

U6

U7

LA PRATIQUE DES U6-U7

SAISON 2026-2027

LE BALLON MAGIQUE



U6

U7

LE BALLON MAGIQUE

OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

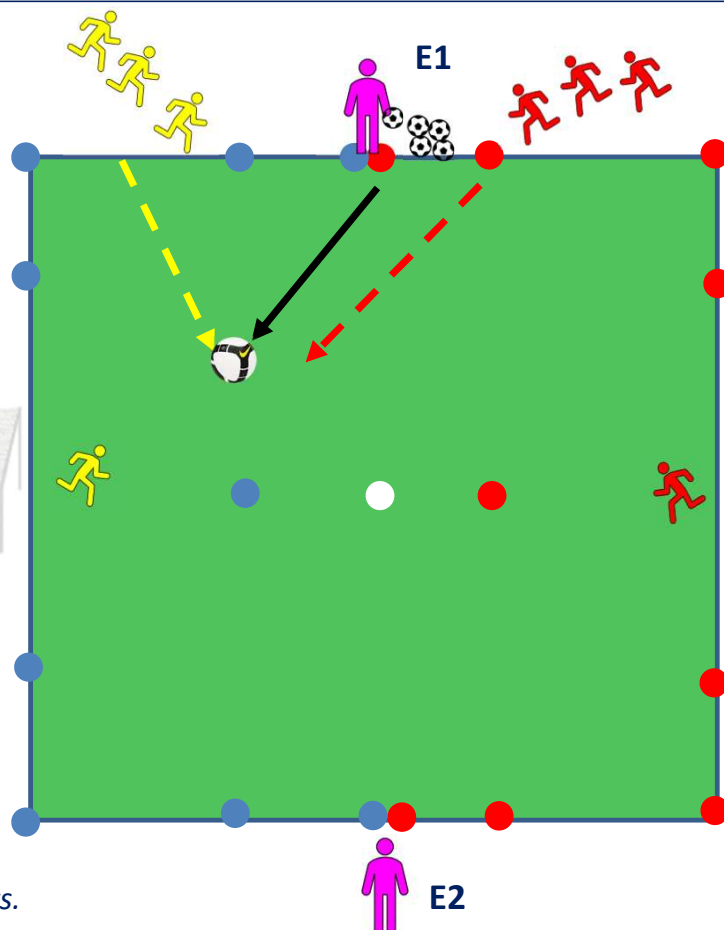
GRANDS PRINCIPES

- 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^{ème} 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.

Parent
Ballon 1



Parent
Ballon 2



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

➡ **Précision :** Les parents-ballon sont en charge de redonner le ballon à l'animateur du ballon magique pour assurer la continuité du jeu et l'augmentation du temps de pratique des enfants.



U6

U7

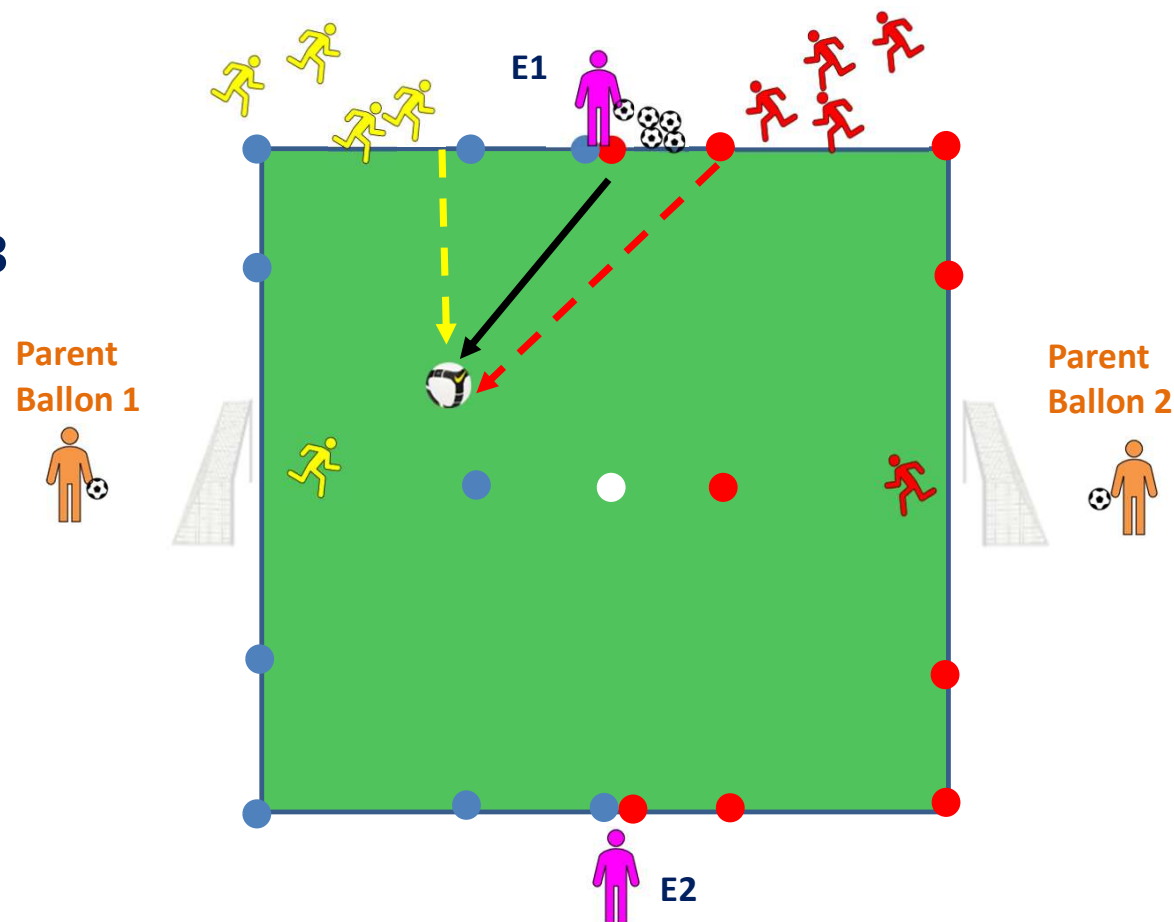
BALLON MAGIQUE

EVOLUTION EN 2C2 ET 3C3

➔ ORGANISATION IDENTIQUE BALLON MAGIQUE 2C2 ET 3C3

- 2 c 2 : Alternance des départs à droite puis à gauche du but
- 3 c 3 : Les joueurs à droite et à gauche du but participent.

➔ Précision : Les parents-ballon sont en charge de redonner le ballon à l'animateur du ballon magique pour assurer la continuité du jeu et l'augmentation du temps de pratique des enfants.



U6

U7

LA PRATIQUE DES U6-U7

SAISON 2026-2027

LE DEFI-JEU



U6

U7

DÉFI-JEU U6-U7

SANS GARDIEN DE BUT

Consignes :

Conduite de balle, pour tirer au but **dans** la zone protégée **sans** gardien de but. Départ du joueur dès que le joueur précédent a tiré. Retour du tireur au départ avec le ballon pour le joueur suivant.

But :

L'équipe qui a marqué le plus de buts gagne le défi.

Variante :

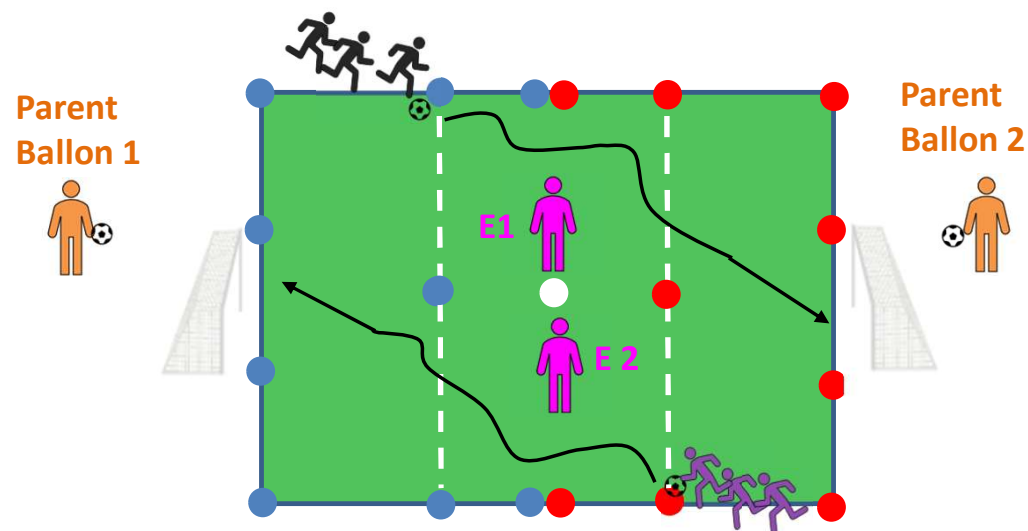
Départ depuis la ligne de touche opposée.

Animation :

Encourager/valoriser – Faire répéter – Compter les buts

Matériel :

- 2 ballons par équipe



U6

U7

DÉFI-JEU U6-U7

AVEC GARDIEN DE BUT

Consignes :

Conduite de balle, pour tirer au but **dans** la zone protégée **avec** gardien de but. Départ du joueur dès que le joueur précédent a tiré. Retour du tireur au départ avec le ballon pour le joueur suivant.

But :

L'équipe qui a marqué le plus de buts gagne le défi.

Variante :

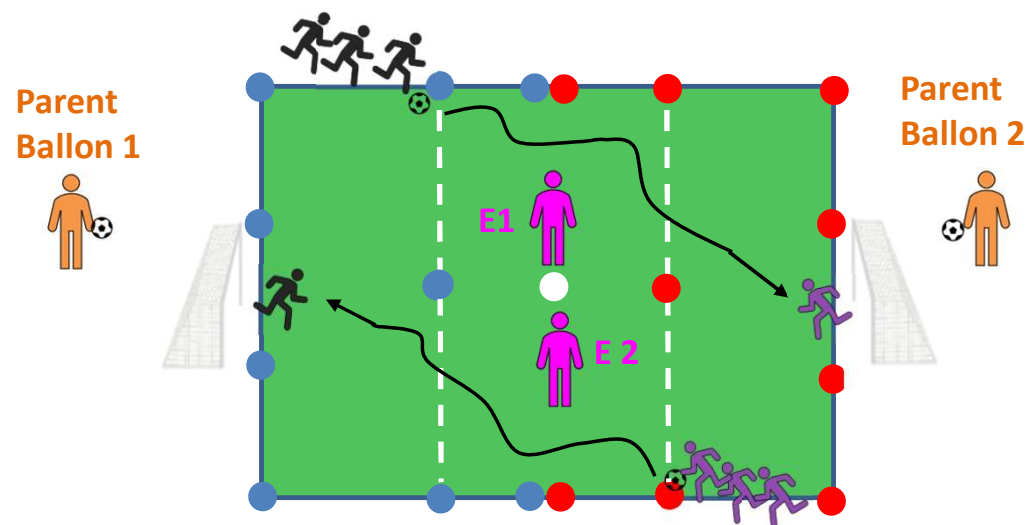
Départ depuis la ligne de touche opposée.

Animation :

Encourager/valoriser – Faire répéter – Rotation des gardiens de but – Compter les buts

Matériel :

- 2 ballons par équipe





ORGANISATION DES PLATEAUX

Plaisir

Respect

Engagement

Mise en place des terrains : avant l'arrivée des joueurs

Prévoir des chasubles et des ballons. Chaque club doit venir avec ses chasubles, ses 2 ballons et son sifflet par équipe

Port des protège-tibias obligatoires

Mise en place du jeu "Ballon magique"

Seuls les éducateurs et dirigeants ont accès au terrain

Des organigrammes sont à votre disposition pour vous aider à mettre en place les rotations des matchs

À la fin du plateau, le club organisateur transmet les feuilles de présence des clubs participants et la feuille bilan du plateau au District par le logiciel FAL-FOOTCLUBS

Tolérance

Solidarité

