LE FOOT A 4
de Découverte
Catégories U6 – U7

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

SAISON 2021-2022

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

19/02/2022	
26/02/2022	P1
05/03/2022	
12/03/2022	P2
19/03/2022	MODULE U7
26/03/2022	P3
02/04/2022	P4
09/04/2022	
16/04/2022	
23/04/2022	
30/04/2022	P5
07/05/2022	
14/05/2022	P6
21/05/2022	P7
28/05/2022 ASCENSION	
04/06/2022 PENTECOTE	
11/06/2022	
18/06/2022	JND

Organisation à déterminer en fonction du contexte sanitaire

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'égocentrisme évolue, « Moi… je… » vers « Moi…. et mon copain… » avec toutefois, toujours quelques tensions dues à cette égocentrisme :
  - 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

Grille de rotations U7 / U9 :

Plateau à 8 équipes

ÉQUIPES	Séquence 1	Séquence 2	Séquence 3	Séquence 4	Séquence 5
ÉQUIPE 1	1	½	½	½	½
ÉQUIPE 2	½	½	½	½	½
ÉQUIPE 3	½	1	½	½	½
ÉQUIPE 4	½	½	1	½	½
ÉQUIPE 5	½	½	½	1	½
ÉQUIPE 6	½	½	½	½	1
ÉQUIPE 7	½	½	½	1	½
ÉQUIPE 8	½	½	½	½	1

Répartitions des équipes :

1 : ..... 2 : .....

3 : ..... 4 : .....

5 : ..... 6 : .....

7 : ..... 8 : .....

Organisation des terrains :

Concernant les jeux de la phase 3 en U7, vous êtes libre de choisir un jeu dans la liste ci-dessous
(explications des jeux sur les slides suivantes)

Vous trouverez le nom des différents jeux à proposer lors des plateaux dans ce tableau

JEUX	
4c4 – Multi Buts	***1,2,3 Soleil***
Bateau Pirate	***Les 4 Coins***
Le béret - But	***Les Sorciers***
L'Horloge - Tir	***L'épervier***
Le Va et Vient	***Relais*** A vous de le concevoir

Les jeux

" LE BERET - BUT "

Replacement pour défendre son but
Jeu vers l'avant

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 7 joueurs (au plus…).

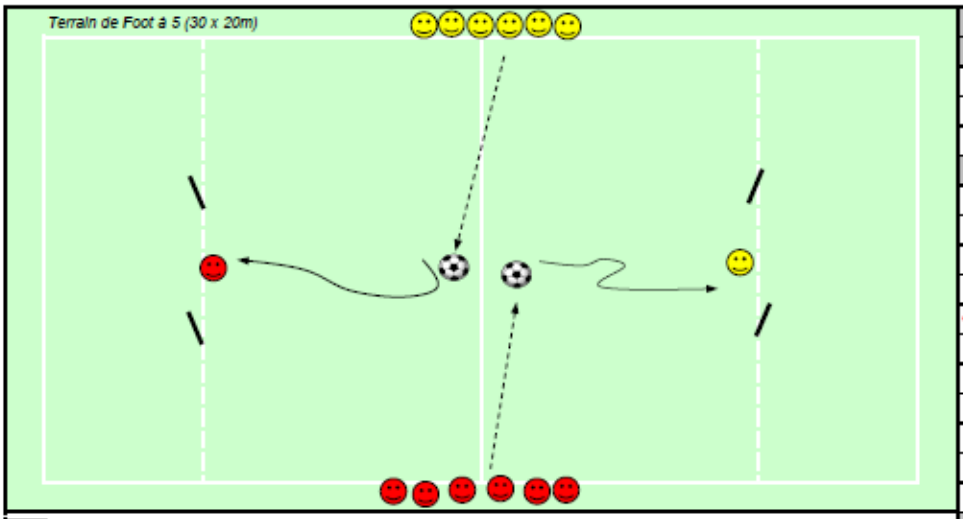
Installer le jeu sur la partie centrale du terrain de Foot à 5. Au départ de chaque manche, le ballon est posé sur le point central du terrain (possibilité de mettre 1 ballon par équipe pour le départ).

Aligner les 2 équipes face à face sur le côté.

REGLES DU JEU

Dans chaque équipe les joueurs sont numérotés de 1 à 7
A l'appel d'un numéro par l'éducateur, les joueurs concernés viennent au centre du jeu pour tenter d'aller marquer dans le but adverse.
1 point par but marqué.

***Variante** : ne mettre qu'un seul ballon au centre du terrain (duel 1x1).*



Organisation	
Surface	
Long	12m
Larg	15m
Diam	
Matériel	
	4
	2
Effectif	
	7
	7

ANIMATION

Veiller à: *Evolution à 1x1 : veiller à ce que les duels ne durent pas au-delà de 15" à 20"*

Veiller à:

COMPETENCES

Etre capable de:

d'éliminer un adversaire situé devant soi,
de protéger son ballon face à un adversaire, (Att.)
de mettre son pied en opposition du ballon face à un adversaire (Déf).

REMARQUES

Réservé à l'éducateur

Les jeux

" L'HORLOGE - TIR "

Jeu vers l'avant

Reconnaître les partenaires situés dans l'espace de jeu

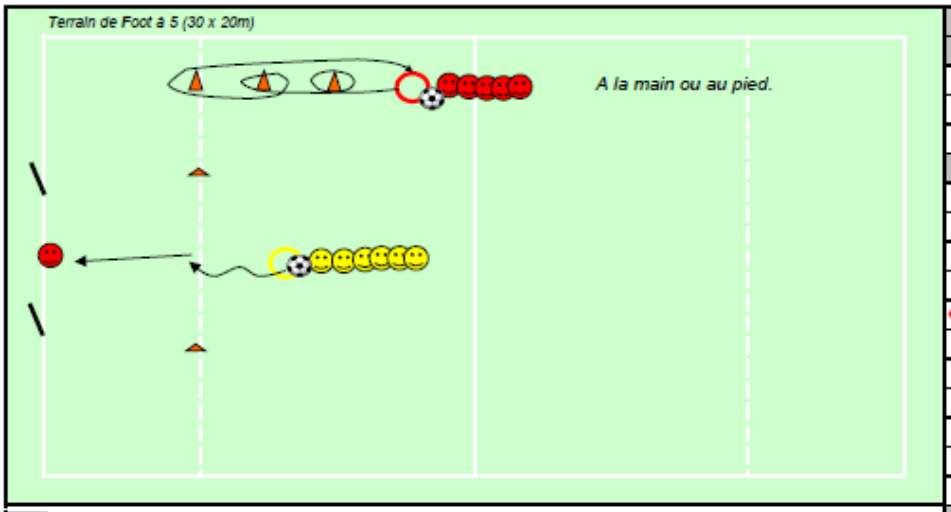
MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 7 joueurs (au plus…),
Une équipe face au but avec 1 ou 2 ballons ; une équipe sur le côté pour faire le relais (1 ballon).

Installer le jeu sur une moitié de terrain.

REGLES DU JEU

Les joueurs de l'équipe 🔴 partent l'un après l'autre en conduite de balle (voir schéma). Le 2ème joueur part lorsque le 1er est revenu et a immobilisé le ballon dans le cerceau (un passage par joueur).
Pendant ce temps, les joueurs de l'équipe 🙂 essaient de marquer le plus de buts au gardien adverse (sortir le ballon du cerceau, avancer jusqu'au plot et tirer).
Le jeu s'arrête lorsque tous les 🔴 sont passés.
Compter le nombre de buts inscrits et inverser



Organisation	
Surface	
Long	
Larg	
Diam	
Matériel	
🔺	3
⭕	2
🔺	2
⚽	2
Effectif	
🟡	7
🔴	7

ANIMATION

Veiller à: *Veiller à ce que les enfants partent une fois que le ballon a été immobilisé dans le cerceau.*

Veiller à:

COMPETENCES

Etre capable de:

de passer le ballon à un partenaire situé sur le côté,

de conduire le ballon dans une direction choisie,

REMARQUES

Réservé à l'éducateur

Les jeux

Epervier Evolutif

Descriptif

Tâches

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.

Eléments pédagogiques

VARIABLES

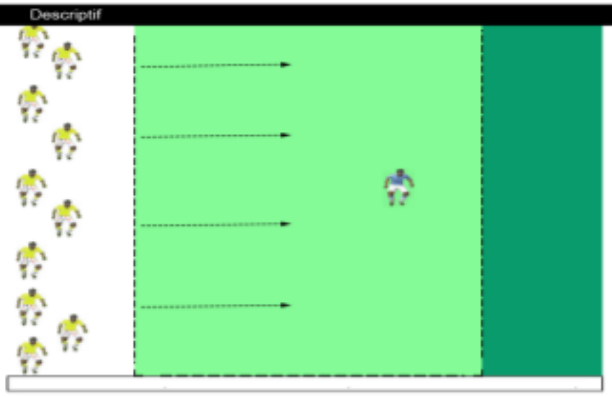
Les joueurs qui ont perdu leur ballon peuvent aider leur partenaire et recevoir un ballon.

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



Descriptif

Tâches

OBJECTIF

Reconnaître la cible

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 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.

Eléments pédagogiques

VARIABLES

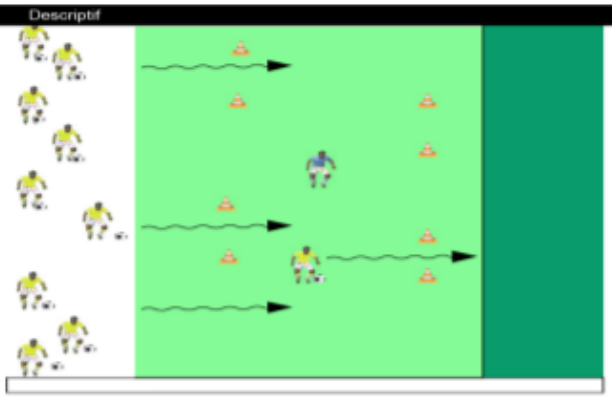
Les joueurs partent en conduite de balle et doivent éviter les deux chasseurs qui évoluent dans leur zone.

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



Descriptif

Tâches

OBJECTIF

Marquer des buts

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 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.

Eléments pédagogiques

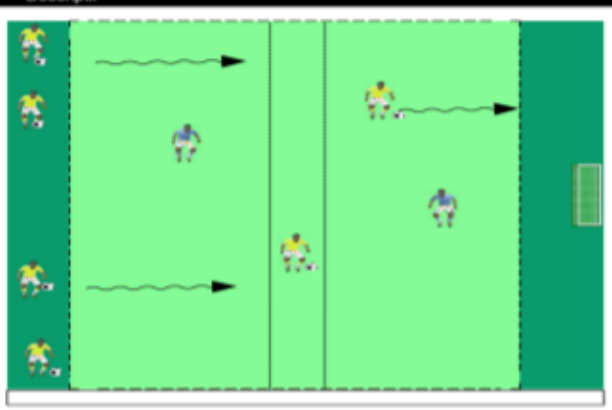
VARIABLES

METHODE PEDAGOGIQUE

ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner

VEILLER A :

Changer souvent de chasseur
L'occupation de l'espace
L'activité des enfants
Encourager et valoris

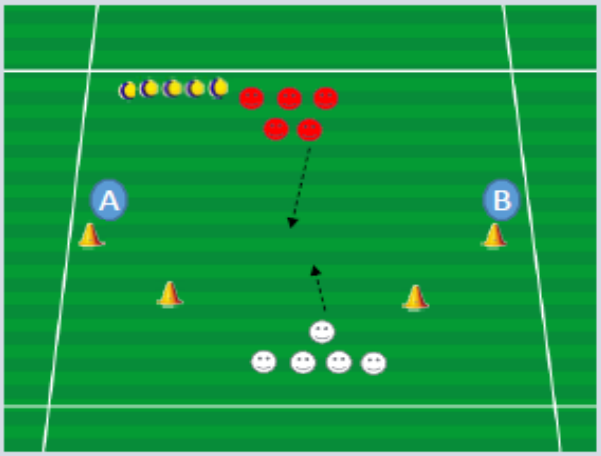


Les jeux

Le Bateau Pirate

Espace	Effectif
15 x 15 m	5 🔴 5 😐

Matériel par terrain	
4 🔺	
5 🟡	10 '
5+5 👕	



Consignes

Au signal de l'éducateur, sans ballon le joueur 🔴 doit passer dans une des deux portes. Le joueur 😐 doit l'empêcher en le touchant.

But et objectifs

- 1 point = Passer dans une porte
- Éviter l'adversaire

Eléments Pédagogiques

Variables	Méthode pédagogique	Veiller à .....
- Avec ballon à la main puis ballon au pied - Ajouter ou retirer une porte - Ajouter un partenaire avec le joueur qui a le ballon	Active Faire répéter l'action Observer / Orienter	- Compter les points - Changer les rôles

Les jeux

Le Va et Vient

Espace	Effectif
15 x 10 m	5 5

Matériel par terrain	
4	
10	
5/5	10'
10	
8	

Consignes

Au signal de l'éducateur, les joueurs, mains sur le plot, doivent récupérer un cerceau et le poser sur une coupelle de même couleur. Le 1er des deux qui réussit en 1er marque un point.

But et objectifs

- 1 point = le joueur qui place en premier le cerceau sur une coupelle de même couleur
- Développer la vivacité et la prise d'information

Eléments Pédagogiques

Variables	Méthode pédagogique	Veiller à .....
- Varier les signaux de départ: auditifs, visuels.... - Annoncer la couleur du cerceau après le top départ - Effectuer le jeu sous forme de relais	Directive Expliquer – démontrer Corriger	- Stimuler et valoriser le bon parcours - Observer la vitesse de déplacement

Catégorie :	JEU	Espace :	Effectif :	Durée :	On a le ballon	On a pas le ballon
U7	Les 4 coins 1	40x20m	10	10'	Conserver / Progresser Déséquilibrer / Finir	S'opposer à la progression S'opposer pour protéger son but

Titre : Reconnaître la cible

Descriptif

Tâches

OBJECTIF

Reconnaître la cible

BUT

C'est l'équipe qui sera regroupée la première dans les coins correspondant à sa couleur qui marque un point.

CONSIGNES

Chaque joueur conduit son ballon dans son camp. Au signal de l'éducateur, chaque joueur prenda son ballon avec les mains et ira le déposer dans un des coins correspondant à sa couleur.

Eléments pédagogiques

VARIABLES

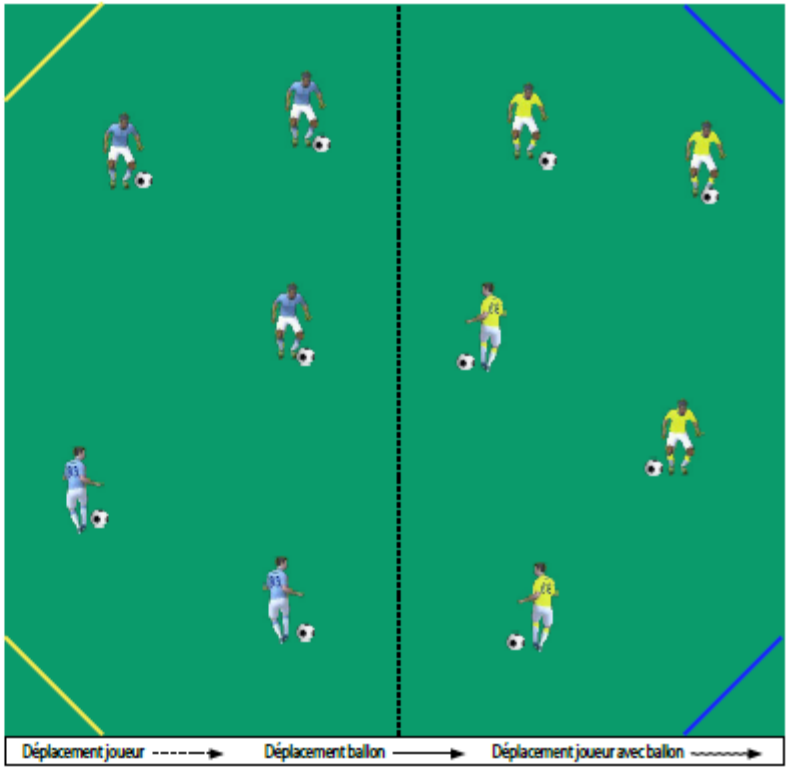
Au signal de l'éducateur, le ballon est déposé dans un des coins correspondant à sa couleur en conduite de balle.

METHODE PEDAGOGIQUE

ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner

VEILLER A :

L'occupation de l'espace
L'activité des enfants
Encourager et valoriser



Les jeux

Catégorie :	JEU	Espace :	Effectif :	Durée :	On a le ballon	On a pas le ballon
U7	Les sorciers 2	15x20m	10	10'	Conserver / Progresser Déséquilibrer / Finir	S'opposer à la progression S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

Descriptif

Tâches

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.

Eléments pédagogiques

VARIABLES

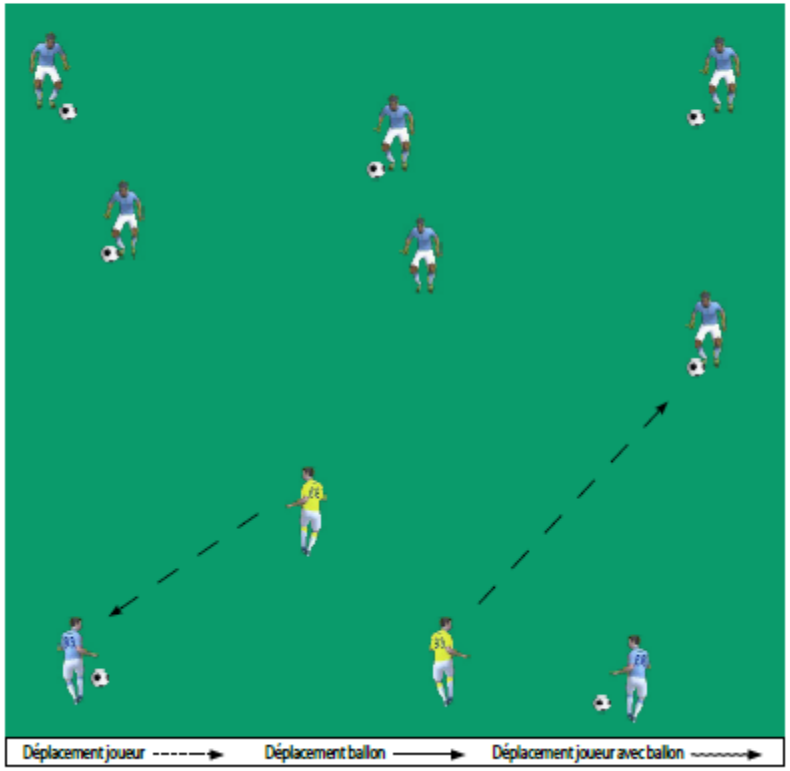
Un seul sorcier
Deux sorciers

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



Les jeux

Catégorie :	JEU	Espace :	Effectif :	Durée :	On a le ballon	On a pas le ballon
U7	Le multi buts 1	30x20m	4C4	2x5'	Conserver / Progresser Déséquilibrer / Finir	S'opposer à la progression S'opposer pour protéger son but

Titre : Repérer le partenaire

Descriptif

Tâches

OBJECTIF

Coopérer pour marquer

BUT

Marquer le plus de buts

CONSIGNES

On attaque 2 buts , on défend 2 buts.
Pas de gardiens de but.
1 but = 1 point

Eléments pédagogiques

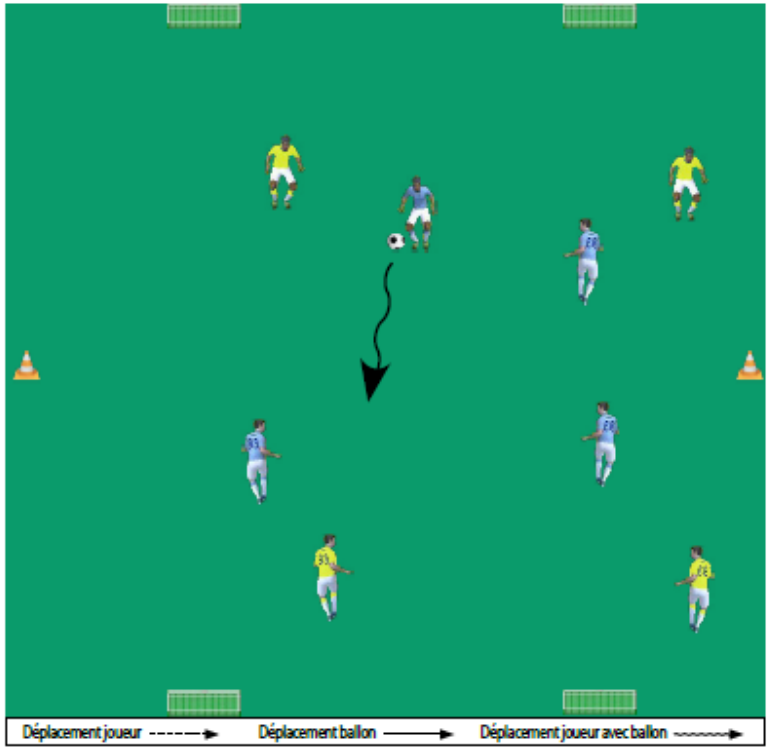
VARIABLES

METHODE PEDAGOGIQUE

ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner

VEILLER A :

L'occupation de l'espace et la taille des buts
Bien compter les points
L'activité des enfants
Encourager et dynamiser
Questionner les enfants



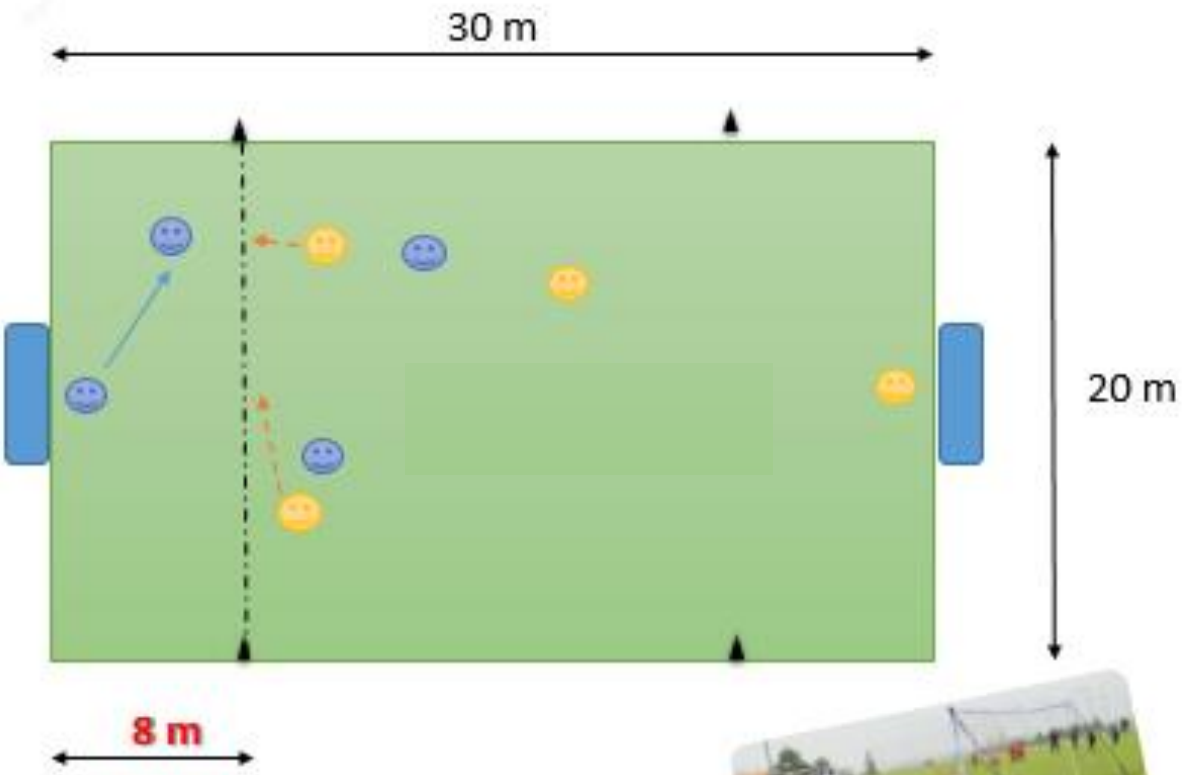
Les jeux

Les règles du Foot à 4

TERRAINS	30m x 20m
BUTS	4 m × 1,5 m (hauteur de piquet)
BALLON	T3 ouT4
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 »