

U6/U7

CALENDRIER DE LA SAISON U6/U7

L'ENFANT AU CŒUR DU JEU

FORMES DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

LEXIQUE

MODES DE COMPÉTITIONS / ÂGE

U6/U7

CALENDRIER DE LA SAISON U6/U7

L'ENFANT AU CŒUR DU JEU

FORMES DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

DÉBUT DE SAISON

AMPLITUDE DE LA SAISON

FIN DE SAISON

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

13 À 17 JOURNÉES

MI-JUIN

MENU DE LA SAISON U6/U7

MON CALENDRIER À TÉLÉCHARGER

ZONE A

ZONE B

ZONE C

U6/U7

CALENDRIER DE LA SAISON U6/U7

L'ENFANT AU CŒUR DU JEU

FORMES DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

SAISON U6/U7 > MENU DE LA SAISON U6/U7

PRÉCONISATIONS FFF

septembre octobre novembre décembre janvier

PÉRIODE 1 : « QUE LE MATCH COMMENCE »
■ 2 à 3 journées

Rentrée du Foot : 1 journée
Plateau : 0 à 1 journée
Interclubs : 1 journée

PÉRIODE 2 : « C'EST COMPLÈTEMENT FOOT »
■ 3 journées

Futsal : 1 journée
Festi-Foot : 1 journée
Plateau : 1 journée
Futsal : 1 journée

PÉRIODE 3 : « LE FUTSAL, C'EST GÉNIAL »
■ 3 journées

Festi-Foot : 1 journée
Plateau : 1 journée
Futsal : 1 journée

février mars avril mai juin juillet

PÉRIODE 4 : « RETOUR SUR LES TERRAINS »
■ 2 ou 3 journées

Plateau : 1 à 2 journées
Festi-Foot : 1 journée

PÉRIODE 5 : « DERNIERS CROCHETS AVANT L'ÉTÉ »
■ 3 à 4 journées + 2 journées

Interclubs : 2 journées
Plateau : 1 à 2 journées
Journée du Foot féminin : 1 journée pendant la semaine du Foot féminin
Journée nationale des débutants : 1 journée
Journée départementale féminine U6-U13 : 1 journée

bleu : pratique mixte ou féminine
violet : pratique exclusivement féminine

U6/U7

CALENDRIER DE LA SAISON U6/U7

L'ENFANT AU CŒUR DU JEU

FORMES DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

CARACTÉRISTIQUES DE L'ENFANT

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER

Découvrez le Programme éducatif fédéral



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

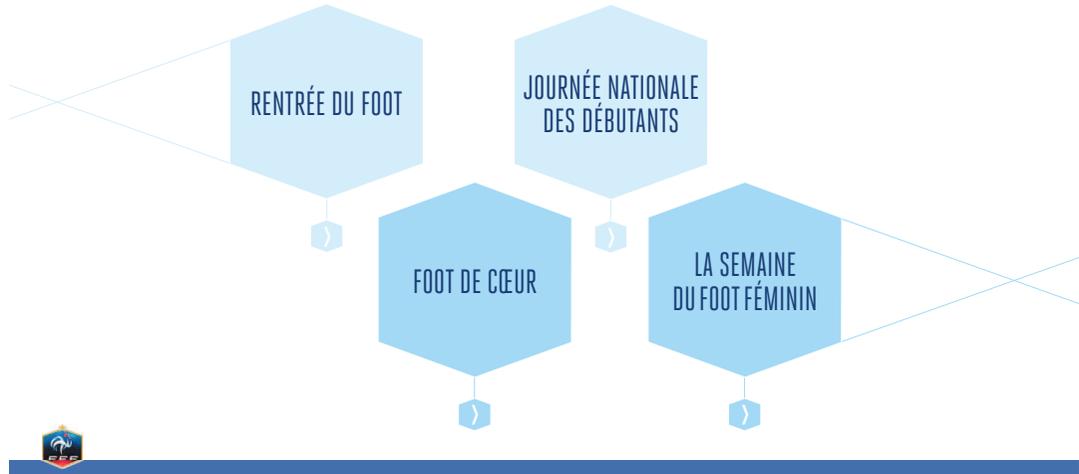
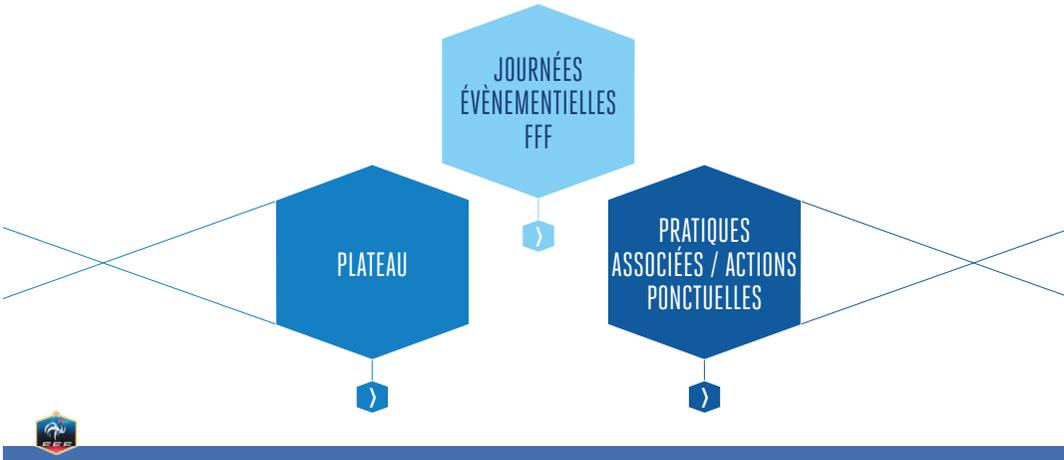
JEU	TECHNIQUE	COMPORTEMENT	MOTRICITÉ
Être capable de			
Découvrir le partenaire	Contrôler et passer le ballon au sol	Rester concentré	Travailler la coordination, motricité
Identifier le but à attaquer, le but à défendre et les limites du terrain	Conduire le ballon, de changer de direction	Avoir un état 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	Economiser 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	Connaitre les règles essentielles du jeu	Identifier la nature des déchets	Porter les valeurs du foot





RENTÉE DU FOOT



« FICHE « ÊTRE CITOYEN DU FOOT » » « FIL ROUGE ÉDUCATIF » « FICHE « ATELIERS ÉDUCATIFS » »

Lancer la saison par une manifestation d'envergure visant à promouvoir le Football d'Animation.
Créer une animation festive, conviviale favorisant le partage et les échanges.
La « Rentrée du Foot » doit permettre aux instances de délivrer certains messages aux différents acteurs : enfants, éducateurs, parents, dirigeants.

- Cette demi-journée s'articule autour de 4 axes :**
- > L'animation football,
 - > L'animation éducative,
 - > Une information aux parents,
 - > La présentation de la formation des éducateurs.

Organisation - lois du jeu : voir forme de pratique correspondante

**« SENSIBILISER TOUS LES ACTEURS !
ENFANTS / EDUCATEURS / PARENTS »**

« DÉBUTER SUR DE BONNES BASES »

Pour la pratique féminine prévoir une rentrée du Foot féminin U6-U11

* Retrouvez tous nos contenus en cliquant sur « LES CONTENUS »

VOIR EXEMPLES DE DÉFIS

EXEMPLES DE DÉFIS : DÉFI 1

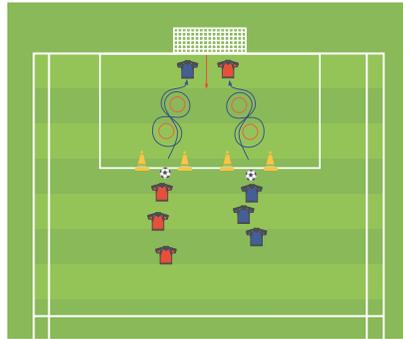
- > Des duos s'affrontent sur un parcours de conduite + tir de précision,
- > Chaque duo dispute 4 manches : 2 à Droite / 2 à Gauche,
- > La 1^{ère} et la 3^{ème} sont des découvertes,
- > La 2^{ème} et la 4^{ème} sont des défis comptabilisés (faire une 5^{ème} manche pour départager les équipes),
- > 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... »



« LA JOURNÉE ÉVÉNEMENTIELLE » DE LA SEMAINE DU FOOT FÉMININ

UN PROTOCOLE*

Avant et après la rencontre



UN ATELIER ÉDUCATIF*



UNE FORME DE PRATIQUE ET UNE ANIMATION AU CHOIX*



UN DÉFI TECHNIQUE*



« FICHE « ÊTRE CITOYEN DU FOOT » » « FIL ROUGE ÉDUCATIF » « FICHE « ATELIERS ÉDUCATIFS » »

Le **Semaine du Football Féminin** est une action promotionnelle du plan fédéral de féminisation visant l'ensemble des 18 000 clubs à accueillir des jeunes filles et à organiser des journées portes-ouvertes de découverte.

Les objectifs de cette opération sont de :

- > Valoriser les actions de promotion à la pratique du football chez les filles
- > Valoriser et mettre en lumière les opérations promotionnelles des Ligues et Districts
- > Inciter à la pratique dès le plus jeune âge

Le dispositif est en 3 temps :

- > Prise de parole nationale
- > Journées promotionnelles de Ligues et Districts
- > Journées portes ouvertes de clubs

Le **Semaine du Football Féminin** se déroule au cours du mois de mai, les dates officielles sont communiquées par la FFF quelques mois avant l'évènement.

* Retrouvez tous nos contenus en cliquant sur « LES CONTENUS »

SUR LE PLAN RÉGIONAL

Journées promotionnelles organisées par les Ligues et Districts

- > Distribution de goodies ou visibilité supports (bâches, oriflammes)

Mise à disposition de différents supports de communication aux Ligues et Districts :

- > Affiche personnalisable « Semaine du Football Féminin »

- > Communiqué de presse « Semaine du Football Féminin » et listes des journalistes locaux à contacter
- > Bâches et oriflammes par Ligue et par District, ou goodies

PLATEAU



← FICHE « ÊTRE CITOYEN DU FOOT » ||||| FIL ROUGE ÉDUCATIF ||||| FICHE « ATELIERS ÉDUCATIFS » →



* Retrouvez tous nos contenus en cliquant sur « LES CONTENUS »

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

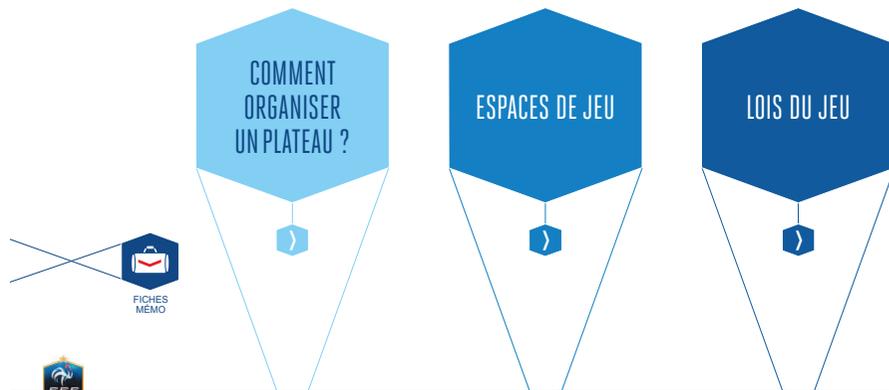


POURQUOI INTÉGRER DES JEUX ?

ASPECT LUDIQUE
PLAISIR
MOTIVATION
VARIÉTÉ
APPRENTISSAGE

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

ORGANISATION « PLATEAU » U6/U7



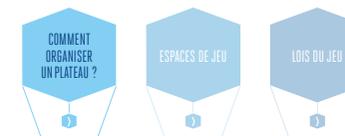
FICHES MÉMO

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)

SUITE >



☹️ Attention aux spécificités féminines.

DÉROULEMENT TYPE D'UN PLATEAU

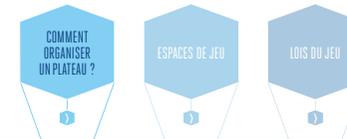
LE JOUR J	
Imprimer et pré-remplir la feuille de rencontres	
Vérifier traçage et équipement des aires de jeu + pharmacie	
Prévoir des jeux de chasubles	
Définir le rôle des « Parents-ballons » et les mettre en place	
Prévoir au moins 2 ballons de match / terrain	
Améliorer l'accueil des équipes	
> Indiquer les vestiaires	> Indiquer le terrain de jeu
> Prévoir un café d'accueil pour les parents	> Rappeler l'organisation, les horaires
	> Faire remplir la feuille de rencontres

SUITE >



DÉROULEMENT TYPE D'UN PLATEAU

PENDANT LE PLATEAU	APRÈS LE PLATEAU
Surveillance au bon déroulement du plateau	Ranger les équipements sportifs
Etre attentif au comportement des adultes au bord des terrains	Accompagner les équipes au goûter
	Participer au rangement du local après le départ des équipes



ESPACES DE JEU

Formes de pratiques :

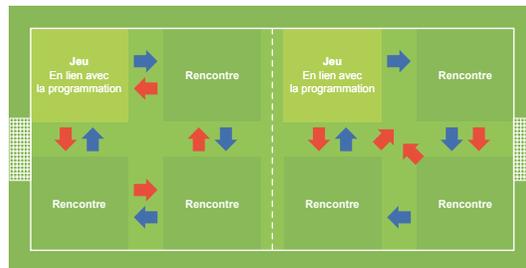
- Foot à 3 (sans GB)
- Foot à 4 (avec GB)

Aucun classement

Préconisations fédérales :

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

Exemple de rotation à 2 X 8 équipes



Zoom sur les espaces de jeu 1



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



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 Largeur : 20 mètres Surface de réparation = zone aux 8 mètres	Longueur : 25 mètres Longueur : 30 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)		

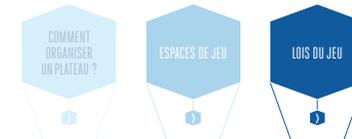
SUITE >



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

SUITE >



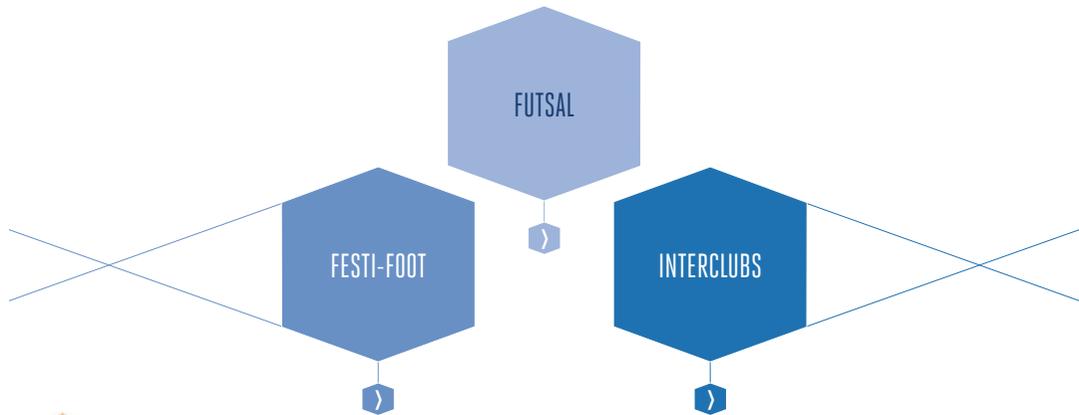
EXEMPLE DE ROTATIONS POUR UN PLATEAU U6/U7

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	T1	T1	T2
EQUIPE 4	T1	J	T2	T1

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

6 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

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



FUTSAL

UN PROTOCOLE FAIR-PLAY*
Avant la rencontre

TEMPS DE JEU*
40' max

UN PROTOCOLE FAIR-PLAY*
Après la rencontre

« FICHE « ÊTRE CITOYEN DU FOOT » » « FIL ROUGE ÉDUCATIF » « FICHE « ATELIERS ÉDUCATIFS » »

PHILOSOPHIE
ET OBJECTIFS

ORGANISATION

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.
- > Entretien 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

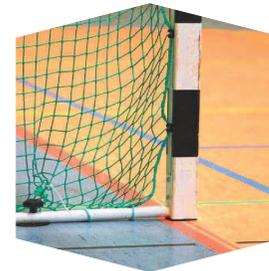
COMMENT
ORGANISER UN
PLATEAU FUTSAL ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU

FICHES
MÉMO

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.

COMMENT
ORGANISER UN
PLATEAU FUTSAL ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU

EXEMPLES
D'ORGANISATION

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)

SUITE >



DÉROULEMENT TYPE D'UN PLATEAU FUTSAL

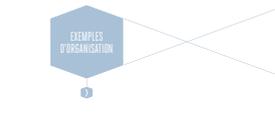
LE JOUR J
Imprimer et pré-remplir la feuille de plateau.
Vérifier le marquage et équipement des espaces de jeu n° 1 ou 2
Prévoir des zones techniques munies d'un banc si possible (sécurité)
Prévoir une zone administrative pour la gestion du temps et du score, arbitrage tutoré
Prévoir une trousse de premiers secours.
Prévoir 2 jeux de chasubles
Prévoir au moins 2 ballons Futsal par terrain
Accueillir les équipes avec un sourire :
<ul style="list-style-type: none"> > Indiquer les vestiaires > Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets) > Indiquer le terrain de jeu > Rappeler l'organisation, les horaires > Faire remplir la feuille de plateau

SUITE >

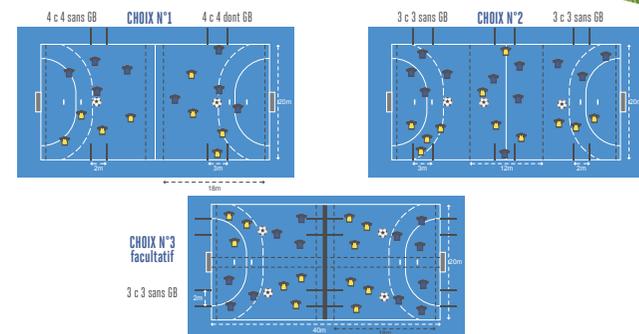


DÉROULEMENT TYPE D'UN PLATEAU FUTSAL

PENDANT LES RENCONTRES	APRÈS LES RENCONTRES
Veiller au respect du protocole	Veiller au respect du protocole.
Respecter les horaires - début et rotations	Accompagner les équipes au goûter
Surveillance du bon déroulement des rencontres	Compléter la feuille de plateau
Limiter l'accès aux terrains aux seuls joueurs et éducateurs licenciés (maximum 2 par équipe)	Ranger les équipements sportifs
	Participer au rangement du local après le départ des équipes



ESPACES DE JEU



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

SUITE >



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.

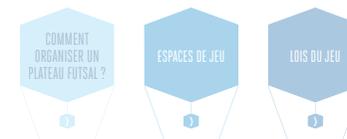
Horaires	U6/U7	Exemple pour 6 équipes					
10 h 00	Accueil	terrain 1		terrain 2		terrain 3	
10 h 10	Rotation 1	A	B	C	D	E	F
10 h 20	Rotation 2	A	C	D	F	B	E
10 h 30	PAUSE (hydratation...)						
10 h 35	Rotation 3	A	D	B	F	C	E
10 h 45	Rotation 4	A	E	B	D	F	C
10 h 55	PAUSE (hydratation...)						
11 h 00	Rotation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



INTERCLUBS « UNE JOURNÉE D'ÉCHANGES »

UN TEMPS SPORTIF | UN TEMPS D'ÉCHANGES

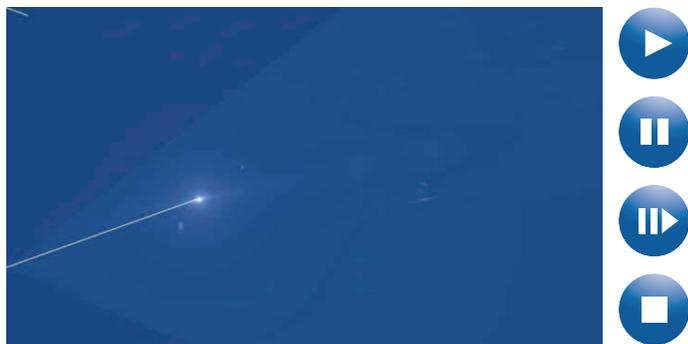


* Retrouvez tous nos contenus en cliquant sur « LES CONTENUS »

Respecter les temps de jeu max par catégorie

VOIR LA VIDÉO DE PRÉSENTATION

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.

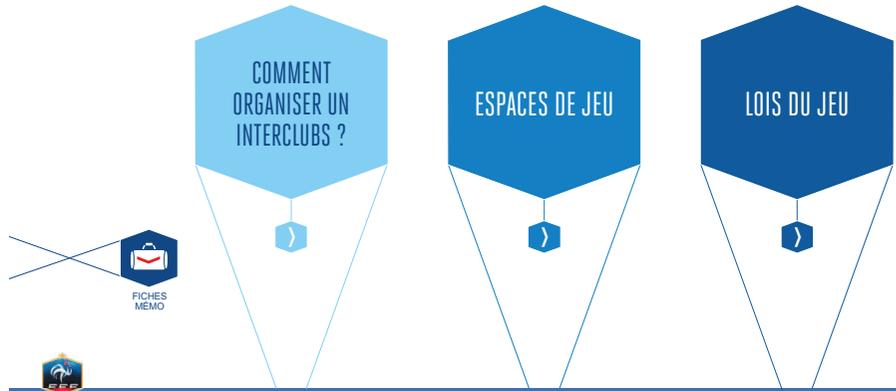


PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS DE L'INTERCLUBS U6 À U13

- 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



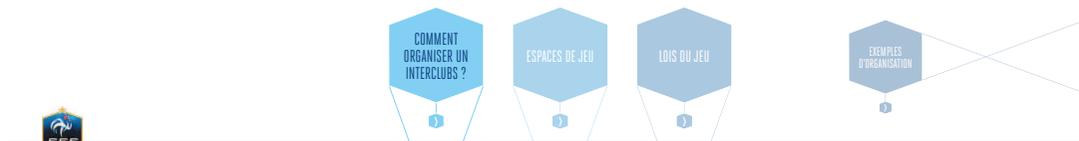
DÉROULEMENT TYPE D'UN INTERCLUBS

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	> Indiquer le terrain de jeu
> Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)	> 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	
Echauffement des équipes	



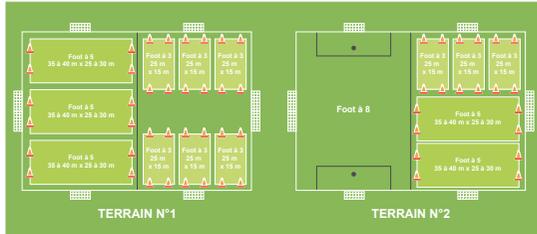
DÉROULEMENT TYPE D'UN INTERCLUBS

PENDANT LE RASSEMBLEMENT	APRÈS LE RASSEMBLEMENT
Présenter l'animation aux joueurs	Veiller au respect du protocole
Veiller au respect du protocole	Présentation par les enfants de leur production et/ou animation
Respecter les horaires - début et rotations	Accompagner les équipes au goûter Moment de partage pour les parents et accompagnateurs (table des produits du terroir,...)
Coordination et suivi des rencontres et des animations	Les clubs remplissent la fiche « Bilan » avant de la retourner au district
Limiter l'accès aux terrains aux seuls joueurs et éducateurs licenciés (maximum 2 par équipe)	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



FESTI-FOOT



« FICHE « ÊTRE CITOYEN DU FOOT » » FIL ROUGE ÉDUCATIF « FICHE « ATELIERS ÉDUCATIFS » »



VOIR LA VIDÉO DE PRÉSENTATION

VIDÉO FESTIFOOT : DÉCOUVREZ LE « FESTIFOOT » EN IMAGES !



PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS « FESTI-FOOT » U6/U7

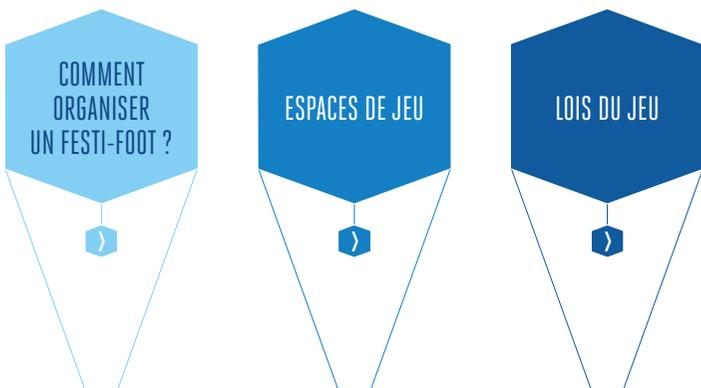
- > Diversifier la pratique
- > Proposer une animation festive et ludique
- > Rassembler de nombreuses équipes permettant de varier les oppositions
- > Jouer à effectif réduit : joueurs plus souvent en contact avec le ballon (3 c 3 ou 4 c 4)
- > Formule dite de « l'ascenseur » (montée / descente) : très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



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



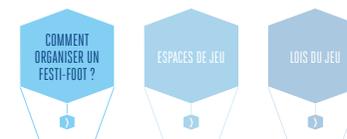
ORGANISATION « FESTI-FOOT » U6/U7



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)	

SUITE >



😊 Attention aux spécificités féminines.



DÉROULEMENT TYPE D'UN FESTI-FOOT

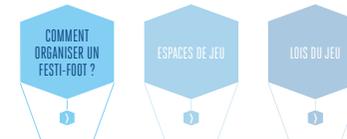
LE JOUR J	
Imprimer et pré-remplir la feuille de rencontres	
Vérifier traçage et équipement des aires de jeu	
Prévoir une trousse de premiers secours	
Prévoir jeux de 5 chasubles	
Prévoir au moins 2 ballons de match / terrain	
Accueillir les équipes avec un sourire	
> Indiquer les vestiaires	> Indiquer le terrain de jeu
> Prévoir un café d'accueil pour les parents	> Rappeler l'organisation, les horaires
	> Faire remplir la feuille de rencontres

SUITE >



DÉROULEMENT TYPE D'UN FESTI-FOOT

PENDANT LE PLATEAU	APRÈS LE PLATEAU
Présenter l'animation aux joueurs	Veiller au respect du protocole
Veiller au respect du protocole	Accompagner les équipes au goûter
Respecter les horaires - début et rotations	Compléter la feuille de plateau
Surveillance au bon déroulement des rencontres	Ranger les équipements sportifs
Limiter l'accès aux terrains aux seuls joueurs. Les éducateurs gèrent la sécurité et le climat général uniquement	



ESPACES DE JEU

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

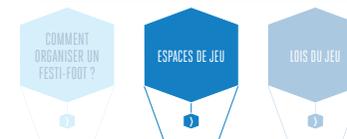
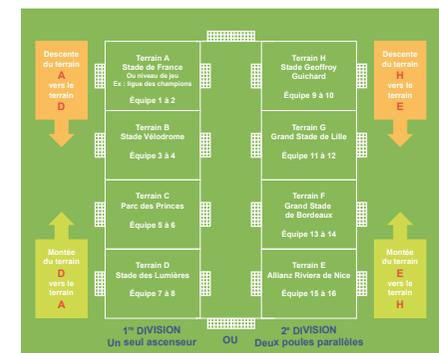
- > 10 équipes : installer 5 terrains
- > 12 équipes : installer 6 terrains
- > 14 équipes : installer 7 terrains
- > 16 équipes : installer 8 terrains
- > 18 équipes : installer 9 terrains
- > 20 équipes : installer 10 terrains

PARTIE FOOTBALL	
Un seul ascenseur (poule unique)	Deux ascenseurs (poule en parallèle)
ROTATIONS : > L'équipe qui gagne progresse du terrain H vers le terrain A > L'équipe qui perd du terrain A vers le terrain H Exemple - Pour 16 équipes / Poule unique / Soit 8 séquences de 5'.	ROTATIONS : 1 ^{er} Temps : Identique formule ascenseur sur 4 séquences de 5'. 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'.



ESPACES DE JEU

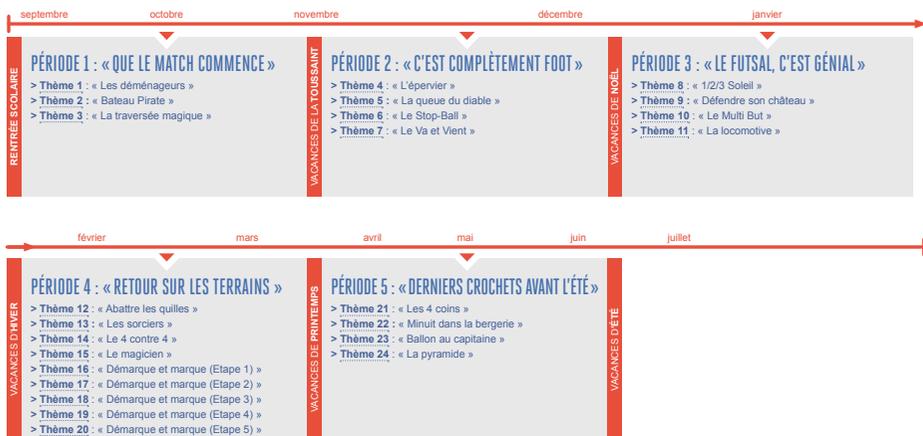
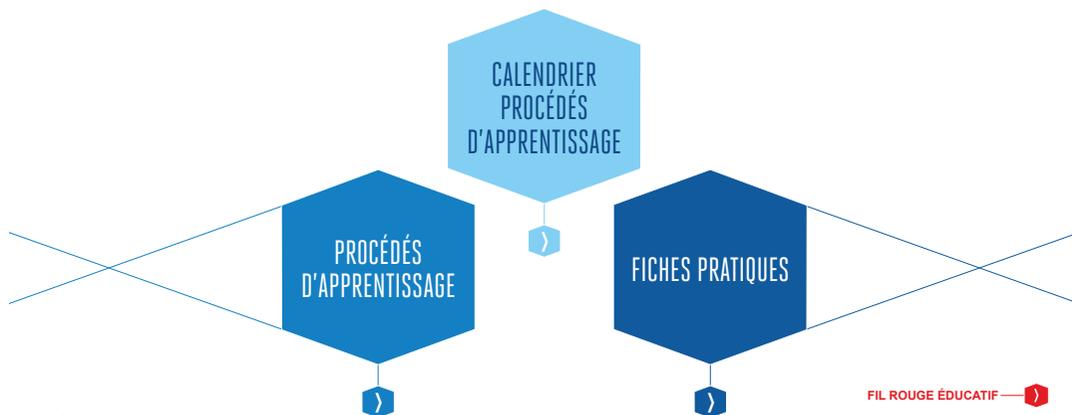
- Matériel :**
- Matérialiser les lignes du terrain avec des coupelles ou plots (obligatoire)
 - > 32 plots ou jalons (buts)
 - > 2 ballons par terrain
 - > Chasubles
 - > Eau : prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)
 - > Pharmacie





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

PÉRIODE 1

SEPTEMBRE > TOUSSAINT

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

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF								
 L 20m x 120m L = Longueur + l = largeur	4 X 4 X								
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU								
8 X 8 X 4/4 X	10' X 0 X								
DEGRÉ DE DIFFICULTÉ	INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES								
☆☆☆☆	<table border="1"> <tr> <th>ADAPTATION DE L'EFFECTIF</th> <th>VARIANTES</th> <th>ANIMATION</th> <th>VEILLER À...</th> </tr> <tr> <td>• Possibilité de rajouter des joueurs par équipes mais agrandir l'espace</td> <td>• Le joueur ramène le ballon en conduite de balle • Mettre des obstacles sur le terrain</td> <td>• Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser</td> <td>• Bien compter les points • Que les joueurs arrêtent bien le ballon dans leur maison • 1 minute maximum par manche</td> </tr> </table>	ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...	• Possibilité de rajouter des joueurs par équipes mais agrandir l'espace	• Le joueur ramène le ballon en conduite de balle • Mettre des obstacles sur le terrain	• Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser	• Bien compter les points • Que les joueurs arrêtent bien le ballon dans leur maison • 1 minute maximum par manche
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...						
• Possibilité de rajouter des joueurs par équipes mais agrandir l'espace	• Le joueur ramène le ballon en conduite de balle • Mettre des obstacles sur le terrain	• Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser	• Bien compter les points • Que les joueurs arrêtent bien le ballon dans leur maison • 1 minute maximum par manche						

SCHEMA

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.

À 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.

JEU U6/U7



THÈME 2 : BATEAU PIRATE

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

MATÉRIEL PAR TERRAIN
12 X 🚩 / 10 X 🟡 / 8 X ⚽ / 0 X | / 4/4 X 🏠 / 2 X 🟢

EFFECTIF
4 X 👤 / 4 X 👤

TEMPS DE JEU
10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ
★ ★ ★ ★ ★

SCHEMA

BATEAU PIRATE

> 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 empêcher en les touchant.

BUTS
1 point = Passer dans une porte (bateau).

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

- Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace

VARIANTES

- Avec ballon à la main puis ballon au pied
- Ajouter ou retirer une porte

ANIMATION

- Expliquer / démontrer / Corriger
- Animer / Encourager / Valoriser
- Utiliser un langage imagé (Iles, bateau, pirates, mer)

VEILLER À...

- Stimuler et valoriser la réussite
- Compter les points
- Changer les rôles

THÈME 3 : LA TRAVERSÉE MAGIQUE

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

MATÉRIEL PAR TERRAIN
8 X 🚩 / 10 X 🟡 / 8 X ⚽ / 0 X | / 4/4 X 🏠

EFFECTIF
4 X 👤 / 4 X 👤

TEMPS DE JEU
10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ
★ ★ ★ ★ ★

SCHEMA

LA TRAVERSÉE MAGIQUE

> 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.

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

- Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace

VARIANTES

- Mettre les 2 équipes face à face afin qu'elles s'évitent en exécutant les actions.
- Inventer d'autres tours de magie

ANIMATION

- Faire répéter l'action
- Expliquer / démontrer / Corriger
- Animer / Encourager / Valoriser

VEILLER À...

- Compter les points et valoriser
- Complexifier ou simplifier les consignes en fonction de la réussite
- Utiliser un vocabulaire imagé

THÈME 4 : L'ÉPÉVIER

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

MATÉRIEL PAR TERRAIN
8 X 🚩 / 10 X 🟡 / 7 X ⚽ / 0 X | / 1/7 X 🏠

EFFECTIF
7 X 👤 / 1 X 👤

TEMPS DE JEU
10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ
★ ★ ★ ★ ★

SCHEMA

L'ÉPÉVIER

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

DÉROULEMENT

CONSIGNES
Au « top » de l'éducateur, les épévier doivent rejoindre la zone « refuge » sans se faire toucher par le chasseur. Dès qu'un épévier 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.

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

- Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace

VARIANTES

- Ajouter un ballon pour chaque épévier à transporter avec la main
- À conduire avec le pied
- Mettre des obstacles dans l'aire de jeu

ANIMATION

- Faire répéter l'action
- Observer / Orienter
- Animer / Encourager / Valoriser

VEILLER À...

- 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

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

MATÉRIEL PAR TERRAIN
8 X 🚩 / 8 X 🟡 / 8 X ⚽ / 2 X | / 4/4 X 🏠 / 2 X 🌀

EFFECTIF
7 X 👤 / 1 X 👤

TEMPS DE JEU
10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ
★ ★ ★ ★ ★

SCHEMA

LA QUEUE DU DIABLE

> 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.

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

- Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace

VARIANTES

- Ajouter un ballon à chaque joueur à la main puis au pied

ANIMATION

- Faire répéter l'action
- Observer / Orienter
- Animer / Encourager / Valoriser

VEILLER À...

- 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

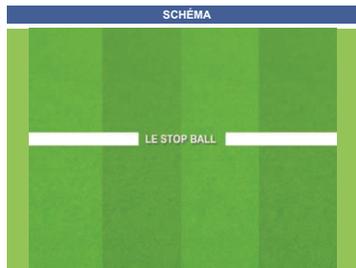
ESPACE
L 25m x l 15m
L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF
4 X [icône joueur] / 4 X [icône adversaire]

MATÉRIEL PAR TERRAIN
8 X [icône cône] / 10 X [icône cône] / 1 X [icône ballon] / 0 X [icône ballon] / 4/4 X [icône but]

TEMPS DE JEU
10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ
★★★★★



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.

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

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• Possibilité de rajouter ou diminuer le nombre de joueurs par équipe	• Utiliser le ballon au pied	• Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser	• 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

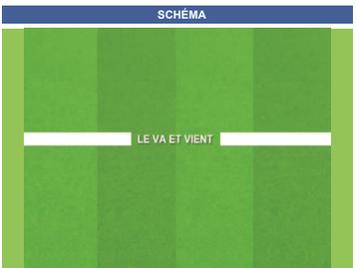
ESPACE
L 10m x l 15m
L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF
3 X [icône joueur] / 3 X [icône adversaire]

MATÉRIEL PAR TERRAIN
6 X [icône cône] / 12 X [icône cône] / 8 X [icône ballon] / 3/3 X [icône but]

TEMPS DE JEU
10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ
★★★★★



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 laper 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.

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

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• Possibilité de rajouter des joueurs mais faire d'autres ateliers. 3 joueurs maximum par équipe	• Ballon à la main • Ballon au pied	• Expliquer / démontrer / Corriger • Animer / Encourager / Valoriser	• 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 [icône joueur] / 8 X [icône adversaire]

MATÉRIEL PAR TERRAIN
4 X [icône cône] / 10 X [icône cône] / 7 X [icône ballon] / 0 X [icône ballon] / 1/7 X [icône but]

TEMPS DE JEU
10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ
★★★★★



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.

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

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace	• Ajouter un ballon à chaque joueur à la main puis au pied • Ajouter des obstacles	• Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser	• Démontrer • Compter les points et valoriser • Rythme d'en 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 [icône joueur] / 4 X [icône adversaire]

MATÉRIEL PAR TERRAIN
9 X [icône cône] / 10 X [icône cône] / 8 X [icône ballon] / 0 X [icône ballon] / 4/4 X [icône but]

TEMPS DE JEU
10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ
★★★★★



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.

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

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace	• Utiliser le ballon au pied (dans ce cas le ballon devra rester au sol)	• Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser	• Démontrer/Encourager • Faire des séquences de 1 minute • Compter les points • Inverser les rôles



THÈME 10 : LE MULTI-BUT

JEU U6/U7

PÉRIODE 3		SCHEMA	DÉROULEMENT
JANVIER > FÉVRIER			
Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire		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
Reconnaître le partenaire	Développement moteur		
ORGANISATION		BUTS	
ESPACE	EFFECTIF		
L 30m x 1 20m L = Longueur • l = largeur	4 X 4 X	1 point = but marqué dans les buts excentrés. 3 points = but marqué dans les buts axiaux.	
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU	> Conduite de balle > Déplacement du joueur sans ballon > Passe courte > Passe longue	
4 X 8 X 4/4 X	10' DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★☆☆☆		
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• Possibilité de rajouter ou diminuer le nombre de joueurs par équipe	• Ajouter un joueur en tant que goal volant	• Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser • Mettre des ballons autour du terrain	• 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		SCHEMA	DÉROULEMENT
JANVIER > FÉVRIER			
Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	LA LOCOMOTIVE	Les joueurs, par 2 (un de chaque équipe) : le 1 ^{er} effectue un parcours, le 2 ^{em} le suit avec le ballon à la main. Il doit réaliser le même parcours.
Reconnaître le partenaire	Développement moteur		
ORGANISATION		BUTS	
ESPACE	EFFECTIF		
L 30m x 1 20m L = Longueur • l = largeur	4 X 4 X	1 point = parcours réalisé correctement et sans faire tomber le matériel.	
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU	> Conduite de balle > Déplacement du joueur sans ballon > Passe courte > Passe longue	
9 X 8 X 4/4 X	10' DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★☆☆☆		
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• Possibilité de rajouter des joueurs par équipes mais agrandir l'espace	• Donner un ballon à chaque joueur • Placer un ballon dans les pieds de chaque joueur • Complexifier le parcours (cerceaux, haies...)	• Faire répéter l'action • Compter • Animer / Encourager / Valoriser	• 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		SCHEMA	DÉROULEMENT
MARS > AVRIL			
Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire		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.
Reconnaître le partenaire	Développement moteur		
ORGANISATION		BUTS	
ESPACE	EFFECTIF		
L 20m x 1 20m L = Longueur • l = largeur	4 X 4 X	1 point = l'équipe qui fait tomber toutes ses quilles en 1 ^{er} .	
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU	> Conduite de balle > Déplacement du joueur sans ballon > Passe courte > Passe longue	
16 X 8 X 4/4 X	10' DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★☆☆☆		
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• Possibilité de rajouter des joueurs par équipes mais agrandir l'espace	• À la main • Au pied • Pied faible	• Faire répéter l'action • Corriger • Animer / Encourager / Valoriser	• 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		SCHEMA	DÉROULEMENT
MARS > AVRIL			
Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	LES SORCIERS	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.
Reconnaître le partenaire	Développement moteur		
ORGANISATION		BUTS	
ESPACE	EFFECTIF		
L 20m x 1 20m L = Longueur • l = largeur	1 X 7 X	1 point = dans un temps donné, conserver son ballon dans l'aire de jeu.	
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU	> Conduite de balle > Déplacement du joueur sans ballon > Passe courte > Passe longue	
4 X 4 X 1/7 X	10' DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★☆☆☆		
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace	• Ajouter un « sorcier » • Passer entre les jambes de son partenaire pour le libérer	• Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser	• Compter les points et inverser les rôles • Occuper l'espace de jeu

THÈME 14 : LE 4 CONTRE 4

JEU U6/U7

PÉRIODE 4		SCHEMA		DÉROULEMENT	
MARS > AVRIL		<p>LE 4 CONTRE 4</p>		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.	
Découverte de la cible Découverte de l'adversaire Reconnaître le partenaire Développement moteur				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 ».	
ORGANISATION		MATERIEL PAR TERRAIN		TEMPS DE JEU	
ESPACE L 30m x l 20m L = Longueur • l = largeur	EFFECTIF 4 X 4 X	4 X 12 X 1 X 4 X 4/4 X	10'	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★★★★	
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES					
ADAPTATION DE L'EFFECTIF		VARIANTES		ANIMATION	
• Possibilité de rajouter ou diminuer le nombre de joueurs par équipe		• On met 1 gardien qui défend les 2 buts • Obligation de faire une passe avant de marquer		• Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser	
VEILLER À...		• Encourager et valoriser lorsqu'il y a un but et/ou passe • L'occupation de l'espace • Compter les points		• Stimuler et valoriser la réussite • La sécurité des enfants (occupation de l'espace - éviter les contacts)	

THÈME 15 : LE MAGICIEN

JEU U6/U7

PÉRIODE 4		SCHEMA		DÉROULEMENT	
MARS > AVRIL		<p>LE MAGICIEN</p>		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.	
Découverte de la cible Découverte de l'adversaire Reconnaître le partenaire Développement moteur				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 ».	
ORGANISATION		MATERIEL PAR TERRAIN		TEMPS DE JEU	
ESPACE L 20m x l 15m L = Longueur • l = largeur	EFFECTIF 4 X 4 X	4 X 12 X 8 X 0 X 4/4 X	10'	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★★★★	
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES					
ADAPTATION DE L'EFFECTIF		VARIANTES		ANIMATION	
• Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandi l'espace		• Lancer - tête rebond - main • Lancer - rebond - pied - main		• Expliquer / démontrer / Corriger • Animer / Encourager / Valoriser • Utiliser un langage imagé	
VEILLER À...		• Encourager et valoriser lorsqu'il y a un but et/ou passe • L'occupation de l'espace • Compter les points		• Stimuler et valoriser la réussite • La sécurité des enfants (occupation de l'espace - éviter les contacts)	

THÈME 16 : DÉMARQUE ET MARQUE (ETAPE 1)

SITUATION U6/U7

PÉRIODE 4		SCHEMA		DÉROULEMENT	
MARS > AVRIL				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 ligne de 8 mètres quand un joueur de champ adverse touche le ballon.	
Découverte de la cible Découverte de l'adversaire Reconnaître le partenaire Développement moteur				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 ».	
ORGANISATION		MATERIEL PAR TERRAIN		TEMPS DE JEU	
ESPACE L 30m x l 20m L = Longueur • l = largeur	EFFECTIF 4 X 4 X	8 X 10 X 8 X 2 BUTS OU 4	10'	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★★★★	
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES					
ADAPTATION DE L'EFFECTIF		VARIANTES		ANIMATION	
• Possibilité de rajouter un chasseur supplémentaire		• Changer les rôles tous les 8 ballons		• Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer/Encourager / Valoriser	
VEILLER À...		• Encourager et valoriser lorsqu'il y a un but et/ou passe • L'occupation de l'espace • Compter les points		• Stimuler et valoriser la réussite • La sécurité des enfants (occupation de l'espace - éviter les contacts)	

THÈME 17 : DÉMARQUE ET MARQUE (ETAPE 2)

SITUATION U6/U7

PÉRIODE 4		SCHEMA		DÉROULEMENT	
MARS > AVRIL				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 de 8 mètres quand un joueur de champ adverse touche le ballon.	
Découverte de la cible Découverte de l'adversaire Reconnaître le partenaire Développement moteur				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 ».	
ORGANISATION		MATERIEL PAR TERRAIN		TEMPS DE JEU	
ESPACE L 30m x l 20m L = Longueur • l = largeur	EFFECTIF 4 X 4 X	8 X 10 X 8 X 2 BUTS OU 4	10'	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★★★★	
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES					
ADAPTATION DE L'EFFECTIF		VARIANTES		ANIMATION	
• Possibilité de rajouter un chasseur supplémentaire		• Changer les rôles tous les 8 ballons • Possibilité d'avoir 2 chasseurs dans la zone défensive		• Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer/Encourager / Valoriser	
VEILLER À...		• Encourager et valoriser lorsqu'il y a un but et/ou passe • L'occupation de l'espace • Compter les points		• Stimuler et valoriser la réussite • La sécurité des enfants (occupation de l'espace - éviter les contacts)	

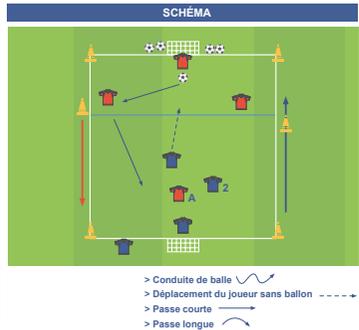
THÈME 18 : DÉMARQUE ET MARQUE (ETAPE 3)

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 8 X 4/4 X	TEMPS DE JEU 10' DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★★★★



SITUATION U6/U7

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...
• Possibilité de rajouter un chasseur supplémentaire	• Changer les rôles tous les 8 ballons	• Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser	• Encourager et valoriser lorsqu'il y a un but et/ou passe • L'occupation de l'espace • Compter les points

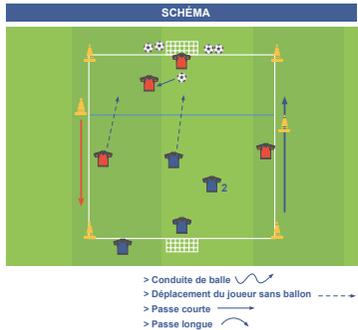
THÈME 19 : DÉMARQUE ET MARQUE (ETAPE 4)

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 8 X 4/4 X	TEMPS DE JEU 10' DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★★★★



SITUATION U6/U7

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...
• Possibilité de rajouter un chasseur supplémentaire	• Changer les rôles tous les 8 ballons • Joueur 2 peut franchir la ligne des 8 mètres	• Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser	• Encourager et valoriser lorsqu'il y a un but et/ou passe • L'occupation de l'espace • Compter les points

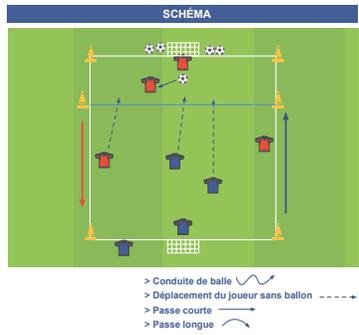
THÈME 20 : DÉMARQUE ET MARQUE (ETAPE 5)

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 8 X 4/4 X	TEMPS DE JEU 10' DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★★★★



SITUATION U6/U7

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...
• Possibilité de rajouter un chasseur supplémentaire	• Changer les rôles tous les 8 ballons • Joueur 2 peut franchir la ligne des 8 mètres	• Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser	• Encourager et valoriser lorsqu'il y a un but et/ou passe • L'occupation de l'espace • Compter les points

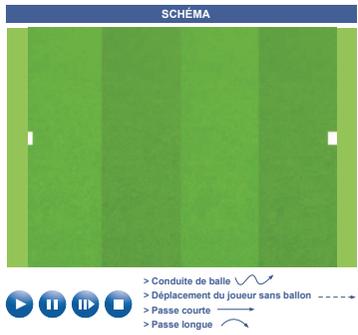
THÈME 21 : LES QUATRE COINS

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 8 X 4/4 X	TEMPS DE JEU 10' DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★★★★



SITUATION U6/U7

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...
• Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace	• Ballon au sol, le joueur effectue une conduite pour aller vers le coin • 2 joueurs par coin au minimum	• Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser	• 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

MATÉRIEL PAR TERRAIN
9 X 12 X
7 X 0 X
1/7 X

TEMPS DE JEU
10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ
★★★★☆



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...
• Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace	• Mettre un ballon dans les mains des moutons • Mettre un ballon dans les pieds des moutons	• Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser	• 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
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
★★★★☆



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...
• Possibilité de rajouter ou diminuer le nombre de joueurs par équipe mais adapter les dimensions de terrain	• Jouer avec le pied mais le capitaine peut bloquer avec les mains • Jeu au pied même pour le capitaine	• Faire répéter l'action • Observer / Orienter • Animer / Encourager / Valoriser	• 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
L 20m x l 15m
L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF
4 X
4 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN
8 X 10 X
8 X 4 X
4/4 X

TEMPS DE JEU
10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ
★★★★☆



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...
• Possibilité de rajouter des joueurs mais faire d'autres ateliers	• 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 (compliquer)	• Expliquer / Démonttrer / Corriger • Animer / Encourager / Valoriser	• 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

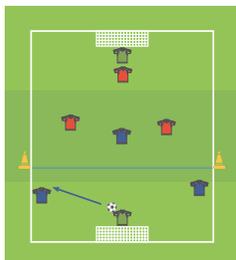


AMELIORATION DE LA CONSTRUCTION DU JEU RELANCE PROTÉGÉE AUX 8 MÈTRES

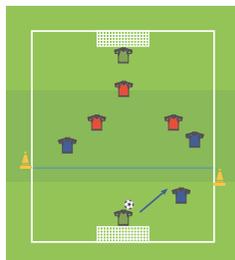
Relance du gardien

- > 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



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

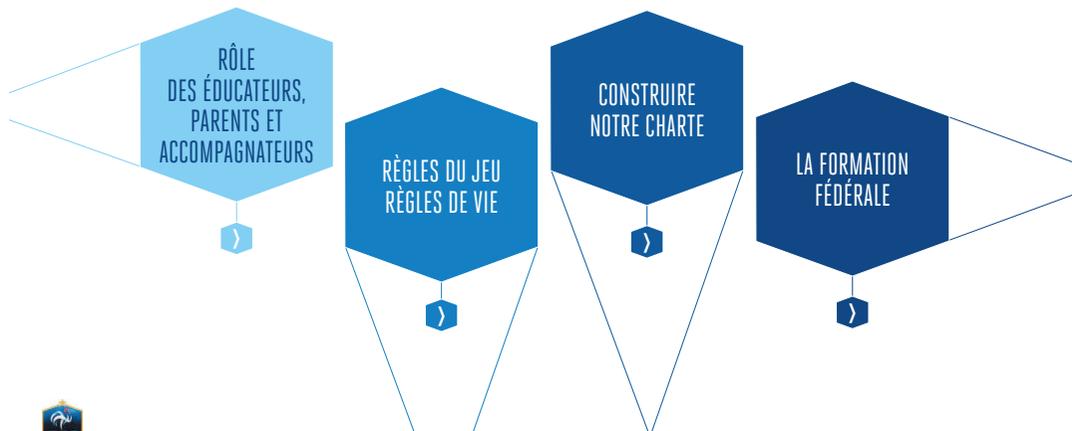
- » le GDB est en possession du ballon à la main (le GDB peut relancer à la main ou au pied).
- » la réalisation d'un coup de pied de but (uniquement au pied).

Définition de la relance protégée
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.

TRIANGLE



RÔLE DES ÉDUCATEURS, PARENTS ET ACCOMPAGNEURS

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'ACCOMPAGNEUR	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 Educatif 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

<p>SANTÉ</p> <p>Apprendre à préserver le capital santé</p> <ul style="list-style-type: none"> > 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 	<p>ENGAGEMENT / CITOYEN</p> <p>Faire adopter un comportement exemplaire</p> <ul style="list-style-type: none"> > 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 	<p>ENVIRONNEMENT</p> <p>Inciter à l'utilisation des transports verts</p> <ul style="list-style-type: none"> > 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.

- CHARTES DE VIE DES ÉDUCATEURS
- CHARTES DE VIE DES ENFANTS PAR CATÉGORIE



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

 <p>MODULE U6/U7 ENFANTS DE 6 À 6 ANS (FOOT À 3, À 4, À 5)</p> <p>8 h</p>	 <p>MODULE U8/U9 ENFANTS DE 7 À 8 ANS (FOOT À 5)</p> <p>16 h</p>	 <p>MODULE U10/U11 ENFANTS DE 9 À 10 ANS (FOOT À 8)</p> <p>16 h</p>	 <p>MODULE U12/U13 ENFANTS DE 11 À 12 ANS (FOOT À 8)</p> <p>16 h</p>	 <p>MODULE GARDIEN DE BUT INITIATION</p> <p>16 h</p>	 <p>MODULE FUTSAL DÉCOUVERTE</p> <p>8 h</p>	 <p>MODULE BEACH SOCCER INITIATION</p> <p>8 h</p>
---	--	---	--	--	---	--

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



U6/U7

CALENDRIER
DE LA SAISON U6/U7

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT



U6/U7

CALENDRIER
DE LA SAISON U6/U7

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT



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 défis 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

