



LE FOOT A 4 de Découverte Catégories U6 – U7

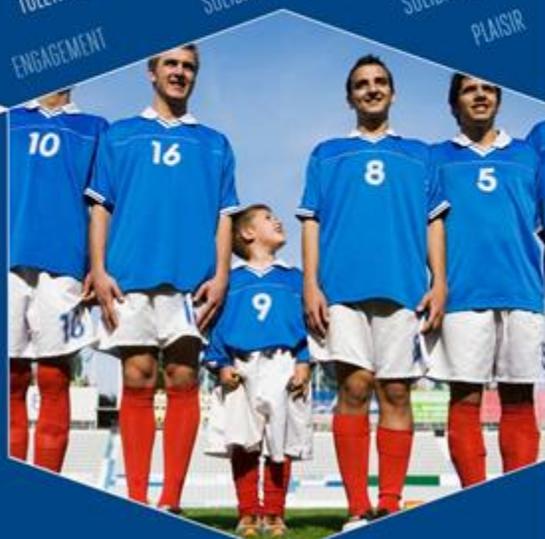
Le Guide Interactif du Football des Enfants

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

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 PACQUES	
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 ASCENSION	
30/05/2020 PENTECOTE	
06/06/2020	JND
13/06/2020	
20/06/2020	
27/06/2020	



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



DATE	JEUX
08/02/20	1,2,3 Soleil
07/03/20	Les 4 Coins
14/03/20	Les Sorciers
28/03/20	Bateau Pirate
04/04/20	4c4 – Multi Buts
02/05/20	4c4 – Multi Buts
16/05/20	Pas de Jeu

Défis Techniques

08/02

On a pas le ballon
S'opposer à la progression
S'opposer pour protéger son but

On a le ballon
Conserver / Progresser
Déséquilibrer / Finir

Durée : 10'

Effectif : 10

Espace : 40x20m

JEU 1, 2, 3 Soleil 1

Catégorie : U7

Descriptif

Titre : Reconnaître la cible	
Tâches	OBJECTIF Reconnaître la cible à attaquer
	BUT Le joueur qui atteint le 1er la zone but marque un point.
	CONSIGNES L'éducateur prononce «1-2-3 Soleil», les joueurs doivent se déplacer en allant vers la zone but. Dès que l'éducateur a terminé sa phrase, il se retourne, les joueurs doivent s'arrêter et faire la statue. Si un joueur est surpris en train de bouger, il va sur la ligne de départ.
Éléments pédagogiques	VARIABLES Les joueurs partent en conduite de balle. Varier le rythme d'énonciation de la phrase.
	METHODE PEDAGOGIQUE ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner VEILLER A :
	L'activité des enfants Encourager et valoriser Rythme d'énonciation de la phrase

Défis Techniques

07/03

On a pas le ballon
S'opposer à la progression
S'opposer pour protéger son but

On a le ballon
Conserver / Progresser
Déséquilibrer / Finir

Durée : 10'

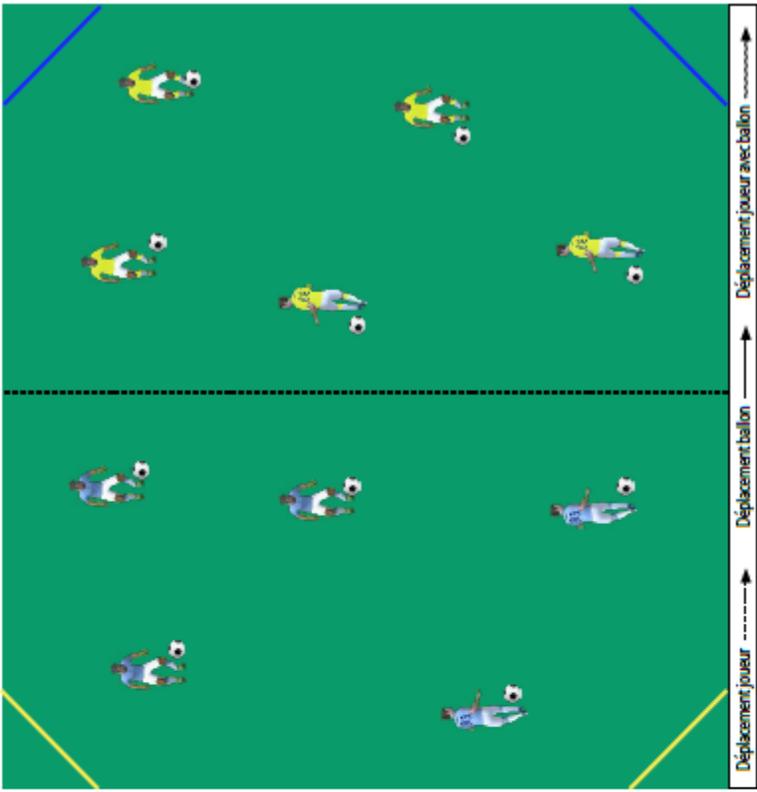
Effectif : 10

Espace : 40x20m

JEU Les 4 coins 1

Catégorie : U7

Descriptif



Titre : Reconnaître la cible

Tâches	Éléments pédagogiques
<p>OBJECTIF</p> <p>Reconnaître la cible</p> <p>BUT</p> <p>C'est l'équipe qui sera regroupée la première dans les coins correspondant à sa couleur qui marque un point.</p> <p>CONSIGNES</p> <p>Chaque joueur conduit son ballon dans son camp. Au signal de l'éducateur, chaque joueur prendra son ballon avec les mains et tira le déposer dans un des coins correspondant à sa couleur.</p>	<p>VARIABLES</p> <p>Au signal de l'éducateur, le ballon est déposé dans un des coins correspondant à sa couleur en conduite de balle.</p> <p>METHODE PEDAGOGIQUE</p> <p>ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner</p> <p>VEILLER A :</p> <p>L'occupation de l'espace L'activité des enfants Encourager et valoriser</p>

Défis Techniques

14/03

Catégorie :
U7

JEU
Les sorciers 2

Espace :
15X20m

Effectif :
10

Durée :
10'

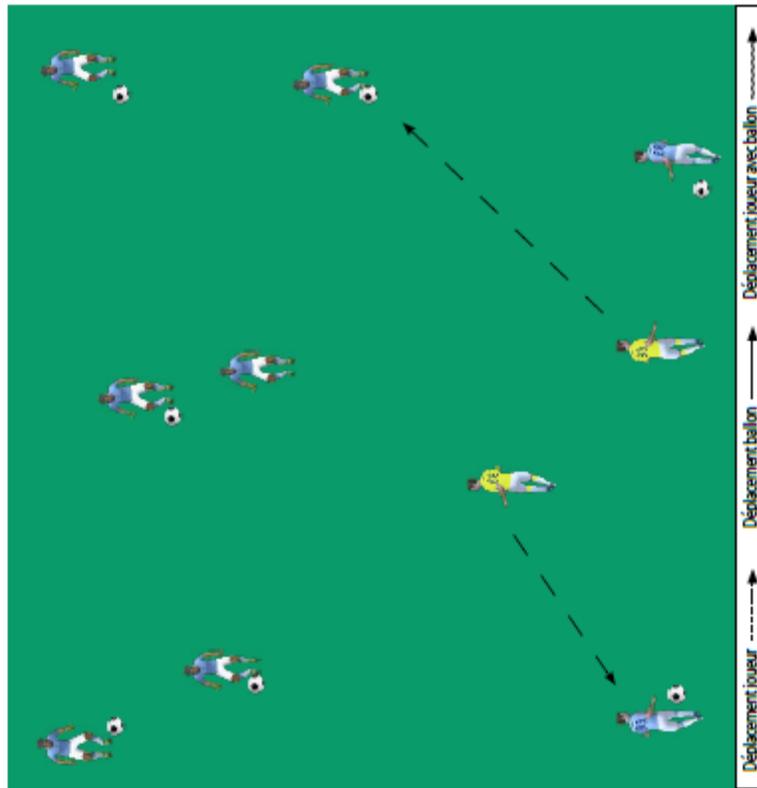
On a le ballon
Conserver / Progresser
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon
S'opposer à la progression
S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

Descriptif

OBJECTIF	Reconnaître un joueur adverse.
BUT	Conserver son ballon dans l'espace de jeu face à un ou plusieurs adversaires.
CONSIGNES	Les sorciers doivent sortir les ballons des autres joueurs. Si leur ballon est sorti, ils doivent rester sur place en écartant les jambes. Pour les délivrer, leurs partenaires doivent passer leur ballon entre les jambes.
VARIABLES	Un seul sorcier Deux sorciers
METHODE PEDAGOGIQUE	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
VEILLER A :	Faire identifier l'espace de jeu Identifier le(s) sorcier(s) Occuper tout l'espace de jeu pour améliorer ses chances de conserver le ballon
Tâches	
Éléments pédagogiques	



Défis Techniques

Catégorie : **U7**

JEU
Bateau pirate 1

Espace :
15x15m

Effectif :
10

Durée :
10'

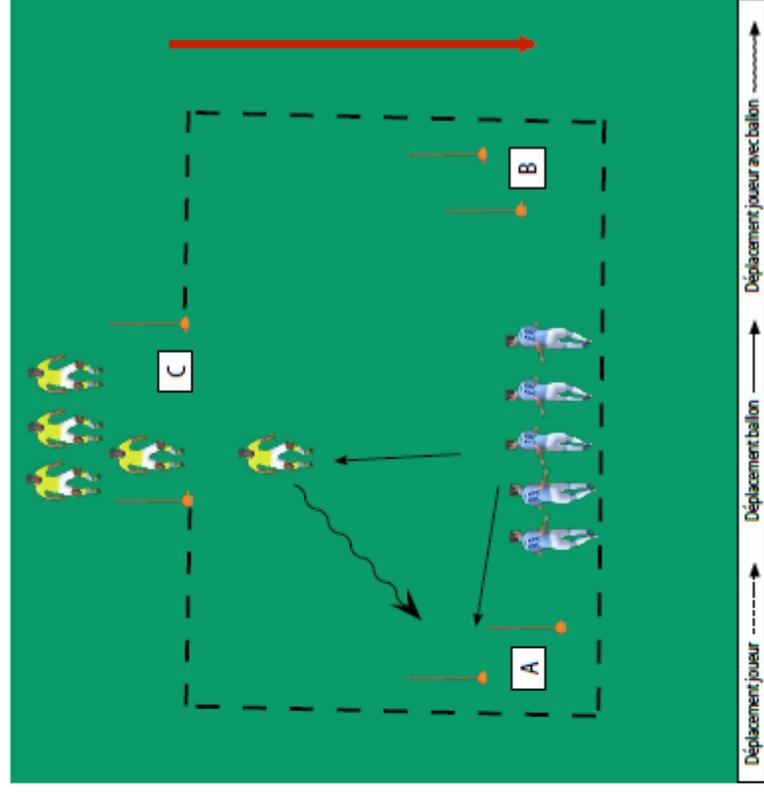
On a le ballon
Conserver / Progresser
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon
S'opposer à la progression
S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

Descriptif

OBJECTIF	Reconnaître le joueur adverse
BUT	Passer dans une porte
CONSIGNES	Au signal de l'éducateur, le joueur jaune doit essayer de passer dans la porte A ou B sans se faire toucher par le joueur bleu. S'il se fait toucher, le joueur bleu peut passer dans la porte C
VARIABLES	Sans ballon Ballon à la main Ballon au pied
METHODE PEDAGOGIQUE	ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner
VEILLER A :	Compter les points Inverser les rôles



28/03

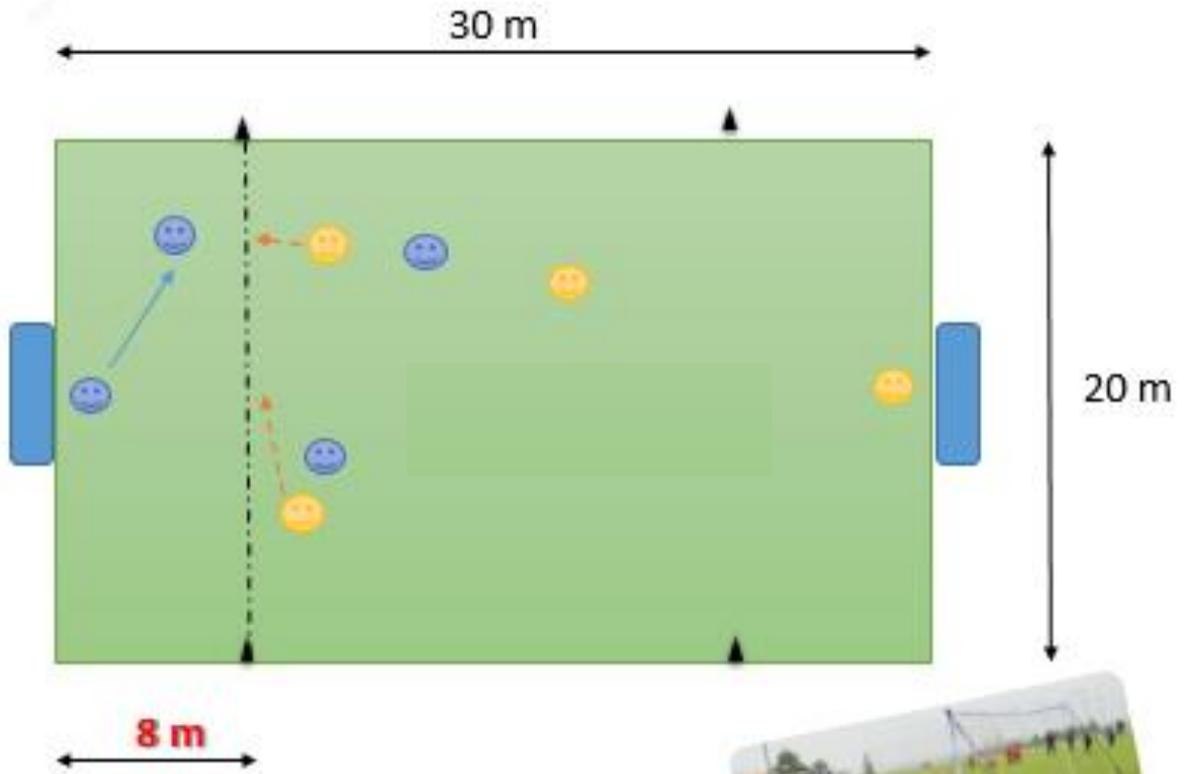


Les règles du Foot à 4

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 »

