



# LE FOOT A 4 de Découverte Catégories U6 – U7

**Le Guide Interactif du Football des Enfants**

PRATIQUE DU FOOTBALL  
U6/U13



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

**DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE**  
Développement et animation des pratiques



Découvrez ce guide sur : <http://www.fff.fr/actualites/161844-568161-le-guide-digital-de-la-pratique-du-football-u6-u13>

**SAISON 2019-2020**



# SOMMAIRE

- I. Calendrier de la saison
- II. La connaissance de l'enfant
- III. L'organisation de la pratique
- IV. Les règles du Foot à 5
- V. Protocole de début et de fin de rencontres



# Calendrier de la saison

DATES	U6 - U7
31/08/2019	
07/09/2019	
14/09/2019	
21/09/2019	
28/09/2019	Journée DELCAMPE
05/10/2019	P1
12/10/2019	P2
19/10/2019	MODULE ACCOMPAGNATEUR
26/10/2019	
02/11/2019	
09/11/2019	P3
16/11/2019	MODULE U7
23/11/2019	P4
30/11/2019	
07/12/2019	PLATEAU DE NOEL
14/12/2019	PLATEAU DE NOEL
21/12/2019	
28/12/2019	
04/01/2020	

11/01/2020	
18/01/2020	
25/01/2020	PLATEAU EN SALLE
01/02/2020	
08/02/2020	P1
15/02/2020	
22/02/2020	
29/02/2020	
07/03/2020	P2
14/03/2020	P3
21/03/2020	MODULE U7
28/03/2020	P4
04/04/2020	P5
11/04/2020	
18/04/2020	
25/04/2020	
01/05/2020	
02/05/2020	P6
08/05/2020	
09/05/2020	
16/05/2020	P7
23/05/2020	
30/05/2020	
06/06/2020	P8
13/06/2020	JND
20/06/2020	



# La connaissance de l'enfant

*La connaissance de l'enfant constitue toujours un élément de départ indispensable à tout éducateur pour l'encadrement des séances et des plateaux rencontres. Les principales caractéristiques d'un enfant de cet âge et leurs incidences au plan pédagogique vous sont présentées ci-dessous.*

**Age :** 5 et 6 ans (enfants nés en 2010 et 2011) avec possibilité de déclasser les filles de 2009

**Sexe :** Fille et garçon

**Classes :** Grande section Maternelle et Cours Préparatoire

## Caractéristiques et Incidences Pédagogiques :

### *Au plan morphologique :*

- Peu ou pas de différence entre fille et garçon :
  - Accepter et encourager la mixité
- Os non consolidés, cartilage de croissance avec fragilité des zones d'insertion musculaire :
- Hyper laxité articulaire et ligamentaire naturelle :
  - Ne proposer aucune activité en surcharge mécanique
- Faible régulation thermique, se fatigue vite... mais récupère vite :
  - Respecter l'activité fractionnée
- Mauvaise coordination générale et maîtrise difficile du ballon ;
  - Développer toutes les formes de motricité de base ;
  - Privilégier les parcours de motricité générale
- Mauvaise perception de l'espace et du temps, latéralisation non acquise :
  - Délimiter toujours les espaces d'évolution

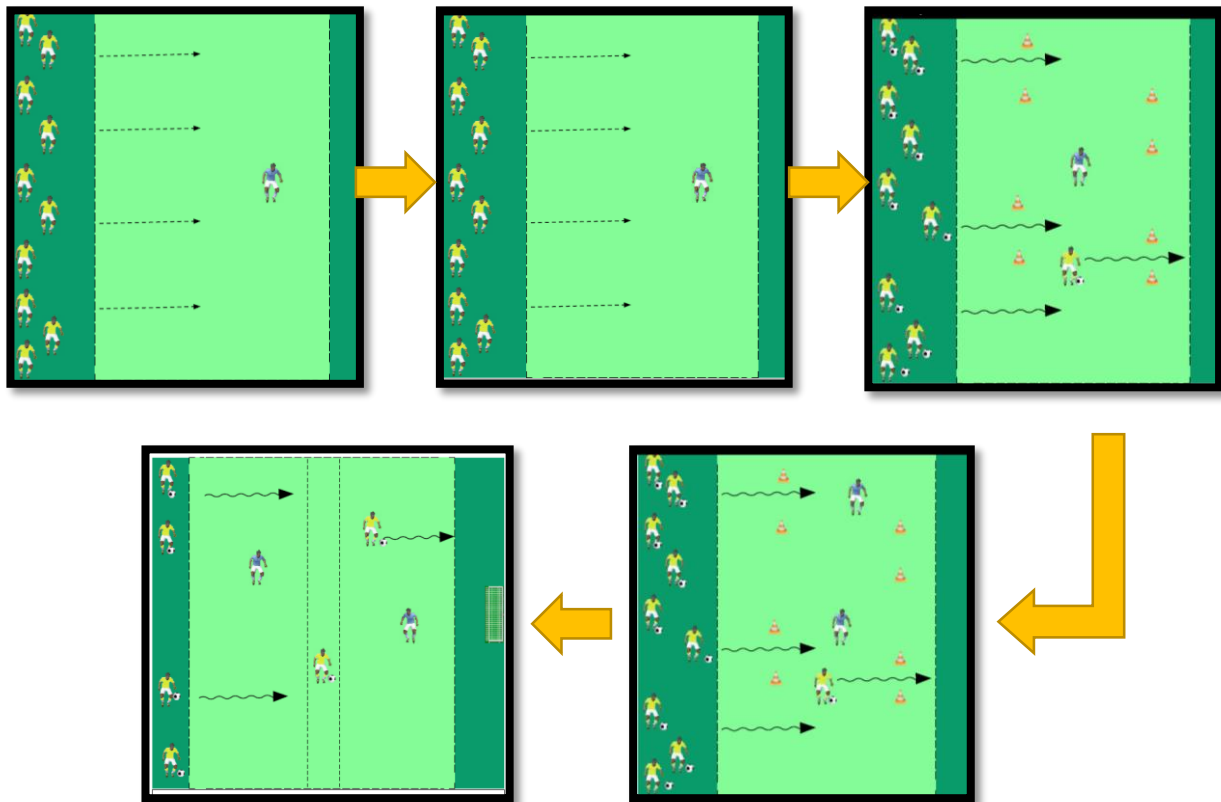


# La connaissance de l'enfant

## ***D'un point de vue socio-affectif et psychologique :***

- L'égoïsme évolue, « Moi... je... » vers « Moi... et mon copain... » avec toutefois, toujours quelques tensions dues à cette égoïsme :
  - Proposer des situations collectives (partenariat et opposition)
  - Travailler en ateliers et petits groupes
  - Surveiller les relations entre les enfants
- 
- Le jeu reste son centre d'intérêt, il est toujours très enthousiaste :
  - Proposer des situations ludiques et variées
- 
- Sa capacité d'attention bien que de courte durée, augmente :
  -
- Sa capacité d'anticipation reste limitée :
  - Continuer à privilégier les séquences courtes
  - Donner des consignes simples et concrètes
- 
- Passage au raisonnement logique, capacité à analyser, identifier, isoler :
  - Inciter l'enfant à explorer librement et à s'adapter aux situations proposées
  - Stimuler tous les sens dans la prise d'information
- 
- Passage de l'activité isolée à l'activité collective :
  - Privilégier une pédagogie globale
  - Montrer et laisser réaliser
- 
- Besoin d'affection incluant une relation directe :
  - Accorder de l'attention à chaque enfant
- 
- Apte à respecter les règles du cadre posé :
- Être garant d'un cadre d'activités stable et sécurisant

# Les Jeux U7



Epervier  
Evolutif pour  
la 1<sup>er</sup> phase



28  
Septembre

Durée :  
10'

Effectif :  
10

Espace :  
40x20m

JEU  
L'épervier  
1

Catégorie :  
U7

Descriptif

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

Tâches

Éléments pédagogiques



5 Octobre

Durée : 10'

Effectif : 10

Espace : 40x20m

JEU L'épervier 2

Catégorie : U7

Descriptif	
OBJECTIF	Améliorer la conduite de balle
BUT	Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.
CONSIGNES	Les joueurs doivent aller dans la zone refuge en <b>conduite de balle</b> sans se faire toucher ou attraper par le chasseur. Tous les éperviers attrapés deviennent des chasseurs et doivent se tenir la main.
VARIABLES	Les joueurs qui ont perdu leur ballon peuvent aider leur partenaire et recevoir un ballon.
METHODE PEDAGOGIQUE	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
VEILLER A :	Changer souvent de chasseur L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser
Tâches	
Eléments pédagogiques	





12 Octobre

Durée : 10'

Effectif : 10

Espace : 40x20m

JEU L'épervier 3

Catégorie : U7

Descriptif

Tâches	<p><b>OBJECTIF</b></p> <p>Reconnaître la cible</p> <p><b>BUT</b></p> <p>Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.</p> <p><b>CONSIGNES</b></p> <p>Les joueurs doivent aller dans la zone refuge en conduite de balle en passant impérativement par une porte. Le chasseur doit faire sortir le ballon de l'espace de jeu. Tous les éperviers attrapés deviennent des chasseurs et doivent se tenir la main.</p>
Éléments pédagogiques	<p><b>VARIABLES</b></p> <p>Les joueurs partent en conduite de balle et doivent éviter les deux chasseurs qui évoluent dans leur zone.</p> <p><b>METHODE PEDAGOGIQUE</b></p> <p><b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner</p> <p><b>VEILLER A :</b></p> <p>Changer souvent de chasseur L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser</p>



9 Novembre

Durée : 10'

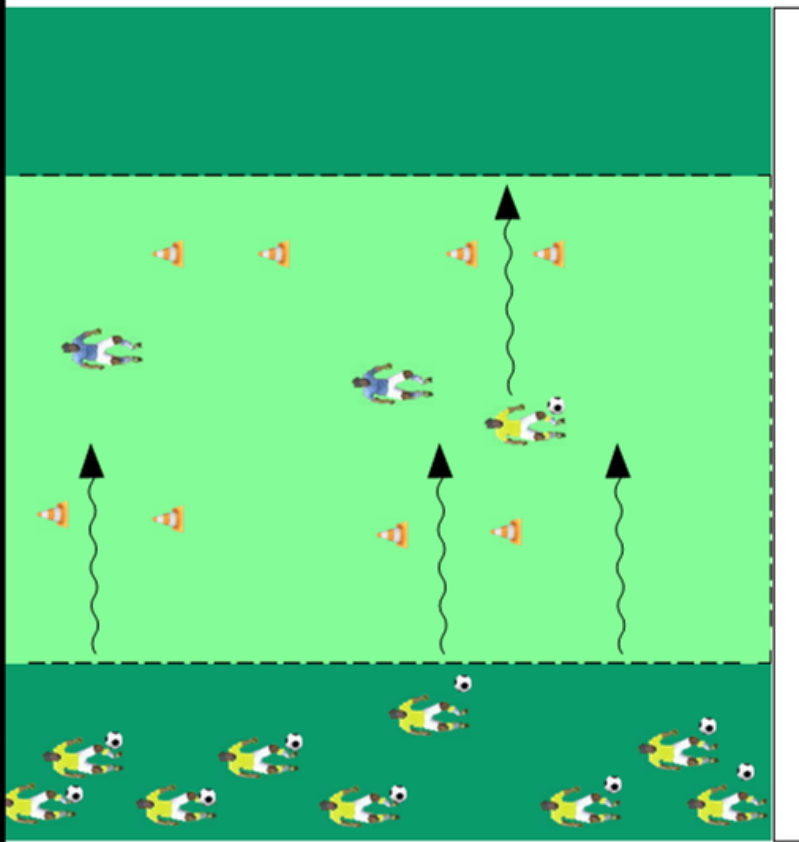
Effectif : 10

Espace : 40x20m

JEU L'épervier 4

Catégorie : U7

Descriptif



Tâches	<b>OBJECTIF</b>	Reconnaitre l'adversaire
	<b>BUT</b>	Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.
	<b>CONSIGNES</b>	Les joueurs doivent aller dans la zone refuge en conduite de balle en passant impérativement par une porte et doivent éviter les deux chasseurs qui évoluent librement dans leur zone. Les joueurs qui ont perdu le ballon peuvent aider leurs partenaires.
Éléments pédagogiques	<b>VARIABLES</b>	
	<b>METHODE PEDAGOGIQUE</b>	<b>ACTIVE</b> - Laisser jouer - Observer - Questionner
	<b>VEILLER A :</b>	Changer souvent de chasseur L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser



23 Novembre

Durée : 10'

Effectif : 10

Espace : 40x20m

JEU L'épervier 5

Catégorie : U7

Descriptif	
Éléments pédagogiques	<p><b>OBJECTIF</b></p> <p>Marquer des buts</p> <p><b>BUT</b></p> <p>Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.</p> <p><b>CONSIGNES</b></p> <p>Les joueurs doivent aller dans la zone refuge en conduite de balle en évitant les deux chasseurs qui chassent dans leur zone. Ils peuvent s'arrêter dans la zone refuge située entre les deux zones chasseurs. Le chasseur essaye de faire sortir le ballon de son espace de jeu.</p> <p><b>VARIABLES</b></p> <p><b>METHODE PEDAGOGIQUE</b></p> <p>ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner</p> <p><b>VEILLER A :</b></p> <p>Changer souvent de chasseur L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser</p>
Tâches	

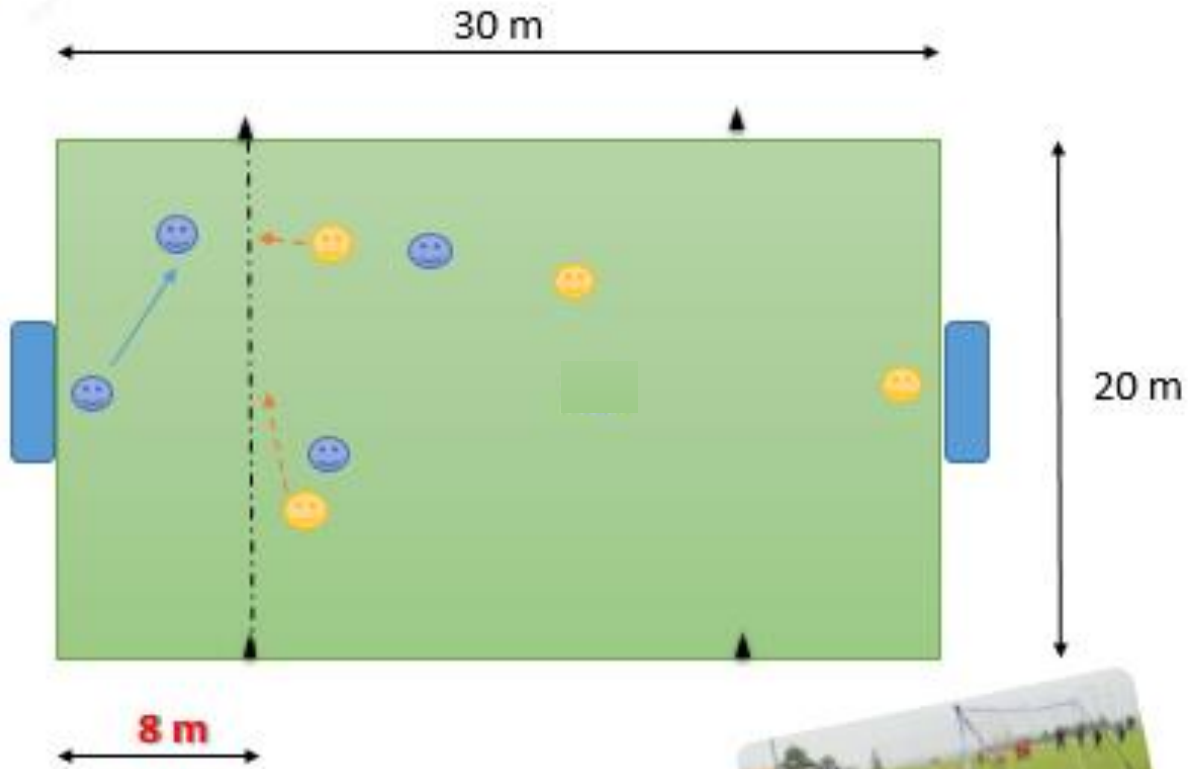


# Les règles du Foot à 4

TERRAINS	30m x 20m
BUTS	4 m x 1,5 m (hauteur de piquet)
BALLON	T3 ou T4
NOMBRE DE JOUEURS	4 vs 4 (2 remplaçants maxi) <b>Participation de tous</b>
TOUCHES	Au pied, sur passe au sol ou conduite (interdiction de marquer sur une touche directe)
COUPS FRANCS	Tous les coups francs sont directs (adversaires à 5m)
ARBITRAGE	Arbitrage éducatif (adultes ou jeunes licenciés)
PASSE AU GARDIEN	Autorisée
DURÉE	40 minutes maxi
HORS JEU	Non
RELANCE GB	Relance protégée <b>8 m</b> (le gardien de but n'est pas autorisé à dégager de volée ou de demi-volée). Lors des relances de celui-ci, l'adversaire se situe en dehors de la zone des 8m et ne peut pénétrer dans la zone seulement quand un joueur touche le ballon. Si le ballon franchit la ligne, tous le monde peut jouer.
COUP D'ENVOI	Interdit de marquer sur l'engagement Adversaire à 5 m
REGLES SPECIFIQUES	Le tacle n'est pas autorisé
EQUIPEMENTS	Maillots dans le short / Chaussettes relevées au niveau des genoux Protège tibias obligatoires / Tip Top doivent être placés sous les chaussettes



# Surface de Jeu d'un Terrain U7



# Protocole de fin de rencontre

**Saluons nos partenaires de jeu !**

**SAVOIR  
PERDRE**

**AVANT CHAQUE RENCONTRE**

« Je serre la main de mes adversaires en leur souhaitant bonne chance »



**APRES CHAQUE RENCONTRE**

**SAVOIR  
GAGNER**

« Je checke avec mes adversaires pour les féliciter »

