



Déroulement Journée Delcampe Rentrée des U7



Samedi 29 Septembre 2018





Déroulement Journée Rentrée U7



Déroulement Rentrée du Foot des U7 :

10^h :- Accueil des équipes, remplir les feuilles de présence avec le responsable de plateau.

- Distribution des « lettres » pour affecter les équipes sur les terrains et le jeu.

10^{h20} :- Rassembler toutes les équipes sur le terrain.

-Rappel avec les enfants des règles du jeu et du jeu scolaire de la journée

10^{h30} :- début des matchs et du jeu.

Puis, si possible, le responsable plateau peut regrouper les parents et leur expliquer le déroulement de la saison, les règles du jeu en U7, l'esprit que l'on doit retrouver sur les plateaux et la présentation du module accompagnateur (voir affiche).

11^{h30} :- fin des matchs et du jeu.

Le responsable du plateau, les éducateurs et les enfants rangent le matériel.

Les enfants sont regroupés pour effectuer le protocole Fair-play de fin de plateau « La Ola »,

Félicitations à toutes et à tous.

Distribution des goûters et des livrets « Mickey » par le responsable de plateau

- Penser à renvoyer les feuilles bilan sur la participation de chacun des clubs à la journée Delcampe.

Plateau Type à 4 équipes

Terrains de 30 m. x 20 m. / Buts 4 m. x 1m40

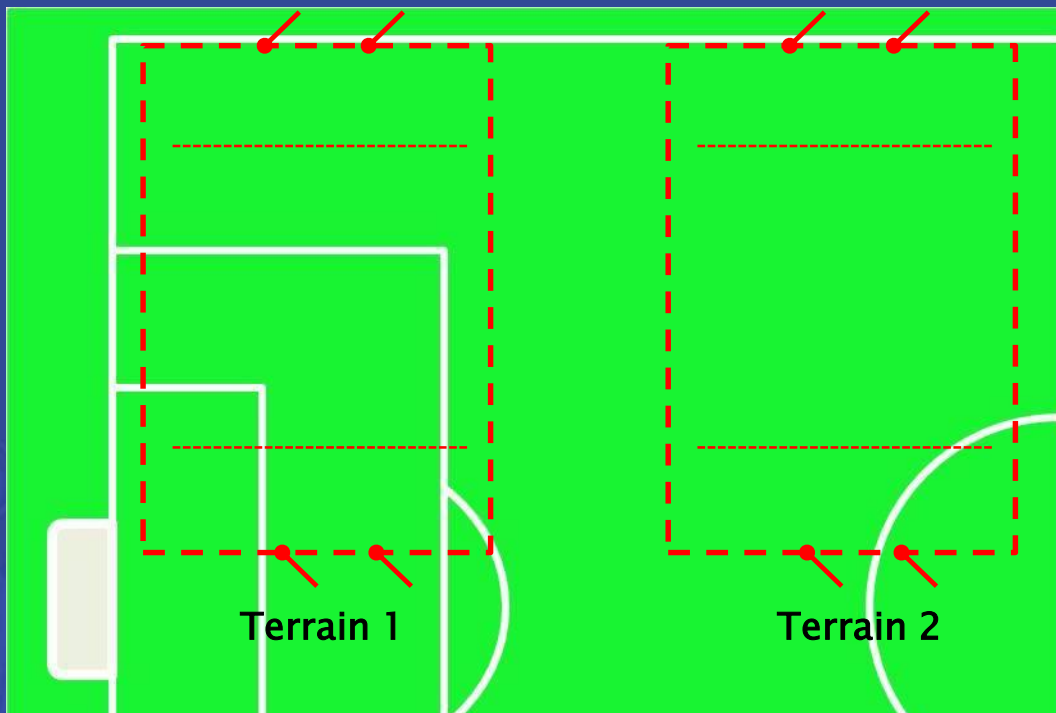
4 EQUIPES

Utiliser grille à 4 équipes :

- sur chacun des 2 terrains, prévoir avant de commencer d'avoir installer le jeu;
- 1^{ère} séquence = jeu pour les 4 équipes.
- Désinstaller jeu pour faire les 3 matchs

4 Séquences de 10 minutes :

- ✓ Séquences 1 : Jeu pour les 4 équipes en même temps
- ✓ Séquence 2-3-4 : (enlever le jeu et faire 3 matchs)
- ✓ Possibilité de faire une 5^{ème} séquence de match en fonction du temps disponible et des conditions météorologiques.



Terrain	Séquence 1 JEU 1*	Séquence 2 MATCH 1	Séquence 3 MATCH 2	Séquence 4 MATCH 3
1	A...../B.....	A..... /B.....	A..... /D.....	A..... /C.....
2	C..... /D.....	C..... /D.....	C..... /B.....	B..... /D.....

Plateau Type à 6 équipes

Terrains de 30 m. x 20 m. / Buts 4 m. x 1m40

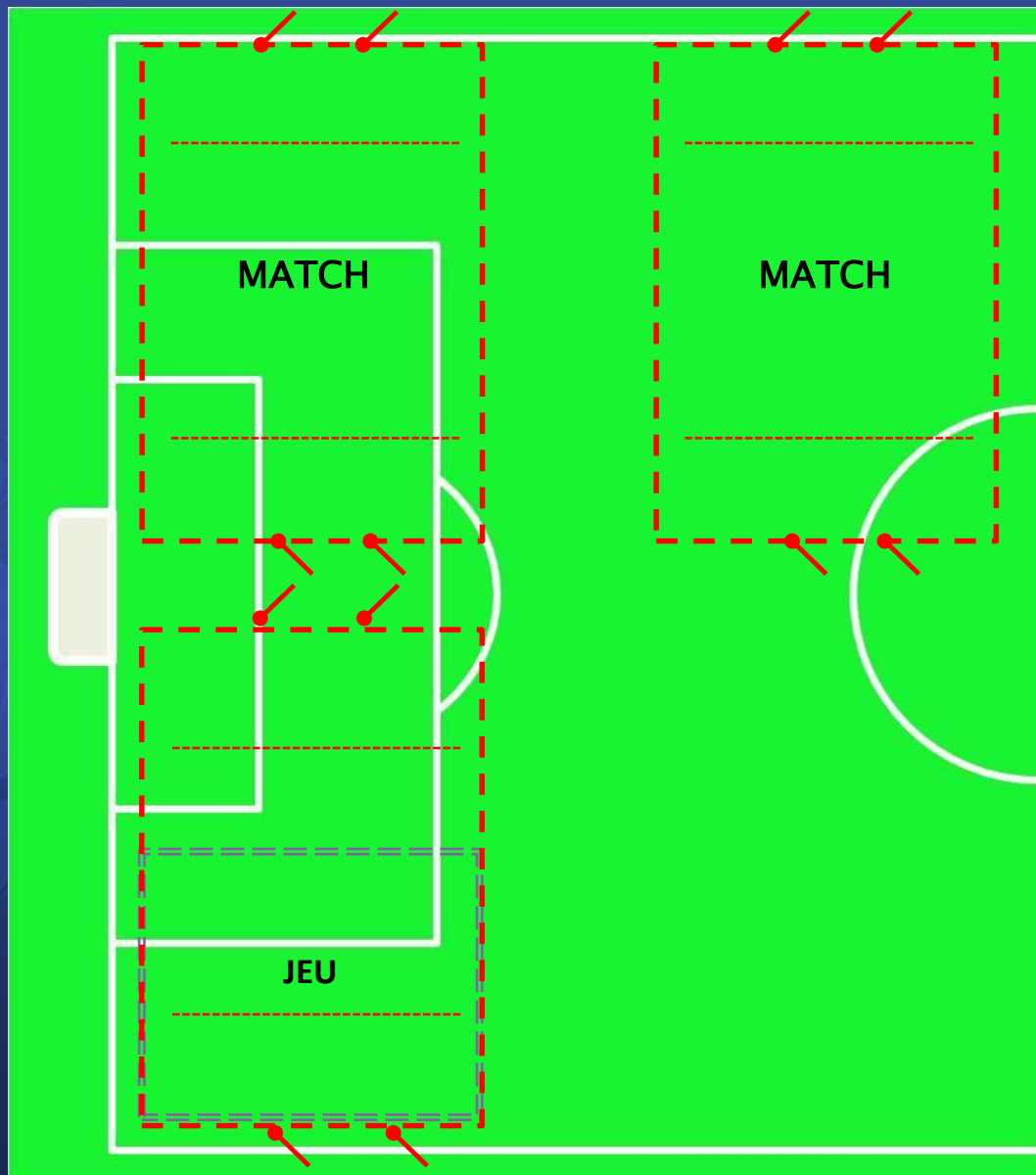
6 EQUIPES

Définir 2 groupes d'équipes :

- Un groupe qui tourne dans le sens des aiguilles d'une montre ;
- Un groupe qui tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ou utiliser Grille de Rotation

4 Séquences de 10 minutes :

- ✓ Séquences 1-2-3 : rotation sur les matchs et sur le jeu.
- ✓ Séquence 4 : un match pour tout le monde (enlever le jeu et faire un match), par équité pour toutes les équipes.
- ✓ Possibilité de faire une 5^{ème} séquence de match en fonction du temps disponible et des conditions météorologiques.



Plateau Type à 8 équipes

Terrains de 30 m. x 20 m. / Buts 4 m. x 1m40

8 EQUIPES

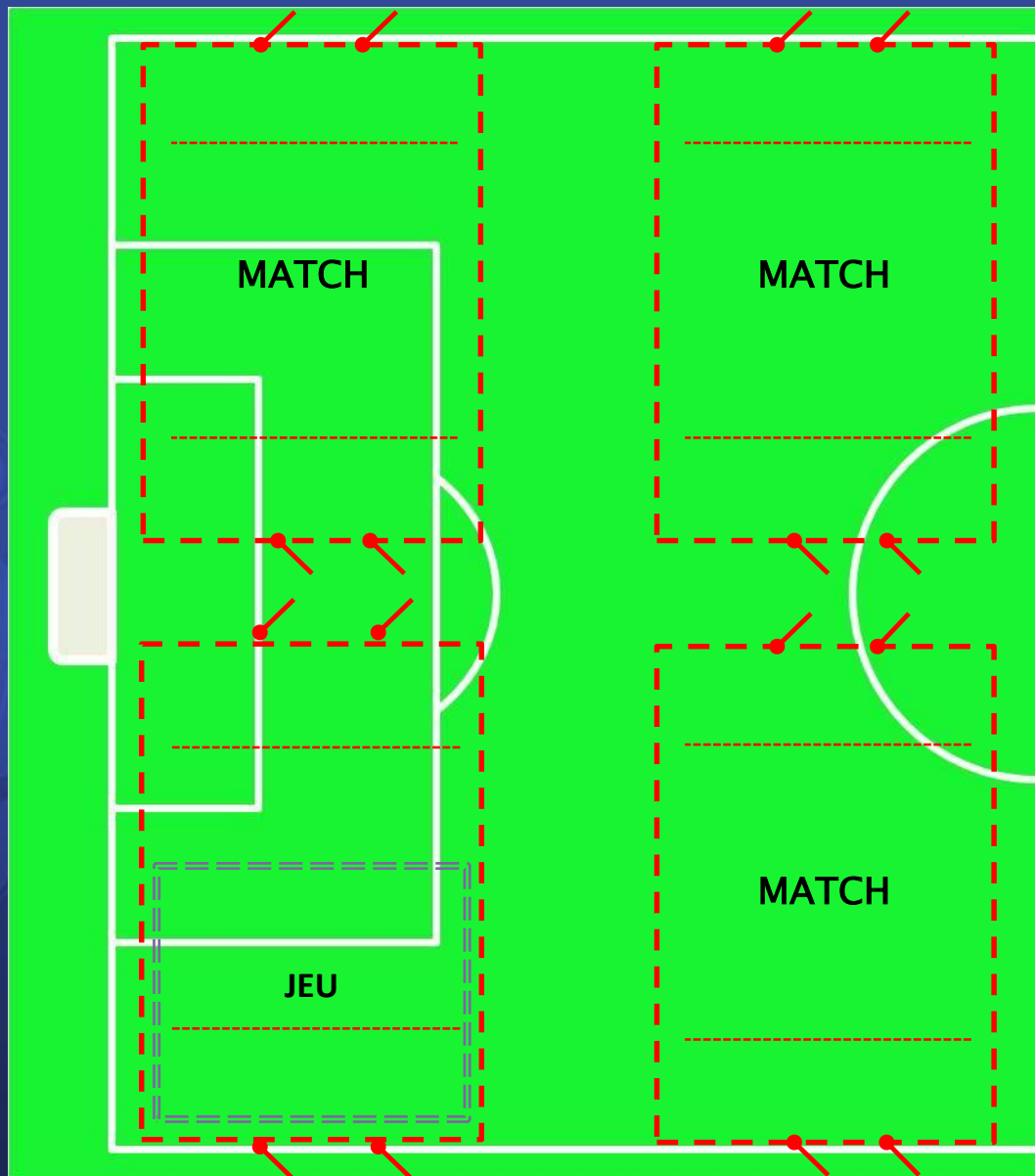
Définir 2 groupes d'équipes :

- Un groupe qui tourne dans le sens des aiguilles d'une montre ;
- Un groupe qui tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- Ou utiliser la grille de rotation.

4 Séquences de 10 minutes :

✓ Séquences 1-2-3 -4 : rotation sur les matchs et sur le jeu.

✓ Possibilité de faire une 5^{ème} séquence de match pour tout le monde (enlever le jeu) en fonction du temps disponible et des conditions météorologiques.



Plateau Type à 10 équipes

Terrains de 30 m. x 20 m. / Buts 4 m. x 1m40

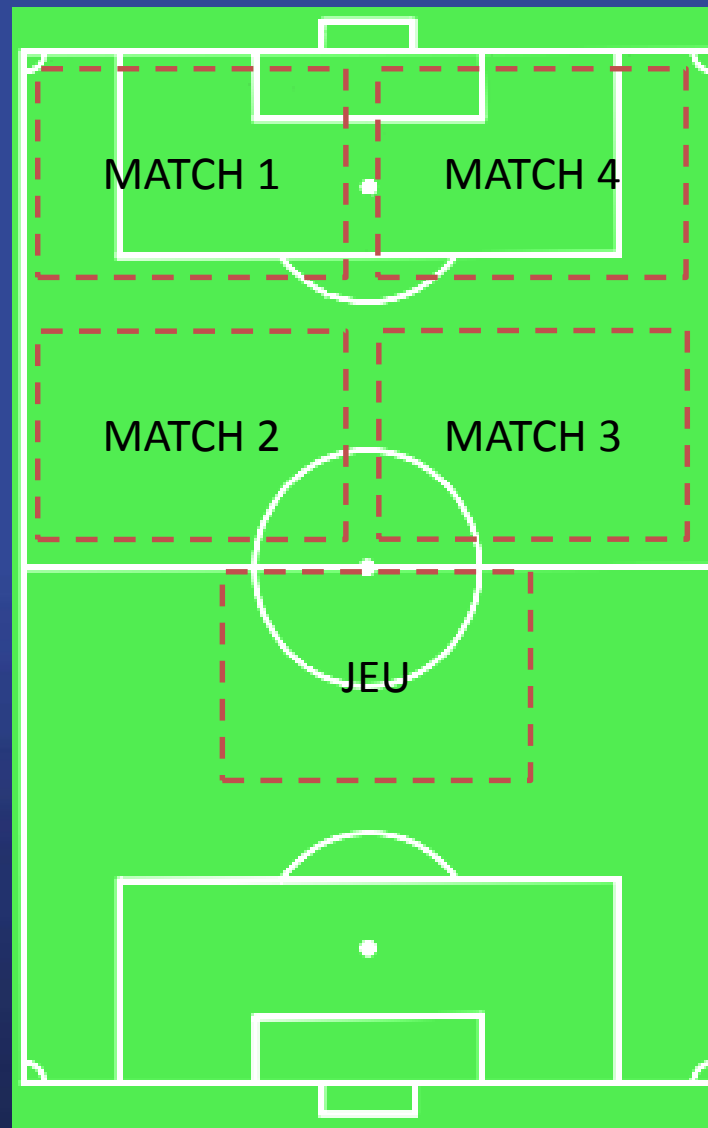
10 EQUIPES

Définir 2 groupes d'équipes :

- Un groupe qui tourne dans le sens des aiguilles d'une montre ;
- Un groupe qui tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- Ou utiliser la grille de rotation.

5 Séquences de 8 minutes :

- ✓ Séquences 1-2-3 -4-5 : rotation sur les matchs et sur le jeu.



Grille de Rotation à 6 ou 8 équipes

Grille à 6 équipes :

	Séquence 1	Séquence 2	Séquence 3	Séquence 4 Match
Match 1	A...../B.....	E..... /D.....	C..... /F.....	A..... /E.....
Match 2	C..... /D.....	A..... /F.....	E..... /B.....	C..... /F.....
Jeu	E..... /F.....	C..... /B.....	A..... /D.....	B..... /D.....

Répartitions des équipes :

A :
C :
E :

B :
D :
F :

Grille à 8 équipes :

	Séquence 1	Séquence 2	Séquence 3	Séquence 4
Match 1	A...../B.....	G..... /D.....	E..... /H.....	E..... /D.....
Match 2	C..... /D.....	A..... /F.....	G..... /F.....	G..... /B.....
Match 3	E..... /F.....	C..... /H.....	C..... /B.....	A..... /H.....
Jeu	G..... /H.....	B..... /E.....	A..... /D.....	C..... /F.....

Répartitions des équipes :

A :
C :
E :
G :

B :
D :
F :
H :



Grille de Rotation à 10 équipes

Grille à 10 équipes :

10 EQUIPES	Séquence 1	Séquence 2	Séquence 3	Séquence 4	Séquence 5
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
EQUIPE 6 :	T3	T3	T4	T3	J
EQUIPE 7 :	T3	T4	T3	J	T3
EQUIPE 8 :	T4	T4	J	T3	T4
EQUIPE 9 :	T4	J	T4	T4	T3
EQUIPE 10 :	J	T3	T3	T4	T4

Répartitions des équipes :

1 :
 3 :
 5 :
 7 :
 9 :

2 :
 4 :
 6 :
 8 :
 10 :

Le jeu – L'épervier

Catégorie :
U7

JEU
L'épervier
1

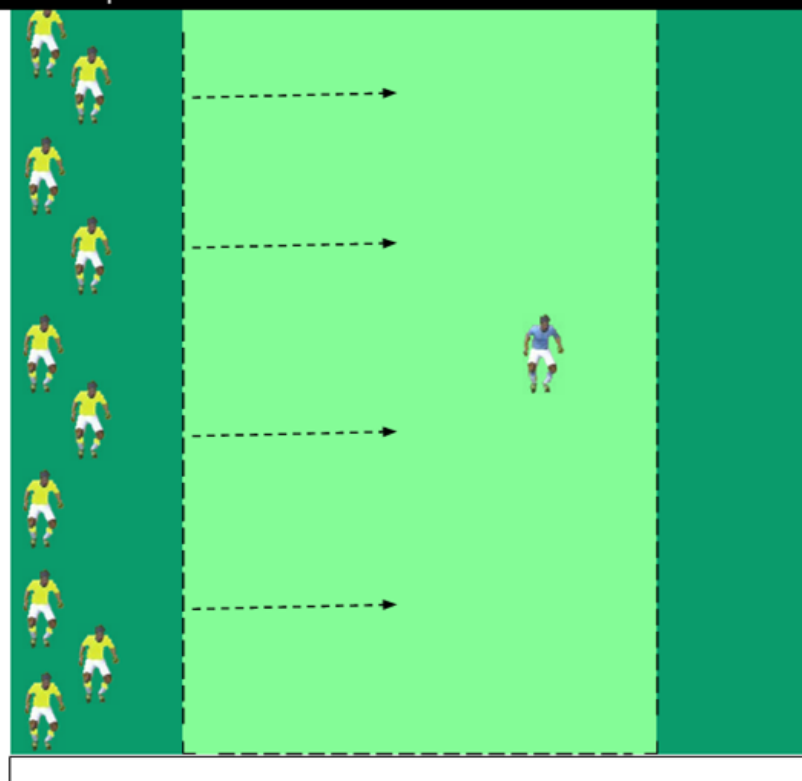
Espace :
40x20m

Effectif :
10

Durée :
10'



Descriptif	
Tâches	OBJECTIF
	Reconnaître l'espace de jeu
	BUT
	Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.
Éléments pédagogiques	CONSIGNES
	Les joueurs doivent aller dans la zone refuge sans se faire toucher ou attraper par le chasseur. Tous les éperviers attrapés deviennent des chasseurs et doivent se tenir la main.
	VARIABLES
	METHODE PEDAGOGIQUE
	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
VEILLER A :	
	Changer souvent de chasseur
	L'occupation de l'espace
	L'activité des enfants
	Encourager et valoriser





7 Règles d'or du parfait licencié



FAIR-PLAY

7 règles d'or du parfait licencié

1

Parce que je suis un "ambassadeur" de mon club et de mon sport, je me dois d'avoir une attitude exemplaire, sur le terrain et en dehors.

2

Je respecte mes coéquipiers, les éducateurs, les arbitres et les dirigeants lors d'une rencontre.

3

J'encourage mes coéquipiers, y compris s'il leur arrive de commettre une erreur.

4

Je cherche à progresser en respectant les règles du jeu, mes adversaires et l'esprit sportif.

5

Le football me permet de m'épanouir, de me sentir bien dans mon corps et, surtout, de prendre du plaisir sur le terrain.

6

Je suis ponctuel à l'entraînement et poli en toutes circonstances: je dis bonjour, je retire ma casquette et mes écouteurs...

7

Dans mon sport comme dans la vie, j'essaie de tendre vers le "toujours mieux" et cherche en permanence à progresser.

À toi de jouer!

Retrouve le numéro de la règle qui correspond à chaque valeur ci-dessous...

Exemple:

EXEMPLARITÉ

Règle n° 1

À toi de jouer:

RESPECT

Règle n° __

À toi de jouer:

PLAISIR

Règle n° __

À toi de jouer:

POLITESSE

Règle n° __

