

RESPECT
TOLÉRANCE

SOLIDARITÉ
RESPECT

TOLÉRANCE
PLAISIR

ENGAGEMENT
SOLIDARITÉ

PLAISIR
ENGAGEMENT

SOLIDARITÉ

ENGAGEMENT

GUIDE INTERACTIF DU FOOTBALL DES ENFANTS

RESPECT
TOLÉRANCE

PLAISIR

ENGAGEMENT

SOLIDARITÉ

TOLÉRANCE

SOLIDARITÉ

TOLÉRANCE

RESPECT

SOLIDARITÉ

PLAISIR



Ce PDF est DYNAMIQUE :
vous pouvez naviguer
en cliquant sur
les boutons présentant
cette forme.

DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE

Développement et animation des pratiques

PAROLES AUX ÉLUS



Noël Le Graët : Président de la FFF

Brigitte Henriques : Secrétaire générale FFF

Lionel Boland : Président LFA



SAISON U6/U7



DÉBUT DE SAISON

4^{ÈME} WEEK-END
SEPTEMBRE
ET/OU 1^{ER} WEEK-END
D'OCTOBRE



AMPLITUDE DE LA SAISON

13 À 17
JOURNÉES



FIN DE SAISON

MI-JUIN



PRÉCONISATIONS FFF



En cas de date(s) commune(s) entre la pratique mixte et la pratique exclusivement féminine, nous préconisons que la ou les joueuses se rendent sur la pratique exclusivement féminine.





MIEUX LE CONNAÎTRE !



L'ENFANT EST ÂGÉ DE 5 ANS / 6 ANS, EN CLASSE DE GRANDE SECTION DE MATERNELLE / CP

- > Il est enthousiaste,
- > Il est centré sur lui-même,
- > Il est doté d'une faible capacité de concentration,
- > Il découvre le club de football,
- > Il est en âge d'acquisition de l'équilibre et de la latéralisation,
- > Il est en pleine croissance : fragile,
- > Il se fatigue très vite, récupère très vite.

« L'ENFANT SE CONSTRUIT AU CŒUR DU JEU »





L'ENFANT A BESOIN :

- > **D'être rassuré en permanence :**
Créer un climat sécurisant, valoriser, positiver.
- > **De se repérer, d'être sollicité et d'être encouragé :**
Il exprime un besoin d'écoute et de curiosité.
- > **De se construire à travers les jeux :**
Son expression devient total lorsqu'il se déplace avec le ballon.
- > **De bouger, de mettre en œuvre ses ressources motrices :**
A horreur de l'immobilité imposée.
- > **D'être actif mais doit récupérer :**
Mettre en place une activité fractionnée (équilibrer les temps d'effort et de repos au travers des jeux).

**« VALORISER ET METTRE
EN CONFIANCE FAVORISE
L'APPRENTISSAGE »**





LES COMPÉTENCES SPORTIVES

 JEU	 TECHNIQUE	 COMPORTEMENT	 MOTRICITÉ
Être capable de			
Découvrir le partenaire >	Contrôler et passer le ballon au sol >	Rester concentré >	Travailler la coordination, motricité
Identifier le but à attaquer, le but à défendre et les limites du terrain >	Conduire le ballon, de changer de direction >	Avoir un état d'esprit exemplaire >	Apprendre à se déplacer dans un espace délimité
Chercher à progresser vers la cible dès que possible >	Tirer pour marquer >	Avoir confiance en soi >	Maîtriser les différents déplacements et rythmes
Se reconnaître défenseur et défendre >	S'opposer à la progression du ballon >	S'engager totalement >	Développer la vitesse de réaction



LES COMPÉTENCES ÉDUCATIVES sont **transverses** aux compétences sportives

PÉRIODES	Septembre / Octobre	Novembre / Décembre	Janvier / février	Mars / avril	Mai / juin
ADN FFF	PLAISIR ∨	RESPECT ∨	ENGAGEMENT ∨	TOLÉRANCE ∨	SOLIDARITÉ ∨
COMPÉTENCES	Faire son sac et bien s'équiper	Économiser l'eau	Réduire sa consommation d'énergie	S'enrichir de la diversité au sein de l'équipe	Supporter son équipe en respectant les autres
	Saluer les personnes de son environnement	Respecter les partenaires, les adversaires et son éducateur	Connaître les règles essentielles du jeu	Identifier la nature des déchets	Porter les valeurs du foot



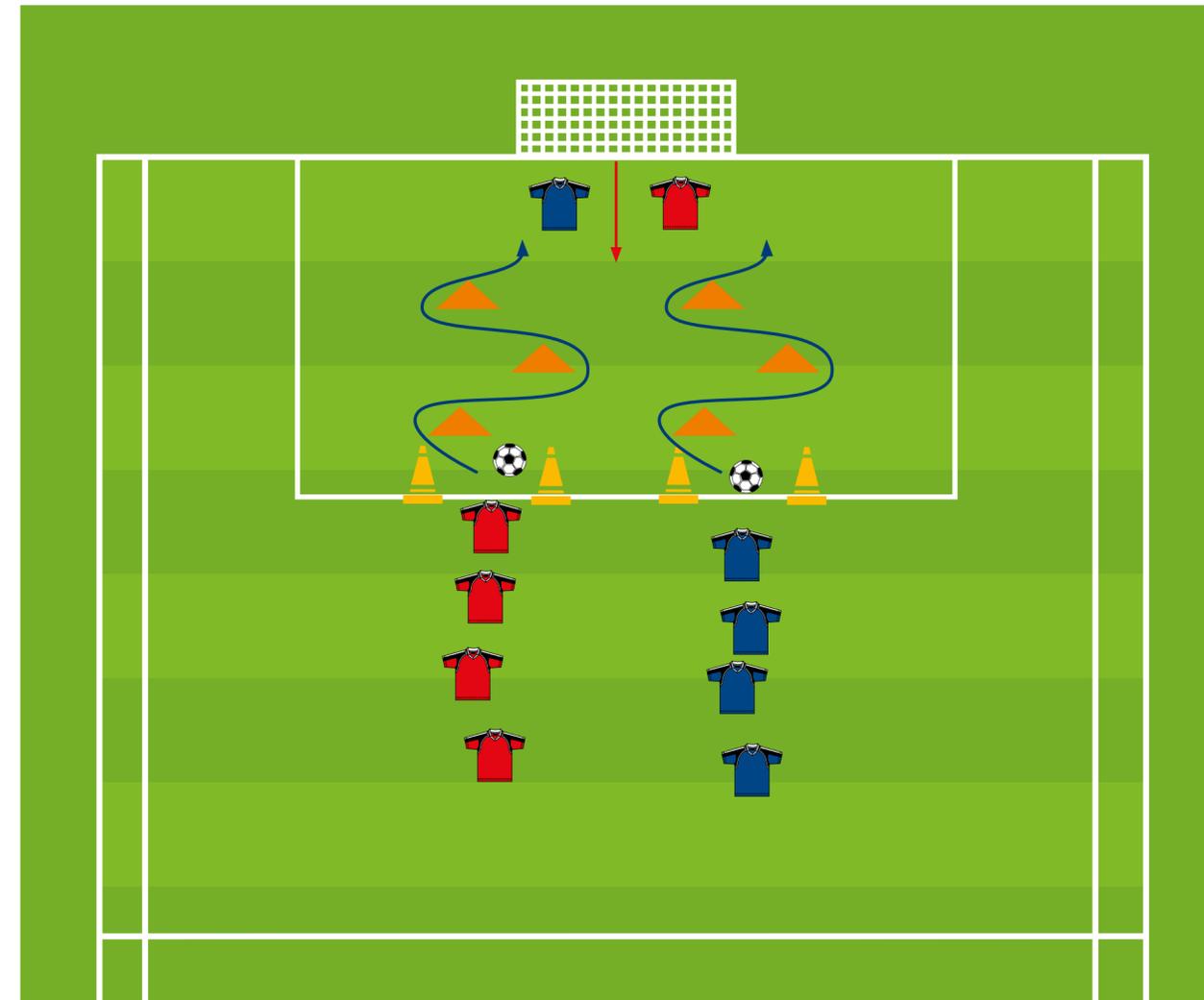
JOURNÉES ÉVÈNEMENTIELLES FFF





EXEMPLES DE DÉFIS : DÉFI 1

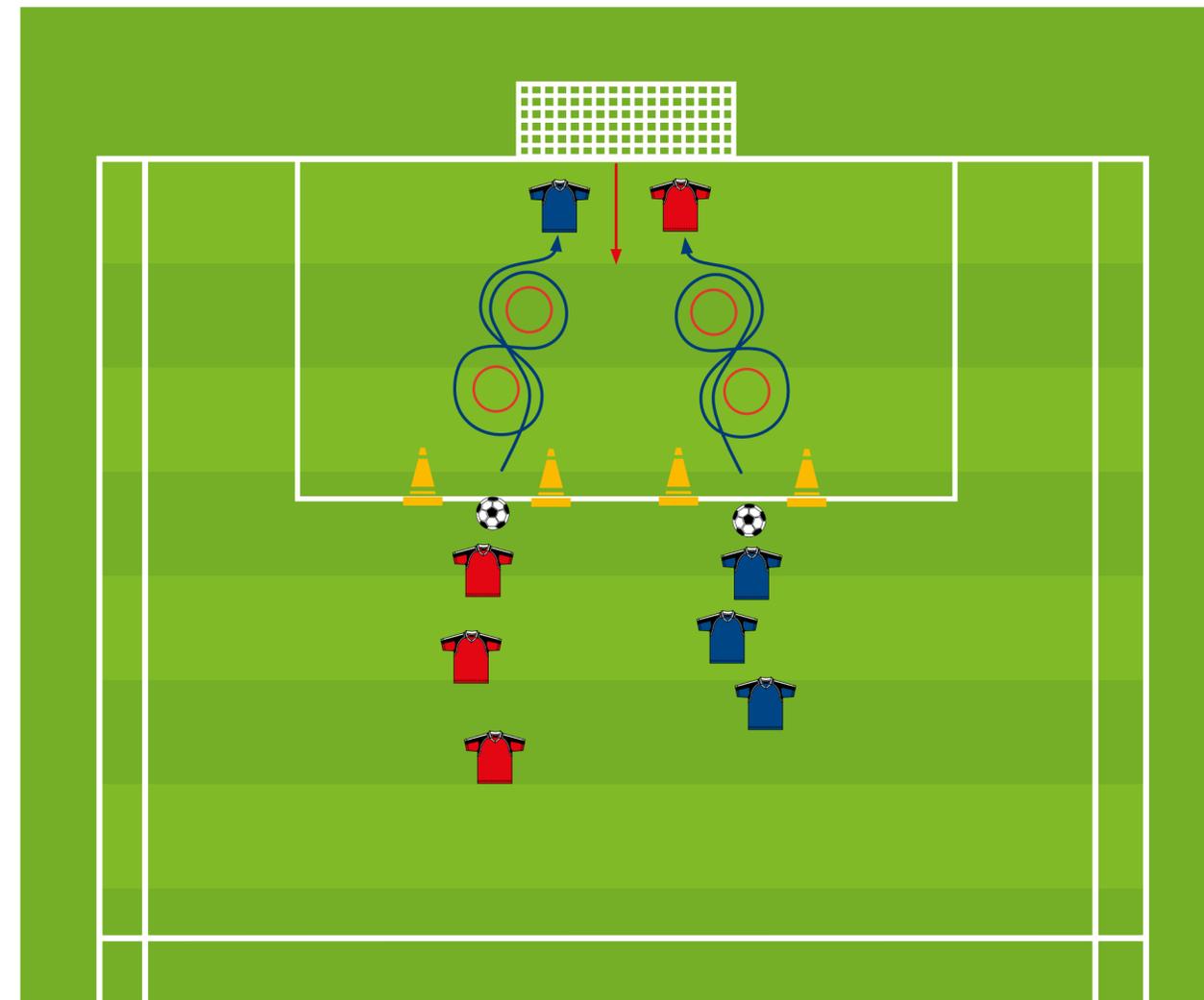
- > Des duos s'affrontent sur un parcours de conduite + tir de précision,
- > Chaque duo dispute 4 manches :
2 à Droite / 2 à Gauche,
- > La 1^{ère} et la 3^{ème} sont des découvertes,
- > La 2^{ème} et la 4^{ème} sont des défis comptabilisés
(faire une 5^{ème} manche pour départager les équipes),
- > On place un gardien sur chaque moitié du but,
- > Le but est validé si le tir est effectué avant la ligne des 5 m 50.





EXEMPLES DE DÉFIS : DÉFI 2

- > Des duos s'affrontent sur un parcours de conduite autour des cerceaux
le ballon ne doit pas rentrer dans le cerceau + tir de précision,
- > Chaque duo dispute 4 manches :
2 à Droite / 2 à Gauche,
- > La 1^{ère} et la 3^{ème} sont des découvertes,
- > La 2^{ème} et la 4^{ème} sont des défis comptabilisés
(faire une 5^{ème} manche pour départager les équipes),
- > On place un gardien sur chaque moitié du but,
- > Le but est validé si le tir est effectué avant la ligne des 5 m 50.





FOOT DE CŒUR

ANIMATION FOOTBALL



ACTION SOLIDAIRE
(AU CHOIX)

Journée de solidarité entre une association caritative et le football

- > Encourager les districts et les clubs à mettre en œuvre des actions de solidarité auprès des associations,
- > Laisser la liberté aux districts et aux clubs d'organiser ces manifestations,
- > À réaliser pendant la « période 2 » à l'approche des fêtes de fin d'année.

**« VALORISER L'IMAGE DU FOOTBALL !
LA SOLIDARITÉ : UNE PHILOSOPHIE,
UN APPRENTISSAGE »**



JOURNÉE NATIONALE DES DÉBUTANTS

ANIMATION FOOTBALL



ANIMATION
EXTRA-FOOT

INFORMATION
AUX PARENTS

Journée festive organisée dans chaque district clôturant la saison des U7

« Les districts peuvent mettre l'accent sur des actions particulières : photos géantes, remise de cadeaux à chaque maman de joueur, mise en place de structures gonflables, lâcher de ballons, journée eco-responsable, journée autour du thème du respect... »



PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS DES RENCONTRES « PLATEAU » U6/U7

1. Plateau festif et convivial
2. Faire jouer tous les enfants : tendre vers 100 % (éviter les suppléants)
3. Transférer les apprentissages de la semaine
4. Laisser les enfants jouer le plus librement possible



POURQUOI INTÉGRER DES JEUX ?

ASPECT LUDIQUE

PLAISIR

MOTIVATION

VARIÉTÉ

APPRENTISSAGE

**« ENCOURAGER,
VALORISER TOUS LES ENFANTS C'EST
LES METTRE EN CONFIANCE !!! »**



ORGANISATION « PLATEAU » U6/U7



DÉROULEMENT TYPE D'UN PLATEAU

J - 3 À J - 1

Déterminer le responsable de la journée

Déterminer la personne responsable de l'accueil des équipes garçons et filles 😊

Prévoir un goûter par équipe

Anticiper l'affectation des vestiaires, anticiper un vestiaire filles 😊

Prévoir le marquage et l'équipement des terrains

Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)



DÉROULEMENT TYPE D'UN PLATEAU

LE JOUR J

Imprimer et pré-remplir la feuille de rencontres

Vérifier traçage et équipement des aires de jeu + pharmacie

Prévoir des jeux de chasubles

Définir le rôle des « Parents-ballons » et les mettre en place

Prévoir au moins 2 ballons de match / terrain

Améliorer l'accueil des équipes

- > Indiquer les vestiaires
- > Prévoir un café d'accueil pour les parents

- > Indiquer le terrain de jeu
- > Rappeler l'organisation, les horaires
- > Faire remplir la feuille de rencontres



DÉROULEMENT TYPE D'UN PLATEAU

PENDANT LE PLATEAU

Surveillance au bon déroulement du plateau

Etre attentif au comportement des adultes au bord des terrains

APRÈS LE PLATEAU

Ranger les équipements sportifs

Accompagner les équipes au goûter

Participer au rangement du local après le départ des équipes



ESPACES DE JEU

Formes de pratiques :

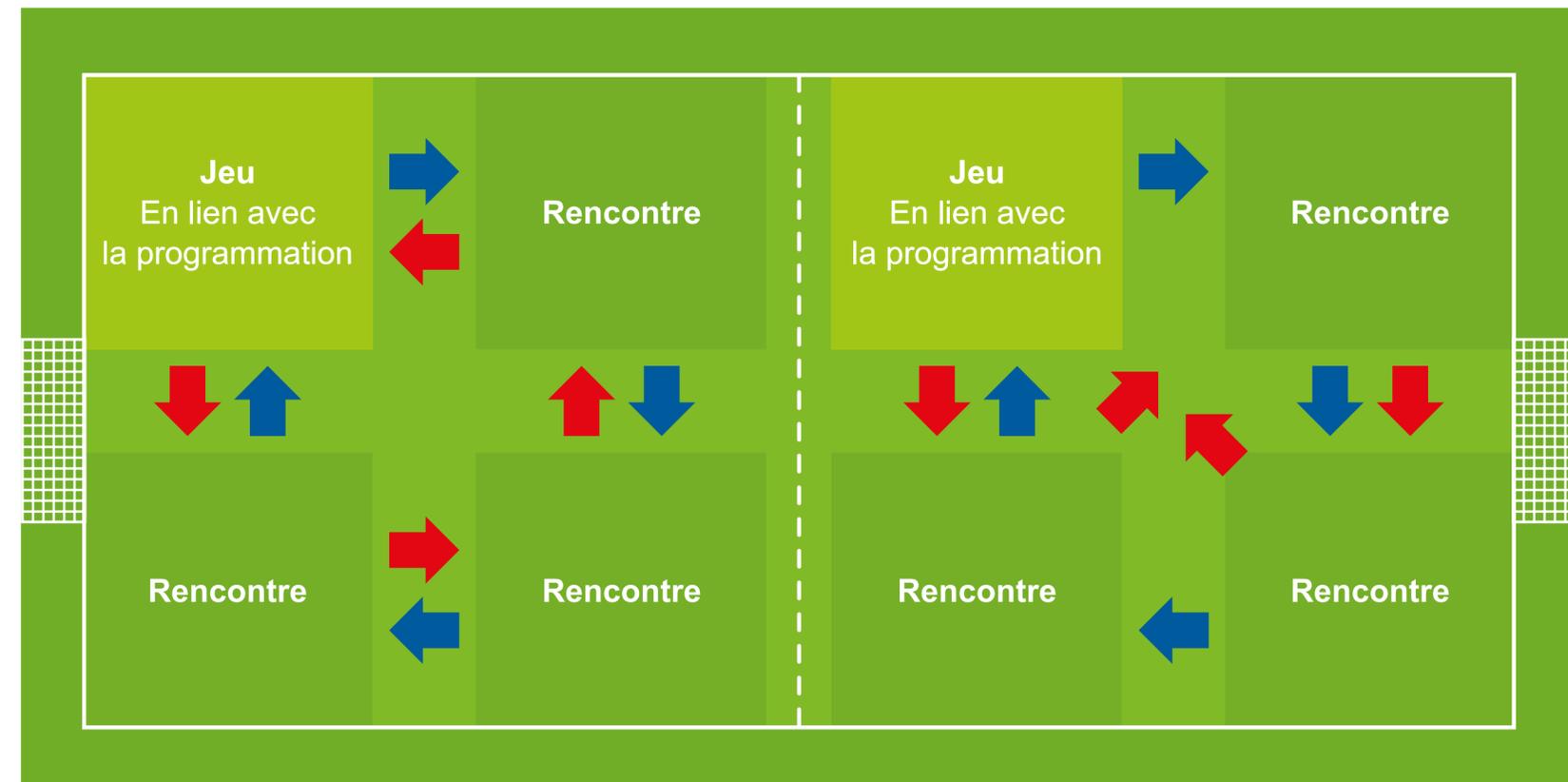
- Foot à 3 (sans GB)
- Foot à 4 (avec GB)

Aucun classement

Préconisations fédérales :

- 8 à 16 équipes maximum
- Plateaux par niveau et/ou par âge

Exemple de rotation à 2 X 8 équipes



Dimensions des terrains

en fonction de la forme de pratique :

- Foot à 3 = 25 M X 15 M
- Foot à 4 = 30 M X 20 M



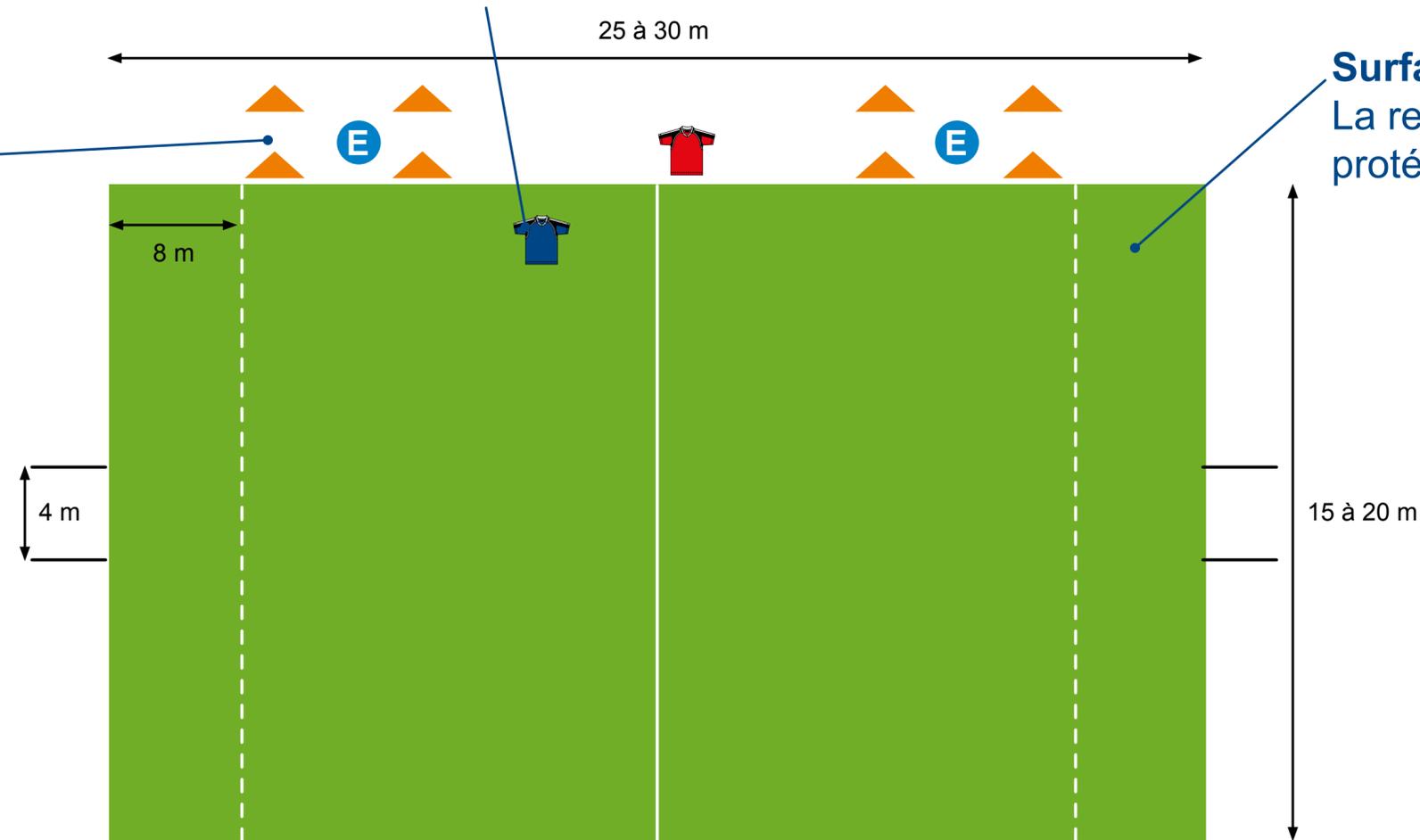
FOOT À 3 OU 4

Arbitrage

Éducatif et à l'extérieur du terrain ou à l'intérieur par un jeune licencié maîtrisant les règles du jeu.

Maison d'accueil

L'éducateur se situe dans cet endroit délimité par 4 coupelles afin d'accueillir ses joueurs. Cette zone fait office de « banc de touche ».



Surface de réparation

La relance est protégée.

Remise en jeu sur sortie en touche

2 choix s'offrent au joueur :

- 1 - Il effectue une passe
- 2 - Il rentre dans le jeu en conduite de balle,

Attention : interdiction de marquer sur une touche directe.

Parent-ballon

Identifié par une chasuble , leur rôle est uniquement d'alimenter le jeu en ballon lorsque ce dernier est sorti des limites. Il se place de chaque côté du terrain. Le but étant d'augmenter le temps de jeu effectif des enfants.



LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

Préconisation : tacles interdits

TERRAIN	Largeur : 15 mètres Longueur : 25 mètres Largeur : 20 mètres Longueur : 30 mètres Surface de réparation = zone aux 8 mètres	pratiques 3 x 3 sans GB pratiques 4 x 4 avec GB
BUTS	4 m x 1 m 50 (hauteur d'un constri-foot)	
BALLON	T3 ou T4	
NOMBRE DE JOUEURS	3 x 3 (sans GB) 4 x 4 (avec GB) Participation de tous 2 U8 autorisés par équipe (sous classement)	
TOUCHE	Au pied, sur passe au sol ou conduite (parents-ballons)	



LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

TEMPS DE JEU	40 minutes (discontinu) 4 x 10 minutes 3 matchs et 1 jeu Pause de 5' après 2 rotations
HORS-JEU	NON
RELANCE GB	Relance protégée aux 8 mètres Relance de volée et de ½ volée interdite
COUP D'ENVOI	Interdit de marquer sur l'engagement Adversaires à 4 m
EQUIPEMENTS	Maillots dans le short / Chaussettes relevées en dessous des genoux Protège-tibias obligatoires / Tip top doivent être placés sous les chaussettes



EXEMPLE DE ROTATIONS POUR UN PLATEAU U6/U7

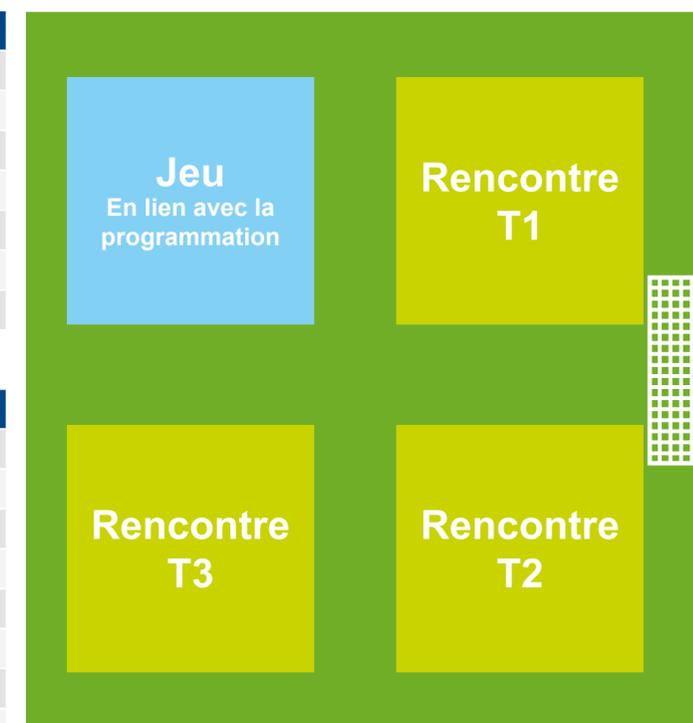
4 EQUIPES	1 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps
EQUIPE 1	J	T2	T1	T1
EQUIPE 2	J	T2	T2	T2
EQUIPE 3	T1	J	T1	T2
EQUIPE 4	T1	J	T2	T1

5 EQUIPES	1 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps
EQUIPE 1	T1	T1	T2	T1
EQUIPE 2	T1	T2	T1	J
EQUIPE 3	T2	T1	J	T2
EQUIPE 4	T2	J	T1	T1
EQUIPE 5	J	T2	T2	T2

6 EQUIPES	1 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps
EQUIPE 1	J	T1	T2	T1
EQUIPE 2	T1	J	T1	T1
EQUIPE 3	T1	T1	J	T2
EQUIPE 4	J	T2	T1	T2
EQUIPE 5	T2	J	T2	T3
EQUIPE 6	T2	T2	J	T3

7 EQUIPES	1 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps
EQUIPE 1	T1	J	T1	T2
EQUIPE 2	T1	T3	J	T1
EQUIPE 3	T2	T3	T2	T3
EQUIPE 4	T2	T2	T1	J
EQUIPE 5	J	T2	T3	T3
EQUIPE 6	J	T1	T3	T2
EQUIPE 7	J	T1	T2	T1

8 EQUIPES	1 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps
EQUIPE 1	T1	T2	T3	J
EQUIPE 2	T1	J	T2	T2
EQUIPE 3	T2	T3	J	T3
EQUIPE 4	T2	T1	T1	J
EQUIPE 5	T3	J	T1	T1
EQUIPE 6	T3	T2	J	T2
EQUIPE 7	J	T1	T2	T3
EQUIPE 8	J	T3	T3	T1



PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U6/U7





PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS « FUTSAL » U6/U7

LE FUTSAL :

- > Se pratique en salle ou en plein air sur terrain de handball avec peu de monde.
- > Facilite la maîtrise de balle (technique) de par la spécificité du ballon (moins de rebonds).
- > Favorise un jeu dynamique où la technique et le jeu en mouvement sont déterminants.
- > Permet l'apprentissage de la reconnaissance des limites du terrain et du but, de la découverte de l'adversaire, puis du partenaire.
- > Entretient le fair-play (pas de tacle ni de charge).
- > Sensibilise les enfants aux bases éducatives sous forme ludique.



**« FAIRE DÉCOUVRIR
LES JOIES DE LA PRATIQUE
FUTSAL »**



ORGANISATION « FUTSAL » U6/U7



PROCÉDURE FUTSAL



- > Déclaration des salles et des créneaux disponibles lors de la réunion technique des districts et/ou des réunions de septembre.
- > Information des créneaux disponibles en semaine et en week-end pour optimiser l'organisation.
- > Répartition des clubs par secteur (par le district)
- ➔ Pour les secteurs où il manquerait des salles, possibilité d'utiliser des terrains futsal outdoor, des plateaux de handball : « City-Park », établissements scolaires.



DÉROULEMENT TYPE D'UN PLATEAU FUTSAL

J - 3 À J - 1

Déterminer le responsable du plateau

Déterminer la personne responsable de l'accueil des équipes garçons et filles 😊

Prévoir un goûter par équipe

Anticiper l'affectation des vestiaires, anticiper un vestiaire filles 😊

Prévoir le marquage et l'équipement des terrains

Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)



DÉROULEMENT TYPE D'UN PLATEAU FUTSAL

LE JOUR J

Imprimer et pré-remplir la feuille de plateau.

Vérifier le marquage et équipement des espaces de jeu n° 1 ou 2

Prévoir des zones techniques munies d'un banc si possible (sécurité)

Prévoir une zone administrative pour la gestion du temps et du score, arbitrage tutoré

Prévoir une trousse de premiers secours.

Prévoir 2 jeux de chasubles

Prévoir au moins 2 ballons Futsal par terrain

Accueillir les équipes avec un sourire :

- | | |
|---|---|
| > Indiquer les vestiaires | > Indiquer le terrain de jeu |
| > Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets) | > Rappeler l'organisation, les horaires |
| | > Faire remplir la feuille de plateau |





DÉROULEMENT TYPE D'UN PLATEAU FUTSAL

PENDANT LES RENCONTRES

Veiller au respect du protocole

Respecter les horaires - début et rotations

Surveillance du bon déroulement des rencontres

Limiter l'accès aux terrains aux seuls joueurs et éducateurs licenciés (maximum 2 par équipe)

APRÈS LES RENCONTRES

Veiller au respect du protocole.

Accompagner les équipes au goûter

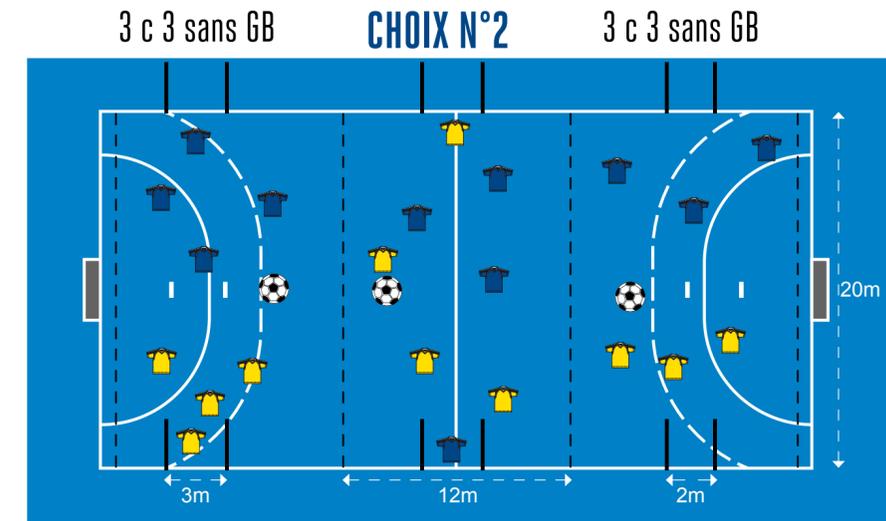
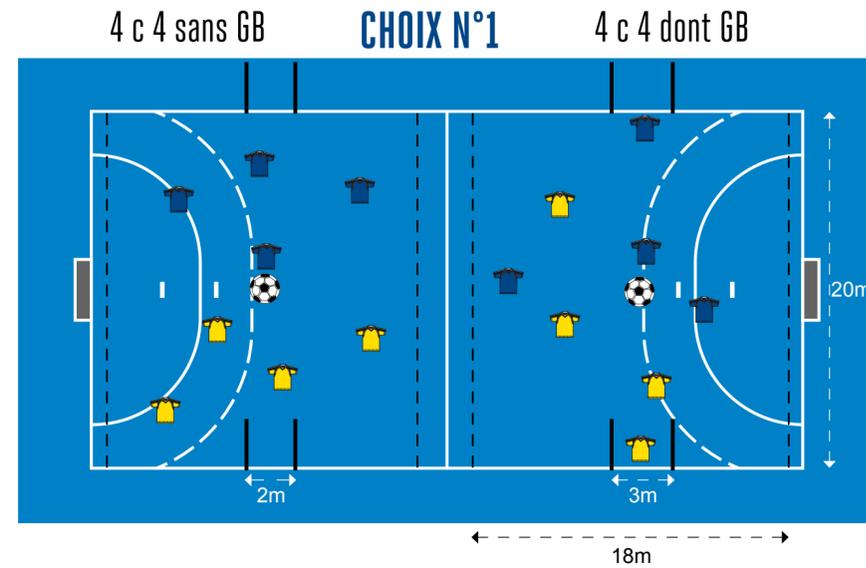
Compléter la feuille de plateau

Ranger les équipements sportifs

Participer au rangement du local après le départ des équipes

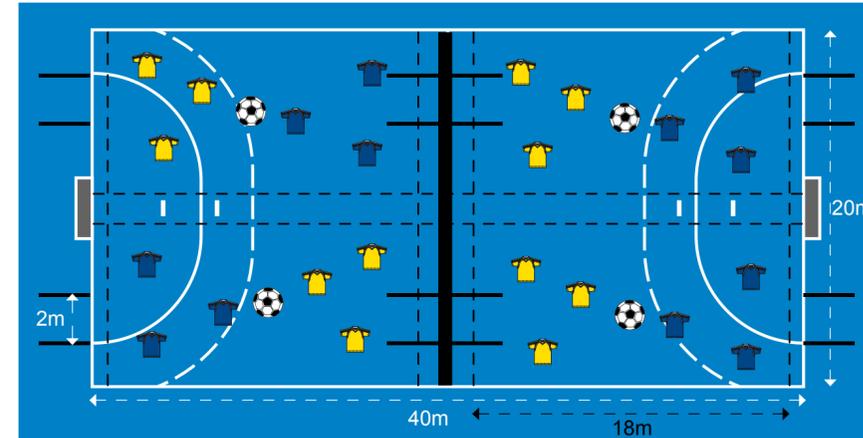


ESPACES DE JEU



CHOIX N°3 facultatif

3 c 3 sans GB





LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

TERRAIN	Voir espace de jeu
BALLON	Ballon futsal - T3
NOMBRE DE JOUEURS	3 x 3 sans GB / 4 c 4 avec et ou sans GB - Participation de tous à égalité
SÉCURITÉ	Protège tibias obligatoires / Tacles interdits
TEMPS DE JEU	40 minutes maximum



LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

SORTIE DE BUT	Le ballon est relancé à la main depuis la surface de réparation par le gardien de but de l'équipe
TOUCHES	Au pied = passe ou conduite
DISTANCE ADVERSAIRE SUR REMISE EN JEU	5 m
RELANCE DU GARDIEN	À la main ou ballon au sol (interdiction de marquer directement)
HORS-JEU	Non



EXEMPLES D'ORGANISATION D'UN RASSEMBLEMENT FUTSAL U6/U7 N°1

Effectif : U6/U7

Pratique : 3 c 3 (4 c 4 dont GB)

Suppléants : 0 à 1

Temps de jeu : 5 x 8 minutes

Espace de jeu n°3 : 20 m x 18 m

Lois du jeu :

- > Ballons futsal
- > Pas de hors jeu - Tacles interdits
- > Protèges tibias obligatoires
- > Participation de tous à égalité
- > Protocole avant et après match

Matériel :

- > 4 ballons de futsal
- > 12 jalons / galettes / coupelles
- > 6 jeux de 4 chasubles.

Horaires	U6/U7	Exemple pour 6 équipes					
10 h 00	Accueil	terrain 1		terrain 2		terrain 3	
10 h 10	Rotation 1	A	B	C	D	E	F
10 h 20	Rotation 2	A	C	D	F	B	E
10 h 30	PAUSE (hydratation...)						
10 h 35	Rotation 3	A	D	B	F	C	E
10 h 45	Rotation 4	A	E	B	D	F	C
10 h 55	PAUSE (hydratation...)						
11 h 00	Rotation 5	A	F	E	D	B	C
Goûter et verre de l'amitié							



EXEMPLES D'ORGANISATION D'UN RASSEMBLEMENT FUTSAL U6/U7 N°2

Effectif : U6/U7

Pratique : 4 c 4 sans GB ou 4 c 4 dont GB

Suppléants : 0 à 1

Temps de jeu : 6 x 7 minutes

Espace de jeu n° 2 : 18 x 20 m

Lois du jeu :

- > Ballons futsal
- > Pas de hors jeu - Tacles interdits
- > Protèges tibias obligatoires
- > Participation de tous à égalité
- > Protocole avant et après match

Matériel :

- > 4 ballons de futsal
- > plots ou jalons + coupelles / galettes
- > 2 jeux de 4 chasubles.

Horaires	U6/U7	Exemple pour 4 à 8 Equipes			
9 h 30	Accueil	8 équipes			
		Terrain 1		Terrain 2	
9 h 40	Rotation 1	A	B	E	F
9 h 50	Rotation 2	C	D	G	H
10 h 00	Rotation 3	A	C	E	G
10 h 10	Rotation 4	B	D	F	H
10 h 20	Rotation 5	A	D	E	H
10 h 30	Rotation 6	B	C	F	G
10 h 40		PAUSE (hydratation...)			
10 h 50	Rotation 7	A	E	B	F
11 h 00	Rotation 8	C	G	D	H
11 h 10	Rotation 9	A	G	B	H
11 h 20	Rotation 10	E	C	F	D
11 h 30	Rotation 11	A	F	E	B
11 h 45	Rotation 12	C	H	G	D
11 h 50		Goûter et verre de l'amitié			



EXEMPLES D'ORGANISATION D'UN RASSEMBLEMENT FUTSAL U6/U7 N°3

Effectif : U6/U7

Pratique : 3 c 3

Suppléants : 0 à 1

Temps de jeu : 7 x 6 minutes

Espace de jeu n°1 : 10 m x 18 m

Lois du jeu :

- > Ballons futsal
- > Pas de hors jeu
- > Tacles et charges interdits
- > Protèges tibias obligatoires
- > Participation de tous
- > Protocole avant et après match

Matériel :

- > Bâche de délimitation et protection à la ligne médiane
- > 8 ballons de futsal
- > 16 plots ou jalons + coupelles / galettes
- > 4 jeux de 4 chasubles

Horaires	U6/U7	Exemple pour 8 équipes							
10 h 00	Accueil	terrain 1		terrain 2		terrain 3		terrain 4	
10 h 15	Rotation 1	A	B	C	D	E	F	G	H
10 h 25	Rotation 2	A	C	B	D	E	G	F	H
10 h 35	Rotation 3	A	D	B	C	E	H	F	G
10 h 45	Rotation 4	A	E	B	F	C	D	D	H
10 h 55	PAUSE (hydratation...)								
11 h 05	Rotation 5	A	F	B	C	C	H	D	G
11 h 15	Rotation 6	A	G	B	C	C	E	D	F
11 h 25	Rotation 7	A	H	B	C	C	F	D	E
11 h 35	Goûter et verre de l'amitié								



VIDÉO INTERCLUBS : DÉCOUVREZ LES « INTERCLUBS » EN IMAGES !





QU'EST-CE QU'UN INTERCLUBS ?



« À LA RENCONTRE D'UN CLUB »

Cela concerne les clubs ayant des jeunes parmi les catégories : U7/U9/U11/U13

Le district communique les dates bloquées dans le calendrier pour les interclubs.

Si les clubs ne possèdent pas les quatre catégories, ils s'adapteront au cadre proposé.

Le district pourra regrouper 2 clubs. L'école de football du club X accueille l'école de football du club Y avec au minimum 2 catégories (si les effectifs sont importants séparer les U7/U9 et U11/U13).

Le club accueillant organise son plateau librement, avec la formule de son choix en s'appuyant sur le panel d'animations proposées (création d'affiches, déguisements, maquillages, chorégraphies, chansons...). Les accompagnateurs, joueurs et dirigeants pourront être habillés aux couleurs de leur club. L'interclubs a lieu sur la demi-journée ou sur la journée avec le repas pris en commun (enfants, éducateurs, parents). Les parents et accompagnateurs devront encourager leur équipe dans un climat de sportivité.

En fin de plateau, les parents apporteront et organiseront les goûters pour les petits et grands.



PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS DE L'INTERCLUBS U6 À U13

- R**assembler des clubs du même secteur voire inter-secteurs,
- E**changer et rencontrer les parents des différents clubs,
- S**'investir auprès des autres « familles » (arbitrage, supporters...),
- P**ermettre aux éducateurs d'organiser des activités différentes,
- E**ncourager les autres équipes,
- C**réer un moment d'échanges entre clubs,
- T**out le monde joue.





ORGANISATION DES « INTERCLUBS » U6 À U13



DÉROULEMENT TYPE D'UN INTERCLUBS

LE JOUR J	
Vérifier traçage et équipement des aires de jeu	
Prévoir une trousse de premiers secours	
Accueillir les équipes avec un sourire :	
> Indiquer les vestiaires > Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)	> Indiquer le terrain de jeu > Faire remplir la feuille de plateau
Prévoir un temps d'accueil et un stand pour les parents (café,...)	
Prise parole de chaque responsable de clubs (présentation rapide du club) et/ou mot d'un élu	
Prévoir jeux de 5 chasubles	
Prévoir au moins 2 ballons par terrain	
Constitution des équipes - possibilité de surclassement	
Échauffement des équipes	



DÉROULEMENT TYPE D'UN INTERCLUBS

PENDANT LE RASSEMBLEMENT

Présenter l'animation aux joueurs

Veiller au respect du protocole

Respecter les horaires - début et rotations

Coordination et suivi des rencontres et des animations

Limiter l'accès aux terrains aux seuls joueurs et éducateurs licenciés (maximum 2 par équipe)

APRÈS LE RASSEMBLEMENT

Veiller au respect du protocole

Présentation par les enfants de leur production et/ou animation

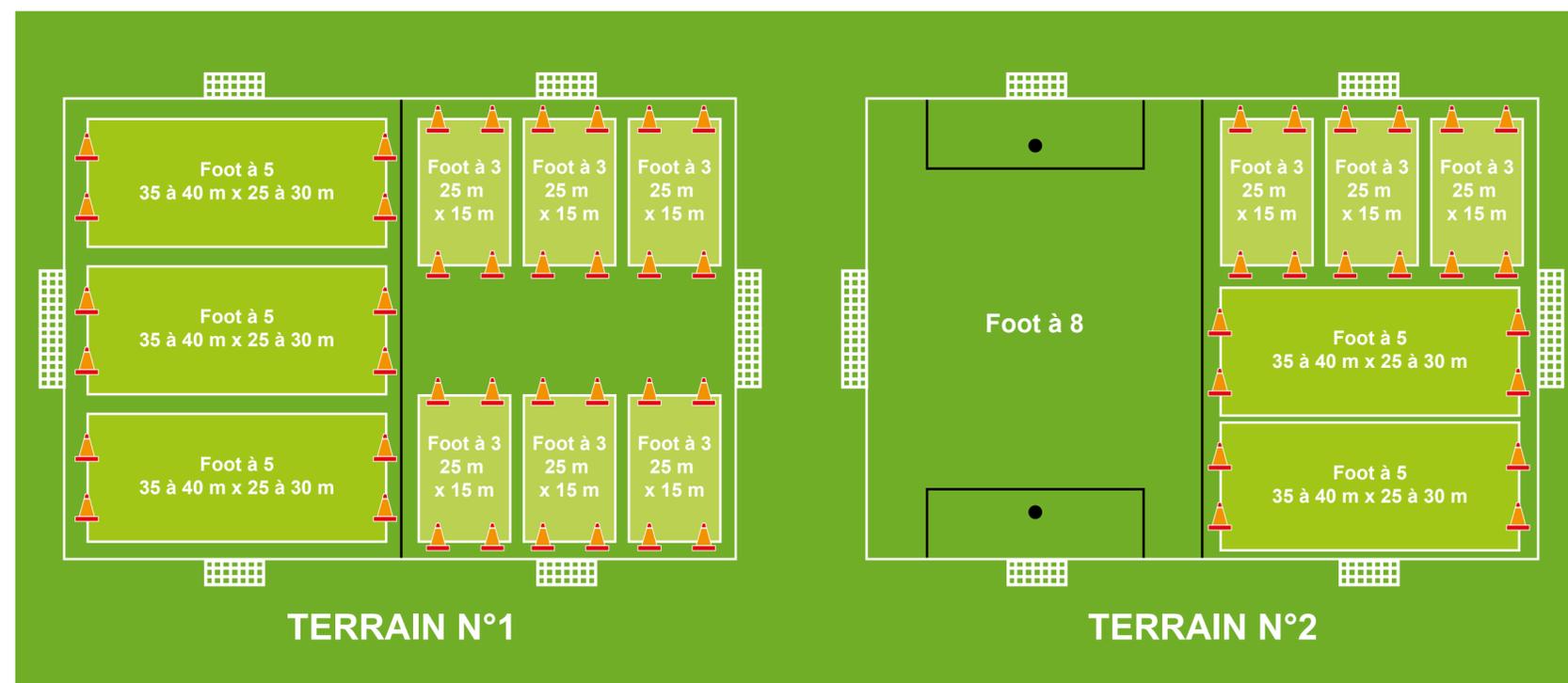
Accompagner les équipes au goûter
Moment de partage pour les parents et accompagnateurs
(table des produits du terroir,...)

Les clubs remplissent la fiche « Bilan »
avant de la retourner au district

Ranger les équipements sportifs



EXEMPLES D'ESPACES DE JEU





**LOIS DU JEU
EN FONCTION DE LA PRATIQUE CHOISIE
ET DE LA CATÉGORIE D'ÂGE**



EXEMPLES D'ORGANISATION D'UN INTERCLUBS U6 À U9

Effectif : U6 à U9

Pratique : 3 c 3 à 5 c 5

Suppléants : 0 si possible

Nombre d'équipes : 12 équipes U7
6 équipes U9

Temps de jeu : 6 x 7 minutes

Espace de jeu : n°1

Matériel :

- > Ballons T3 ou T4
- > Coupelles (pour sécuriser les aires de jeu)
- > 36 cônes ou jalons
- > 6 jeux de 5 chasubles
- > 1 pharmacie

Horaires	Rotations	Terrains	
9 h 45	Accueil	½ Terrain 1	½ Terrain 2
10 h 15	Rotation 1	12 équipes U7	6 équipes U9
10 h 25	Rotation 2	Les équipes visiteuses tournent dans le sens des aiguilles d'une montre	
10 h 35	Rotation 3		
10 h 45	Pause - Animations / Atelier éducatif		
11 h 10	Rotation 4	Les équipes visiteuses tournent dans le sens des aiguilles d'une montre	
11 h 20	Rotation 5		
11 h 30	Rotation 6		
11 h 45	Goûter et verre de l'amitié		

On peut imaginer un système de vagues pour que les équipes jouent un match sur deux et puissent être supportrices



VIDÉO FESTIFOOT : DÉCOUVREZ LE « FESTIFOOT » EN IMAGES !





PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS « FESTI-FOOT » U6/U7

- > Diversifier la pratique
- > Proposer une animation festive et ludique
- > Rassembler de nombreuses équipes permettant de varier les oppositions
- > Jouer à effectif réduit : joueurs plus souvent en contact avec le ballon (3 c 3 ou 4 c 4)
- > Formule dite de « l'ascenseur » (montée / descente) : très appréciée des enfants !



**« ENCOURAGER,
VALORISER TOUS LES ENFANTS C'EST
LES METTRE EN CONFIANCE !!! »**



ORGANISATION «FESTI-FOOT» U6/U7



DÉROULEMENT TYPE D'UN FESTI-FOOT

Rencontrer les clubs partenaires pour définir les effectifs et le programme

J - 3 à J - 1

Déterminer le responsable de l'organisation

Déterminer la personne responsable de l'accueil des équipes garçons et filles 😊

Prévoir un goûter par équipe

Anticiper l'affectation des vestiaires, vestiaires pour les filles 😊

Prévoir le marquage et l'équipement des terrains

Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)



DÉROULEMENT TYPE D'UN FESTI-FOOT

LE JOUR J

Imprimer et pré-remplir la feuille de rencontres

Vérifier traçage et équipement des aires de jeu

Prévoir une trousse de premiers secours

Prévoir jeux de 5 chasubles

Prévoir au moins 2 ballons de match / terrain

Accueillir les équipes avec un sourire

- > Indiquer les vestiaires
- > Prévoir un café d'accueil pour les parents

- > Indiquer le terrain de jeu
- > Rappeler l'organisation, les horaires
- > Faire remplir la feuille de rencontres



DÉROULEMENT TYPE D'UN FESTI-FOOT

PENDANT LE PLATEAU

Présenter l'animation aux joueurs

Veiller au respect du protocole

Respecter les horaires - début et rotations

Surveillance au bon déroulement des rencontres

Limiter l'accès aux terrains aux seuls joueurs.
Les éducateurs gèrent la sécurité et le climat général uniquement

APRÈS LE PLATEAU

Veiller au respect du protocole

Accompagner les équipes au goûter

Compléter la feuille de plateau

Ranger les équipements sportifs



ESPACES DE JEU

Différentes formules sont possibles. À vous de composer votre menu.

- > **10 équipes** : installer 5 terrains
- > **12 équipes** : installer 6 terrains
- > **14 équipes** : installer 7 terrains
- > **16 équipes** : installer 8 terrains
- > **18 équipes** : installer 9 terrains
- > **20 équipes** : installer 10 terrains

PARTIE FOOTBALL

Un seul ascenseur (poule unique)	Deux ascenseurs (poule en parallèle)
<p>ROTATIONS :</p> <ul style="list-style-type: none"> > L'équipe qui gagne progresse du terrain H vers le terrain A > L'équipe qui perd du terrain A vers le terrain H <p>Exemple : Pour 16 équipes / Poule unique / Soit 8 séquences de 5'.</p>	<p>ROTATIONS :</p> <p>1^{er} Temps : Identique formule ascenseur sur 4 séquences de 5'.</p> <p>2^e Temps : Croisement des poules Les premiers se rencontrent sur un demi-terrain et les autres sur un autre demi-terrain sur 4 séquences de 5'.</p>

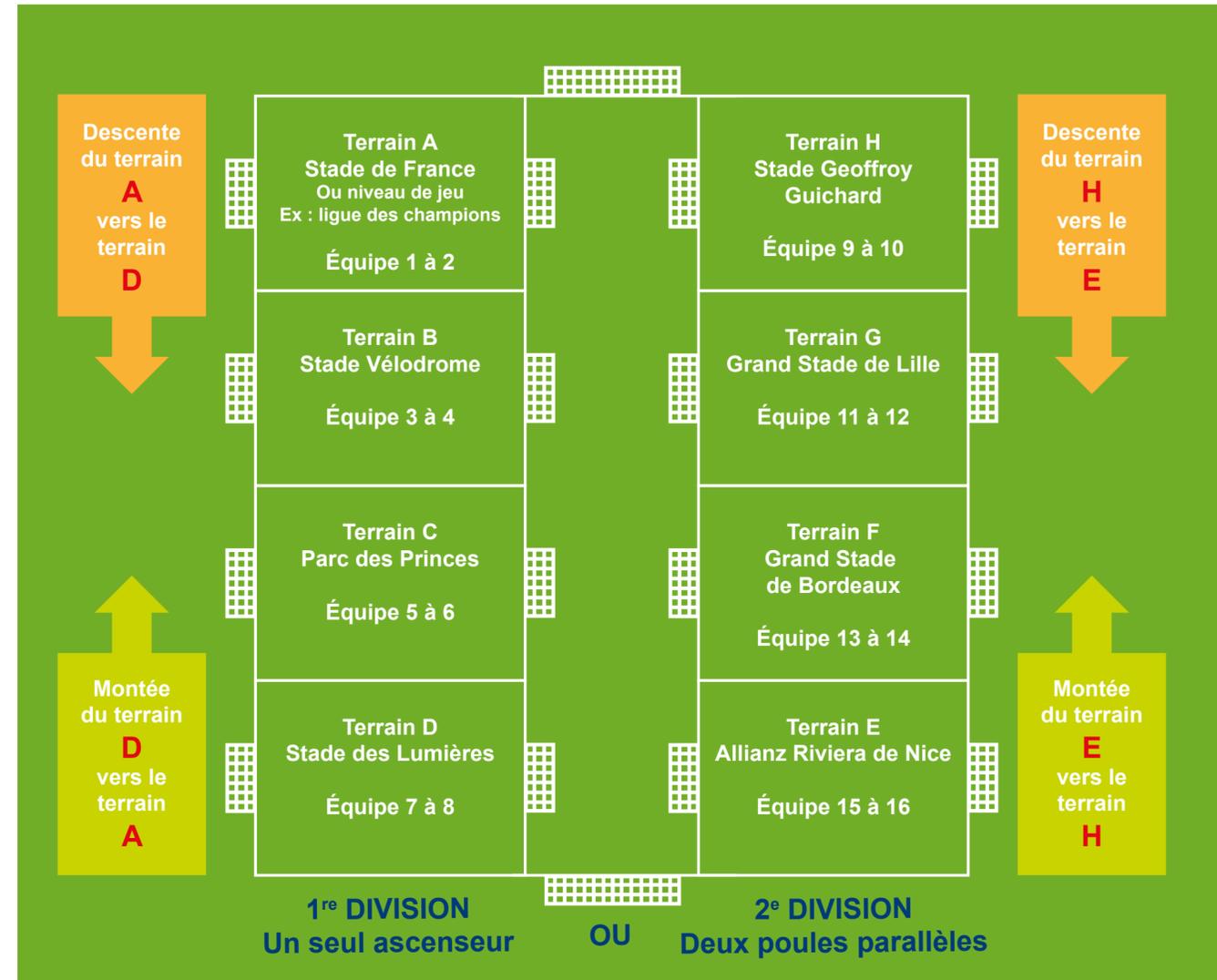


ESPACES DE JEU

Matériel :

Matérialiser les lignes du terrain avec des coupelles ou plots (obligatoire)

- > 32 plots ou jalons (buts)
- > 2 ballons par terrain
- > Chasubles
- > Eau : prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)
- > Pharmacie

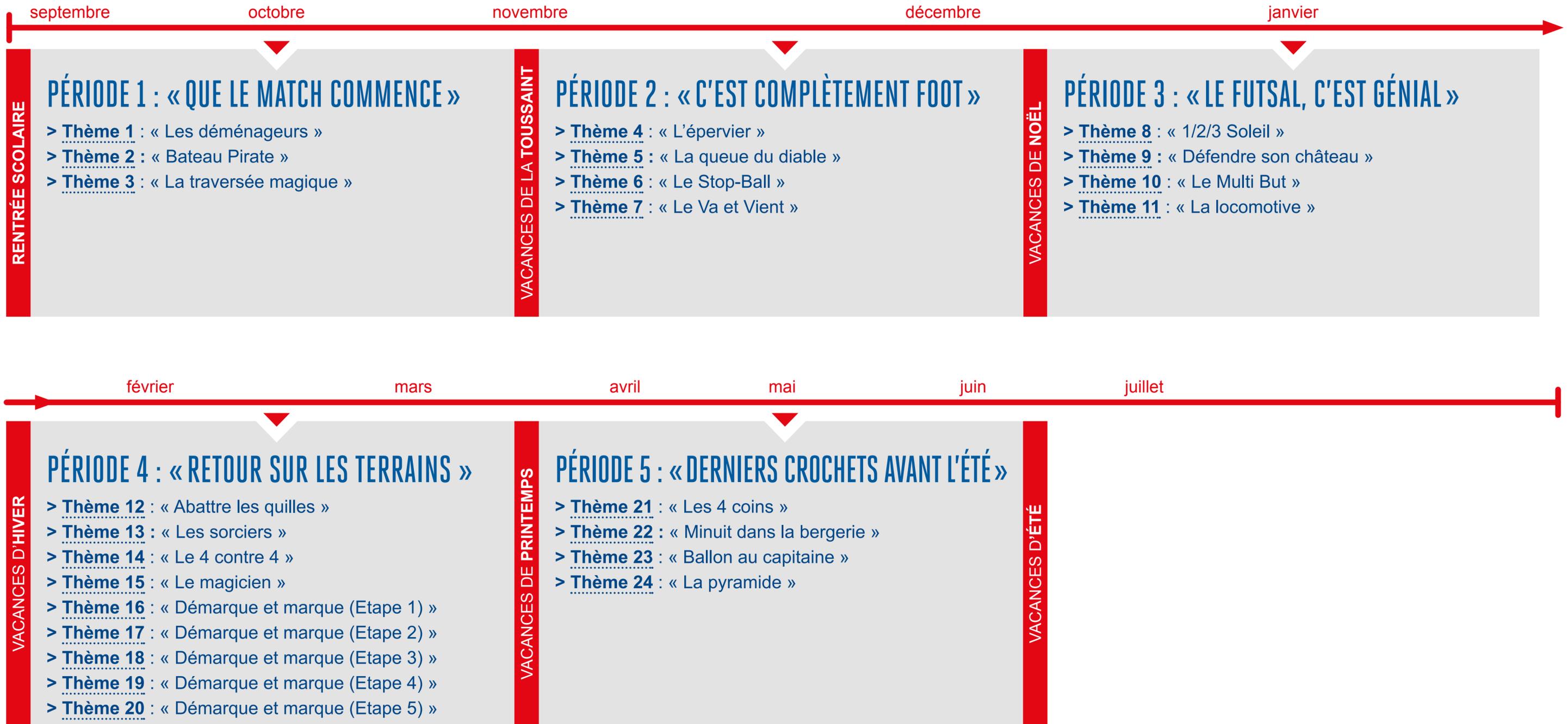




LOIS DU JEU – AUTO ARBITRAGE

TERRAIN	15 x 25 m - But : 4 m
BALLON	Ballon N°3
NOMBRE DE JOUEURS	3 x 3 sans GB, 4 x 4 sans GB ou 4 x 4 avec GB - Pas de remplaçant
SÉCURITÉ	Protège tibias obligatoires
TEMPS DE JEU	8 x 5 minutes
TOUCHE	Au pied au sol ou en conduite de balle au choix du joueur. Pas de buts directs
SORTIE DE BUT	Ballon au sol au pied
HORS-JEU	Non







THÈME 1 : LES DÉMÉNAGEURS

JEU U6/U7

PÉRIODE 1			
SEPTEMBRE > TOUSSAINT			
Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
ORGANISATION			
ESPACE		EFFECTIF	
<p>L 20m x l 20m L = Longueur • l = largeur</p>		4 X 4 X	
MATÉRIEL PAR TERRAIN		TEMPS DE JEU	
8 X 8 X 4/4 X		10' 0 X	
		DEGRÉ DE DIFFICULTÉ	

SCHÉMA

- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Au signal de l'éducateur, les joueurs doivent aller récupérer des ballons dans la maison adverse et les ramener dans leur maison, à la main.

A la fin d'un temps donné, les joueurs s'immobilisent et l'éducateur compte le nombre de ballons dans chaque maison.

BUTS

L'équipe qui a ramené le plus de ballons dans sa maison = 1 point.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter des joueurs par équipes mais agrandir l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> • Le joueur ramène le ballon en conduite de balle • Mettre des obstacles sur le terrain 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Bien compter les points • Que les joueurs arrêtent bien le ballon dans leur maison • 1 minute maximum par manche



THÈME 2 : BATEAU PIRATE

JEU U6/U7

PÉRIODE 1

SEPTEMBRE > TOUSSAINT

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	-----------------------------------	---------------------------	----------------------

ORGANISATION

ESPACE



L 30m x l 15m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X 
4 X 

MATÉRIEL PAR TERRAIN

12 X  | 10 X 
8 X  | 0 X |
4/4 X   | 2 X 

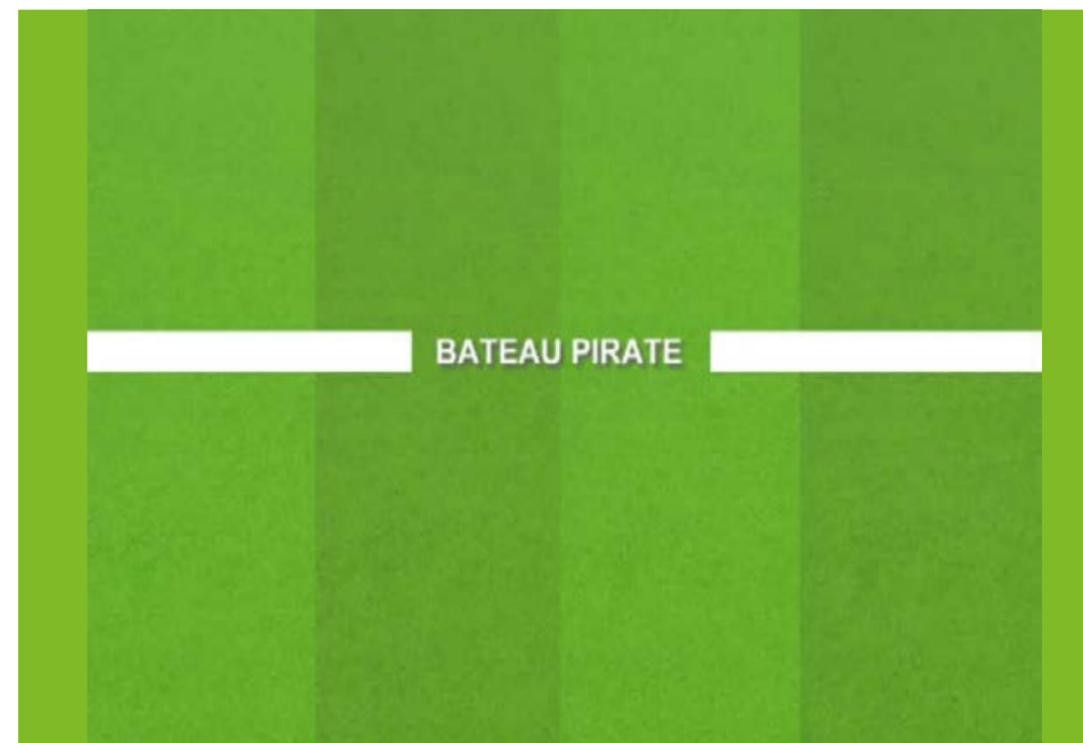
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★★★☆☆

SCHÉMA



- > Conduite de balle 
- > Déplacement du joueur sans ballon 
- > Passe courte 
- > Passe longue 

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Au signal de l'éducateur, sans ballon les joueurs  (pirates) doivent passer dans une des deux portes  (Bateau).

Les joueurs  doivent les empêcher en les touchant.

BUTS

1 point = Passer dans une porte (bateau).

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> • Avec ballon à la main puis ballon au pied • Ajouter ou retirer une porte 	<ul style="list-style-type: none"> • Expliquer / démontrer / Corriger • Animer / Encourager / Valoriser • Utiliser un langage imagé (Iles, bateau, pirates, mer) 	<ul style="list-style-type: none"> • Stimuler et valoriser la réussite • Compter les points • Changer les rôles



THÈME 3 : LA TRAVERSÉE MAGIQUE

JEU U6/U7

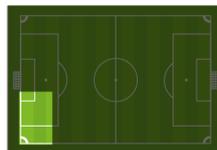
PÉRIODE 1

SEPTEMBRE > TOUSSAINT

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	---------------------------	-----------------------------

ORGANISATION

ESPACE



L 15m x l 20m
L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X 
4 X 

MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X  | 10 X 
8 X  | 0 X |
4/4 X  

TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★★★☆☆

SCHÉMA



- > Conduite de balle 
- > Déplacement du joueur sans ballon 
- > Passe courte 
- > Passe longue 

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Au signal de l'éducateur (grand magicien), le joueur (petit magicien) traverse le terrain en exécutant certaines actions (tours de magie) :

- Lancer le ballon en l'air et taper dans ses mains
- Conduire le ballon, utiliser les différentes surfaces

BUTS

1 point = traverser le terrain en respectant les consignes.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre les 2 équipes face à face afin qu'elles s'évitent en exécutant les actions. • Inventer d'autres tour de magie 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Expliquer / démontrer / Corriger • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Compter les points et valoriser • Complexifier ou simplifier les consignes en fonction de la réussite • Utiliser un vocabulaire imagé



THÈME 4 : L'ÉPERVIER

JEU U6/U7

PÉRIODE 2

NOVEMBRE > DÉCEMBRE

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------

ORGANISATION

ESPACE



L 30m x l 20m
L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

7 X 
1 X 

MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X  | 10 X 
7 X  | 0 X |
1/7 X  

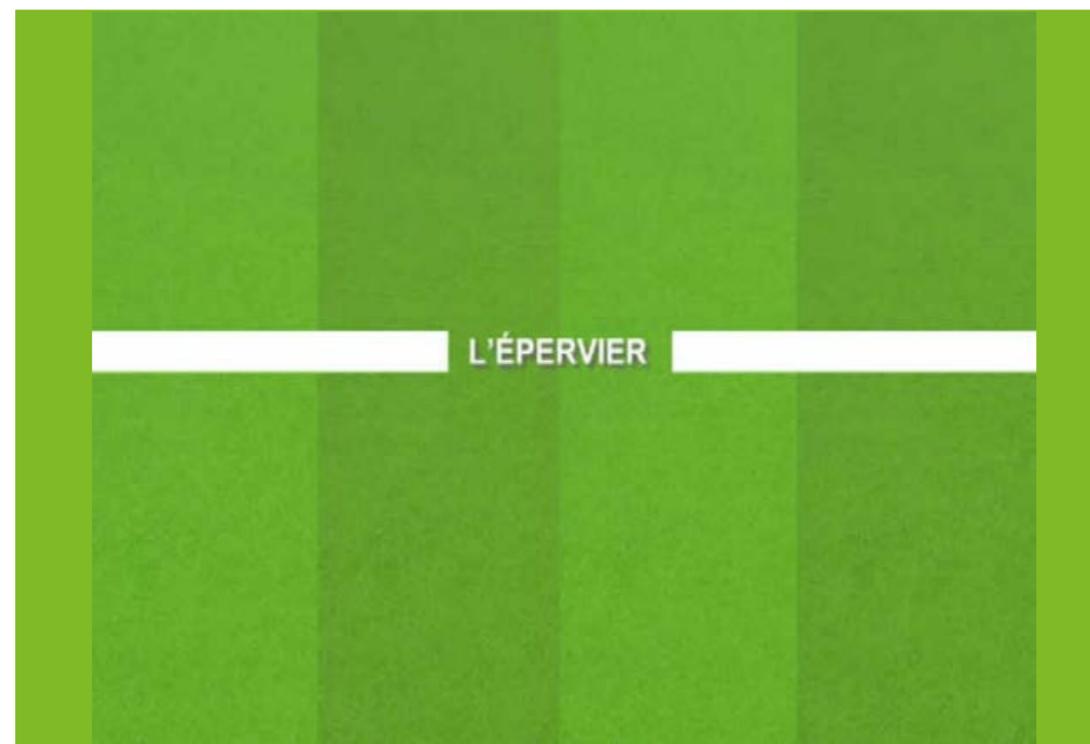
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★☆☆☆☆

SCHÉMA



- > Conduite de balle 
- > Déplacement du joueur sans ballon 
- > Passe courte 
- > Passe longue 

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Au « top » de l'éducateur, les éperviers doivent rejoindre la zone 'refuge' sans se faire toucher par le chasseur.

Dès qu'un épervier est touché, celui-ci devient chasseur et se tient par la main avec un autre chasseur.

BUTS

Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché, marque 1 point.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> • Ajouter un ballon pour chaque épervier à transporter avec la main • à conduire avec le pied • Mettre des obstacles dans l'aire de jeu 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Démontrer le jeu • Faire identifier les zones à atteindre • Bien compter les points et inverser les rôles • Bien occuper l'espace dès le départ



THÈME 5 : LA QUEUE DU DIABLE

JEU U6/U7

PÉRIODE 2

NOVEMBRE > DÉCEMBRE

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	-----------------------------------	---------------------------	----------------------

ORGANISATION

ESPACE



L 20m x l 25m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

7 X 
1 X 

MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X  | 8 X 
8 X  | 2 X |
4/4 X   | 2 X 

TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★★★★☆

SCHÉMA



- > Conduite de balle 
- > Déplacement du joueur sans ballon 
- > Passe courte 
- > Passe longue 

DÉROULEMENT

CONSIGNES

2 équipes s'affrontent pour récupérer un maximum de chasubles. Les joueurs portent leur chasuble dans leur dos.

Celui qui se fait attraper son chasuble se retrouve dans la zone « prison ».

Le chasuble récupéré est posé dans le « coffre fort ».

Les joueurs d'une équipe peuvent faire sortir un coéquipier de la prison en lui donnant un chasuble de « la réserve ».

BUTS

1 point = dans un temps donné, l'équipe qui possède le plus de chasubles dans son coffre fort.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> • Ajouter un ballon à chaque joueur à la main puis au pied 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Compter les points • à faire plusieurs séries de 1 min max • Se déplacer pour ne pas se faire toucher



THÈME 6 : LE STOP BALL

JEU U6/U7

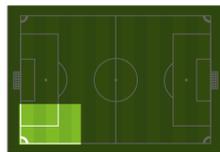
PÉRIODE 2

NOVEMBRE > DÉCEMBRE

- | | | | |
|------------------------|----------------------------|----------------------------------|----------------------|
| Découverte de la cible | Découverte de l'adversaire | Reconnaître le partenaire | Développement moteur |
|------------------------|----------------------------|----------------------------------|----------------------|

ORGANISATION

ESPACE



L 25m x l 15m
L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

- 4 X
- 4 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

- 8 X
- 10 X
- 1 X
- 0 X |
- 4/4 X

TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon - - - - ->
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Ballon à la main, chaque équipe doit arrêter le ballon dans une zone définie (cf schéma).
Les joueurs ne peuvent pas se déplacer ballon en main.
Pour récupérer le ballon à l'adversaire, le joueur doit toucher avec les deux mains le porteur de balle.

BUTS

1 point = arrêter le ballon dans la zone.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter ou diminuer le nombre de joueurs par équipe 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser le ballon au pied 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Démontrer • L'occupation de l'espace • Compter les points



THÈME 7 : LE VA ET VIENT

JEU U6/U7

PÉRIODE 2			
NOVEMBRE > DÉCEMBRE			
Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
ORGANISATION			
ESPACE	EFFECTIF		
 L 10m x l 15m L = Longueur • l = largeur	3 X 3 X		
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU		
6 X 6 X 3/3 X	10'		
	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ		
	★☆☆☆☆		

SCHÉMA

- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Sous forme d'un relais : les joueurs, mains sur le plot, doivent récupérer un cerceau et le poser sur une coupelle de même couleur, puis taper dans la main du partenaire. La 1^{ère} équipe qui réussit en 1^{er} marque un point.

BUTS

La 1^{ère} équipe qui réussit en 1^{er} le relais marque 1 point.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter des joueurs mais faire d'autres ateliers. 3 joueurs maximum par équipe 	<ul style="list-style-type: none"> • Ballon à la main • Ballon au pied 	<ul style="list-style-type: none"> • Expliquer / démontrer/ Corriger • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Stimuler et valoriser la réussite • Déplacer les coupelles et mélanger les cerceaux



THÈME 8 : 1/2/3 SOLEIL

JEU U6/U7

PÉRIODE 3

JANVIER > FÉVRIER

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
-------------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------

ORGANISATION

ESPACE



L 15m x l 20m
L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

1 X

8 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

4 X | 10 X

7 X | 0 X |

1/7 X

TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Le joueur énonce 1-2-3 soleil. Au même moment les joueurs partent en courant et doivent s'arrêter lorsque le mot soleil est prononcé. Le 1^{er} joueur arrivé sur la ligne a gagné.

Si le joueur bouge, ce dernier repart sur la ligne de départ.

BUTS

1^{er} joueur arrivé sur la ligne marque 1 point.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> • Ajouter un ballon à chaque joueur à la main puis au pied • Ajouter des obstacles 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Démontrer • Compter les points et valoriser • Rythme d'énonciation de la phrase • Inverser les rôles



THÈME 9 : DÉFENDRE SON CHÂTEAU

JEU U6/U7

PÉRIODE 3

JANVIER > FÉVRIER

- | | | | |
|------------------------|-----------------------------------|---------------------------|----------------------|
| Découverte de la cible | Découverte de l'adversaire | Reconnaître le partenaire | Développement moteur |
|------------------------|-----------------------------------|---------------------------|----------------------|

ORGANISATION

ESPACE



L 20m x l 20m
L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

- 4 X
- 4 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

- 9 X
- 10 X
- 8 X
- 0 X |
- 4/4 X

TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

L'équipe défend le château symbolisé par les quilles.

Les possèdent un ballon, à la main chacun, et doivent faire tomber les quilles sans traverser les coupelles .

BUTS

1 point = 1 quille tombée.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser le ballon au pied (dans ce cas le ballon devra rester au sol) 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Démontrer/Encourager • Faire des séquences de 1 minute • Compter les points • Inverser les rôles



THÈME 10 : LE MULTI-BUT

JEU U6/U7

PÉRIODE 3

JANVIER > FÉVRIER

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
-------------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------

ORGANISATION

ESPACE



L 30m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X

4 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

4 X

16 X

8 X

12 X |

4/4 X

TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Il faut attaquer dans 3 buts et défendre ces 3 buts

Les touches se font au pied :

- Par une conduite de balle
- Par une passe

BUTS

1 point = but marqué dans les buts excentrés.

3 points = but marqué dans les buts axiaux.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter ou diminuer le nombre de joueurs par équipe 	<ul style="list-style-type: none"> • Ajouter un joueur en tant que goal volant 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser • Mettre des ballons autour du terrain 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire identifier les cibles à défendre et attaquer • L'occupation de l'espace • Compter les points



THÈME 11 : LA LOCOMOTIVE

JEU U6/U7

PÉRIODE 3

JANVIER > FÉVRIER

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	---------------------------	-----------------------------

ORGANISATION

ESPACE



L 30m x l 20m
L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X 
4 X 

MATÉRIEL PAR TERRAIN

9 X  | 8 X 
8 X  | 0 X |
4/4 X  

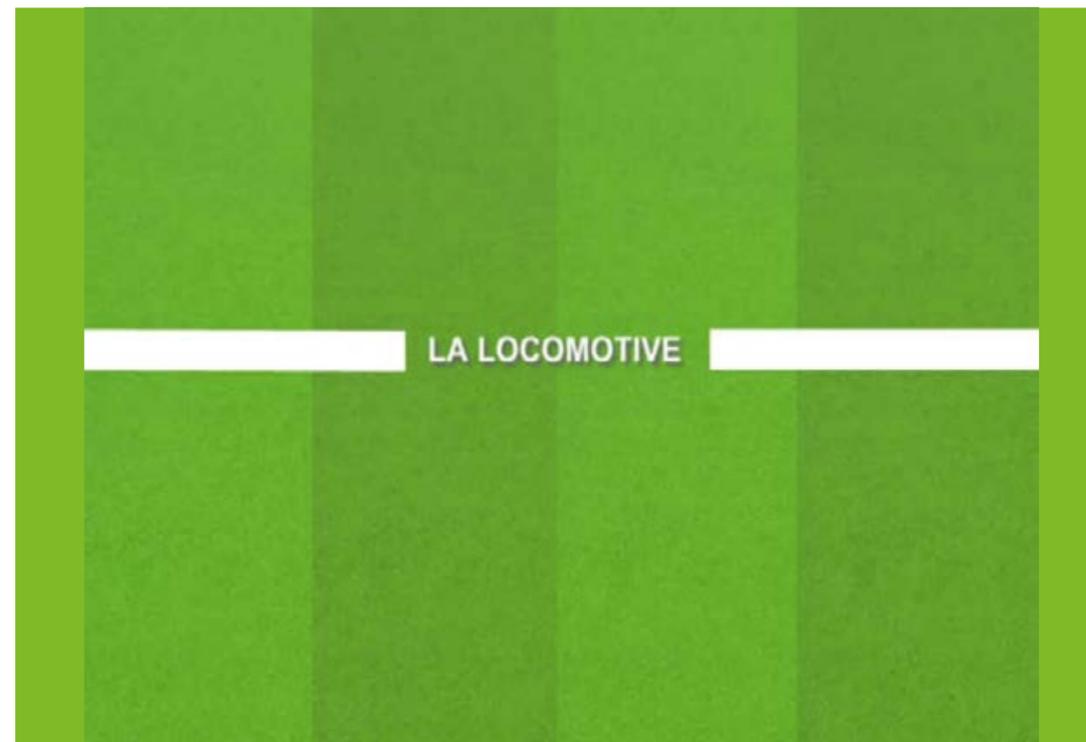
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★★★☆☆

SCHÉMA



- > Conduite de balle 
- > Déplacement du joueur sans ballon 
- > Passe courte 
- > Passe longue 

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Les joueurs, par 2 (un de chaque équipe) : le 1^{er} effectue un parcours, le 2^{ème} le suit avec le ballon à la main. Il doit réaliser le même parcours.

BUTS

1 point = parcours réalisé correctement et sans faire tomber le matériel.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter des joueurs par équipes mais agrandir l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> • Donner un ballon à chaque joueur • Placer un ballon dans les pieds de chaque joueur • Complexifier le parcours (cerceaux, haies...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Corriger • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Stimuler et valoriser le bon parcours • Contrôler la vitesse du 1^{er} joueur • Inverser les rôles



THÈME 12 : ABATTRE LES QUILLES

JEU U6/U7

PÉRIODE 3			
MARS > AVRIL			
Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
ORGANISATION			
ESPACE		EFFECTIF	
<p>L 20m x l 20m L = Longueur • l = largeur</p>		<p>4 X </p> <p>4 X </p>	
MATÉRIEL PAR TERRAIN		TEMPS DE JEU	
<p>16 X </p> <p>8 X </p> <p>8 X </p> <p>0 X </p> <p>4/4 X </p>		<p>10'</p>	
		DEGRÉ DE DIFFICULTÉ	
		<p>★ ★ ★ ☆ ☆</p>	

SCHÉMA

- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Au signal de l'éducateur, les joueurs tirent dans leur ballon afin de faire tomber les quilles. Ils récupèrent leur ballon jusqu'à ce que toutes les quilles soient tombées.

BUTS

1 point = l'équipe qui fait tomber toutes ses quilles en 1^{er}.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter des joueurs par équipes mais agrandir l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> • À la main • Au pied • Pied faible 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Corriger • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Démontrer • L'activité des enfants • Les quilles ne doivent pas être trop lourdes afin de tomber



THÈME 13 : LES SORCIERS

JEU U6/U7

PÉRIODE 3			
MARS > AVRIL			
Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
ORGANISATION			
ESPACE	EFFECTIF		
 L 20m x l 20m L = Longueur • l = largeur	1 X	7 X	
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU		
4 X 12 X 4 X 0 X 1/7 X	10'		
	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ		
	★★★☆☆		

SCHÉMA

- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Chaque joueur possède un ballon. Le « sorcier » doit sortir les ballons des joueurs hors du terrain. Le joueur qui perd son ballon, reste immobile, jambes écartées. Pour se faire délivrer, un partenaire doit passer le ballon entre les jambes.

BUTS

1 point = dans un temps donné, conserver son ballon dans l'aire de jeu.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> • Ajouter un « sorcier » • Passer entre les jambes de son partenaire pour le libérer 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Compter les points et Inverser les rôles • Occuper l'espace de jeu



THÈME 14 : LE 4 CONTRE 4

JEU U6/U7

PÉRIODE 4

MARS > AVRIL

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	----------------------------------	----------------------

ORGANISATION

ESPACE



L 30m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X 
4 X 

MATÉRIEL PAR TERRAIN

4 X  | 12 X 
1 X  | 4 X 
4/4 X   | ou
8 X |

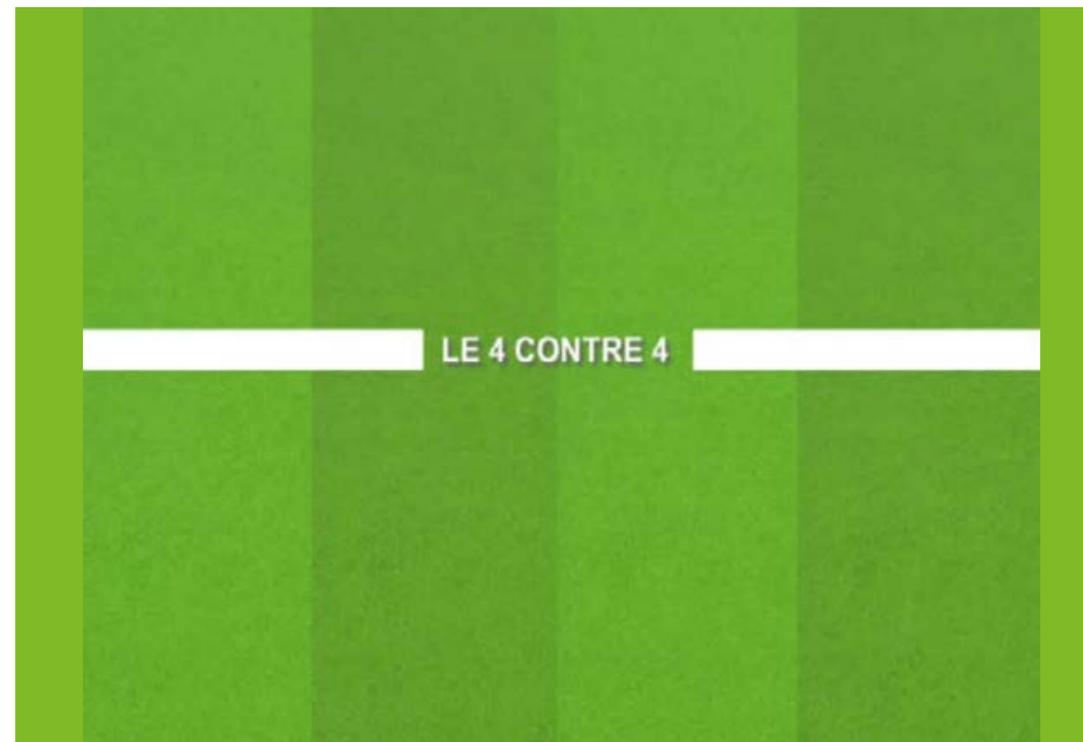
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★☆☆☆☆

SCHÉMA



- > Conduite de balle 
- > Déplacement du joueur sans ballon 
- > Passe courte 
- > Passe longue 

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

On attaque 2 buts et on défend 2 buts.

Pas de gardiens de buts.

Les touches se font au pied :

- En conduite de balle
- Par une passe

BUTS

But marqué dans un des deux buts = 1 point.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter ou diminuer le nombre de joueurs par équipe 	<ul style="list-style-type: none"> • On met 1 gardien qui défend les 2 buts • Obligation de faire une passe avant de marquer 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Encourager et valoriser lorsqu'il y a un but et/ou passe • L'occupation de l'espace • Compter les points



THÈME 15 : LE MAGICIEN

JEU U6/U7

PÉRIODE 4

MARS > AVRIL

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	---------------------------	-----------------------------

ORGANISATION

ESPACE



L 20m x l 15m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X 
4 X 

MATÉRIEL PAR TERRAIN

4 X  | 12 X 
8 X  | 0 X |
4/4 X  

TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★☆☆☆☆

SCHÉMA



- > Conduite de balle 
- > Déplacement du joueur sans ballon 
- > Passe courte 
- > Passe longue 

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Chaque joueur, muni d'un ballon, exécute le contrat du « magicien » (= éducateur). Le contrat est :

- 1 - Lancer à la main + 1 rebond + main
- 2 - Lancer à la main + pied + 1 rebond + main

BUTS

1 point = réussir 5 fois d'affilée « le contrat du magicien ».

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> • Lancer - tête rebond - main • Lancer - rebond - pied - main 	<ul style="list-style-type: none"> • Expliquer / démontrer / Corriger • Animer / Encourager / Valoriser • Utiliser un langage imagé 	<ul style="list-style-type: none"> • Stimuler et valoriser la réussite • La sécurité des enfants (occupation de l'espace - éviter les contacts)



SITUATION U6/U7

THÈME 16 : DÉMARQUE ET MARQUE (ETAPE 1)

PÉRIODE 4

MARS > AVRIL

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	----------------------------------	----------------------

ORGANISATION

ESPACE



L 30m x l 20m
L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X 
4 X 

MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X  | 10 X 
8 X  | 2 BUTS
4/4 X   | OU 4

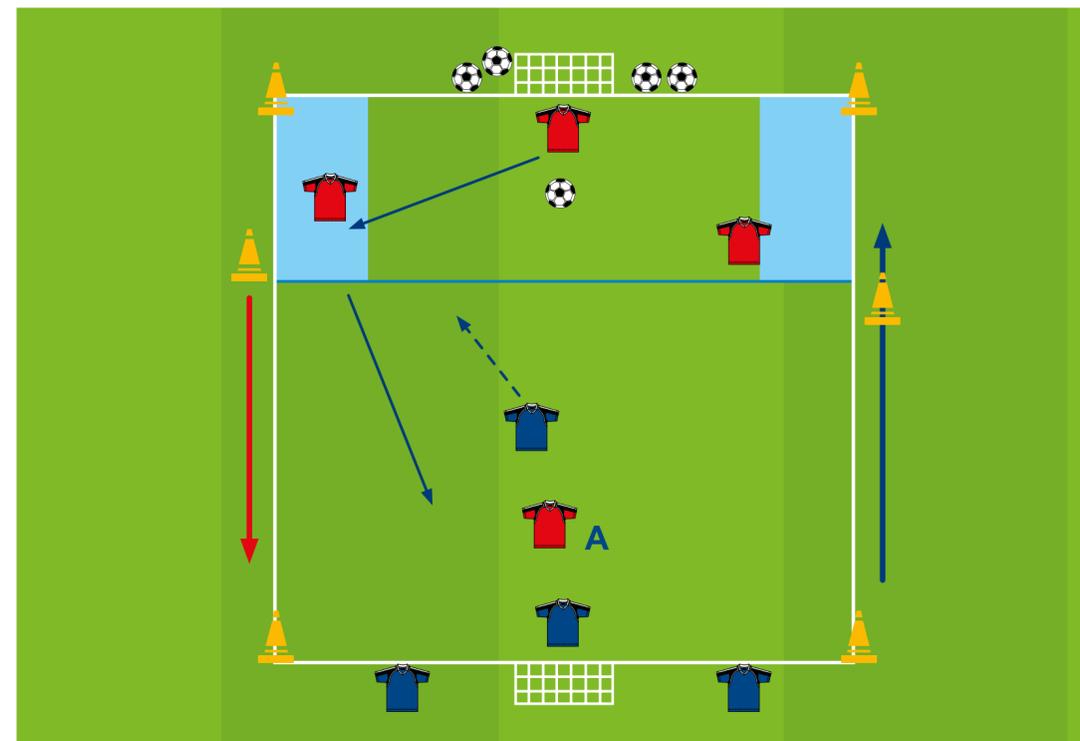
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★★★★☆

SCHÉMA



- > Conduite de balle 
- > Déplacement du joueur sans ballon 
- > Passe courte 
- > Passe longue 

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Départ du GB. Joueurs inattaquables quand ils sont dans la zone bleu.

Joueur A doit rester dans sa partie de terrain
Le chasseur a le droit de franchir la lignes de 8 mètres quand un joueur de champ adverse touche le ballon.

BUTS

But marqué = 1 point

Tir = 1 point - but marqué = 2 points

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter un chasseur supplémentaire 	<ul style="list-style-type: none"> • Changer les rôles tous les 8 ballons 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer/Encourager /Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Encourager et valoriser lorsqu'il y a un but et/ou passe • L'occupation de l'espace • Compter les points



SITUATION U6/U7

THÈME 17 : DÉMARQUE ET MARQUE (ETAPE 2)

PÉRIODE 4

MARS > AVRIL

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	----------------------------------	----------------------

ORGANISATION

ESPACE



L 30m x l 20m
L = Longueur • l = largeur

MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X 10 X
8 X 2 BUTS
4/4 X OU 4

EFFECTIF

4 X
4 X

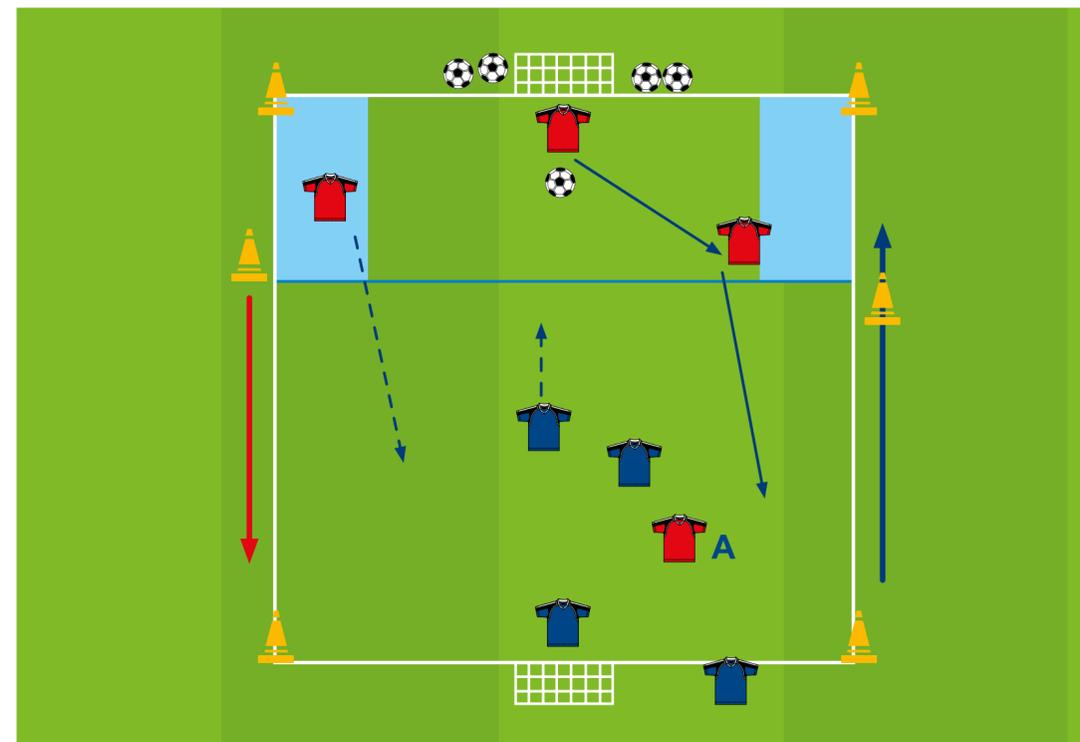
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★★★★☆

SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Départ du GB. Joueurs inattaquables quand ils sont dans la zone bleu.

Joueur A doit rester dans sa partie de terrain
Un seul chasseur a le droit de franchir la ligne des 8 mètres quand un joueur de champ adverse touche le ballon.

BUTS

Tir = 1 point - but marqué = 2 points

Tir = 1 point - but marqué = 2 points

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
	<ul style="list-style-type: none"> • Changer les rôles tous les 8 ballons • Possibilité d'avoir 2 chasseurs dans la zone défensive 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer/Encourager /Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Encourager et valoriser lorsqu'il y a un but et/ou passe • L'occupation de l'espace • Compter les points



THÈME 18 : DÉMARQUE ET MARQUE (ETAPE 3)

SITUATION U6/U7

PÉRIODE 4			
MARS > AVRIL			
Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
ORGANISATION			
ESPACE		EFFECTIF	
<p>L 30m x l 20m L = Longueur • l = largeur</p>		4 X 4 X	
MATÉRIEL PAR TERRAIN		TEMPS DE JEU	
8 X 8 X 4/4 X		10'	
10 X 2 BUTS OU 4		DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★★★★	

SCHÉMA

- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Départ du GB. Joueur A doit rester dans sa partie de terrain

Le chasseur a le droit de franchir la ligne des 8 mètres quand un joueur de champ adverse touche le ballon.

Le chasseur 2 doit rester dans la zone défensive.

BUTS

But marqué = 1 point
But marqué = 1 point

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter un chasseur supplémentaire 	<ul style="list-style-type: none"> • Changer les rôles tous les 8 ballons 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Encourager et valoriser lorsqu'il y a un but et/ou passe • L'occupation de l'espace • Compter les points



THÈME 19 : DÉMARQUE ET MARQUE (ETAPE 4)

SITUATION U6/U7

PÉRIODE 4

MARS > AVRIL

- | | | | |
|------------------------|----------------------------|----------------------------------|----------------------|
| Découverte de la cible | Découverte de l'adversaire | Reconnaître le partenaire | Développement moteur |
|------------------------|----------------------------|----------------------------------|----------------------|

ORGANISATION

ESPACE



L 30m x l 20m
L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

- 4 X
- 4 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

- 8 X
- 10 X
- 8 X
- 2 BUTS
- 4/4 X
- OU 4

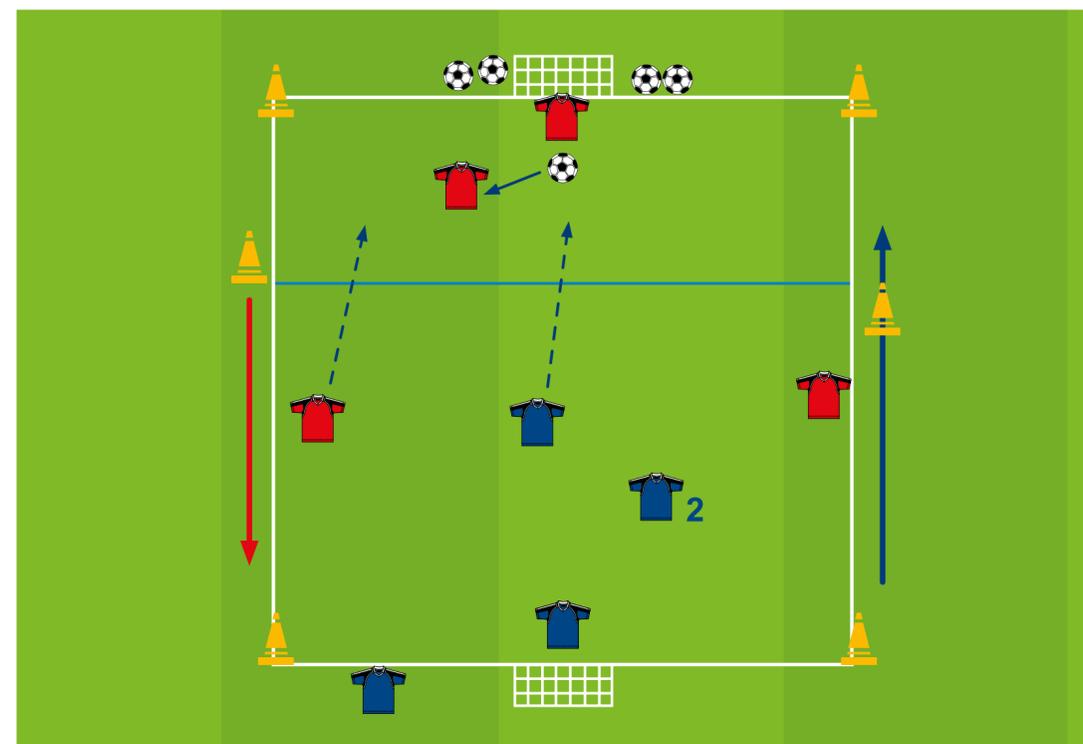
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Départ du GB. Un joueur doit obligatoirement rester dans la zone offensive

Le chasseur a le droit de franchir la ligne des 8 mètres quand un joueur de champ adverse touche le ballon.

Le chasseur 2 doit rester dans la zone défensive.

BUTS

But marqué = 1 point

But marqué = 1 point

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter un chasseur supplémentaire 	<ul style="list-style-type: none"> • Changer les rôles tous les 8 ballons • Joueur 2 peut franchir la ligne des 8 mètres 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Encourager et valoriser lorsqu'il y a un but et/ou passe • L'occupation de l'espace • Compter les points



SITUATION U6/U7

THÈME 20 : DÉMARQUE ET MARQUE (ETAPE 5)

PÉRIODE 4

MARS > AVRIL

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	----------------------------------	----------------------

ORGANISATION

ESPACE



L 30m x l 20m
L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X 
4 X 

MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X  | 10 X 
8 X  | 2 BUTS
4/4 X   | OU 4

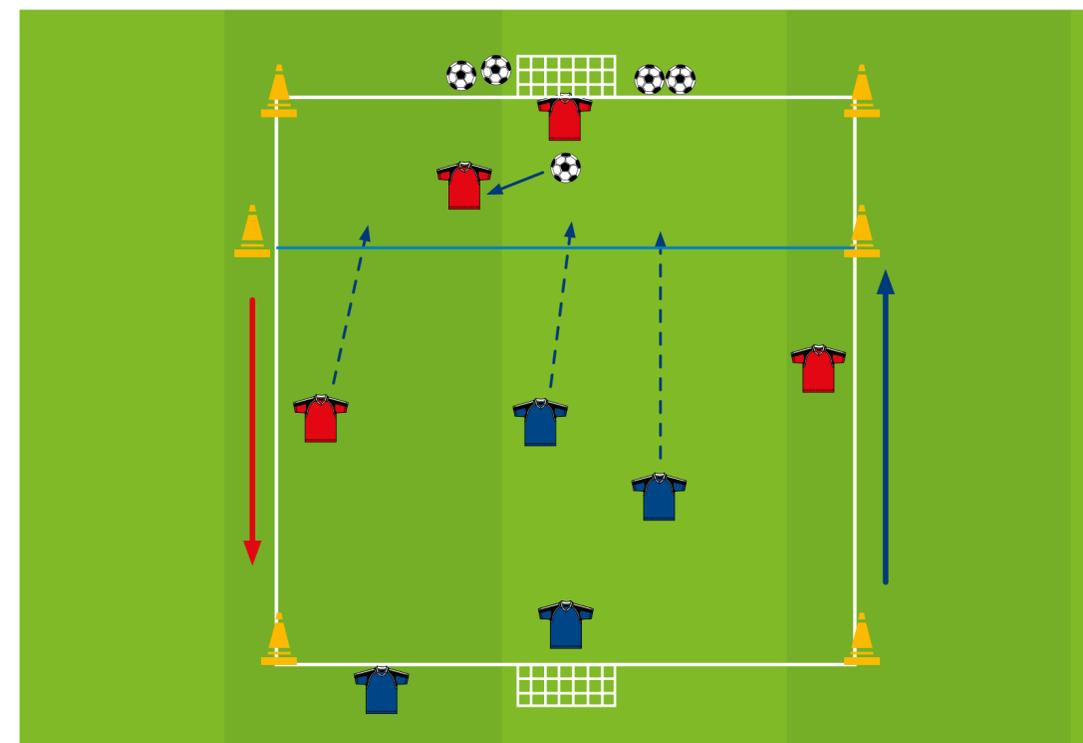
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★★★★★

SCHÉMA



- > Conduite de balle 
- > Déplacement du joueur sans ballon 
- > Passe courte 
- > Passe longue 

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Départ du GB. Un joueur doit obligatoirement rester dans la zone offensive

Le chasseur a le droit de franchir la ligne des 8 mètres quand un joueur de champ adverse touche le ballon.

Le chasseur 2 doit rester dans la zone défensive.

BUTS

But marqué = 1 point

But marqué = 1 point

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter un chasseur supplémentaire 	<ul style="list-style-type: none"> • Changer les rôles tous les 8 ballons • Joueur 2 peut franchir la ligne des 8 mètres 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Encourager et valoriser lorsqu'il y a un but et/ou passe • L'occupation de l'espace • Compter les points



THÈME 21 : LES QUATRE COINS

JEU U6/U7

PÉRIODE 5

MAI > JUIN

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
-------------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------

ORGANISATION

ESPACE



L 30m x l 20m
L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X 
4 X 

MATÉRIEL PAR TERRAIN

12 X  | 4 X 
8 X  | 0 X |
4/4 X  

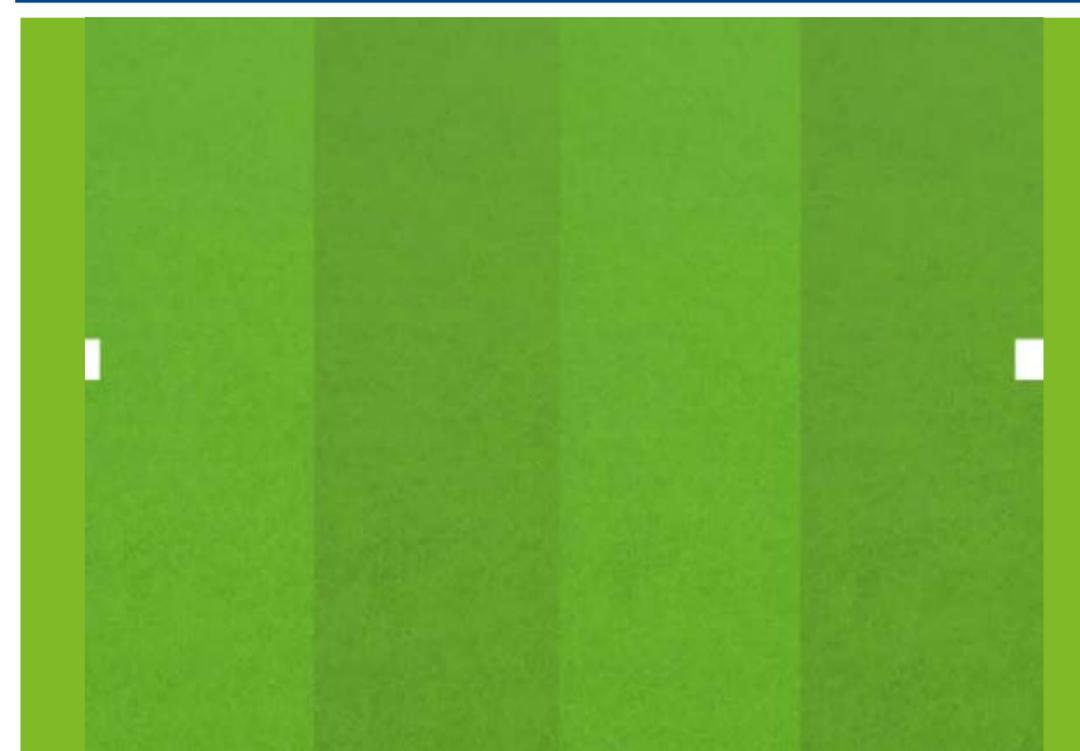
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★☆☆☆☆

SCHÉMA



- > Conduite de balle 
- > Déplacement du joueur sans ballon 
- > Passe courte 
- > Passe longue 

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Chaque joueur a son ballon dans ses mains.
Au signal de l'éducateur, chaque joueur doit rejoindre un coin correspondant à sa couleur et y déposer le ballon.

BUTS

1 point = l'équipe qui se regroupe en totalité dans les coins correspondants à sa couleur.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> • Ballon au sol, le joueur effectue une conduite pour aller vers le coin • 2 joueurs par coin au minimum 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Stimuler et valoriser la réussite • La sécurité des enfants (occupation de l'espace - éviter les contacts)



THÈME 22 : MINUIT DANS LA BERGERIE

JEU U6/U7

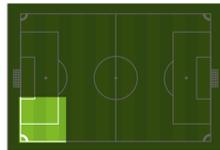
PÉRIODE 5

MAI > JUIN

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	-----------------------------------	---------------------------	----------------------

ORGANISATION

ESPACE



L 20m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

1 X

7 X

TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

9 X

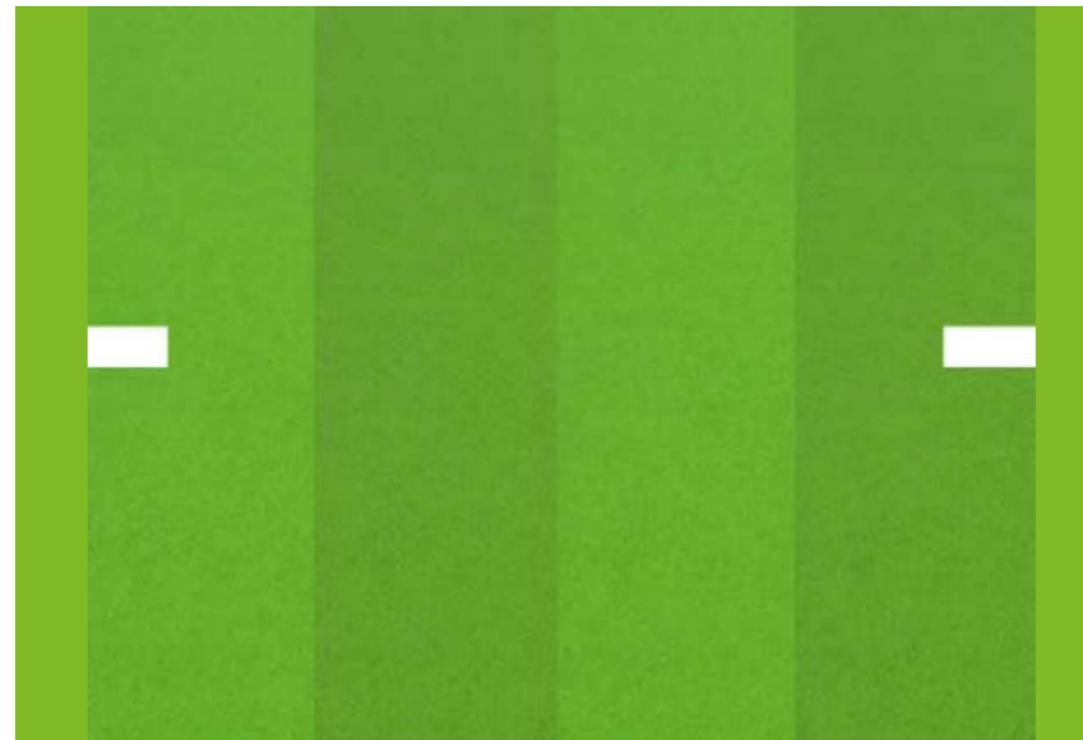
12 X

7 X

0 X |

1/7 X

SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Les moutons sont en mouvement. Ils demandent l'heure au joueur (le loup). Lorsque celui-ci répond « minuit », il peut sortir de sa zone pour venir toucher les moutons qui doivent sortir de la bergerie (Séquence de 2'). Lorsque ces derniers sont touchés, ils doivent aller dans le refuge du loup. Pour être délivrer, un mouton doit les toucher.

BUTS

1 point pour les « moutons » qui ne sont pas touchés.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre un ballon dans les mains des moutons • Mettre un ballon dans les pieds des moutons 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Compter les points et inverser les rôles • Occuper l'espace de jeu • Faire des manches de 1 min maximum



THÈME 23 : BALLON AU CAPITAINE

JEU U6/U7

PÉRIODE 5			
MAI > JUIN			
Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
ORGANISATION			
ESPACE	EFFECTIF		
 L 25m x l 15m L = Longueur • l = largeur	4 X 4 X		
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU		
8 X 1 X 4/4 X	10'		
	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ		
	★★★★★		

SCHÉMA

> Conduite de balle
 > Déplacement du joueur sans ballon - - - - ->
 > Passe courte
 > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Chaque équipe doit trouver, par un jeu de passes à la main, son capitaine.
Interdiction de courir avec le ballon et de toucher le porteur du ballon (distance = 1m).

BUTS

1 point = trouver le capitaine par une passe.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> Possibilité de rajouter ou diminuer le nombre de joueurs par équipe mais adapter les dimensions de terrain 	<ul style="list-style-type: none"> Jouer avec le pied mais le capitaine peut bloquer avec les mains Jeu au pied même pour le capitaine 	<ul style="list-style-type: none"> Faire répéter l'action Observer / Orienter Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> Encourager et valoriser lorsqu'il y a un point et/ou passe L'occupation de l'espace Compter les points



THÈME 24 : LA PYRAMIDE

JEU U6/U7

PÉRIODE 5			
MAI > JUIN			
Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
ORGANISATION			
ESPACE	EFFECTIF		
 L 20m x l 15m L = Longueur • l = largeur	4 X 4 X		
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU		
8 X 8 X 4/4 X	10'		
	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ		
	★★★★★		

SCHÉMA

LA PYRAMIDE

- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Chaque joueur prend son ballon à la main et doit réussir tous les étages de « la pyramide » :

- 1^{er} étage : faire passer le ballon entre la porte
- 2^{ème} étage : lancer le ballon dans le cerceau
- 3^{ème} étage : lancer le ballon dans le carré.

BUTS

1 point = lorsque tous les étages ont été validés.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter des joueurs mais faire d'autres ateliers 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser le pied, ballon au sol • Utiliser le pied, ballon au sol et le ballon doit s'immobiliser dans le cerceau idem pour le carré • Modifier les étages (complexifier) 	<ul style="list-style-type: none"> • Expliquer / Démontrer / Corriger • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Stimuler et valoriser la réussite • La fluidité dans les ateliers



AMELIORER
LA CONSTRUCTION DU JEU

« **OUVERTURE DE JEU** »

DONNER DES REPERES AUX EDUCATEURS
PERMETTANT AUX ENFANTS DE MIEUX CONSTRUIRE
LE JEU APRES LA RELANCE DU GB



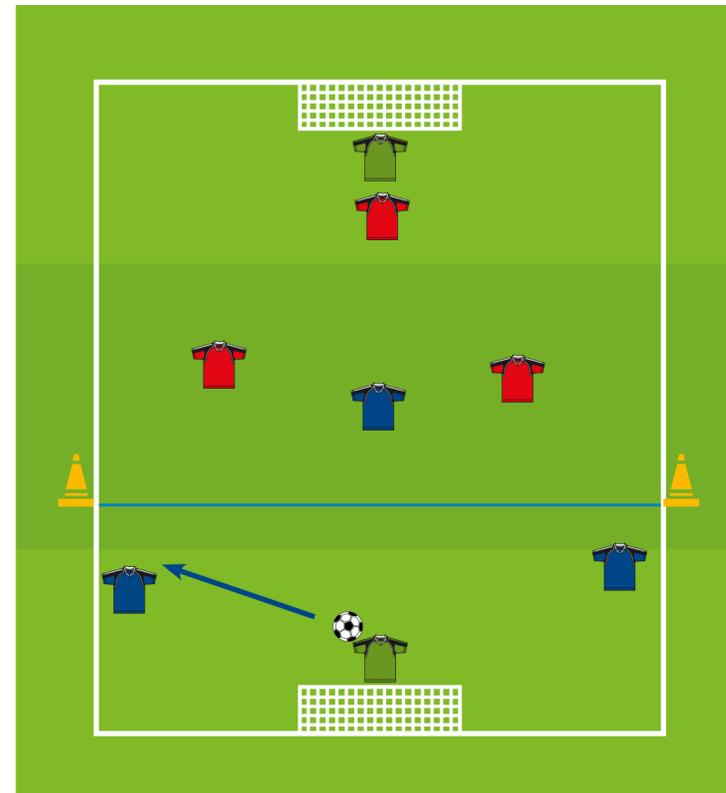
AMELIORATION DE LA CONSTRUCTION DU JEU

RELANCE PROTÉGÉE AUX 8 MÈTRES

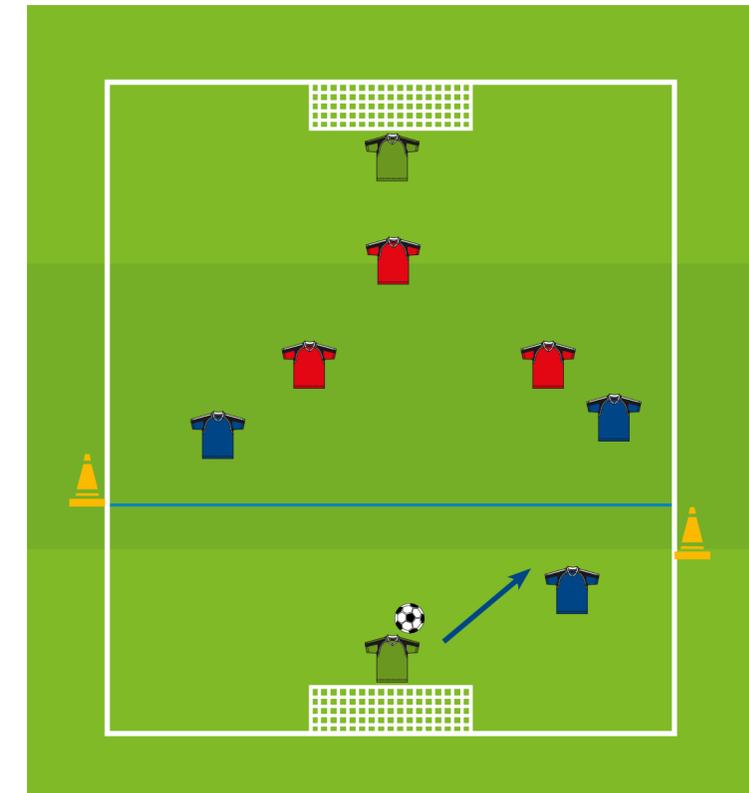
Relance du gardien

- > Position de l'équipe (éveil à l'occupation de l'espace)
 - Triangle pointe haute / Triangle pointe basse (notions géométriques : repères visuels)
- > Orientation (corps) en direction de la cible à atteindre (s'éloigner de la ligne des 8 mètres donc de l'adversaire afin de garder le temps de confort pour progresser en passe ou en conduite)
- > Minimum un joueur dans le camp adverse

Triangle en Pointe haute



Triangle en Pointe basse



Définition de la relance protégée

La relance protégée est mise en place pour les catégories U6/U7 et U8/U9 lors de deux situations :

- > le GDB est en possession du ballon à la main (le GDB peut relancer à la main ou au pied).
- > 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 8 mètres.

Lors de la relance, l'équipe adverse devra se replacer entièrement derrière la zone protégée (ligne des 8 mètres).

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.





RÔLE DES ÉDUCATEURS, PARENTS ET ACCOMPAGNATEURS

Missions de l'encadrement :

L'encadrement d'un jeune joueur est composé d'un tryptique : l'éducateur, l'accompagnateur (« le dirigeant ») et les parents.

Chacun d'entre eux a un rôle à tenir auprès des jeunes joueurs. Leurs missions doivent être COMPLÉMENTAIRES et chacun doit rester dans son rôle.

	RÔLES DE L'ÉDUCATEUR	RÔLES DE L'ACCOMPAGNATEUR	RÔLES DES PARENTS
EN DEHORS DE LA PRATIQUE	<ul style="list-style-type: none"> > Participe aux réunions techniques du club > Prépare le calendrier des rencontres > Met en place les conditions d'entraînement (lieu, jour, horaires, stages...) > Met en œuvre une programmation > Intègre le Programme Éducatif Fédéral dans son fonctionnement > Prévoit des animations extra-sportives > Assure le lien avec les parents (réunion, contact...) > Met en place la charte de vie avec les joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> > Prépare le déplacement et les conditions matérielles (licences, ballons, équipements, feuille de match, pharmacie, voitures...) > Conçoit le livret de l'équipe à destination des parents (coordonnées, entraînements, calendrier, charte de vie...) > Aide à la mise en place d'animations extra-sportives 	<ul style="list-style-type: none"> > Indique l'absence (et son motif) de leur enfant à l'éducateur > Fait respecter les temps de sommeil de leur enfant > Prépare une alimentation adaptée à l'activité physique > Vérifie que le sac du footballeur soit correctement préparé > Participe à la vie du club
À L'ENTRAÎNEMENT	<ul style="list-style-type: none"> > Prépare et anime la séance d'entraînement > Tient la fiche de présence > Fait le point sur l'organisation des rencontres du week-end (santé, absences, transport) > S'entretient avec les joueurs si besoin 	<ul style="list-style-type: none"> > Ouvre et ferme les vestiaires > Accueille les joueurs > Aide à la préparation du matériel > Participe à l'animation de la séance si besoin > Surveille les joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> > Transporte son enfant > Assiste périodiquement à l'entraînement de son enfant
LE JOUR DE LA RENCONTRE (avant, pendant, après)	<ul style="list-style-type: none"> > Prépare la rencontre > Organise l'équipe et donne les consignes > Noue le contact avec l'adversaire et l'arbitre > Dirige l'équipe > Fait le bilan avec les joueurs > Précise le prochain rendez-vous > Tient la fiche de présence 	<ul style="list-style-type: none"> > Distribue les équipements > Accueille l'adversaire et l'arbitre > Seconde l'éducateur dans son rôle (échauffement, remplaçants, pharmacie...) > Prépare la collation d'après-match à domicile 	<ul style="list-style-type: none"> > Participe au transport des joueurs de l'équipe > Accueille les parents de l'autre équipe > Encourage tous les joueurs de l'équipe > Aide à la préparation de la collation



RÈGLES DU JEU U6/U7

FAIR-PLAY

Amener l'enfant à respecter tous les acteurs du jeu

- > Respecter les adversaires
- > Développer et entretenir l'engagement sur le terrain
- > Faire preuve de volonté de progresser
- > Valoriser les beaux gestes et les bonnes pratiques
- > Jouer sans tricher

RÈGLES DU JEU ET ARBITRAGE

Connaître les fautes à ne pas commettre

CULTURE FOOT

Conduire l'enfant à connaître l'histoire et l'actualité

- > Partager sa connaissance du football
- > Avoir l'esprit club
- > Appréhender la dimension collective de l'activité
- > Prioriser le projet collectif



RÈGLES DE VIE U6/U7

SANTÉ

Apprendre à préserver le capital santé

- > L'hydratation
- > Le sommeil
- > L'hygiène
- > Apprendre à bien se préparer
- > S'alimenter pour jouer
- > Sensibiliser aux risques de pratiques addictives
- > Les méfaits du tabac

ENGAGEMENT / CITOYEN

Faire adopter un comportement exemplaire

- > Respecter le cadre de fonctionnement collectif
- > Permettre la découverte des différents rôles et responsabilités dans un club
- > Découvrir et assumer le rôle de capitaine
- > Favoriser la mixité et l'acceptation des différences
- > S'interdire toutes formes de discrimination

ENVIRONNEMENT

Inciter à l'utilisation des transports verts

- > Utiliser des transports éco-responsables
- > Sensibiliser au tri des déchets
- > Trier ses déchets



CONSTRUIRE NOTRE CHARTE

Objectif :

- > Construire un cadre et des règles dans le fonctionnement d'un groupe d'enfants et d'éducateurs.
- > Vous trouverez ci-dessous des documents permettant de construire vos chartes. Elles sont déjà mises en forme et à compléter en format Word.





POUR CHAQUE PUBLIC, LA F.F.F. PROPOSE UN MODULE DE FORMATION

POUR EN SAVOIR PLUS | RAPPROCHEZ VOUS DE VOTRE DISTRICT D'APPARTENANCE



CHAQUE MODULE EST STRUCTURÉ DE LA FAÇON SUIVANTE :

4 BLOCS

L'ÉDUCATEUR ET LE JOUEUR	>	ACCUEIL, OBJECTIFS, ORGANISATION Connaissance du joueur Comportement du joueur Incidences/principes pédagogiques
L'ÉDUCATEUR ET LE JEU	>	Connaissance du jeu Objectifs de jeu Compétences à développer
L'ÉDUCATEUR ET L'ENTRAÎNEMENT	>	Organisation de l'entraînement Accompagnement de séance Démarche pédagogique
L'ÉDUCATEUR ET L'ACCOMPAGNEMENT	>	Organisation de la pratique Comportement d'éducateur Climat d'entraînement



LEXIQUE U6/U7

> Animations Football :

Consignes et organisation permettant de varier une pratique associée à des pratiques « + 2Foot ».

> Ecole de Foot :

Ensemble de catégories liées à l'école primaire, des U6 aux U11.

> Festi-Foot :

Pratique regroupant un ensemble d'équipes à effectif réduit (3 ou 4) évoluant sur plusieurs terrains avec un système de montée et descente.

> Football d'Animation :

Organisation de pratiques, hors haut niveau, de la catégorie U6 à la catégorie U19.

> Foot de Cœur :

Journée de solidarité entre une association caritative et le football.

> Futsal :

Pratique spécifique (règles + ballons) se jouant sur un terrain de handball en intérieur ou en extérieur.

> Interclubs :

Rencontre des catégories U7 à U13 entre deux clubs autour d'activités culturelles, d'échanges, de jeux et/ou pratiques.

> Journée de pratique féminine :

Pratique traditionnelle qui permet d'intégrer les joueuses qui jouent en mixte et les joueuses qui jouent dans une équipe de filles.

> Rassemblement :

Regroupement d'équipes à l'initiative d'un club ou d'un district, d'une même catégorie ne donnant pas lieu à un classement.

> Relance protégée :

La relance protégée est mise en place pour les catégories U6/U7 et U8/U9 lors de deux situations :

- le GDB est en possession du ballon à la main (le GDB peut relancer à la main ou au pied).
- 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 8 mètres. Lors de la relance, l'équipe adverse devra se replacer entièrement derrière la zone protégée (ligne des 8 mètres).

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.

> Tournoi :

Compétition organisée par un club, regroupant des équipes d'une même catégorie et donnant lieu à un classement. Interdit en U7 et U9.

> U6/.../13 :

Norme UEFA correspondant aux mots anglais Under signifiant « moins de ». Exemple pour la saison 2015-2016 : je suis U11 si je suis né en 2005. (2016 - 2005 = U11).



DÉFINITION CATÉGORIELLE DE LA COMPÉTITION

POUR LES CATÉGORIES U7

Format PLATEAUX

Rassemblement de plusieurs équipes sur un même site au cours duquel des matches et des jeux éducatifs sont proposés.

AUCUN CLASSEMENT

POUR LES CATÉGORIES U9

Format PLATEAUX

Rassemblement de plusieurs équipes sur un même site au cours duquel des matches et des jeux éducatifs sont proposés.

AUCUN CLASSEMENT

POUR LES CATÉGORIES U11

Format CHALLENGE

Rassemblement à 3 ou 4 équipes sur un même site au cours duquel des matches (2 en général par équipes) et un ou plusieurs défits techniques sont réalisés.

CLASSEMENT À LA JOURNÉE

POUR LES CATÉGORIES U13

Format CRITERIUM

Formule "Groupe", rassemblant 2 équipes sur un même site, avec possibilité de classement, mais qui n'aboutit pas d'une saison sur une autre sur des accessions ou des dégradations, et sans attribution de titre de "Champion".

CLASSEMENT PAR PHASE