



GUIDE DE LA PRATIQUE

SAISON 2026 - 2027





Corentin GAY
Assistant technique





SOMMAIRE

Vous trouverez à l'intérieur de ce guide U7 :

- **Le calendrier général** (page 3)
- **L'organisation de la pratique** (page 4)
- **La préparation et l'organisation des plateaux** (page 5)
- **La feuille d'engagement** (page 6)
- **Le compte rendu de plateau** (page 7)
- **Les feuilles de rotations** (page 8)
- **Le règlement** (page 19)
- **Les ateliers correspondant à la journée** (page 23)

CALENDRIER GENERAL

- **Samedi 19 septembre 2026 : Rentrée du foot**
 - Samedi 3 octobre 2026 : Plateau n°2
 - Samedi 17 octobre 2026 : Plateau n°3
- **Samedi 31 octobre 2026 : Festi Foot sur inscription**
 - Samedi 14 novembre 2026 : Plateau n°4
- **FUTSAL : entre le samedi 28 novembre 2026 et le dimanche 28 février 2027**
 - Samedi 13 mars 2027 : Plateau n°5
 - Samedi 27 mars 2027 : Plateau n°6
 - Samedi 10 avril 2027 : Plateau n°7
- **Samedi 24 avril 2027 : Festi Foot sur inscription**
 - Samedi 1^{er} mai 2027 : Plateau n°8
 - Samedi 22 mai 2027 : Plateau n°9
- **Samedi 12 / dimanche 13 juin 2027 : Journée Nationale des Débutants**



ORGANISATION DE LA PRATIQUE

Sur chaque plateau, hors actions évènementielles, les équipes ont rendez-vous à 9h30. Le plateau doit débuter à 10H00.

Un plateau U7 se déroule sur un terrain de foot à 11

Les circulaires apparaîtront sur le site du District et sur le FAL (Foot Animation Loisir) à J-10

L'objectif est que tout le monde accueille les plateaux durant la saison. **Chaque club organisera au minimum 2 plateaux dans la saison.**

Il est impératif de **prévenir le club recevant** ainsi que le district en cas de désistement ou de modification
→ **Avant jeudi soir si possible**

Cette saison, les plateaux s'organiseront comme ceci :

- Rendez-vous des équipes : **9h30**
- Début du plateau : **10h00**
- Fin du plateau : **11h30** (durée maximale d'un plateau : **1h30**)
- Nombre d'équipes : **De 8 à 16 équipes**

Afin de gagner du temps, les clubs doivent remplir leurs feuilles d'engagement à l'avance





PREPARATION ET ORGANISATION

Durant la semaine...

Anticiper au maximum la préparation du plateau !

Fiches d'organisation en fonction du nombre d'équipes
(Prévoir une absence, etc)

- **Compte rendu plateau U7** (doc principal)
- **Feuilles de rotations** pour chaque équipe
- **Feuilles d'engagement vierges**
- **Fiches ateliers**

Matériel terrain
(buts, coupelles, ballons, pharmacie, chasubles)

Ressources humaines

- Responsable plateau
- Responsables d'équipes
- Responsables ateliers

LE GOUTER

Celui-ci n'est pas imposé mais permet de renforcer le lien social entre tous et toutes et de **fidéliser nos licencié(e)s** !
Organisation par le club, par les parents, ...

Le jour J...

Respecter un timing précis pour être le mieux organisé possible !

8h15 : Installation des terrains et ateliers

9h00 : Réunion d'organisation interne : qui fait quoi ?

9h15 : Accueil des équipes + distribution 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 et ateliers

11h30 : Fin du plateau, rangement des terrains et du matériel, distribution du goûter par le club organisateur





FICHE ENGAGEMENT

Catégorie :

U7

U9

U8F

U11F

Club ou GJ : _____

N°	Nom	Prénom	Cocher si joueuse féminine	N° Licence	Equipes			
					A	B	C	D
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								

Nom du dirigeant équipe A : _____ N° Licence _____

Nom du dirigeant équipe B : _____ N° Licence _____

Nom du dirigeant équipe C : _____ N° Licence _____

Nom du dirigeant équipe D : _____ N° Licence _____

Je certifie avoir pris connaissance du règlement U7/U8F/U9/U11F et y adhère sans réserve

A _____ Le _____

Signatures des responsables d'équipes :

La fiche d'engagement est à rendre à l'organisateur du plateau

Document à retourner avec le compte rendu du plateau

COMPTE RENDU PLATEAU U7



Date :	Heure :	Lieu :
Club organisateur :		Nom du responsable :

CLUBS CONVOQUÉS	NBR D'ÉQUIPES CONVOQUÉES	NBR D'ÉQUIPES PRÉSENTES	NBR DE JOUEURS	SIGNATURES DES RESPONSABLES

ABSENCES ET MODIFICATIONS	
CLUBS EXCUSÉS OU MODIF AVANT VENDREDI 12h00 :	CLUBS NON EXCUSÉS OU MODIF JOUR J :

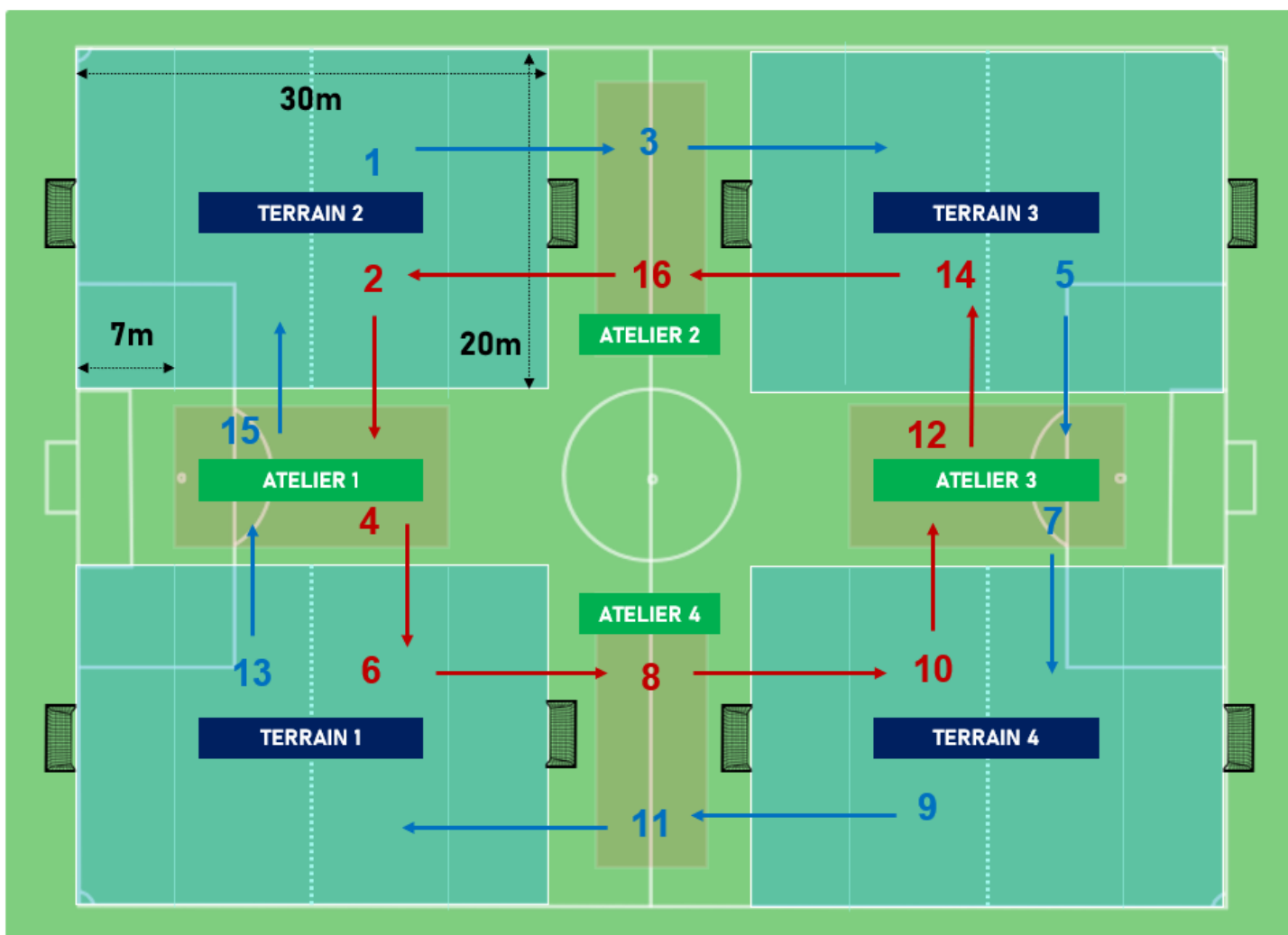
BILAN DU PLATEAU (cocher la case)				
	Insuffisant	Moyen	Satisfaisant	Parfait
CONDITIONS MÉTÉO				
MISE EN PLACE DU PLATEAU (installation, ...)				
DÉROULÉ DU PLATEAU (timing, rotations, ...)				
CLIMAT DU PLATEAU <u>SUR TERRAIN</u> (enfants, encadrement)				
CLIMAT DU PLATEAU <u>HORS TERRAIN</u> (parents)				
SATISFACTION GÉNÉRALE				
GESTION DES ATELIERS : Par le club recevant ☐ Educateurs en autonomie ☐				
NOMS DES ATELIERS :				

Compte rendu à déposer sur Footclubs dans Épreuves : Foot Animation Loisir

Déposer également les feuilles d'engagement de chaque équipe

DÉPOSER JUSQU'AU LUNDI 12h00

PLATEAU A 16 ÉQUIPES



Attribuer un numéro pour chaque équipe de 1 à 16
= Position de départ

Chaque équipe fait
4 matchs et 4 ateliers



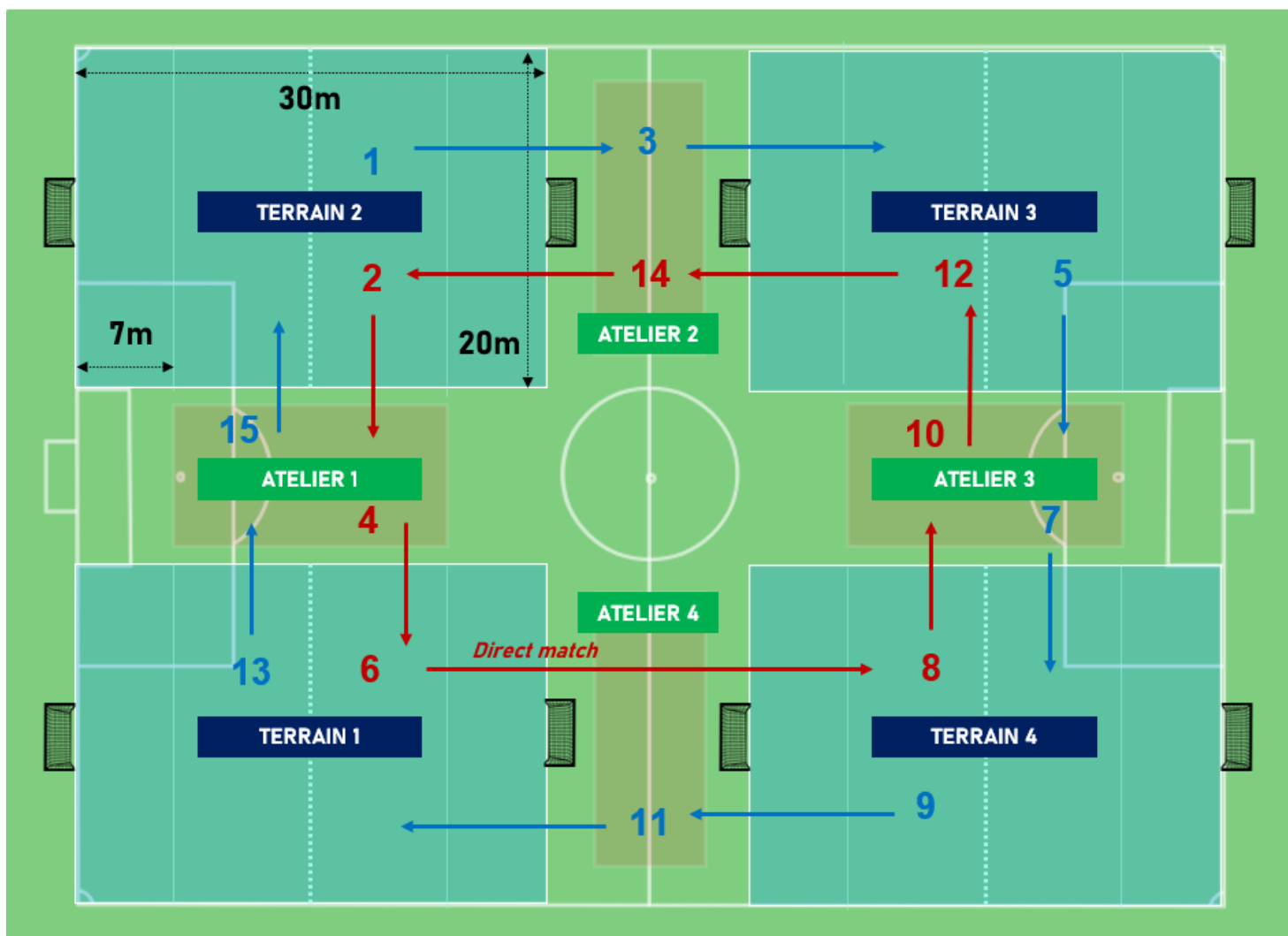
Equipe bleu : rotation flèches bleues
Equipe rouge : rotation flèches rouges

8 rotations de 7 minutes
(4min de pause entre chaque)

Atelier en double

Faire une variable pour l'un et l'autre variable pour le second
→ Apporter de la diversité

PLATEAU A 15 ÉQUIPES



Attribuer un numéro pour chaque équipe de 1 à 15
= Position de départ

Chaque équipe fait
4 matchs et 4 ateliers



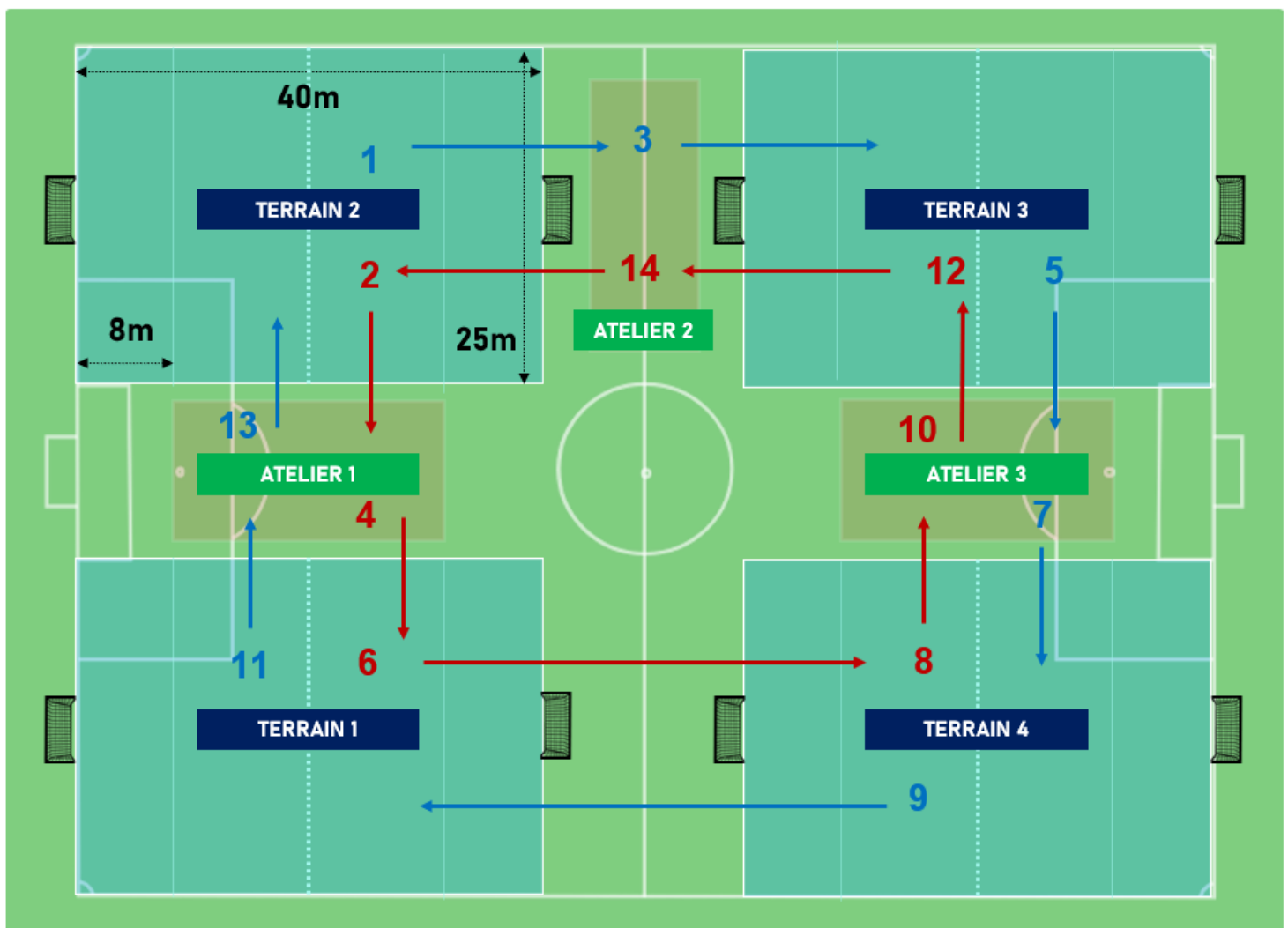
Equipe bleu : rotation flèches bleues
Equipe rouge : rotation flèches rouges
(Attention : pas d'atelier 4 pour les équipes rouges)

8 rotations de 7 minutes
(4min de pause entre chaque)

Atelier en double

Faire une variable pour l'un et l'autre variable pour le second
→ Apporter de la diversité

PLATEAU A 14 ÉQUIPES



Attribuer un numéro pour chaque équipe de 1 à 14
= Position de départ

Chaque équipe fait
4 matchs et 3 ateliers



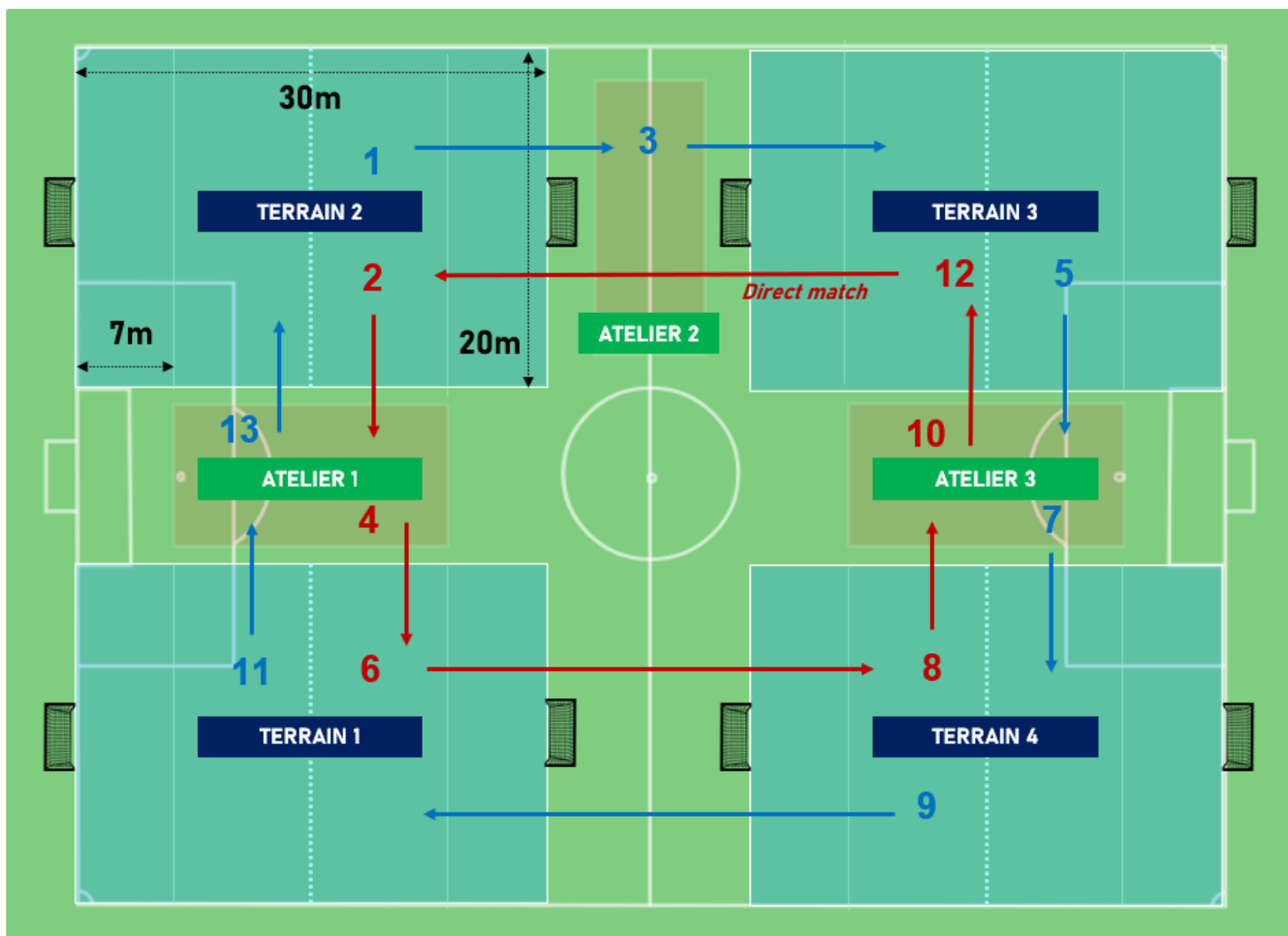
Equipe bleu : rotation flèches bleues
Equipe rouge : rotation flèches rouges

7 rotations de 8 minutes
(4min de pause entre chaque)

Atelier en double

Faire une variable pour l'un et l'autre variable pour le second
→ Apporter de la diversité

PLATEAU A 13 ÉQUIPES



Attribuer un numéro pour chaque équipe de 1 à 13
= Position de départ

Chaque équipe fait
4 matchs et 3 ateliers



Equipe bleu : rotation flèches bleues
Equipe rouge : rotation flèches rouges
(Attention : pas d'atelier 2 pour les équipes rouges)

7 rotations de 8 minutes
(4min de pause entre chaque)

Atelier en double

Faire une variable pour l'un et l'autre variable pour le second
→ Apporter de la diversité

PLATEAU A 12 ÉQUIPES



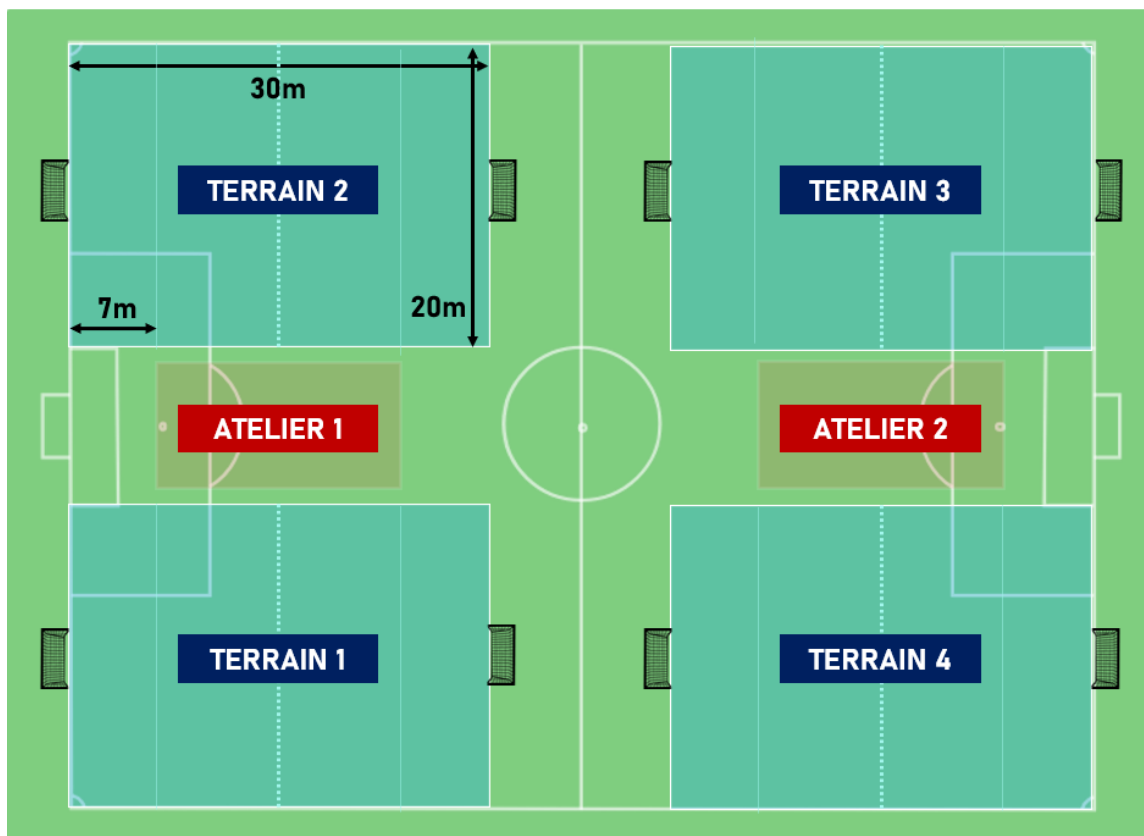
Attribuer un numéro pour chaque équipe de 1 à 12

Chaque équipe fait
4 matchs et 2 ateliers

6 rotations de 9 minutes
(4min de pause entre chaque)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 1
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 3	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2
ÉQUIPE 4	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 5	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 4
ÉQUIPE 6	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 4	Terrain 4	Atelier 2
ÉQUIPE 7	Terrain 3	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 4	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 8	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1
EQUIPE 9	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 3
EQUIPE 10	Atelier 2	Terrain 4	Terrain 4	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 4
EQUIPE 11	Terrain 4	Atelier 2	Terrain 4	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 3
EQUIPE 12	Terrain 4	Terrain 4	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 4	Atelier 1

PLATEAU A 11 ÉQUIPES



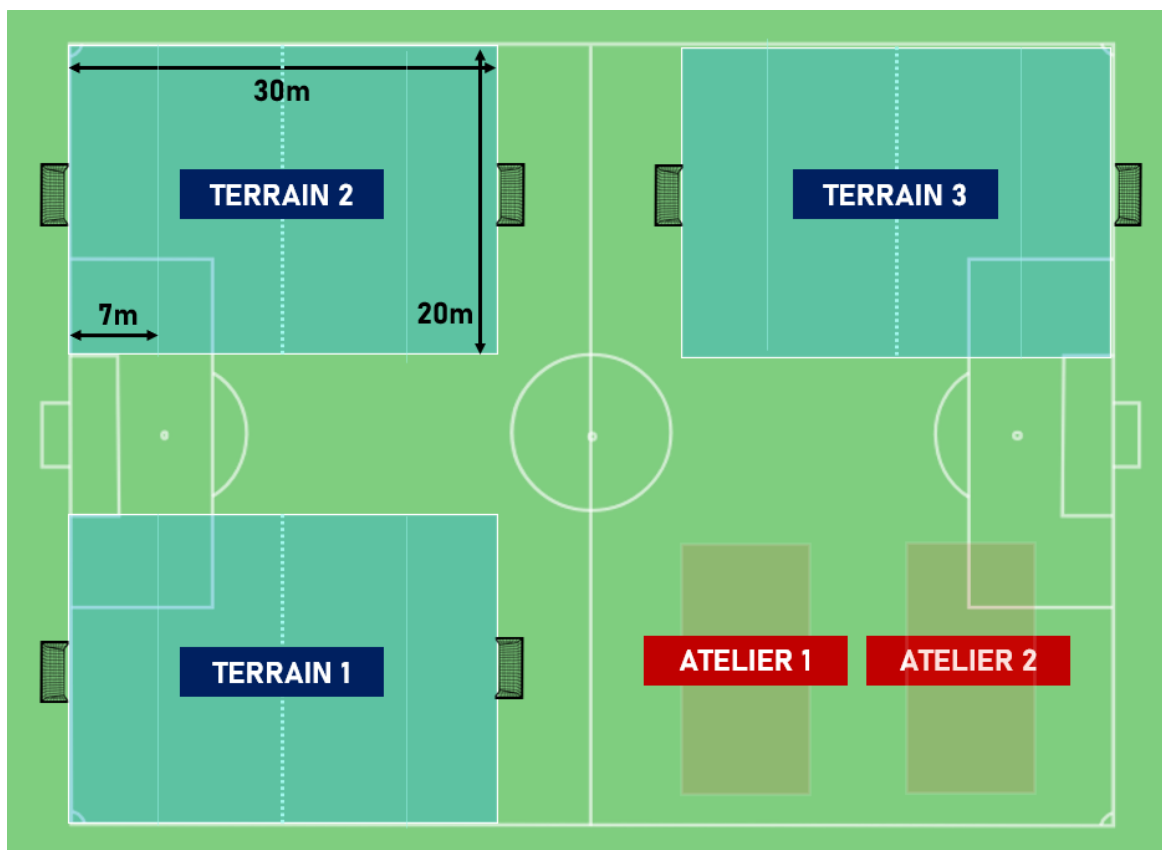
Attribuer un numéro pour chaque équipe de 1 à 11

Chaque équipe fait 4 matchs et 2 ateliers

6 rotations de 9 minutes
(4min de pause entre chaque)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 2	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 1
ÉQUIPE 3	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 1	Terrain 3	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 1	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 5	Terrain 2	Terrain 4	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 6	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 3	Atelier 1
ÉQUIPE 7	Terrain 3	Terrain 4	Terrain 4	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 8	Terrain 3	Terrain 1	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 3
EQUIPE 9	Terrain 4	Atelier 2	Terrain 4	Atelier 1	Terrain 4	Terrain 2
EQUIPE 10	Terrain 4	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 3
EQUIPE 11	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 4	Atelier 1

PLATEAU A 10 ÉQUIPES



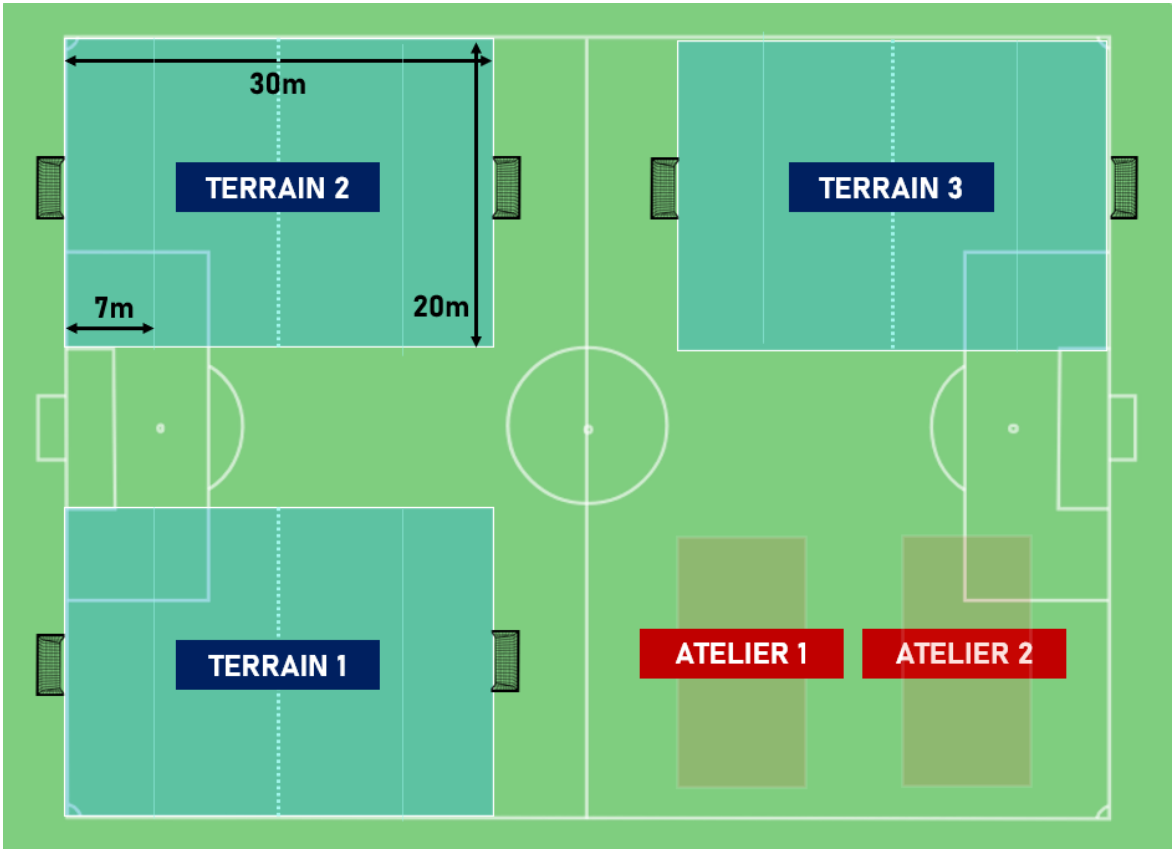
Attribuer un numéro pour chaque équipe de 1 à 10

Chaque équipe fait 3 matchs et 2 ateliers

5 rotations de 11 minutes
(4min de pause entre chaque)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 1
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 3
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 3	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 1	Atelier 1
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 1
ÉQUIPE 8	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2
EQUIPE 9	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 3
EQUIPE 10	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2

PLATEAU A 9 ÉQUIPES



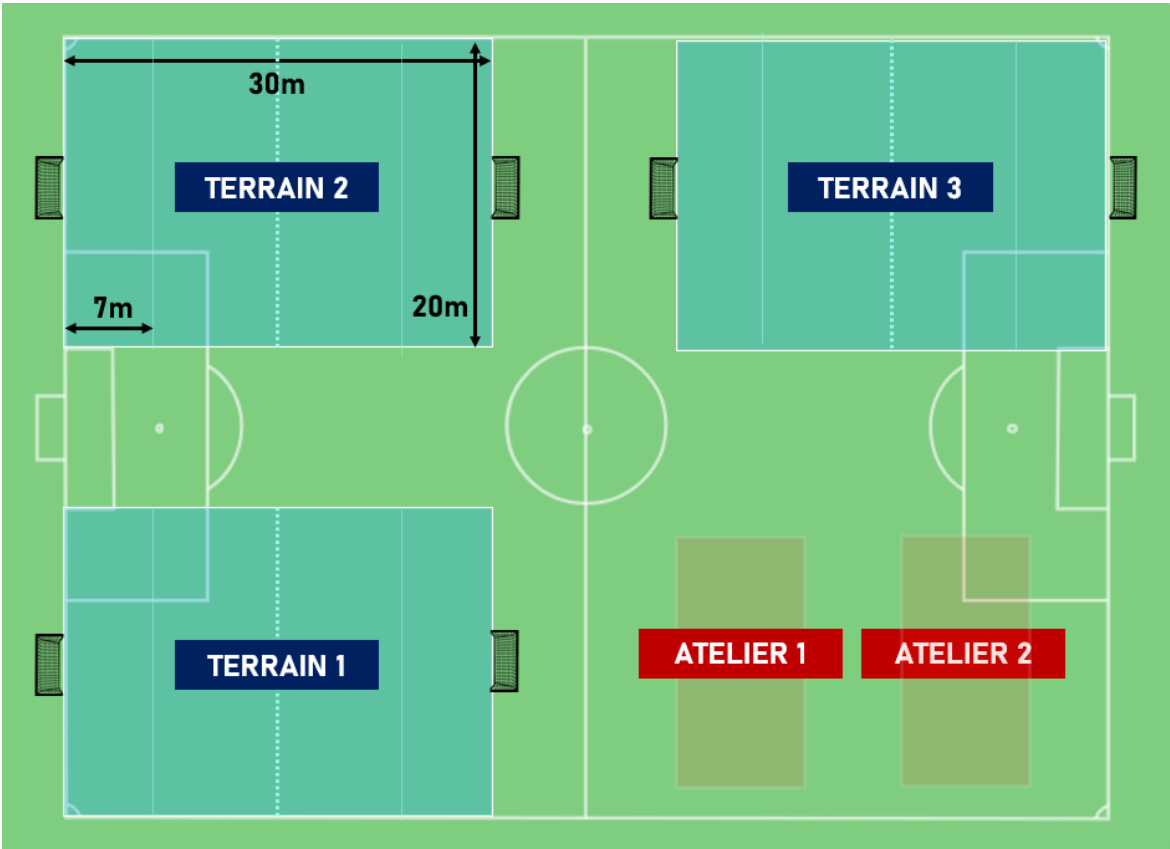
**Attribuer un numéro pour
chaque équipe de 1 à 9**

Chaque équipe fait
4 matchs et 2 ateliers

6 rotations de 9 minutes
(4min de pause entre chaque)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 2	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 1
ÉQUIPE 3	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 2
ÉQUIPE 4	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 5	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 3	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 6	Terrain 2	Terrain 3	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 3
ÉQUIPE 7	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 3
ÉQUIPE 8	Terrain 3	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 3	Terrain 2
EQUIPE 9	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 1	Atelier 1

PLATEAU A 8 ÉQUIPES



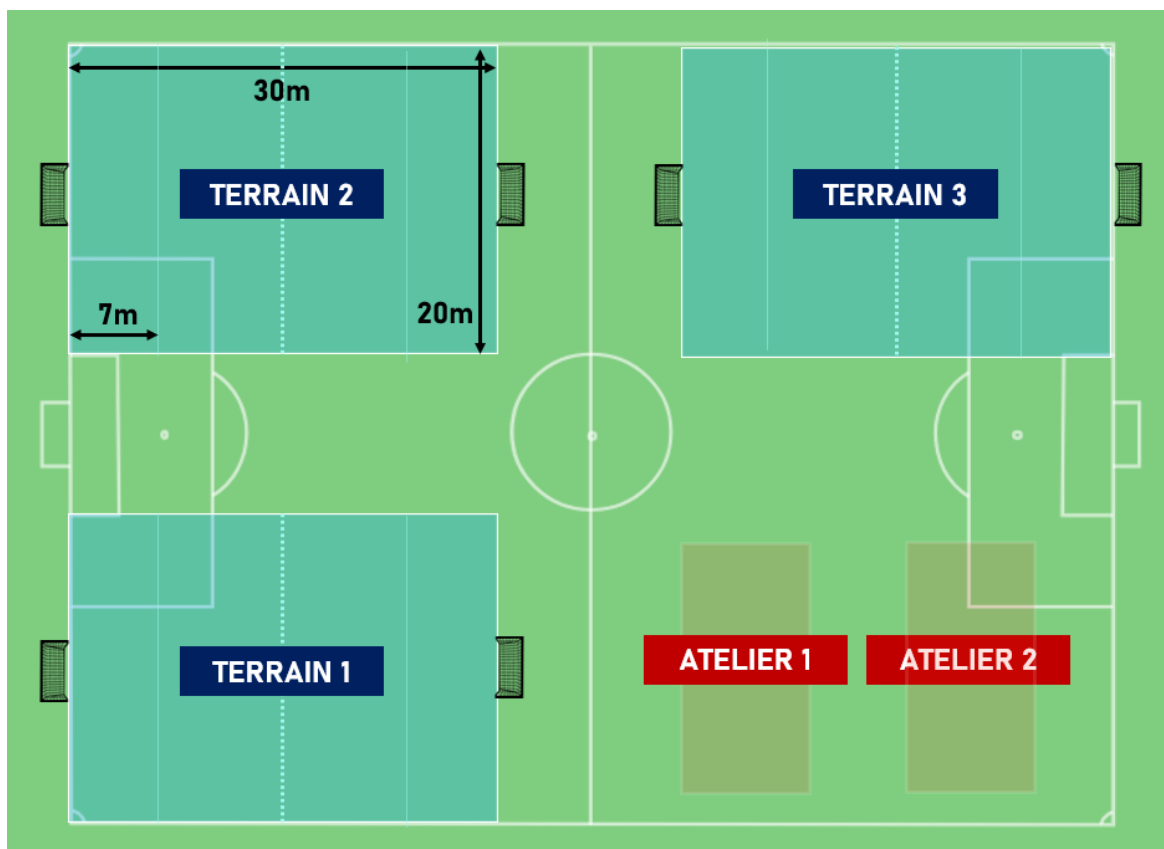
**Attribuer un numéro pour
chaque équipe de 1 à 8**

Chaque équipe fait
4 matchs et 2 ateliers

6 rotations de 9 minutes
(4min de pause entre chaque)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Atelier 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3	Terrain 1
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 3
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1
ÉQUIPE 7	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2
ÉQUIPE 8	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1

PLATEAU A 7 ÉQUIPES



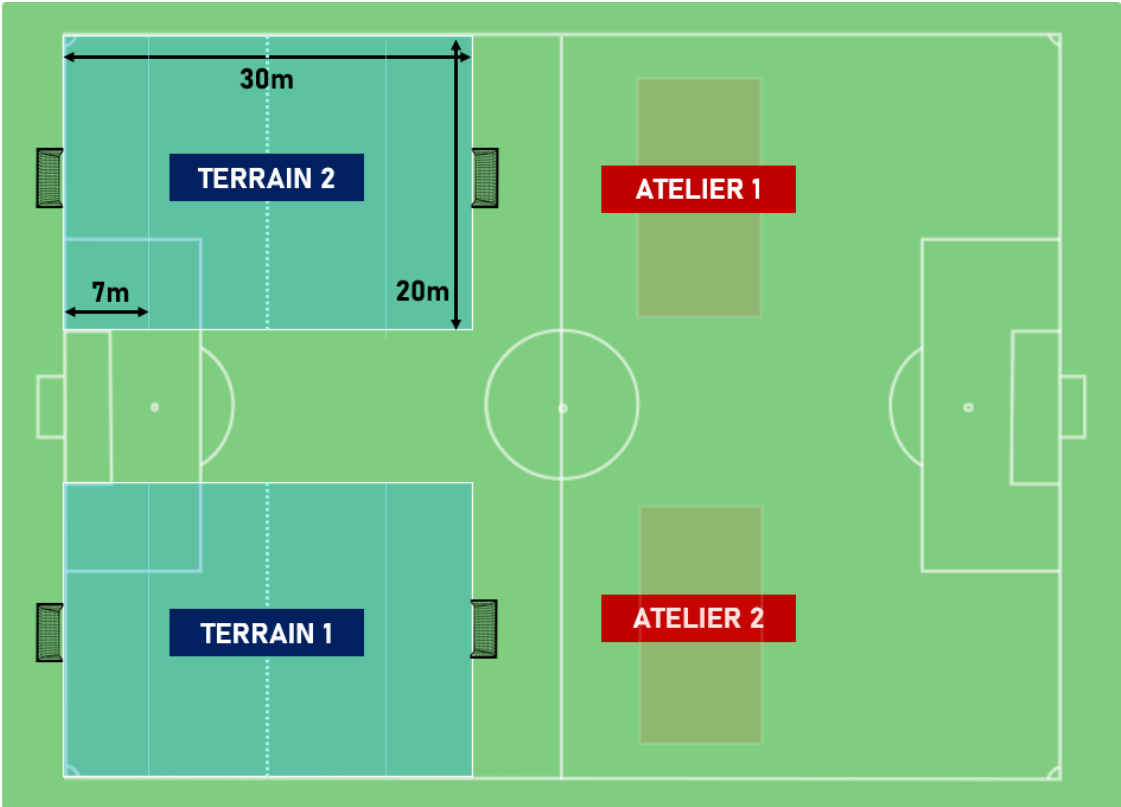
Attribuer un numéro pour chaque équipe de 1 à 7

Chaque équipe fait 4 matchs et 2 ateliers

6 rotations de 9 minutes
(4min de pause entre chaque)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 2
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 1

PLATEAU A 6 ÉQUIPES



**Attribuer un numéro pour
chaque équipe de 1 à 6**

Chaque équipe fait
4 matchs et 2 ateliers

6 rotations de 9 minutes
(4min de pause entre chaque)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 1
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 1
ÉQUIPE 5	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 6	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2

REGLEMENT

Joueurs et joueuses U6 nés en 2021, U7 nés en 2020 et U8 féminines nées en 2019 sont autorisées à participer au plateau U7.

Le joueur ou la joueuse doit être licencié(e) pour pouvoir participer aux plateaux

Taille du ballon : Taille 3.

Nombre de joueurs : Les matchs se déroulent obligatoirement à 4 contre 4 dont un gardien.

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.

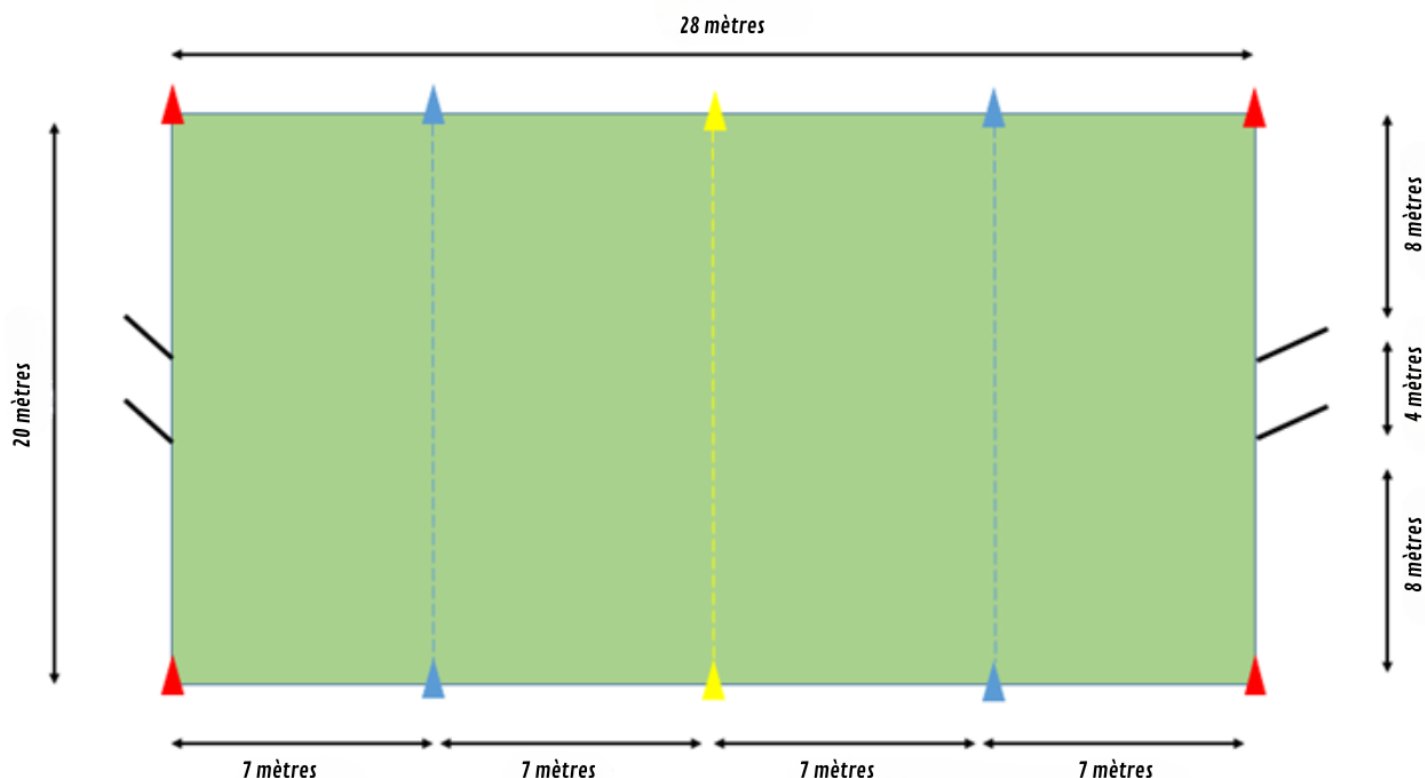
Mise en place de la relance protégée également suite à un arrêt du GB.

Les touches : Obligatoirement au pied. Adversaires à 4m. Possibilité de faire une passe ou de rentrer en conduite de balle (Interdiction de marquer avant d'avoir fait une passe).

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 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.

Terrain :





LES LOIS DU JEU U7, FOOT à 4

SAISON 2026 – 2027



LOI 1 : TERRAIN DE JEU

Le terrain doit avoir les dimensions suivantes : longueur 28 mètres, largeur : 20 mètres.

- 6 cônes positionnés à chaque coin (quatre) et au milieu des lignes de touches (deux), c'est-à-dire à hauteur de la ligne médiane (à 14 mètres des lignes de but).
- 4 cônes placés chacun à 7 mètres de chaque coin, sur la longueur du terrain, permettent, sans tracé particulier, de déterminer les 2 surfaces de réparation (zone protégée pour les relances du gardien de but).

Remarque : dans cette zone seulement, le gardien de but aura le droit de jouer à la main.

- **Pénalty :** à 7 mètres.
- **Les buts ont une largeur de 4 mètres** et une hauteur d'environ 1,50 mètre (Utilisation de deux constri-foot ou piquets).
- Les remises en jeu (6 mètres) s'effectuent avec **le ballon arrêté à un endroit libre au sein de la surface des 7m** (avant les 2 cônes qui délimitent la surface du gardien de but).

LOI 2 : BALLON

Ballon utilisé : numéro 3 convenablement gonflé.

LOI 3 : NOMBRE DE JOUEURS

Une équipe se compose de 4 joueurs dont un gardien de but et de 2 remplaçants maximum. Les remplacements peuvent se faire à n'importe quel moment de la partie. Les joueurs remplacés continuent à participer à la rencontre en qualité de remplaçants. Le joueur remplacé doit être sorti du terrain pour que le joueur remplaçant puisse entrer sur l'aire de jeu.

Lors du plateau, TOUS les joueurs (ou joueuses) doivent participer d'une façon égale et au maximum.

Les joueuses U8 F sont autorisées à jouer dans la catégorie U7.

LOI 4 : EQUIPEMENT DU JOUEUR

Identique à celui du jeu à onze.

Rappel : le port de protège-tibia est obligatoire.

LOI 5 : ARBITRE

Identique à celle du jeu à onze, mise à part qu'il est demandé un arbitrage **EDUCATIF** de l'extérieur du terrain ou à l'intérieur du terrain par l'un des deux éducateurs.

Rappel : L'arbitrage peut être assuré par tout licencié sous réserve qu'il connaisse bien les règles du Foot à 4. Privilégier l'arbitrage des jeunes par les jeunes.

LOI 6 : ARBITRES ASSISTANTS

Il n'y a pas d'arbitres assistants.

LOI 7 : DUREE DU PLATEAU

Le temps de jeu ne doit pas excéder 60 minutes (temps de matchs et de défis compris).

LOI 8 : COUP D'ENVOI ET REPRISE DE JEU

Identique à celle du jeu à onze sauf qu'**il est interdit de marquer directement sur l'engagement.**

Les joueurs adverses doivent se trouver à 4 mètres du ballon. L'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Rappel : le ballon est en jeu dès qu'il a été botté a clairement bougé, il peut être effectué vers l'avant ou l'arrière.

LOI 9 : LE BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

Identique à celle du jeu à onze.

Rappel : le ballon doit être sorti entièrement pour être considéré hors du jeu.

LOI 10 : BUT MARQUE

Identique à celle du jeu à onze. **Rappel : le ballon doit avoir franchi entièrement la ligne de but.**

LOI 11 : HORS JEU

Il n'y a pas de Hors-jeu.

LOI 12 : FAUTE ET COMPORTEMENT ANTI-SPORTIF

Identique à celle du football à onze, sous réserve des modifications suivantes :

1. Tous les coups francs prévus comme sanction ou reprise de jeu **sont directs.**

2. Le tacle est interdit.

3. Si l'arbitre considère la faute grave, il peut accorder à l'équipe adverse un pénalty à 6 mètres, lorsqu'un joueur :

- Commet intentionnellement une des 10 fautes référencées dans le coup franc direct.
- Enfreint avec persistance les Lois du jeu.
- Désapprouve par paroles ou par gestes les décisions de l'arbitre.
- Se rend coupable de conduite inconvenante.
- Tient des propos injurieux ou grossiers.
- Agit volontairement contre l'esprit du jeu, par exemple en jouant le ballon avec la main pour arrêter une attaque adverse ou en passant un croc en jambe à un adversaire, alors qu'il se trouve débordé.

4. Le gardien de but peut se saisir du ballon avec les mains sur une passe de son partenaire (uniquement en U9 et U7).

LOI 13 : COUPS FRANCS

Identique à celle du football à onze.

Toutefois, tous les coups francs sont directs, et la distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 4 mètres.

LOI 14 : RENTREE DE TOUCHE

La rentrée de touche s'effectue au pied, ballon arrêté sur la ligne à l'endroit où le ballon est sorti du terrain.

Le joueur a deux possibilités :

- Soit il effectue une passe au sol.
- Soit il rentre sur le terrain en conduite de balle.

Dans les deux cas, le joueur qui effectue la touche n'a pas le droit de marquer avant qu'un autre joueur (partenaire ou adversaire) touche le ballon.

La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse est de 4 mètres.

LOI 15 : COUP DE PIED DE BUT

Identique à celle du football à onze.

Le ballon est placé à un endroit libre au sein de la surface des 8 mètres, le ballon sera arrêté.

Cette remise en jeu devra obligatoirement être effectuée par le Gardien de But. Dans le cas contraire, elle sera à recommencer et devra être effectuée par ce dernier.

Distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe : Les adversaires seront situés derrière la ligne des 8 mètres.

La relance protégée à 7 mètres :

La relance protégée est mise en place lors de deux situations :

- Le gardien de but (GB) est en possession du ballon à la main à la suite d'un arrêt (le GB peut relancer à la main ou au pied sur un ballon posé au sol).
- La réalisation d'un coup de pied de but (uniquement au pied).

La zone protégée correspond à la largeur du terrain sur une longueur de 7 mètres.

Lors de la relance, l'équipe adverse devra se replacer entièrement derrière la zone protégée (ligne des 7 mètres).

Les partenaires du GB pourront se rendre dans la zone protégée afin de demander le ballon.

Les joueurs adverses pourront entrer dans la zone lors de trois situations :

- Le ballon est contrôlé ou touché par un partenaire du porteur de balle
- Le ballon franchi la ligne de la zone protégée
- Le ballon sort des limites du terrain

LOI 16 : COUP DE PIED DE COIN

Identique à celle du football à onze mais **la distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 4 mètres** au lieu de 9,15 mètres.



Planification et programmation des ateliers

Dates	Jeu 1 et Jeu 3	Jeu 2 et Jeu 4
19 septembre 2026	Ballon magique (2 contre 2)	Le Bateau Pirate
3 octobre 2026	Ballon magique (2 contre 2)	L'Epervier
17 octobre 2026	Ballon magique (3 contre 3)	1,2,3... Soleil
31 octobre 2026	Festi - Foot Thème HALLOWEEN (sur inscription)	
14 novembre 2026	Ballon magique (2 contre 2)	Les Déménageurs
13 mars 2027	Ballon magique (2 contre 2)	Le Ballon But
27 mars 2027	Ballon magique (3 contre 3)	Défendre son Château
10 avril 2027	Ballon magique (3 contre 3)	La balle au Capitaine
24 avril 2027	Festi - Foot Thème CARNAVAL (sur inscription)	
1 ^{er} mai 2027	Ballon magique (2 contre 2)	Duel 1c1
22 mai 2027	Funino	Finition
12/13 juin 2027	Journée Nationale des Débutants	



19 septembre

LE BALLON MAGIQUE (2 C 2)

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 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 la porte côté E2 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.

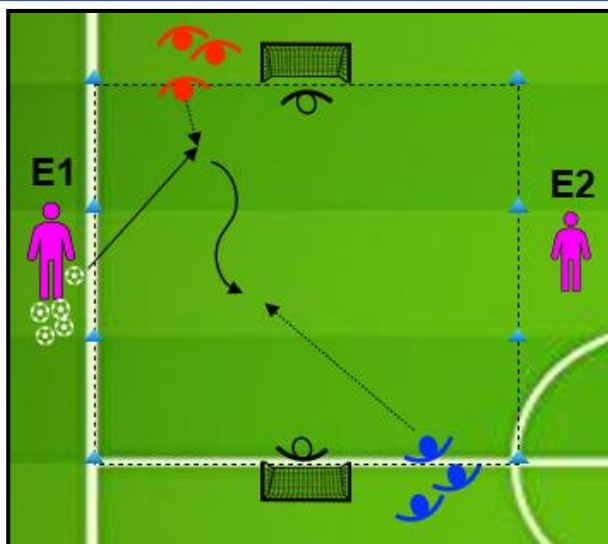
ROLE DE E2 :

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

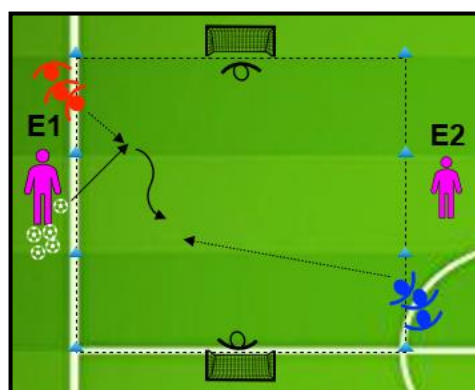
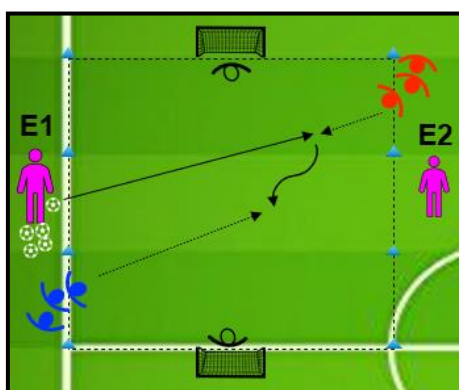
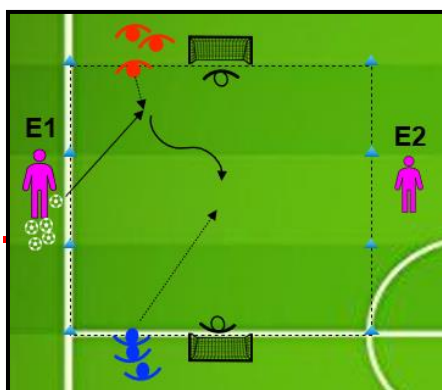
ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN

Dimensions du terrain :

- Longueur : 20m
- Largeur : 15m
- Largeur des buts : 4m



VARIANTES BALLON MAGIQUE (POSITIONNEMENT DES JOUEURS)



19 septembre

LE BATEAU PIRATE

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) donne le top départ pour les premiers joueurs de chaque équipe.
- Le joueur rouge doit passer dans une des deux portes bleues sans se faire toucher par le défenseur bleu.
 - S'il y parvient il marque un point pour son équipe.
 - Si le défenseur bleu touche le joueur rouge avant qu'il ne passe dans la porte, il doit à son tour essayer de passer dans la porte rouge sans se faire toucher par son adversaire (laisser une seule transition).
 - Si les joueurs sortent de l'espace de jeu la séquence s'arrête.
 - A la fin de la séquence, les deux joueurs se replacent dans leur colonne et deux autres joueurs se mettent en place.

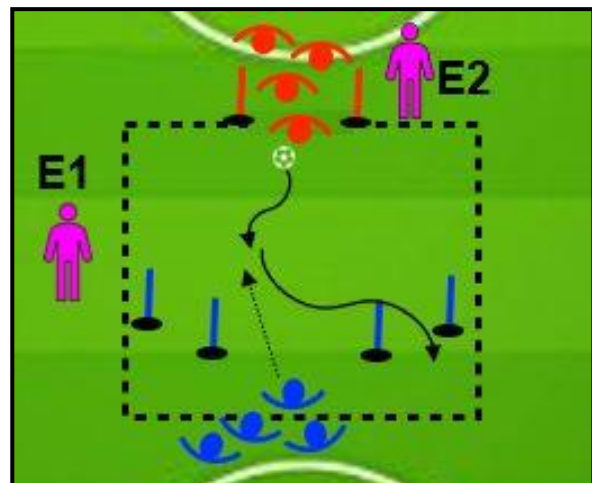
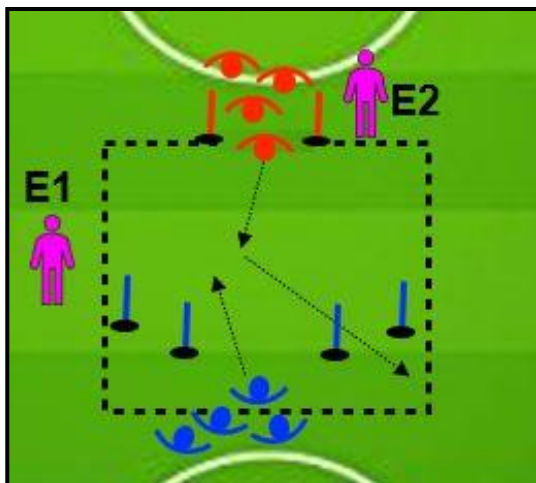
CONSEILS pour E1 :

- Veiller à la bonne position de départ des deux joueurs.
- Stimuler les joueurs pour apporter du dynamisme.
- Questionner les joueurs sur leur prise de décision.
- Intégrer les notions de feinte, de fausse piste...

ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Au bout de 2 passages par joueur, inverser les rôles attaquants/défenseurs.

ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN



Dimensions du terrain :

- Longueur : 15m
- Largeur : 10m
- Largeur des portes : 3m

3 octobre

LE BALLON MAGIQUE (2 C 2)

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 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 la porte côté E2 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.

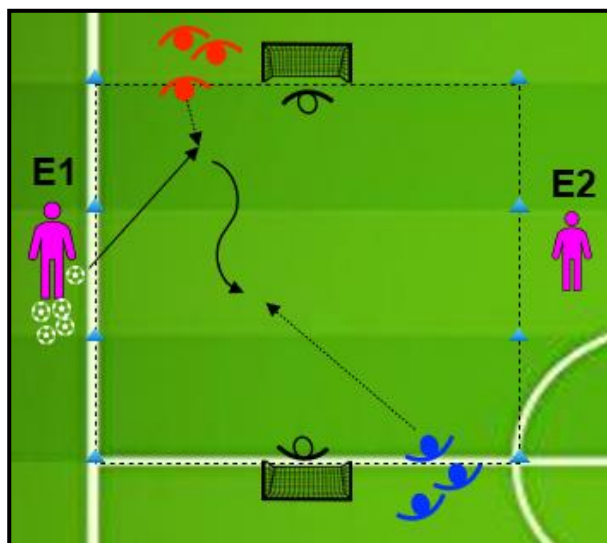
ROLE DE E2 :

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

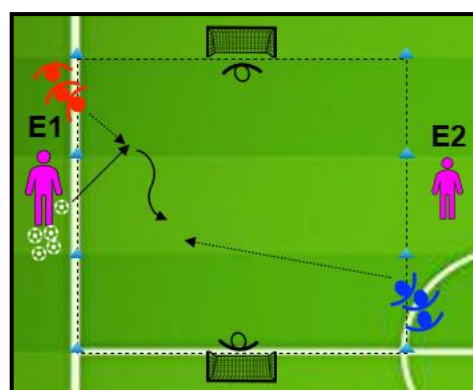
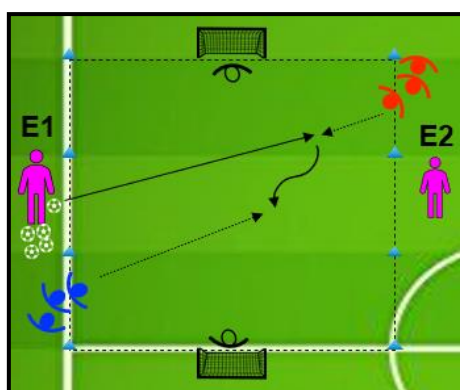
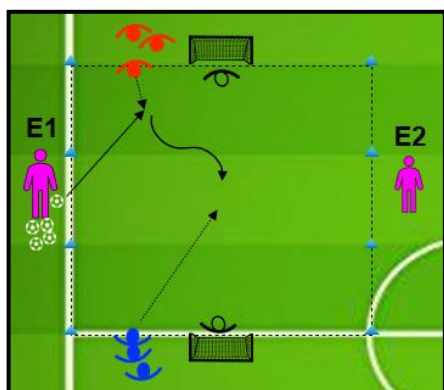
ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN

Dimensions du terrain :

- Longueur : 20m
- Largeur : 15m
- Largeur des buts : 4m



VARIANTES BALLON MAGIQUE (POSITIONNEMENT DES JOUEURS)



3 octobre

L'ÉPERVIER

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) donne le top départ pour les joueurs qui doivent traverser la zone.
 - Les joueurs noirs doivent traverser la zone sans se faire toucher par l'épervier.
 - S'il y parvient il se qualifie pour la manche suivante.
 - S'il se fait toucher, il devient épervier lors de la manche suivante.
 - Si un joueur sort de l'espace de jeu il devient épervier à la manche suivante.
 - Quand les éperviers deviennent nombreux, les répartir dans plusieurs zones afin de faciliter la tâche des joueurs noirs.
- ❓ Variante : faire la même chose mais avec un ballon pour chaque joueur avec pour objectif de traverser la zone en gardant la maîtrise du ballon.

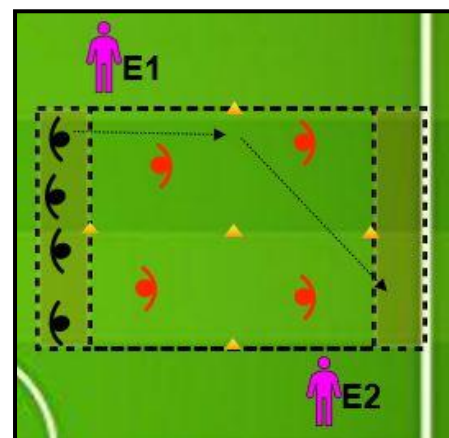
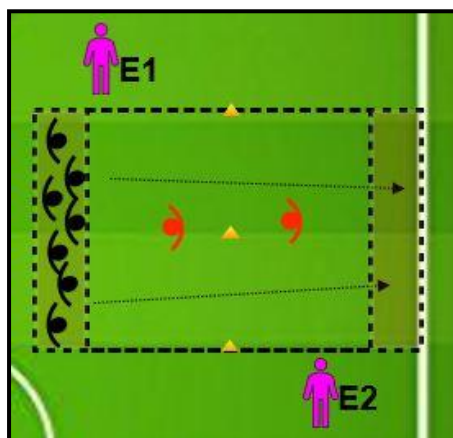
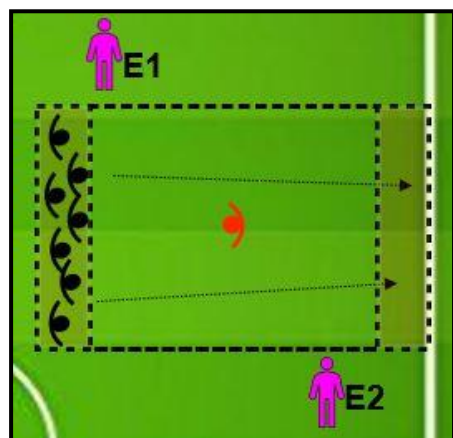
CONSEILS pour E1 :

- Veiller à la bonne position de départ des joueurs noir et des joueurs rouge
- Stimuler les joueurs pour apporter du dynamisme.
- Questionner les joueurs sur leur prise de décision.
- Intégrer les notions de feinte, de fausse piste...

ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- S'assure de la bonne répartition des éperviers dans les différentes zones.
- Veille au respect des règles
- Assure les rotations des éperviers entre les séquences.

ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN



1



2



3

Dimensions du terrain :

- Longueur : 15m
- Largeur : 10m
- Largeur des zones : 3m

17 octobre

LE BALLON MAGIQUE (3 C 3)

GRANDS PRINCIPES

- 1 Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou bleu (passe dans les pieds du joueur).
- 2 Les deux joueurs ayant le ballon doivent aller marquer dans le but adverse en éliminant les adversaires.
 - Si les adversaires récupèrent le ballon, ils tentent de marquer à leur tour.
 - Si le ballon est récupéré par le GB; relance à un de ses partenaires.
 - 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 la porte côté E2 et on recommence avec 4 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.

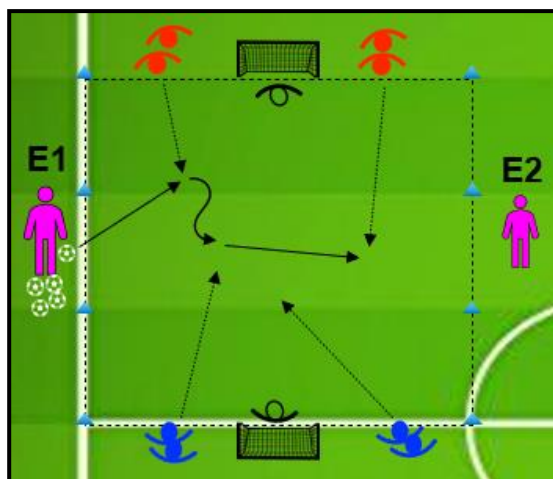
ROLE DE E2 :

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

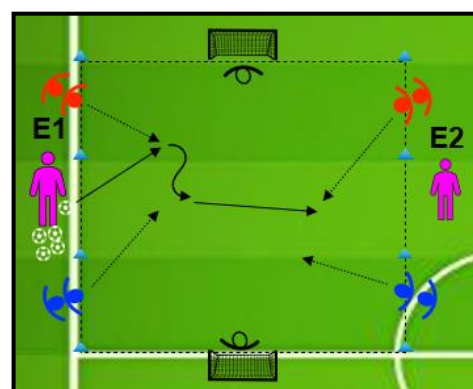
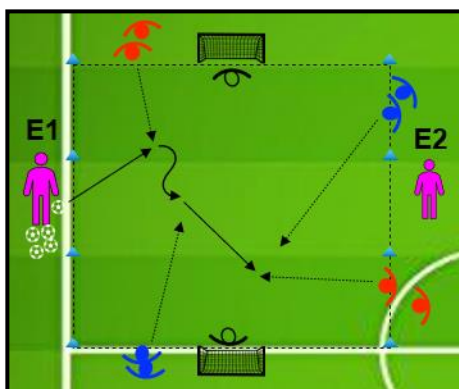
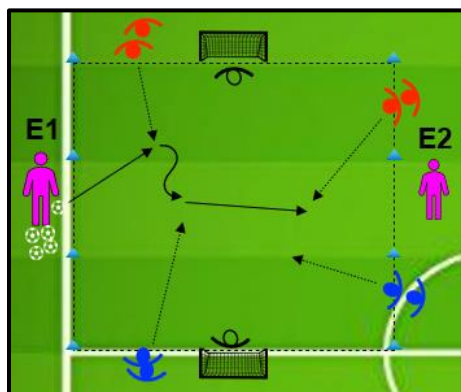
ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN

Dimensions du terrain :

- Longueur : 20m
- Largeur : 15m
- Largeur des buts : 4m



VARIANTES BALLON MAGIQUE (POSITIONNEMENT DES JOUEURS)



17 octobre

1, 2, 3... SOLEIL

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) donne le top départ au moment où il commence à compter.
 - Les joueurs noirs doivent traverser la zone en s'arrêtant à chaque 1,2,3 Soleil :
 - Le premier joueur qui parvient à atteindre la zone remporte un point.
 - S'il bouge après le 1,2,3 soleil, il doit repartir depuis le début.
 - S'il se trouve dans la seconde partie de la zone, il repart depuis les coupelles jaunes.
- ☐ Variante : faire la même chose mais avec des obstacles à contourner avant de pouvoir finir (ex : faire le tour d'un cerceau)

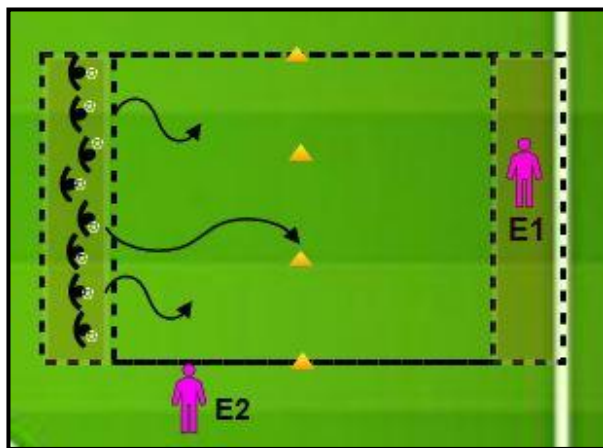
CONSEILS pour E1 :

- Veiller à la bonne position de départ des joueurs.
- Compter lentement pour faciliter la réussite des joueurs au départ, puis élever la difficulté au fil des passages.
- Faire preuve de bienveillance avec les joueurs.

ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Vérifie avec E1 que les joueurs ne bougent pas avant de pouvoir recommencer.
- Veille au respect des règles

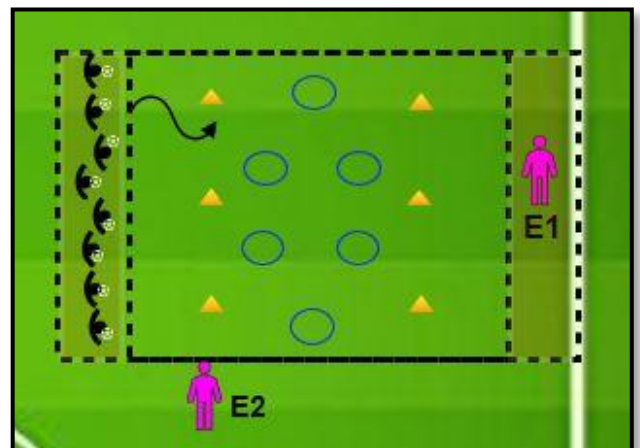
ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN



1



2



Dimensions du terrain :

- Longueur : 15m
- Largeur : 10m
- Largeur des zones : 3m

14
novembre

LE BALLON MAGIQUE (2 C 2)

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 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 la porte côté E2 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.

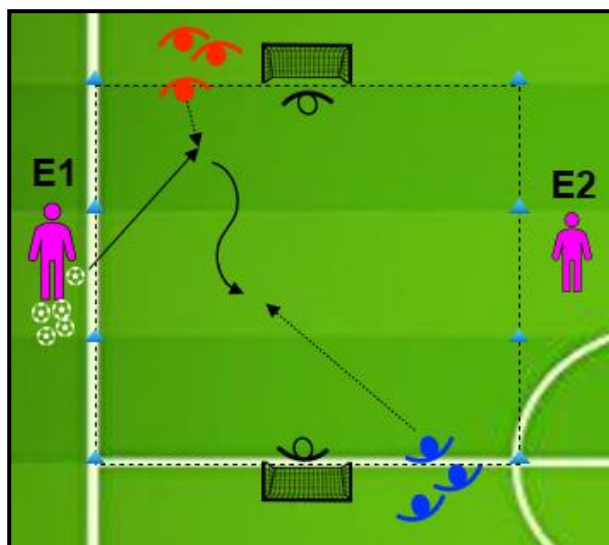
ROLE DE E2 :

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

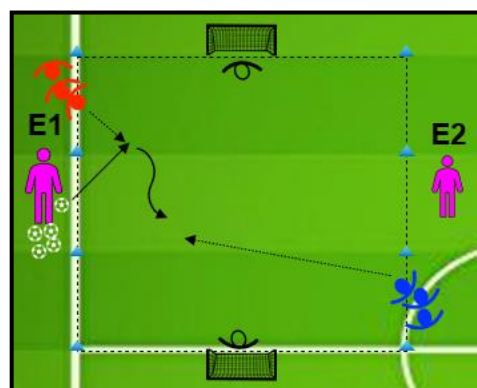
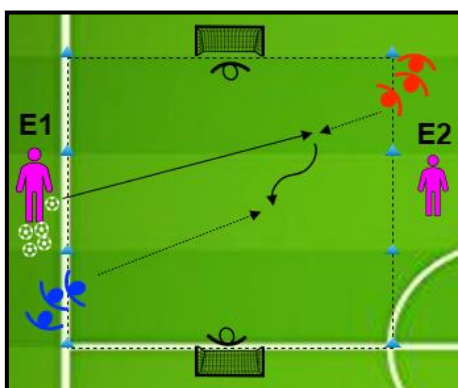
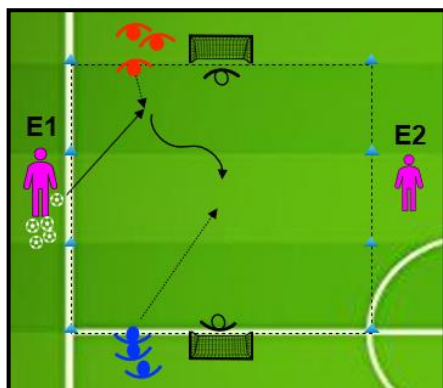
ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN

Dimensions du terrain :

- Longueur : 20m
- Largeur : 15m
- Largeur des buts : 4m



VARIANTES BALLON MAGIQUE (POSITIONNEMENT DES JOUEURS)



14
novembre

LES DÉMÉNAGEURS

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) donne le top départ de la séquence
 - Les joueurs doivent aller chercher les ballons dans la maison adverse pour les ramener dans leur propre maison :
 - Un joueur ne peut prendre qu'un seul ballon à la fois.
 - Il est interdit de défendre sur un adversaire.
 - A la fin de la séquence, l'équipe qui a le plus de ballon dans sa zone remporte la manche.
- ☐ Variante : faire la même chose mais avec un cône à contourner avant de revenir dans sa zone avec le ballon.

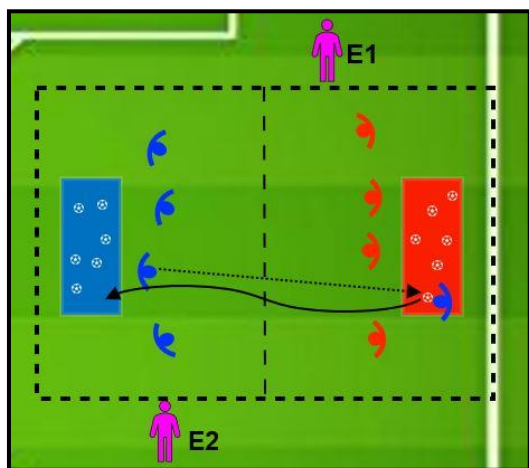
CONSEILS pour E1 :

- Veiller à la bonne position de départ des joueurs.
- Réguler pendant la séquence, respect des règles.
- Stimuler les joueurs.
- Faire preuve de bienveillance avec les joueurs.

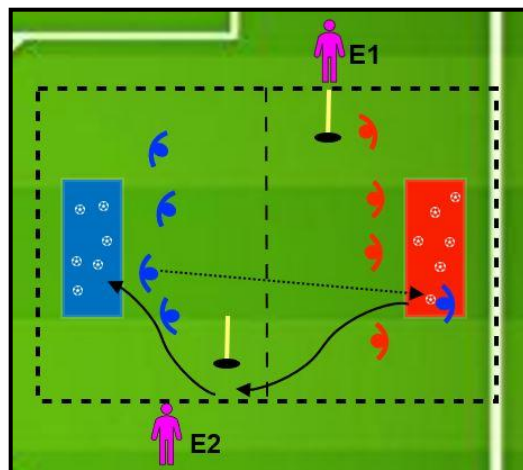
ROLE DE E2 :

- Conseiller, guider les joueurs
- Gérer le temps de chaque séquence (faire pour que les deux équipes gagnent au moins une manche chacune)
- Veiller au respect des règles

ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN



1



2

Dimensions du terrain :

- Longueur : 20m
- Largeur : 15m
- Taille des zones : 2x5m

13 mars

LE BALLON MAGIQUE (2 C 2)

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 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 la porte côté E2 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.

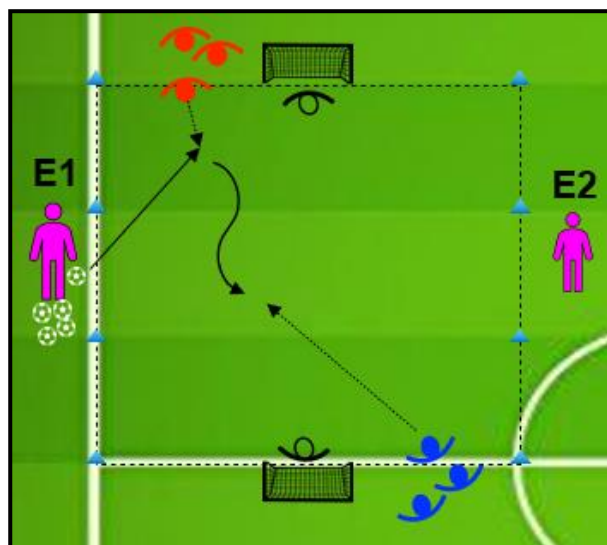
ROLE DE E2 :

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

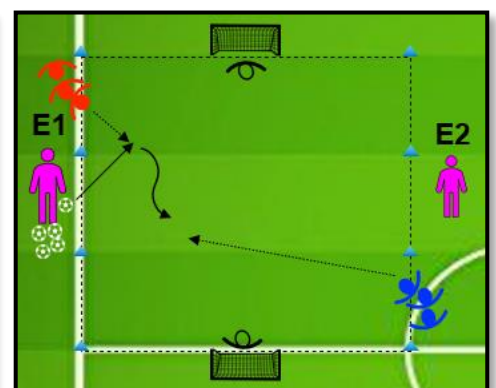
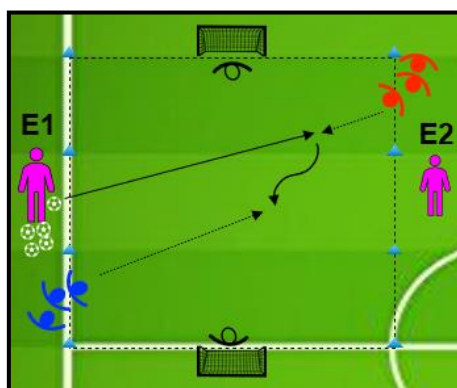
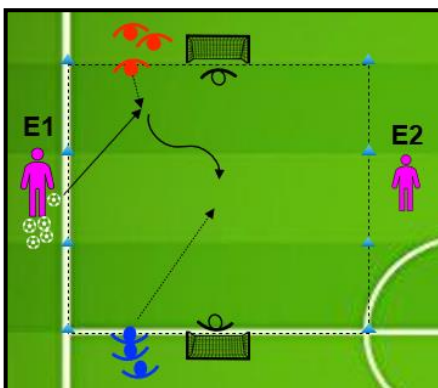
ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN

Dimensions du terrain :

- Longueur : 20m
- Largeur : 15m
- Largeur des buts : 4m



VARIANTES BALLON MAGIQUE (POSITIONNEMENT DES JOUEURS)



13 mars

LE BALLON BUT

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) lance l'action avec deux joueurs de chaque équipe sur le terrain.
 - L'équipe en possession du ballon doit marquer en réalisant une passe ou un tir dans le but, il est possible de marquer dans les deux sens du but.
 - Lorsque l'équipe adverse récupère le ballon elle doit à son tour tenter de marquer.
 - Si le ballon sort des limites du terrain le jeu reprend par une touche (rentré par une passe ou en conduite).
 - Lorsqu'un but est marqué le jeu reprend par une des deux zones jaune.
- ☐ Variante : faire évoluer le nombre de joueurs sur le terrain (trois contre trois, puis quatre contre quatre)

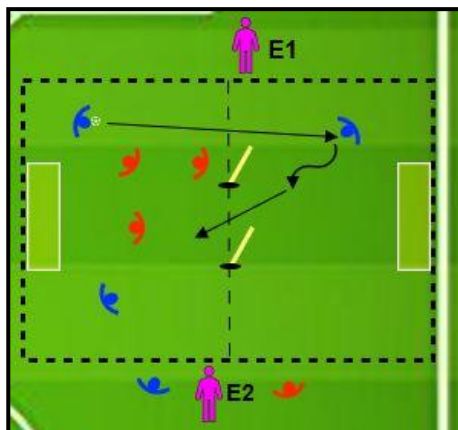
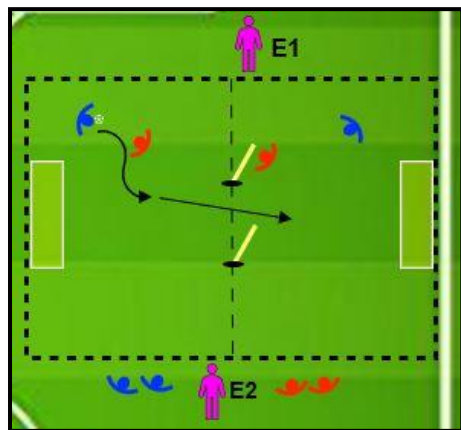
CONSEILS pour E1 :

- Veiller au respect du règle du jeu.
- Stimuler les joueurs pour apporter du dynamisme.
- Questionner les joueurs sur les zones du terrain à utiliser.
- Intégrer les notions de déplacements, d'occupation de l'espace.

ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Gestion des rotations entre les joueurs.
- Veille au respect des règles
- Gestion du temps pour la mise en place des variantes.

ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN



1



2



3

Dimensions du terrain :

- Longueur : 20m
- Largeur : 15m
- Largeur du but : 4m

27 mars

LE BALLON MAGIQUE (3 C 3)

GRANDS PRINCIPES

- 1 Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou bleu (passe dans les pieds du joueur).
- 2 Les deux joueurs ayant le ballon doivent aller marquer dans le but adverse en éliminant les adversaires.
 - Si les adversaires récupèrent le ballon, ils tentent de marquer à leur tour.
 - Si le ballon est récupéré par le GB; relance à un de ses partenaires.
 - 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 la porte côté E2 et on recommence avec 4 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.

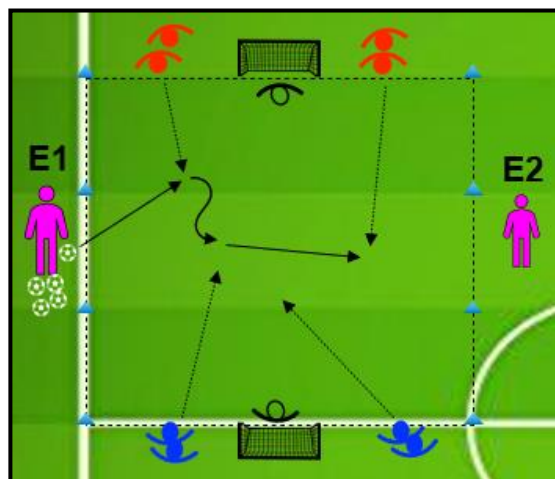
ROLE DE E2 :

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

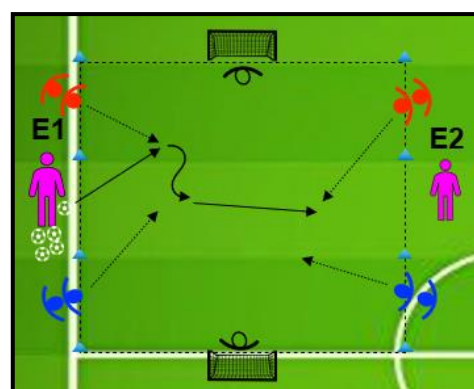
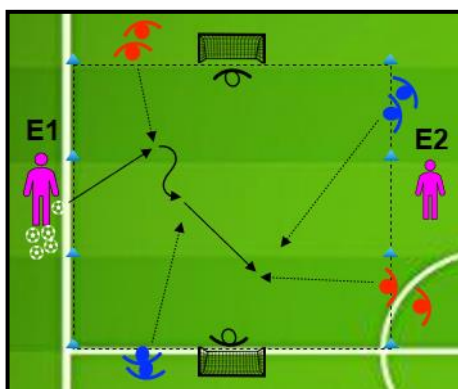
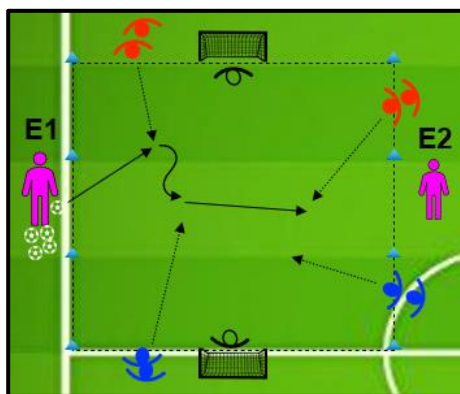
ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN

Dimensions du terrain :

- Longueur : 20m
- Largeur : 15m
- Largeur des buts : 4m



VARIANTES BALLON MAGIQUE (POSITIONNEMENT DES JOUEURS)



27 mars

DÉFENDRE SON CHÂTEAU

GRANDS PRINCIPES

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

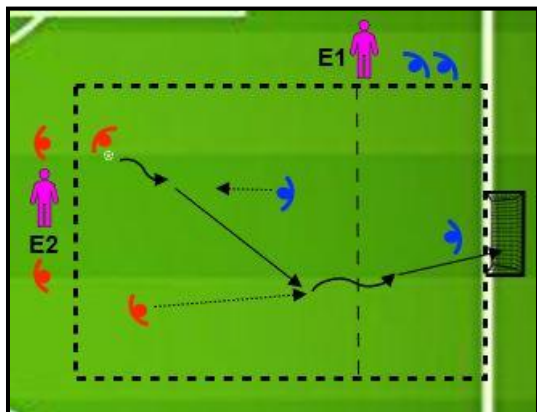
CONSEILS pour E1 :

- Veiller au respect du règle 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 déplacements, de démarquage, d'occupation de l'espace.
- Gère les rotations entre les défenseurs.

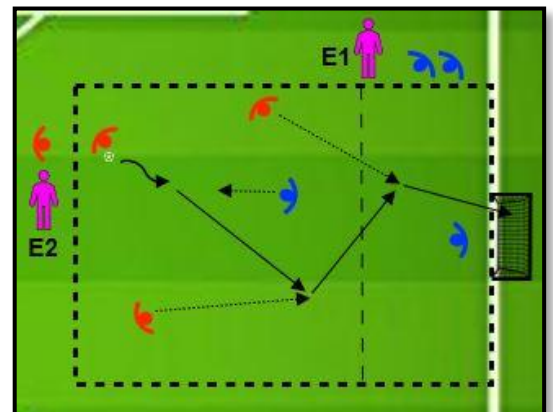
ROLE DE E2 :

- 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.

ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN



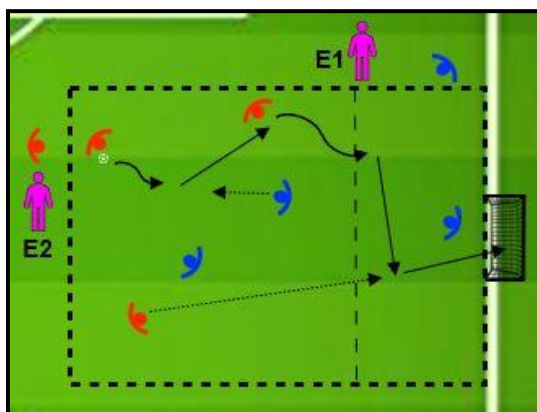
1



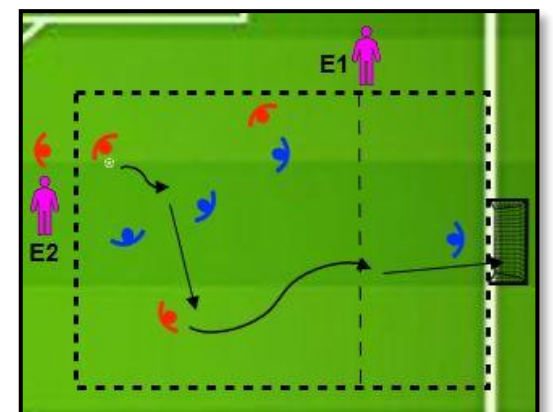
2

Dimensions du terrain :

- Longueur : 20m
- Largeur : 15m
- Largeur des buts : 4m
- Zone à 6m du but



3



4

10 avril

LE BALLON MAGIQUE (3 C 3)

GRANDS PRINCIPES

- 1. Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou bleu (passe dans les pieds du joueur).
- 2. Les deux joueurs ayant le ballon doivent aller marquer dans le but adverse en éliminant les adversaires.
 - Si les adversaires récupèrent le ballon, ils tentent de marquer à leur tour.
 - Si le ballon est récupéré par le GB; relance à un de ses partenaires.
 - 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 la porte côté E2 et on recommence avec 4 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.

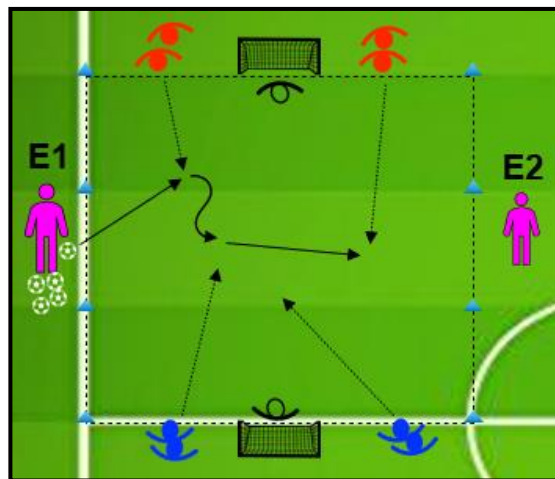
ROLE DE E2 :

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

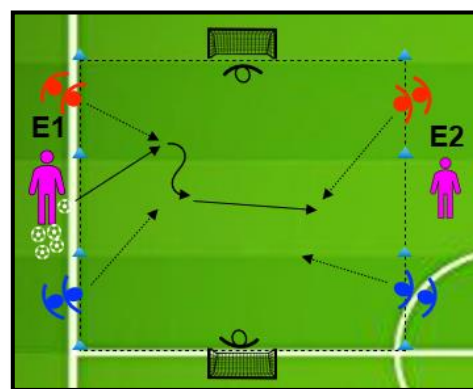
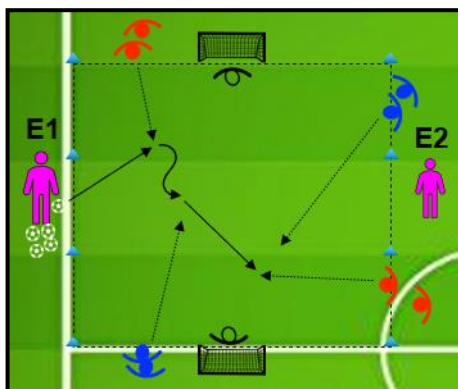
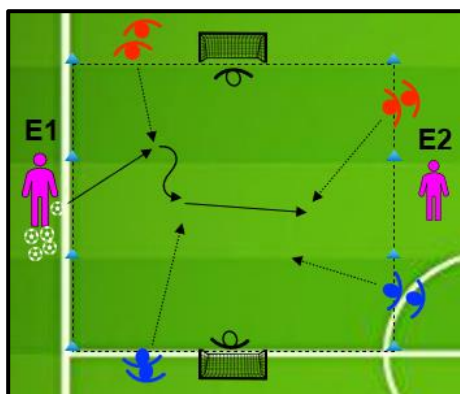
ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN

Dimensions du terrain :

- Longueur : 20m
- Largeur : 15m
- Largeur des buts : 4m



VARIANTES BALLON MAGIQUE (POSITIONNEMENT DES JOUEURS)



10 avril

LA BALLE AU CAPITAINE

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) lance l'action en donnant le ballon à l'une des deux équipes.
 - L'équipe en possession du ballon doit, pour marquer un point, réussir à faire une passe au « capitaine » de son équipe situé dans la zone rouge.
 - Si l'équipe rouge marque un point, le ballon est donné à l'équipe bleu qui tentera de faire la même chose en essayant de trouver leur « capitaine ».
 - Si le ballon sort des limites du terrain, reprendre le jeu par une touche (rentrer par une passe ou en conduite).
- 📌 Variantes :
- Positionner deux capitaines, un de chaque côté, avec pour objectif de passer d'un capitaine à l'autre pour marquer un point.

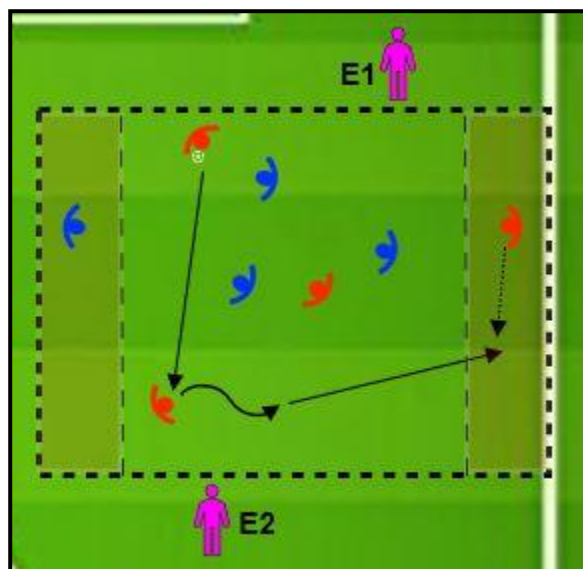
CONSEILS pour E1 :

- Veiller au respect du règle du jeu.
- Stimuler les joueurs pour apporter du dynamisme.
- Questionner les joueurs sur les zones du terrain à utiliser.
- Intégrer les notions de déplacements, d'occupation de l'espace.

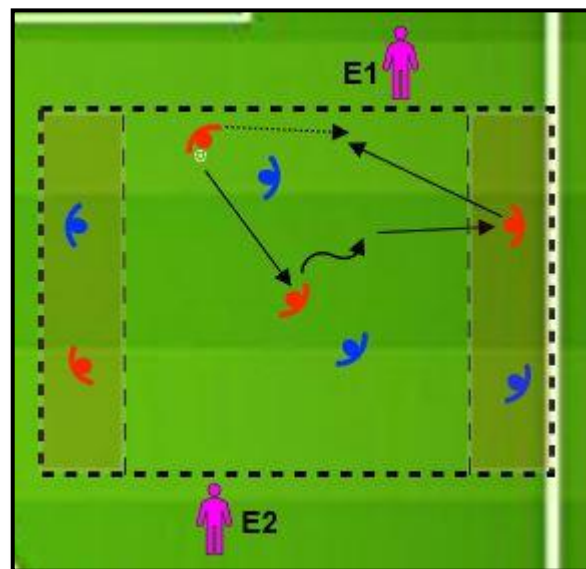
ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Gestion des rotations entre les capitaines.
- Veille au respect des règles.
- Gestion du temps pour la mise en place des variantes.

ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN



1



2

Dimensions du terrain :

- Longueur : 20m
- Largeur : 15m
- Taille des zones : 3x15m

1^{er} mai

LE BALLON MAGIQUE (2 C 2)

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1^{er} 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 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 la porte côté E2 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.

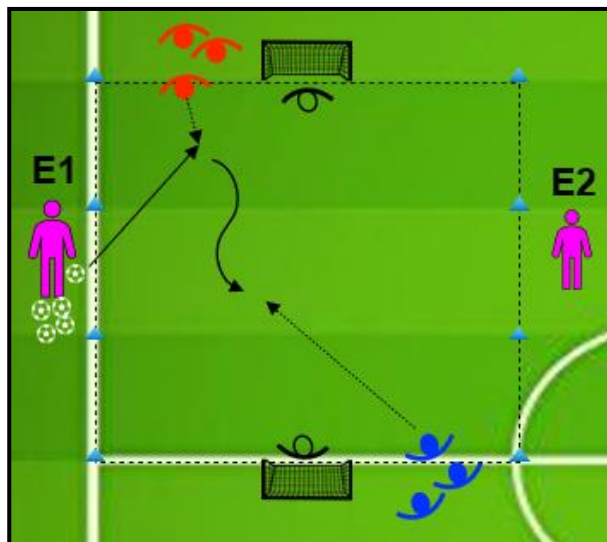
ROLE DE E2 :

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

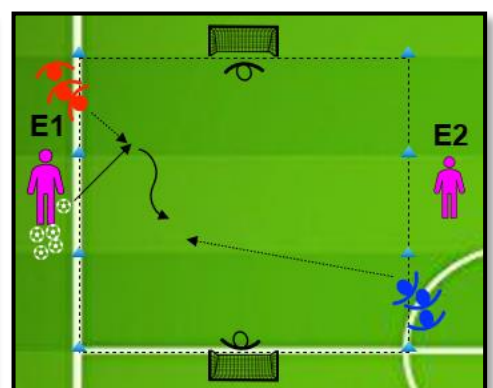
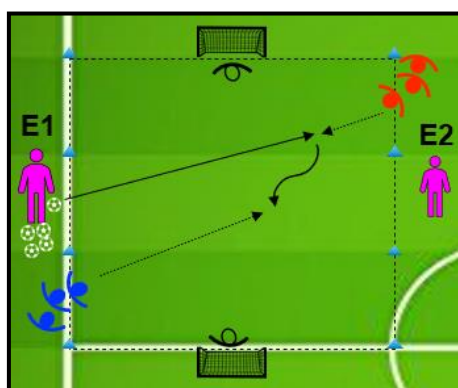
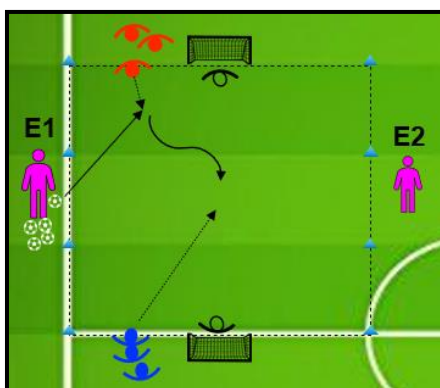
ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN

Dimensions du terrain :

- Longueur : 20m
- Largeur : 15m
- Largeur des buts : 4m



VARIANTES BALLON MAGIQUE (POSITIONNEMENT DES JOUEURS)



DUEL UN CONTRE UN

GRANDS PRINCIPES

- Les joueurs des deux équipes se positionnent à côté de leur but respectif.
- Un joueur de chaque équipe rentre dans le terrain pour disputer le un contre un.
- L'éducateur E2 donne le ballon à un des deux joueurs, qui tente d'aller marquer dans le but adverse.
- Si le défenseur récupère le ballon il peut à son tour aller marquer.
- Une séquence ne doit pas durer plus de 15 secondes.
- Obligation de franchir la ligne blanche pour pouvoir marquer.
- Variante :
 - Départ sur le côté du terrain avec la possibilité de marquer dans les deux buts.
 - Une équipe commence avec le ballon, puis une fois que tous les joueurs sont passés c'est au tour de l'autre équipe de commencer avec le ballon.

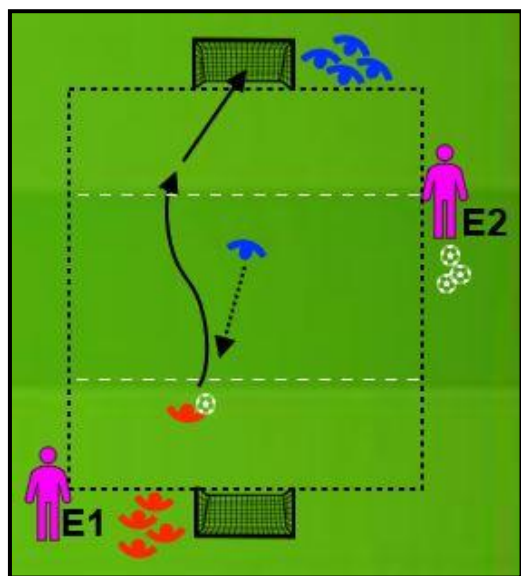
ROLE pour E1 :

- Gestion des départs pour l'équipe positionnée de son côté.
- Comptage des points
- Corrige et conseille les joueurs sur les actions.

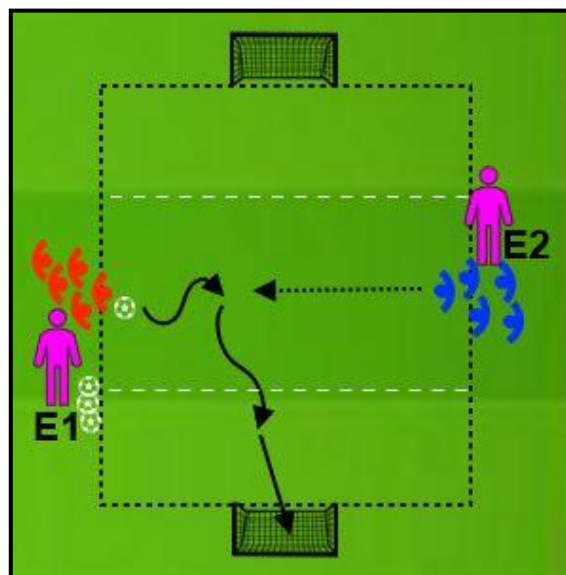
ROLE DE E2 :

- Met les ballons en jeu.
- Gestion des départs pour l'équipe positionnée de son côté.
- Anime et fait vivre l'atelier.

ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN



1



2

Dimensions du terrain :

- Longueur : 15m
- Largeur : 8m

22 mai

FUNIÑO

GRANDS PRINCIPES

- Jeu à trois contre trois dans l'espace délimité, les autres joueurs en attente au bord du terrain.
- Chaque équipe dispose de deux buts à attaquer et deux buts à défendre.
- Une séquence dure 2 minutes, à la fin de chaque séquence, les deux équipes effectuent les changements (possibilité d'ajuster le rapport de force entre les équipes).
- Pour marquer, un point si je réalise une passe dans l'une des deux portes, deux points si je passe en conduite de balle et que je parviens à arrêter le ballon derrière la porte.

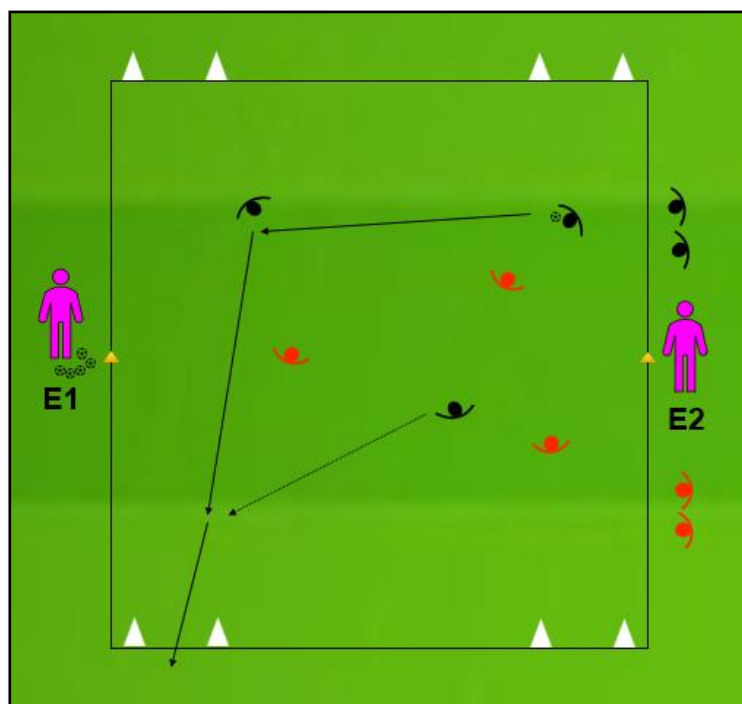
CONSEILS pour E1 :

- Gère l'alimentation en ballon pour garantir un temps de jeu effectif suffisant.
- Gère le temps des rotations (2 minutes)
- Conseil, encourage et valorise les joueurs.

ROLE DE E2 :

- Anime le jeu, encourage, stimule les joueurs.
- Gère les rotation entre chaque séquence.
- Compte les points

ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN



Dimensions zone centrale :

- Longueur : 20m
- Largeur : 12m

GRANDS PRINCIPES

- Les joueurs se positionnent sur les repères (coupelles), plus gardiens dans les buts.
- L'éducateur E2 donne le départ pour les deux premiers joueurs.
- Le joueur part en conduite de balle et tir dans la zone identifiée.
- Après le tir le joueur doit aller toucher une coupelle blanche avant de recevoir une passe de son partenaire pour un second tir.
- Le tireur se positionne ensuite à la passe, et le passeur revient avec un ballon au départ.
- Comptage des points :
 - Un point par but marqué.
 - Un point bonus pour le joueur qui termine ses deux tirs en premier.

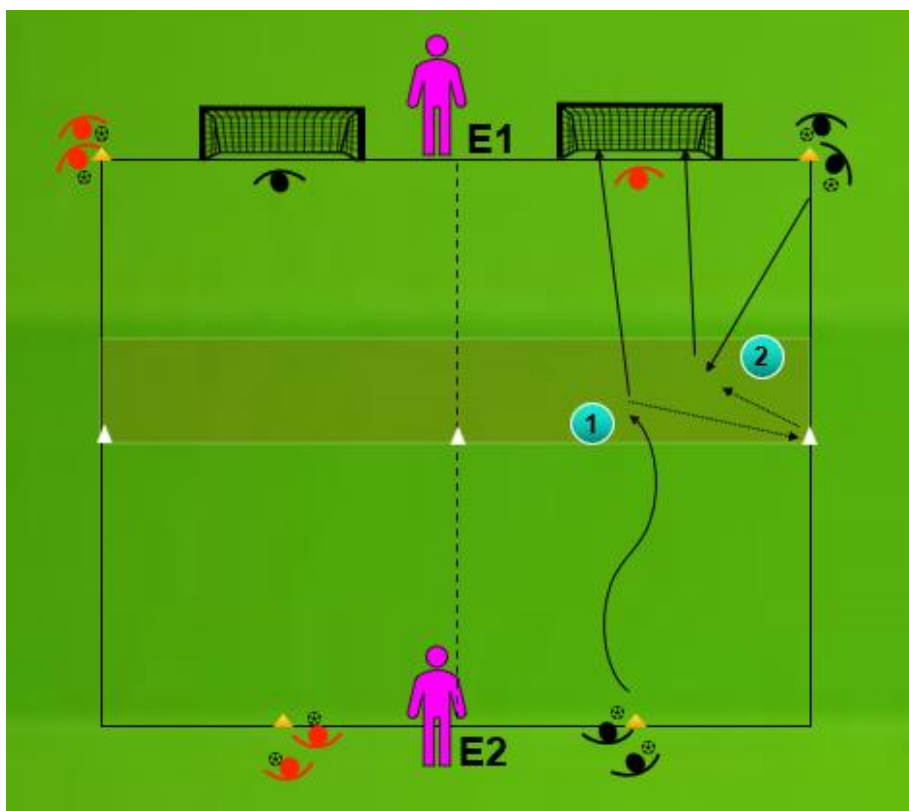
ROLE pour E1 :

- Compte les points.
- Veille à la concentration des joueurs à la passe.
- Stimule et motive les joueurs.

ROLE DE E2 :

- Donne les départs aux joueurs.
- Veille au respect des règles.
- Anime et fait vivre l'atelier.

ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN



Dimensions du terrain :

- Longueur : 15m
- Largeur : 12m
- Zone de tir :
 - 3m de profondeur
 - A 5m du but





DISPOSITION FINANCIERE ET REGLEMENTAIRE

Un club peut se voir amendé :

- Si une équipe est absente du plateau sans avoir prévenu.
- S'il est totalement absent et qu'il n'a pas prévenu ou prévenu après vendredi midi.
- S'il y a absence ou mauvais numéro de licence.
- Si le compte-rendu de plateau n'a pas été envoyé ou envoyé en retard.
- Si les documents envoyés sont illisibles.

Il en tient de la vigilance de l'éducateur de s'assurer que les documents d'organisation (compte rendu et feuille d'équipes) soient complets et correctement remplis.

CONTACT



<https://doubsterritoire-de-belfort.fff.fr/>



Corentin GAY
Assistant Technique

06 30 12 72 54
cgay@dtb.fff.fr



Suivez-Nous

BONNE SAISON A TOUS ET TOUTES !





FC DYNAMO LANNOY
Rentrée du Foot 2026



AS BOIS-LORÉ
Rentrée du Foot 2026



OLYMPIQUE MONTCLAIR
Rentrée du Foot 2026



FFF
Rentrée du Foot 2026

RENTREE DU FOOT

SAISON 2026 2027

UNION SPORTIVE
Rentrée du Foot 2026



AC SAINT MARTIN
Rentrée du Foot 2026



US SAINT-GREGOIRE
Rentrée du Foot 2026



REJOINS
LA TEAM,
VIENS
JOUER!

FC BLEU RIVAGE
Rentrée du Foot 2026



AS VALDOR
Rentrée du Foot 2026

