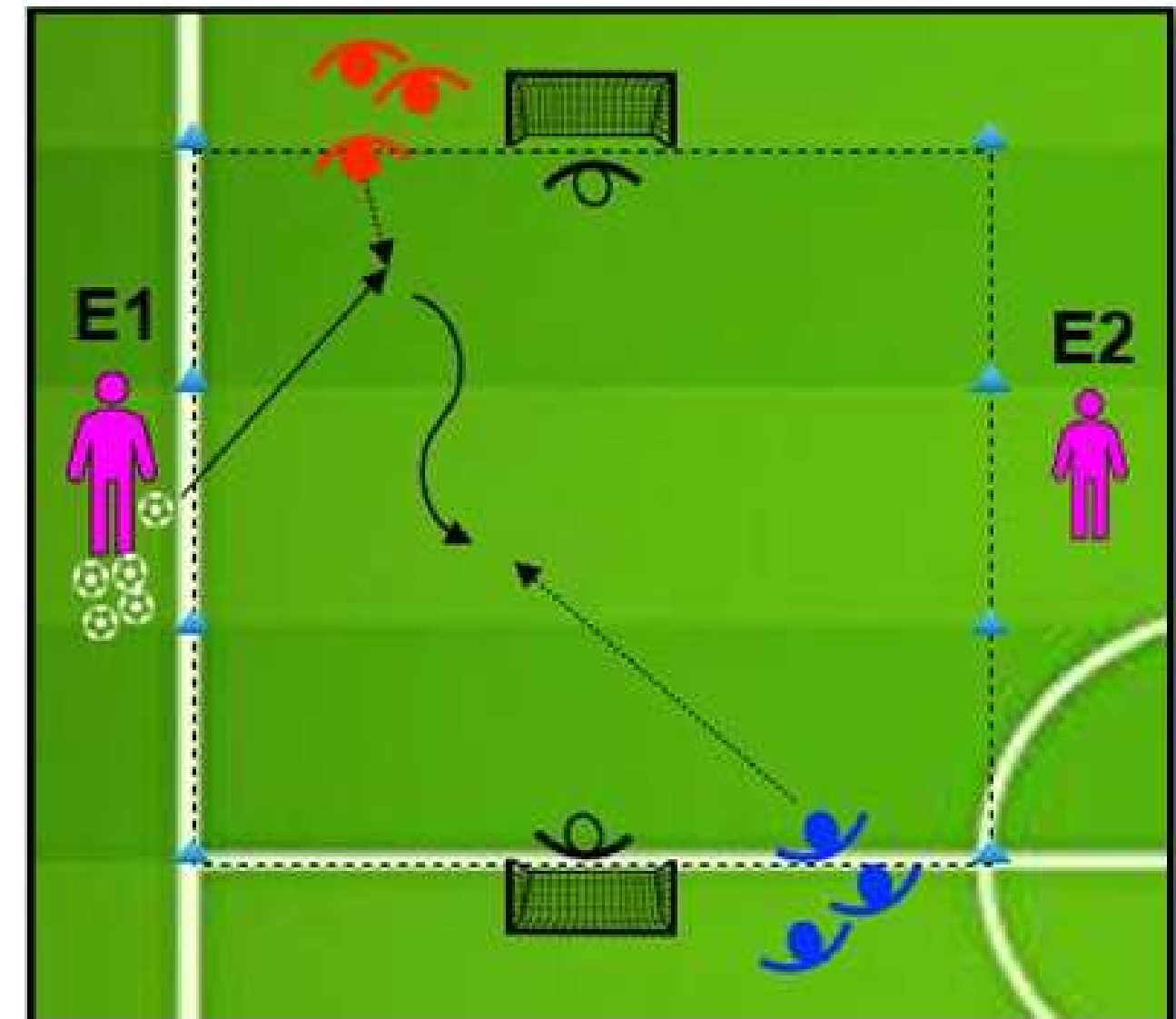
- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB

TRANSFERE SUR LE TERRAIN



Dimensions zone centrale
Longueur : 20m
Largeur : 12m

Dimensions des buts
Largeur : 2m



VARIANTES BALLON MAGIQUE
(POSITIONNEMENT DES JOUEURS)



DESCRIPTION DE L'ATELIER

U6 - U7

Un Football pour tous les enfants

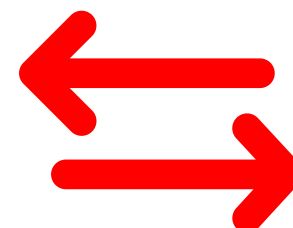
GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe (E2) lance l'action avec un attaquant contre un défenseur + un gardien.
- Le joueur en possession du ballon doit marquer en étant obligatoirement dans la zone de finition au moment du tir.
- Lorsque le joueur adverse récupère le ballon il 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 (deux contre un, trois contre un)



SITUATION OFF (IC1)

TRANSFERE SUR LE TERRAIN

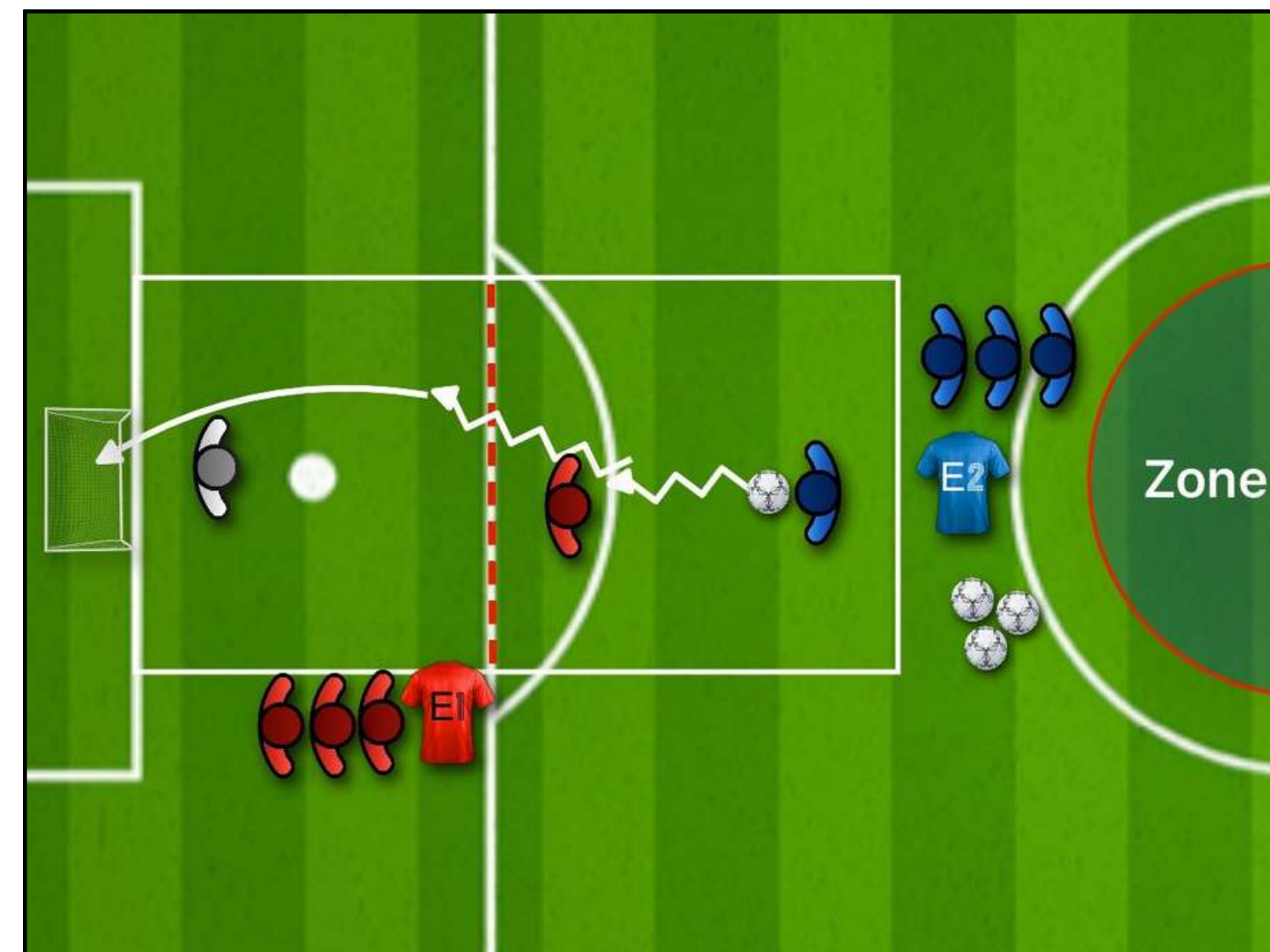


ROLE DE E1

- Veiller au respect des règles 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 dribble, protection du ballon, prise de vitesse...
- 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.



Dimensions du terrain

Longueur : 20m

Largeur : 15m

Zone à 6m du but

Dimensions des buts

Largeur : 4m

Passion

Plaisir



DESCRIPTION DE L'ATELIER

U6 - U7

Un Football pour tous les enfants

GRANDS PRINCIPES

- Les deux équipes forment deux colonnes de chaque côté de l'éducateur E1.
- Un joueur de chaque équipe se positionne dans la zone délimitée par les coupelles rouge (4m de profondeur)
- L'éducateur E1 énonce une affirmation.
- Le porteur de balle progresse dans la zone bleue (4m de profondeur) puis passe le ballon à son partenaire dans la zone rouge. CONSEILS pour E1 : Valide ou non la réussite des deux équipes. Stimuler les joueurs dans leur déplacement ou leur conduite de balle. Explique aux enfants en cas de mauvaise réponse. ROLE DE E2 :
- Le joueur doit ensuite marquer dans le but correspondant à la bonne réponse (blanc pour vrai / noir pour faux)
- Le passeur vient ensuite prendre la place de son partenaire et l'éducateur E1 lance une nouvelle séquence.

ROLE DE E1

- Valide ou non la réussite des deux équipes.
- Stimuler les joueurs dans leur déplacement ou leur conduite de balle.
- Explique aux enfants en cas de mauvaise réponse.

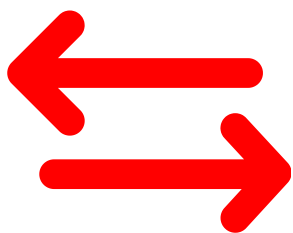


PEF 1
FAIR PLAY

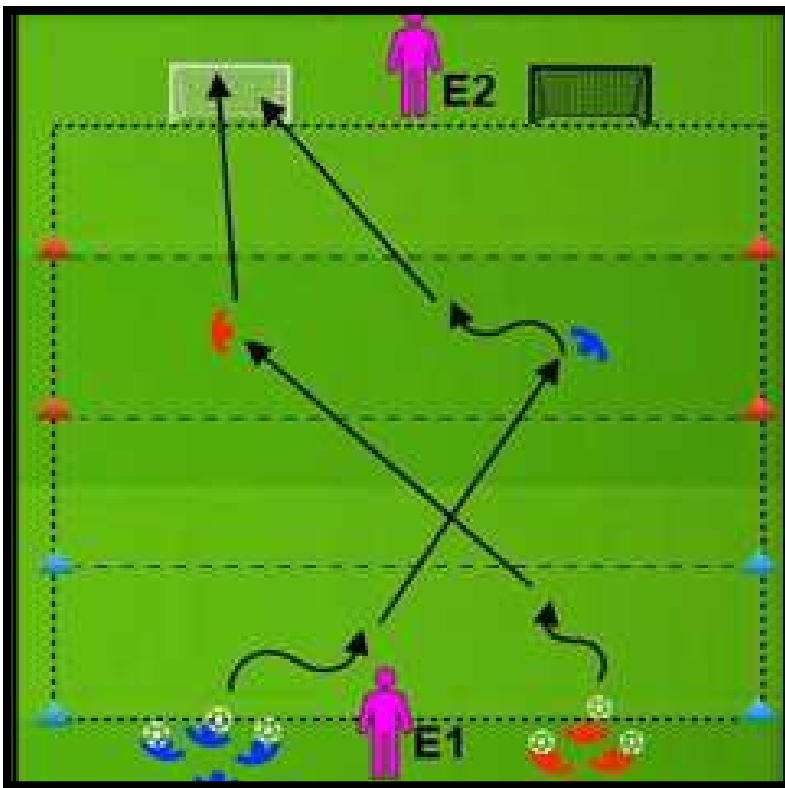
ROLE DE E2

- Donne les affirmations distinctement afin que les deux joueurs entendent.
- Corrige et conseil sur la réalisation. Anime et fait vivre l'atelier.

TRANSFERE SUR LE
TERRAIN



Dimensions du terrain
Longueur : 15m
Largeur : 15m
Zones : 2m



N°Questions - Vrai ou Faux		Réponses
1	Le rôle d'un arbitre est facile.	Faux – Il doit juger et prendre très vite des décisions.
2	Quand tu es sur le terrain, tu peux faire des signes aux supporters pour qu'ils encouragent ton équipe.	Vrai – Même si tu as sans doute d'autres choses à faire.
3	Il faut toujours serrer la main de ses adversaires à la fin du match.	Vrai
4	Le capitaine d'une équipe est reconnaissable à ses chaussures fluo.	Faux – Grâce à son brassard de capitaine.
5	Un joueur professionnel peut recevoir 3 cartons jaunes au cours du même match.	Faux – Il devra être exclu du terrain après son 2ème carton jaune.
6	Après avoir marqué un but de la main, tu ne dis rien à l'arbitre s'il ne l'a pas vu.	Faux – Mieux vaut perdre sans tricher, que tricher pour gagner.
7	Tu peux faire semblant d'être blessé pour gagner du temps ou arrêter une action de but des adversaires.	Faux – Simuler une chute ou une blessure est considéré comme de l'antijeu.
8	Lorsque je fais une faute sur un adversaire, je m'excuse et l'aide à se relever si nécessaire.	Vrai

Passion

Plaisir



DESCRIPTION DE L'ATELIER

U6 - U7

Un Football pour tous les enfants

GRANDS PRINCIPES

- Les deux équipes disputent un match à trois contre trois sur un terrain de 20mx15m sans gardien.
- Les joueurs remplaçants se positionnent à côté de l'éducateur E1
- A chaque but marqué, un joueur de l'équipe se rend dans la zone vers E2 pour répondre à une question.
- Si le joueur a la bonne réponse, son but vaut alors deux points.
- L'équipe qui a le plus de point à la fin de la rencontre remporte le match.
- Les changements de joueurs se font régulièrement (maximum 2 minutes en tant que remplaçant).

ROLE DE E1

- Veille au respect des règles du jeu.
- Gestion des changements et de la rotation de tous les joueurs.
- Anime et fait vivre le match.

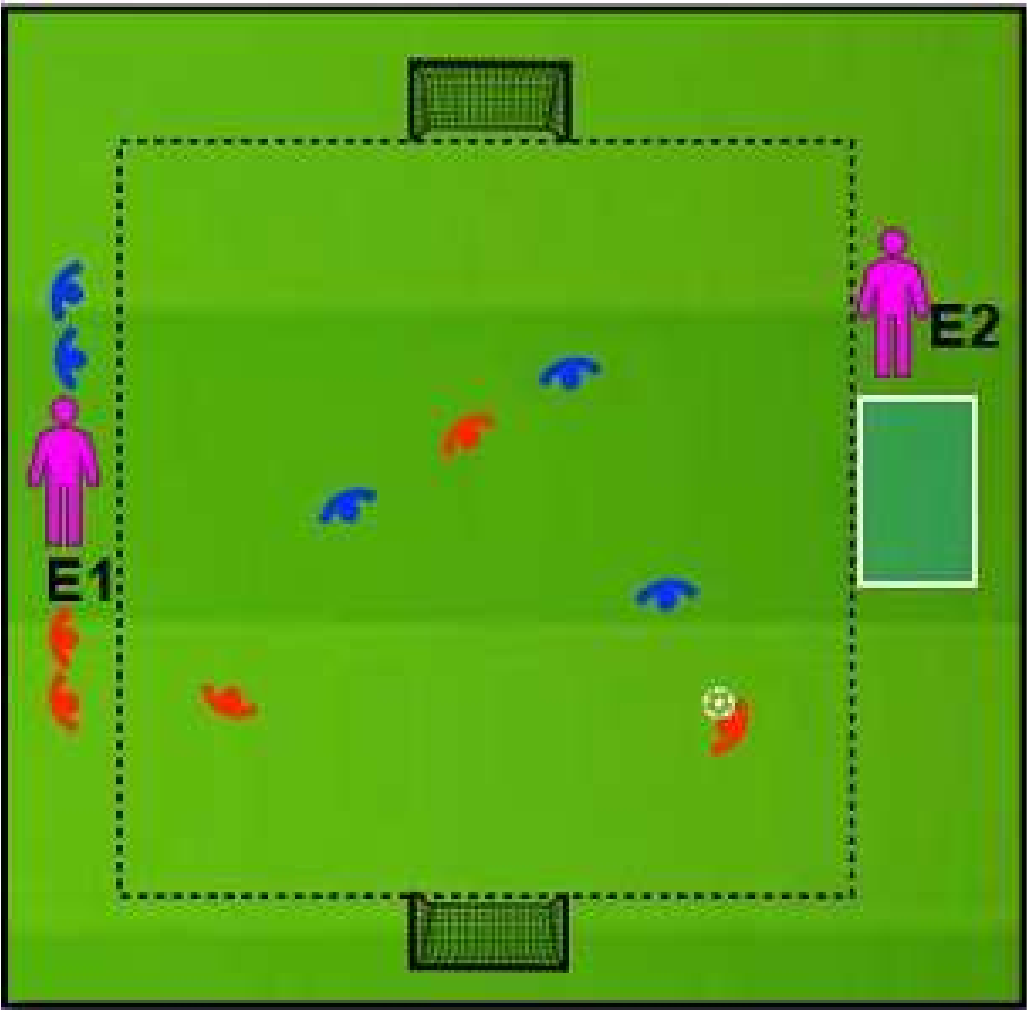
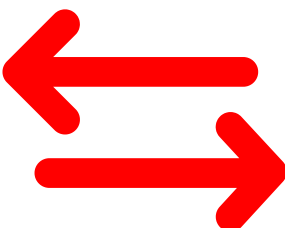


PEF 2
CULTURE FOOT

ROLE DE E2

- Pose les questions dans la zone dédiée.
- Veille à ce que tous les joueurs passent dans cette zone.

TRANSFERE SUR LE
TERRAIN



Dimensions du terrain
Longueur : 20m
Largeur : 15m

Dimensions des buts
Largeur : 4m

N°	Questions	Réponses
1	Quel joueur français a marqué un triplé en finale de la Coupe du Monde ?	Kylian Mbappé
2	Comment s'appelle l'hymne de l'Équipe de France ?	La Marseillaise
3	Que veut dire FFF ?	Fédération Française de Football
4	La coupe du monde de football a lieu tous les 2 ans ou tous les 4 ans ?	4 ans
5	Comment appelle-t-on le football qui se pratique sur le sable ?	Le Beach Soccer
6	Quelle protection est obligatoire pour un footballeur ?	Les protège-tibias
7	Quel est le nom du geste où un joueur fait passer le ballon entre les jambes d'un adversaire ?	Un petit pont
8	Combien de coupe du monde la France a-t-elle gagnée ?	Deux
9	Quel club a remporté le plus de Ligue des Champions : Liverpool, Real Madrid ou Milan AC ?	Real Madrid
10	Quel pays a remporté le plus de Coupes du Monde de football ?	Le Brésil (5 fois)
11	Quand aura lieu la prochaine coupe du monde ?	2030
12	Qui est le sélectionneur de l'équipe de France ?	Zinedine Zidane
13	Quel animal est présent sur le maillot de l'équipe de France ?	Le coq

Passion

Plaisir



GRANDS PRINCIPES

- Tous les joueurs se positionnent dans la zone centrale avec ballon.
- L'éducateur E1 énonce une affirmation.
- Donner une contrainte dans le déplacement (ex : faire le tour d'un cerceau)
- Les joueurs se déplacent dans la zone correspondante à la réponse (vrai /faux).
- Une fois la réponse et l'explication donnée, tous les joueurs reviennent dans la zone centrale pour une nouvelle manche.

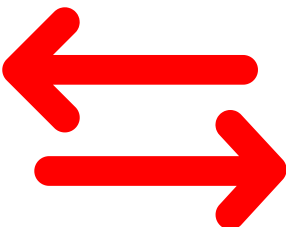
ROLE DE E1

- Donne les affirmations distinctement afin que tous les joueurs entendent.
- Stimuler les joueurs dans leur déplacement ou leur conduite de balle.
- Explique aux enfants en cas de mauvaise réponse.



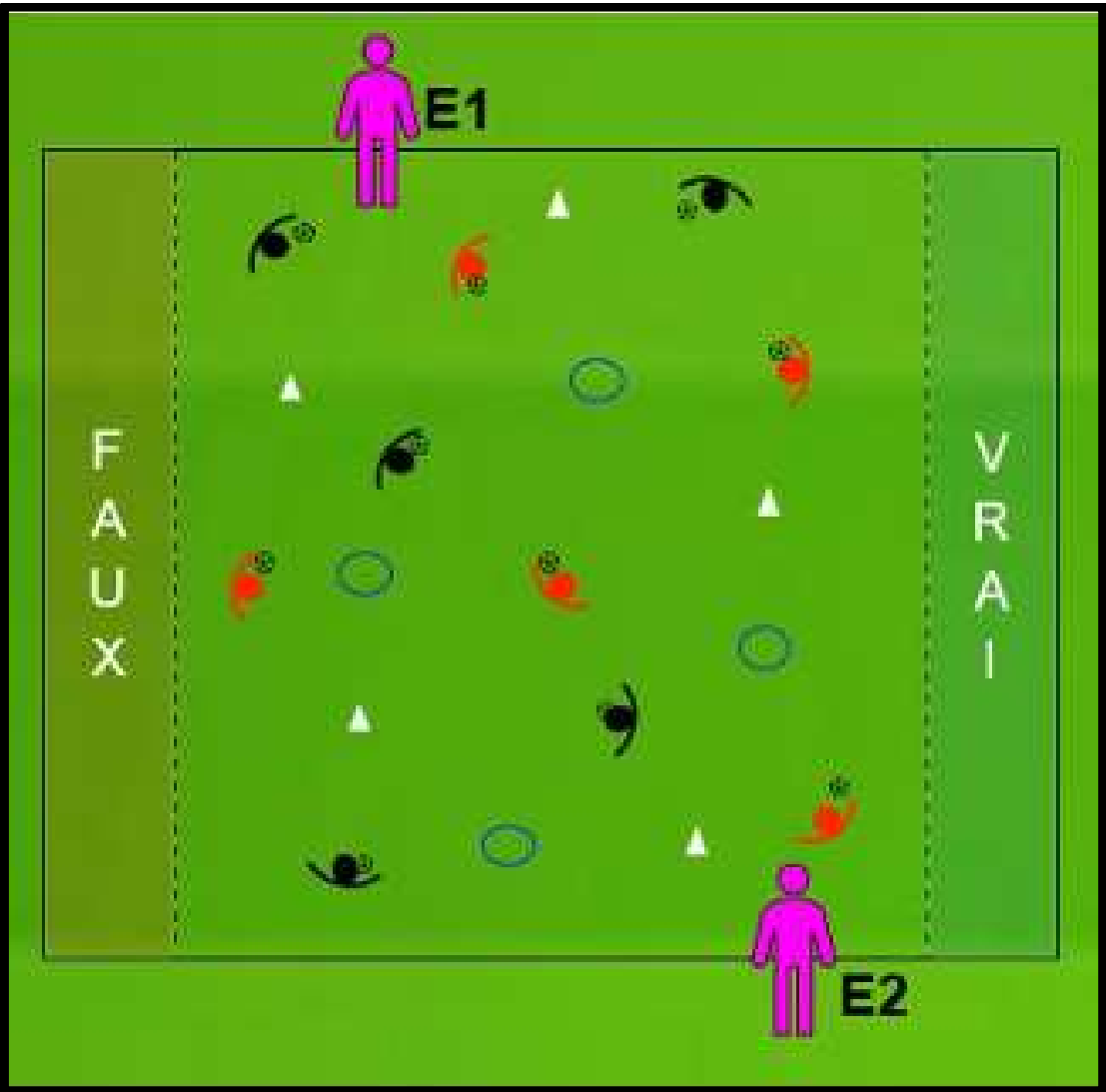
PEF 3
ARBITRAGE

TRANSFERE SUR LE
TERRAIN



ROLE DE E2

- Donne la contrainte avant l'énoncer de l'affirmation.
- Corrige et conseil sur la réalisation.
- Anime et fait vivre l'atelier.



Dimensions du terrain
Longueur : 15m
Largeur : 15m
Zones : 2m

N° Questions - Vrai ou Faux		Réponses
1	Le gardien a le droit de prendre le ballon à la main sur une passe d'un partenaire.	Vrai
2	Je peux marquer un but de la main.	Faux
3	La surface de réparation est uniquement réservée pour le gardien de but.	Faux
4	Sur une touche, j'ai le droit de rentrer dans le terrain en conduite de balle.	Vrai
5	J'ai le droit de marquer directement depuis une touche en tirant au but.	Faux
6	Sur un corner j'ai le droit de rentrer dans le terrain en conduite de balle.	Faux
7	Le nombre de joueur par équipe lors d'un match est de 5 joueurs (dont le gardien).	Faux
8	Les tacles sont autorisés dans la catégorie U7.	Faux



DESCRIPTION DE L'ATELIER

U6 - U7

Un Football pour tous les enfants

GRANDS PRINCIPES

- Les équipes sont positionnées de chaque côté de l'éducateur E1.
- L'éducateur E1 annonce un comportement (liste ci-dessous). au moment du départ. Puis les deux joueurs réalisent le slalom.
- A la sortie du slalom les joueurs doivent choisir le but qui correspond à leur réponse : o Bon comportement : but blanc o Mauvais comportement : but noir
- Obligation de franchir la ligne blanche avant de pouvoir tirer.

ROLE DE E1

- Se positionne au niveau du départ des joueurs.
- Annonce le comportement aux joueurs
- Explique aux enfants en cas de mauvaise réponse.

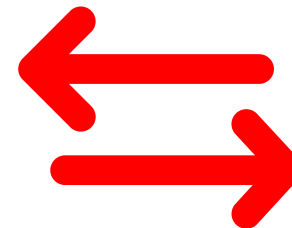
ROLE DE E2

- Vérifie la bonne réalisation de l'atelier
- Valide ou non les réponses des deux joueurs.



PEF 4
ENGAGEMENT
CITOYENNETE

TRANSFERE SUR LE
TERRAIN



Dimensions du terrain
Longueur : 15m
Largeur : 15m
Zones : 2m

LISTE DES COMPORTEMENTS

👍 BONS COMPORTEMENTS

Respecter mes parents

Aider une personne en difficulté

Dire bonjour à tout le monde

Respecter mes partenaires

Être honnête

Accepter les différences des autres

Laisser le vestiaire propre

Être à l'écoute de mon éducateur

👎 MAUVAIS COMPORTEMENTS

Partir sans dire au revoir

Critiquer mon éducateur

Arriver en retard à l'entraînement

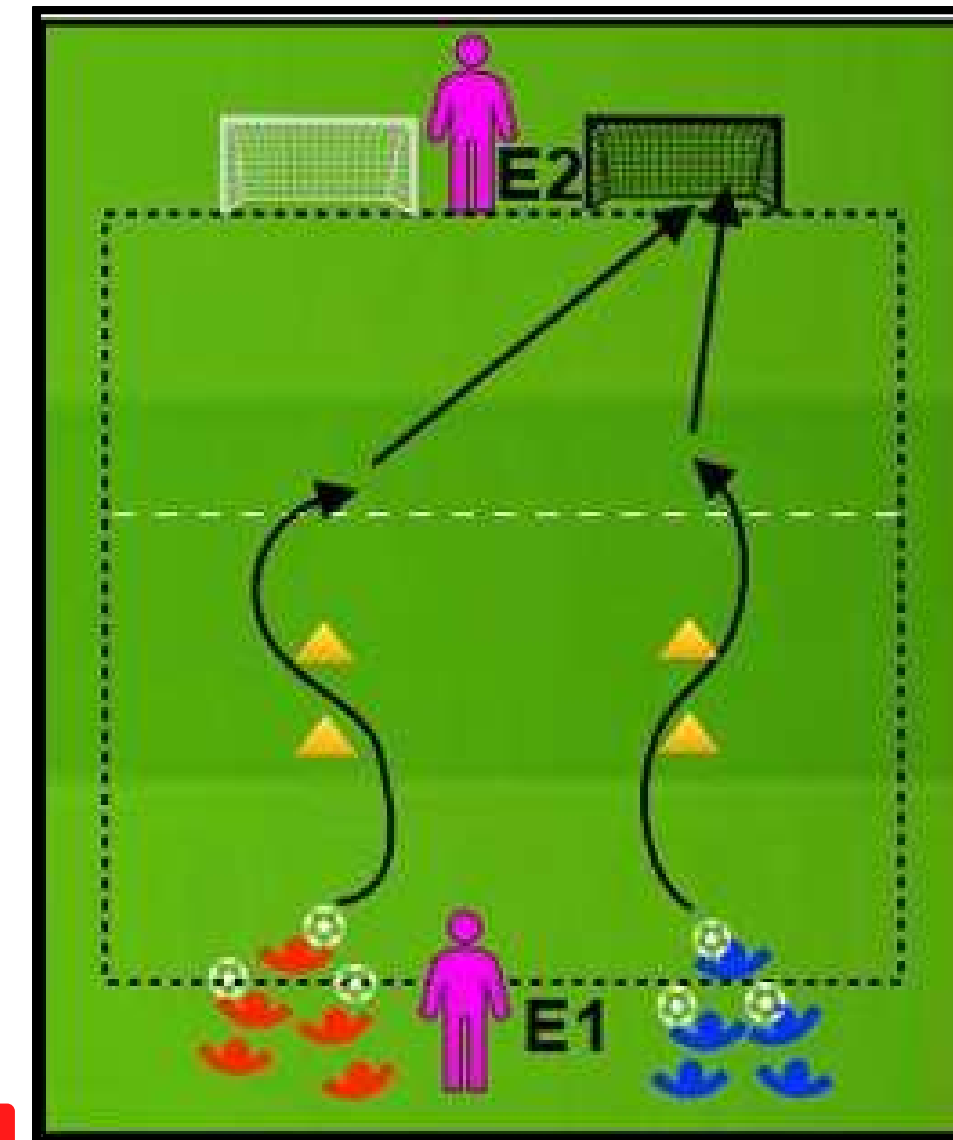
Laisser une bouteille d'eau sur le terrain

Me battre avec un adversaire

Mentir à mon éducateur

Partir du terrain sans ramasser le matériel

Tricher lors d'un match



Passion

Plaisir



DESCRIPTION DE L'ATELIER

U6 - U7

Un Football pour tous les enfants

GRANDS PRINCIPES

- Les deux équipes disputent un match à trois contre trois sur un terrain de 20mx15m sans gardien.
- Les joueurs remplaçants se positionnent à côté de l'éducateur E1
- A chaque but marqué, un joueur de l'équipe se rend dans la zone vers E2 pour répondre à une question.
- Si le joueur a la bonne réponse, son but vaut alors deux points.
- L'équipe qui a le plus de point à la fin de la rencontre remporte le match.
- Les changements de joueurs se font régulièrement (maximum 2 minutes en tant que remplaçant).

ROLE DE E1

- Veille au respect des règles du jeu.
- Gestion des changements et de la rotation de tous les joueurs.
- Anime et fait vivre le match.

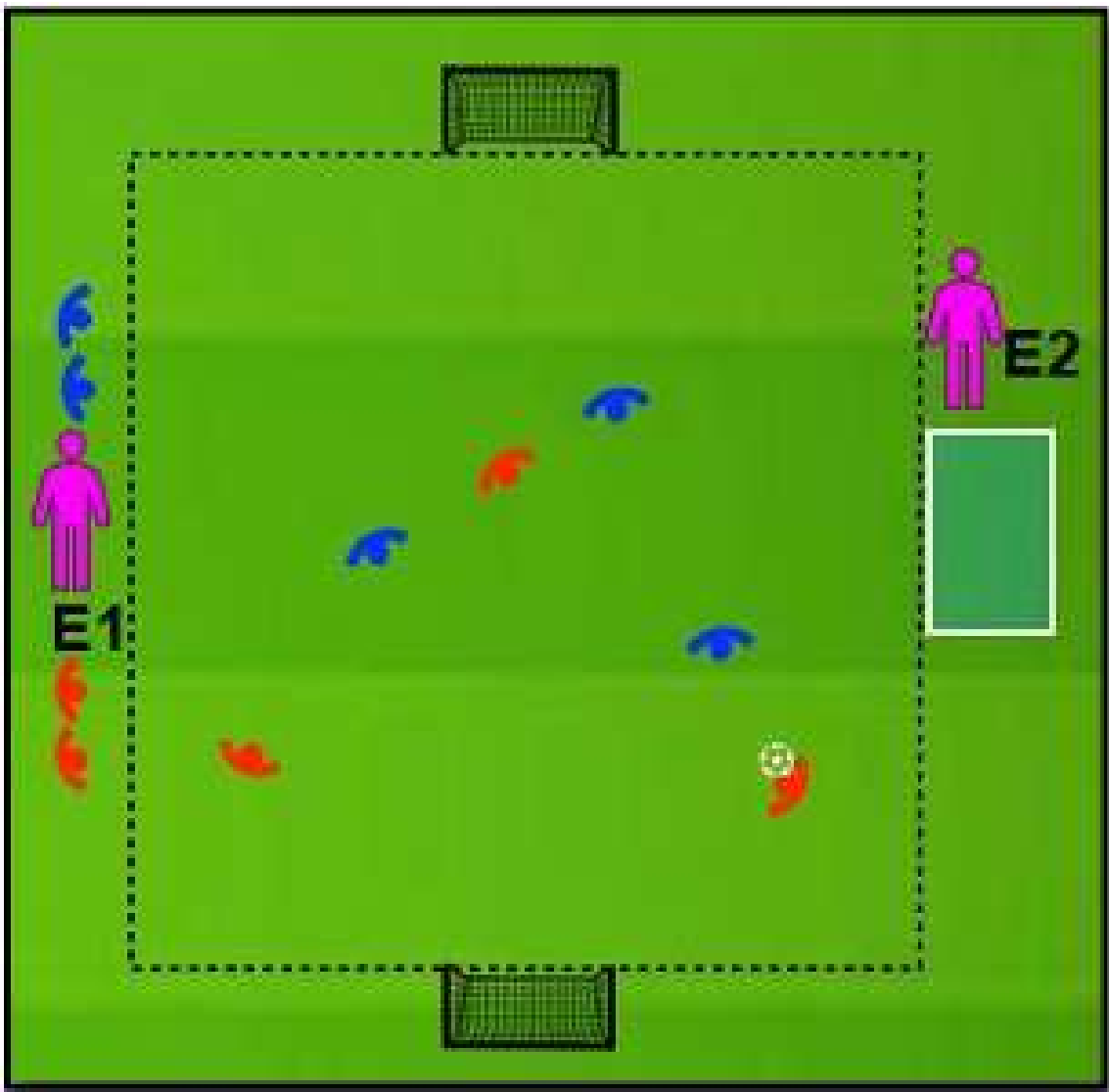
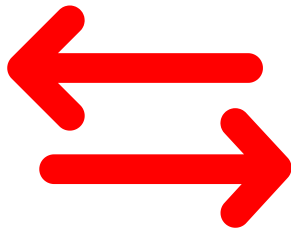


PEF 5
SANTE

ROLE DE E2

- Pose les questions dans la zone dédiée.
- Veille à ce que tous les joueurs passent dans cette zone.

TRANSFERE SUR LE
TERRAIN



Dimensions du terrain
Longueur : 20m
Largeur : 15m

Dimensions des buts
Largeur : 4m

N°Questions		Réponses
1	Pourquoi est-il important de s'échauffer avant un entraînement ou un match ?	Pour éviter les blessures et préparer son corps à l'effort.
2	Que faut-il boire pendant et après un match ou un entraînement ?	De l'eau.
3	Pourquoi faut-il bien dormir la veille d'un match ?	Pour être en forme, concentré et plein d'énergie.
4	Quel est l'un des effets de manger trop de bonbons ou de boissons sucrées avant un match ?	On peut avoir mal au ventre ou être fatigué plus vite.
5	Pourquoi faut-il bien s'étirer après un entraînement ?	Pour détendre les muscles et éviter les courbatures.
6	Que dois-tu faire si tu te sens fatigué ou que tu as mal pendant un match ?	Prévenir l'entraîneur ou sortir se reposer.
7	Pourquoi faut-il prendre une douche après le foot ?	Pour être propre, éviter les microbes et se sentir bien.
8	Pourquoi est-il important de porter des protège-tibias ?	Pour protéger ses jambes des coups et éviter les blessures.
9	Quel aliment est bon à manger avant un match pour avoir de l'énergie ?	Des pâtes, du riz, des fruits (des aliments riches en énergie).
10	Pourquoi faut-il se couper les ongles des pieds si on joue au foot ?	Pour éviter les douleurs et les blessures dans les chaussures.

Passion

Plaisir



DISPOSITION FINANCIERE & REGLEMENTAIRE

U6 - U7

Un Football pour tous les enfants

Conformément au Règlement Financier du District de l'Aube de Football, tout club peut se voir appliquer une amende dans les cas suivants :



LE DISPOSITIF

1. Une équipe est absente du plateau sans avoir prévenu l'organisateur au préalable ;
2. Le club est totalement absent sans excuse, ou a prévenu après le vendredi midi précédant le plateau ;
3. Une feuille d'équipe comporte une absence ou une erreur de numéro de licence ;
4. Le compte-rendu de plateau n'a pas été transmis, ou l'a été hors délai ;
5. Les documents transmis (feuille d'équipes, compte-rendu) sont illisibles ou incomplets ;
6. L'équipe se présente sans éducateur qualifié ou en nombre insuffisant d'encadrants ;
7. Un retard important est constaté sans en avoir informé l'organisateur ;
8. Un comportement antisportif d'un éducateur, dirigeant ou parent est constaté et signalé par l'organisateur du plateau.

Il appartient à l'éducateur de veiller à ce que les documents d'organisation (feuille d'équipes et compte-rendu de plateau) soient complets, lisibles et transmis dans les délais impartis.



La Commission Foot Animation consulte chaque semaine l'ensemble des documents transmis par les clubs, afin d'accompagner ces derniers dans le respect des démarches à suivre et d'identifier, le cas échéant, d'éventuelles difficultés d'organisation.

*Le montant des amendes applicables est fixé par le Règlement Financier du District, consultable auprès du secrétariat.
Toute contestation doit être adressée par écrit à la Commission compétente dans les délais impartis.*

Passion

Plaisir



LIENS INDISPENSABLES

U6 - U7

Un Football pour tous les enfants



PEF
PROGRAMME EDUCATIF FEDERAL



DISTRICT AUBE DE FOOTBALL
SITE INTERNET : RETROUVER SON PLATEAU



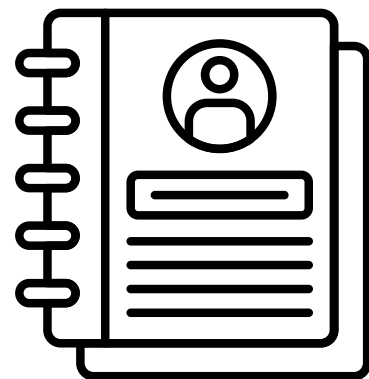
DISTRICT AUBE DE FOOTBALL
FORMATIONS D'EDUCATEURS(TRICES)



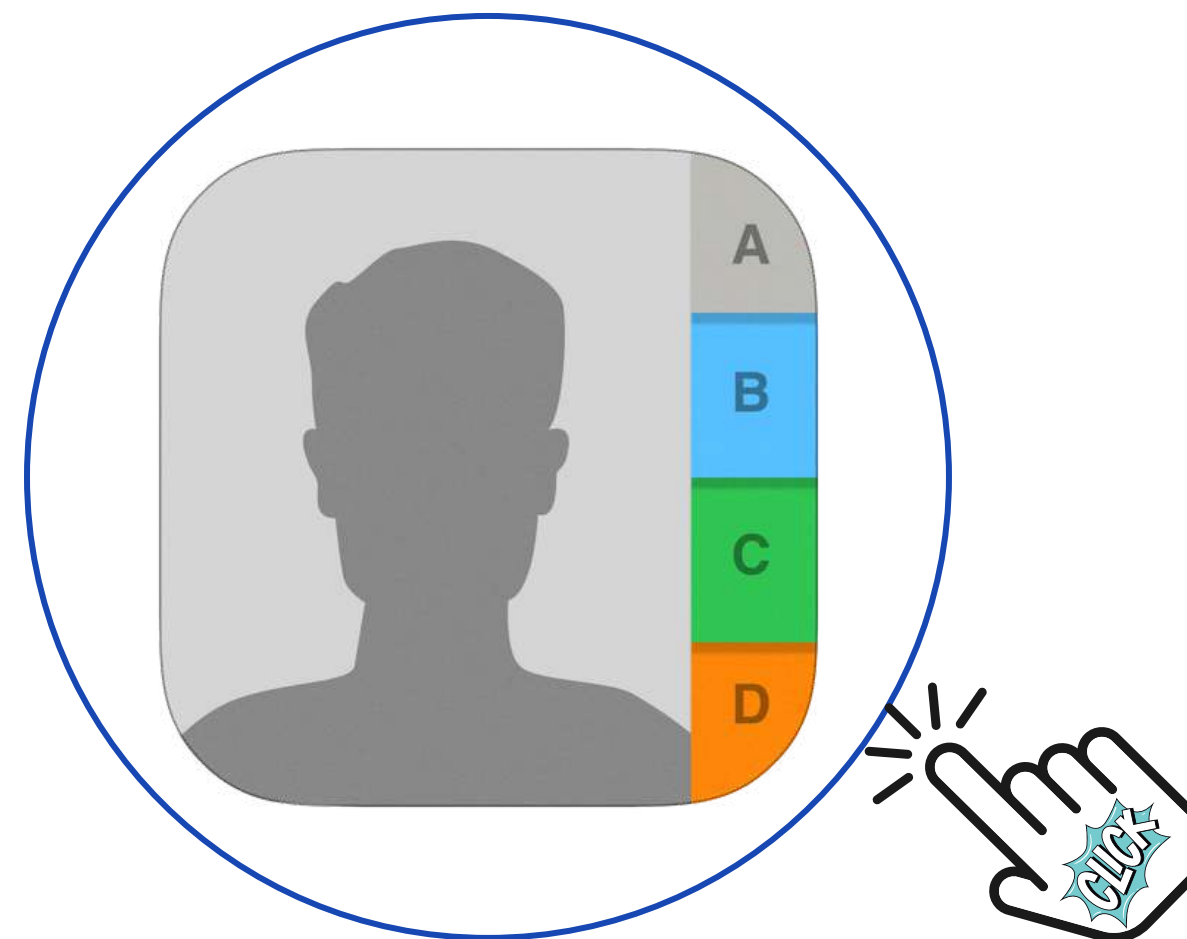
Type d'épreuve : Cliquer sur > Foot Animation & Loisir
Choisir votre club dans la liste déroulante
Puis sélectionner la catégorie concernée

Passion

Plaisir



UTILISATION DU RÉPERTOIRE DES CONTACTS



Ce document met à disposition les coordonnées des responsables techniques, éducateurs/éducatrices et secrétaires des clubs afin de faciliter l'organisation de la pratique, la communication entre clubs et le bon déroulement de la saison.

Les informations qu'il contient sont destinées exclusivement à un usage lié aux activités footballistiques de la pratique.

Chaque utilisateur s'engage à respecter :

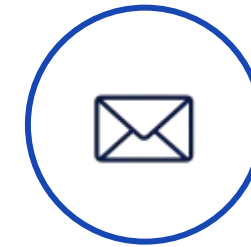
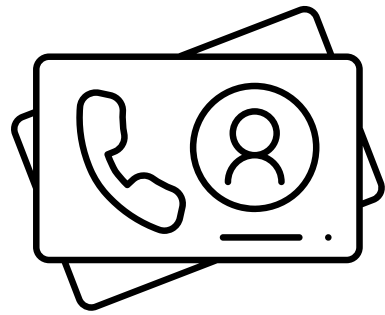
- La confidentialité de ces données
- À ne pas les diffuser à des tiers sans accord préalable
- À les utiliser dans un esprit de collaboration, de respect et de bienveillance.



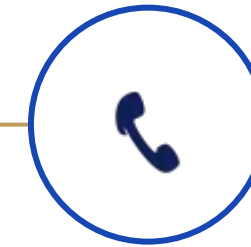
CONTACTS PRATIQUES

U6 - U7

Un Football pour tous les enfants



EMAIL



TÉLÉPHONE

BUEB ANTHONY

CTD DAP - Référent Foot des enfants

ctdap@district-aube.fff.fr

03 25 78 41 75

THOMAS ETIENNE

Président Commission Foot Animation

footanimation@district-aube.fff.fr

/

PP

CT DEVELOPPEMENT

...

...

BOUGE CEDRIC

Collaborateur Administratif

direction@district-aube.fff.fr

03 25 78 44 06

Un Football pour tous les enfants

Passion

Plaisir

Guide de la pratique U6 - U7