# Organisation U6 Plateau *NORD 2* 10H30

16 EQUIPES SUR UN TERRAIN DE FOOT à 11

| DATES | LIEUX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |

# CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX U6 U7

## AVANT-MATCH

- **Applaudissement des enfants puis ola**

- **Remerciements aux adultes de les laisser jouer**

*Sous réserve d'arrêté municipal*

| EQUIPES | Nom de l'équipe |
|---|---|
| EQUIPE 1 | GRENADE F.C. 1 |
| EQUIPE 2 | A.S. CASTELNAU D'ESTRETEFOND 1 |
| EQUIPE 3 | FOOTBALL CLUB MAS 31 2 |
| EQUIPE 4 | |
| EQUIPE 5 | A.S. CASTELNAU D'ESTRETEFOND 2 |
| EQUIPE 6 | FOOTBALL CLUB MAS 31 1 |
| EQUIPE 7 | O. GIROU F. C. 1 |
| EQUIPE 8 | |
| EQUIPE 9 | LAUNAGUET/FONB. 3 |
| EQUIPE 10 | GRENADE F.C. 2 |
| EQUIPE 11 | FOOTBALL CLUB MAS 31 4 |
| EQUIPE 12 | |
| EQUIPE 13 | O. GIROU F. C. 2 |
| EQUIPE 14 | A.S. CASTELNAU D'ESTRETEFOND 3 |
| EQUIPE 15 | FOOTBALL CLUB MAS 31 3 |
| EQUIPE 16 | |

EXEMPLE

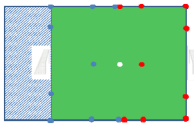
## RIGUEUR ET SIMPLICITE DANS L'INSTALLATION DU TERRAIN

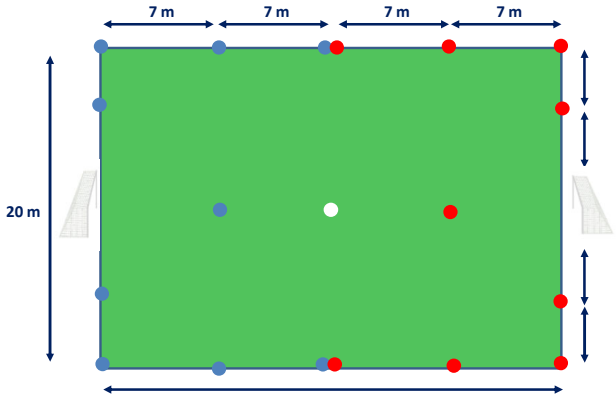
**Terrain 4c4 :**

- 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)

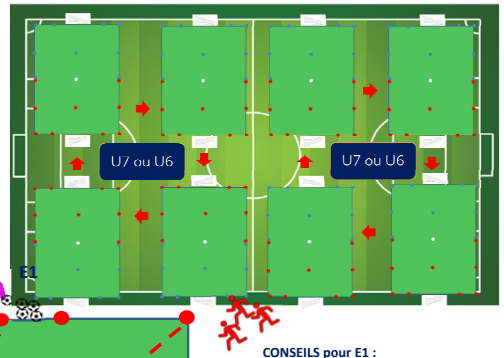
**Terrain ballon magique :**

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





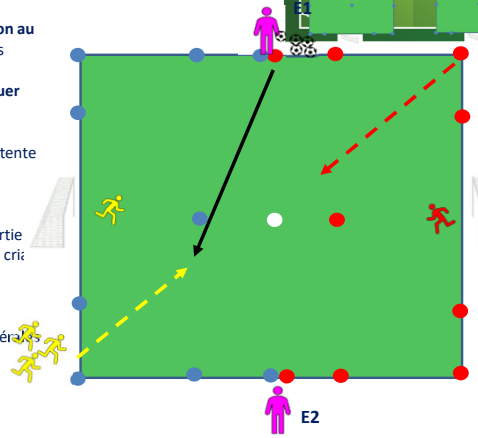

- **Simplification des rotations**
  - Les équipes ***camp bleu*** restent sur place
  - Les équipes ***camp rouge*** tournent dans le sens des aiguilles d'une montre
- **Mise en place de formes jouées, du ballon magique sur le même espace de jeu**
  - Peu d'installations de matériel




## LE BALLON MAGIQUE (EXEMPLE DU 2 C 2)

**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 2ème ballon en cria « 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

## APRES-MATCH

- **Clapping par l'ensemble des personnes présentes**
- **Remerciements**