



LE FOOT A 4 de Découverte Catégories U6 – U7

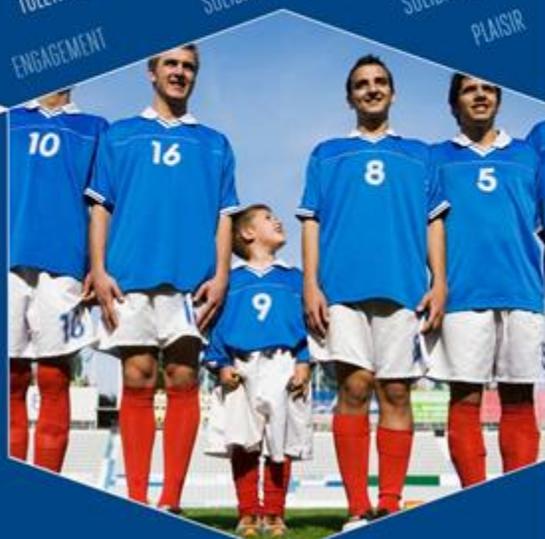
Le Guide Interactif du Football des Enfants

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 2018-2019



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
01/09/2018	
08/09/2018	
15/09/2018	
22/09/2018	
29/09/2018	Journée DELCAMPE
06/10/2018	P1
13/10/2018	P2
20/10/2018	MODULE ACCO
27/10/2018	
03/11/2018	
10/11/2018	P3
17/11/2018	MODULE U7
24/11/2018	P4
01/12/2018	
08/12/2018	PLATEAU DE NOEL
15/12/2018	PLATEAU DE NOEL
22/12/2018	
29/12/2018	
05/01/2019	

12/01/2019	
19/01/2019	
26/01/2019	PLATEAU EN SALLE
02/02/2019	
09/02/2019	
16/02/2019	
23/02/2019	
02/03/2019	P1
09/03/2019	P2
16/03/2019	MODULE U7
23/03/2019	P3
30/03/2019	P4
06/04/2019	
13/04/2019	
20/04/2019	Pâques
27/04/2019	
04/05/2019	
11/05/2019	P5
18/05/2019	P6
25/05/2019	P7
01/06/2019	ASCENSION
08/06/2019	PENDECOTE
15/06/2019	

Participation des équipes U7F



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

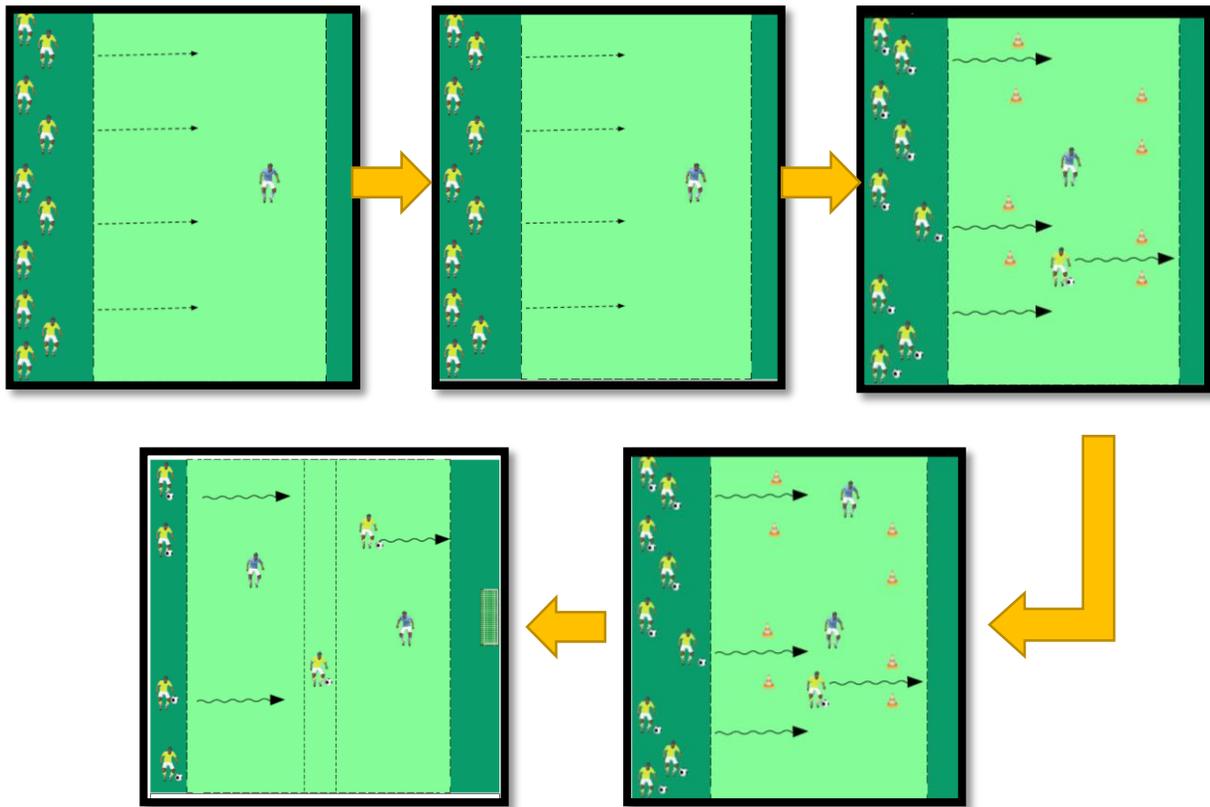


La connaissance de l'enfant

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^{er} phase



29
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	ACTIVE - 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



6 Octobre

Durée : 10'

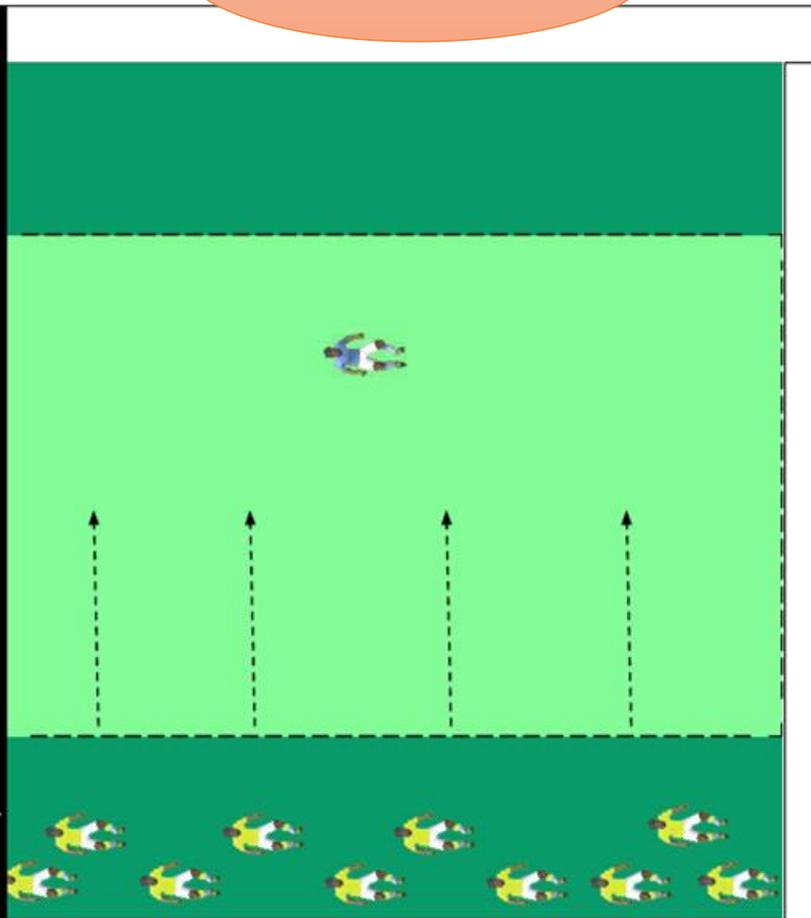
Effectif : 10

Espace : 40x20m

JEU L'épervier 2

Catégorie : U7

Descriptif



Tâches		Eléments pédagogiques	
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 conduite de balle 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	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner		
VEILLER A :	Changer souvent de chasseur L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser		



13 Octobre

Durée : 10'

Effectif : 10

Espace : 40x20m

JEU L'épervier 3

Catégorie : U7

Descriptif

Tâches	<p>OBJECTIF</p> <p>Reconnaître la cible</p> <p>BUT</p> <p>Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.</p> <p>CONSIGNES</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>VARIABLES</p> <p>Les joueurs partent en conduite de balle et doivent éviter les deux chasseurs qui évoluent dans leur zone.</p> <p>METHODE PEDAGOGIQUE</p> <p>ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner</p> <p>VEILLER A :</p> <p>Changer souvent de chasseur L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser</p>



10 Novembre

Catégorie :
U7

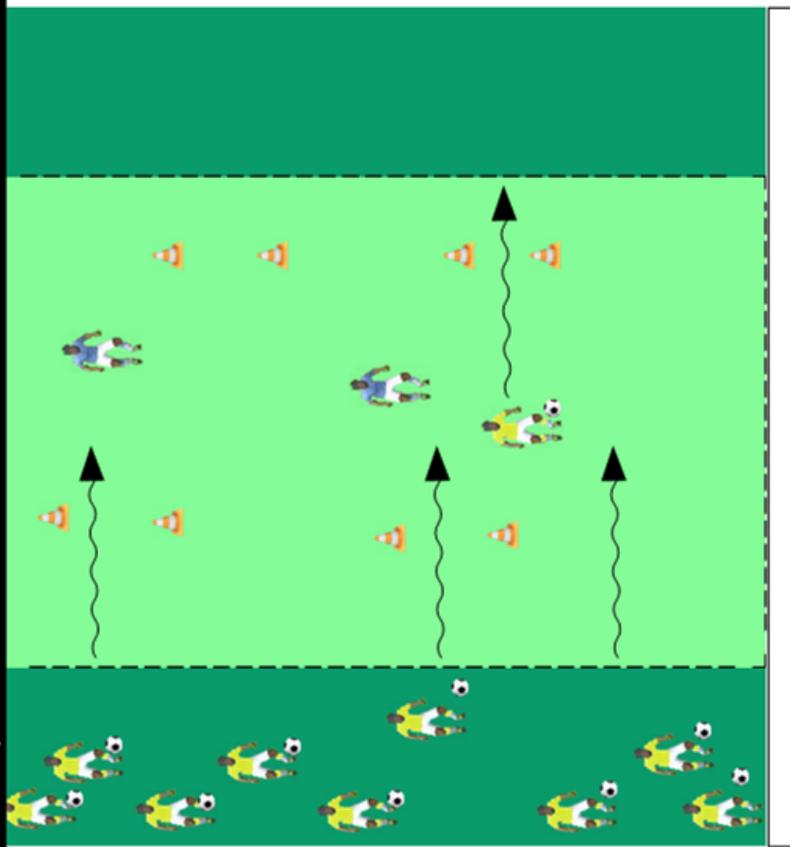
JEU
L'épervier
4

Espace :
40x20m

Effectif :
10

Durée :
10'

Descriptif



Tâches	OBJECTIF	Reconnaitre l'adversaire
	BUT	Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque un point.
Éléments pédagogiques	CONSIGNES	Les joueurs doivent aller dans la zone refuge 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.
	VARIABLES	
METHODE PEDAGOGIQUE		ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
VEILLER A :		Changer souvent de chasseur L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser



24 Novembre

Durée : 10'

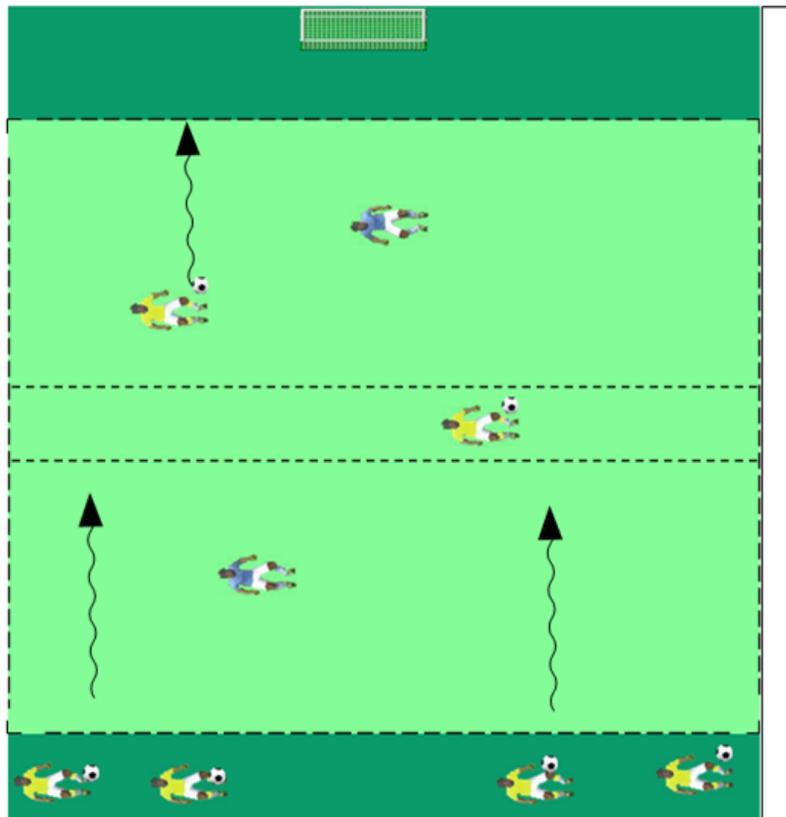
Effectif : 10

Espace : 40x20m

JEU L'épervier 5

Catégorie : U7

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



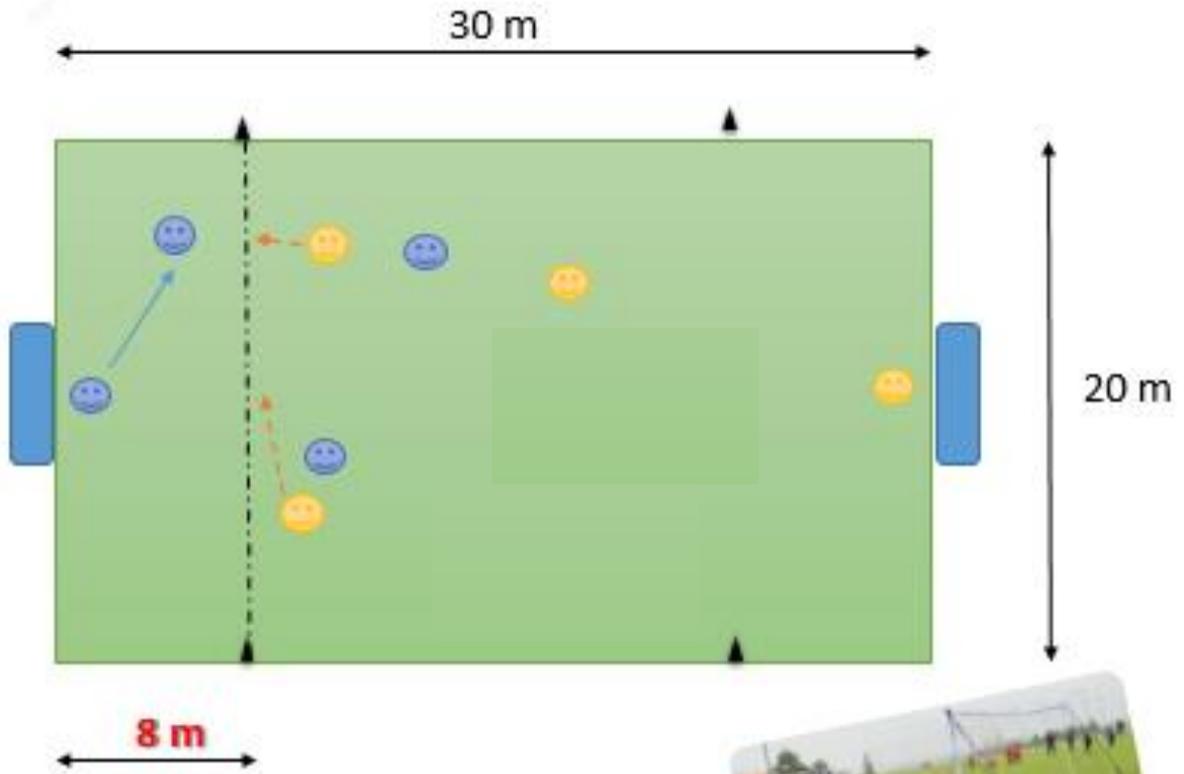


Les règles du Foot à 4

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) Participation de tous
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 8 m (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 »

