



LE FOOT A 5

d'Apprentissage

Catégories U8 – U9

Le Guide Interactif du Football des Enfants

PRATIQUE DU FOOTBALL
U6/U13



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 2017-2018



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	U8. U9
02/09/2017	
09/09/2017	
16/09/2017	
23/09/2017	Journée G. BOULOGNE
30/09/2017	P1
07/10/2017	P2
14/10/2017	P3
21/10/2017	
28/10/2017	
04/11/2017	
11/11/2017	P4
18/11/2017	
25/11/2017	P5
02/12/2017	
09/12/2017	PLATEAU NOEL
16/12/2017	PLATEAU NOEL
23/12/2017	
30/12/2017	
06/01/2018	

13/01/2018	
20/01/2018	
27/01/2018	
03/02/2018	PLATEAU EN SALLE
10/02/2018	
17/02/2018	P1
24/02/2018	
03/03/2018	
10/03/2018	
17/03/2018	P2
24/03/2018	P3
31/03/2018 (Pâques)	
07/04/2018	INTERCLUBS
14/04/2018	P4
21/04/2018	P5
28/04/2018	
05/05/2018	
12/05/2018 (Ascension)	
19/05/2018 (Pentecote)	
26/05/2018	P6
02/06/2018	
09/06/2018	



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 : 7 et 8 ans (enfants nés en 2008 et 2009) et possibilité de déclasser les filles nées en 2007

Sexe : Fille et garçon

Classes : C.E.1 et C.E.2

Caractéristiques et Incidences Pédagogiques :

Au plan morphologique :

- Assez peu de différence entre fille et garçon :
 - Accepter la mixité
- Croissance lente, allongement du squelette avec fragilité des zones d'insertions musculaires :
 - Ne proposer aucune activité en surcharge mécanique
- Période de développement des systèmes vasculaires et pulmonaires plus rapide :
- Faible régulation thermique, se fatigue vite... mais récupère vite :
 - Respecter le cadre de séance
- Prise de conscience du schéma corporel, acquisition progressive de la latéralisation :
- Prédominance d'un côté (enfant droitier ou gaucher...) :
 - Développer toutes les formes de motricité de base
 - Utiliser les parcours techniques
 - Privilégier la relation joueur / ballon
- Perception difficile de l'espace et du temps :
 - Matérialiser les espaces de jeu, utiliser les « codes couleurs »



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

L'organisation de la pratique

Terrains de 40m. x 30 m. / Buts 4 m. x 1m40



Grille de rotations U7 / U9 :

Plateau à 8 équipes

5 séquences de 8 min en U7 ou 5 séquences de 10 min en U9 (4 matchs + 1 Jeu)

8 EQUIPES	Séquence 1	Séquence 2	Séquence 3	Séquence 4	Séquence 5
EQUIPE 1 :	J	T1	T1	T2	T4
EQUIPE 2 :	J	T2	T2	T1	T1
EQUIPE 3 :	T1	J	T3	T2	T1
EQUIPE 4 :	T2	J	T2	T3	T3
EQUIPE 5 :	T3	T1	J	T3	T2
EQUIPE 6 :	T2	T3	J	T1	T4
EQUIPE 7 :	T3	T2	T3	J	T3
EQUIPE 8 :	T1	T3	T1	J	T2

Répartitions des équipes :

1 : 2 :
 3 : 4 :
 5 : 6 :
 7 : 8 :

Organisation des terrains :

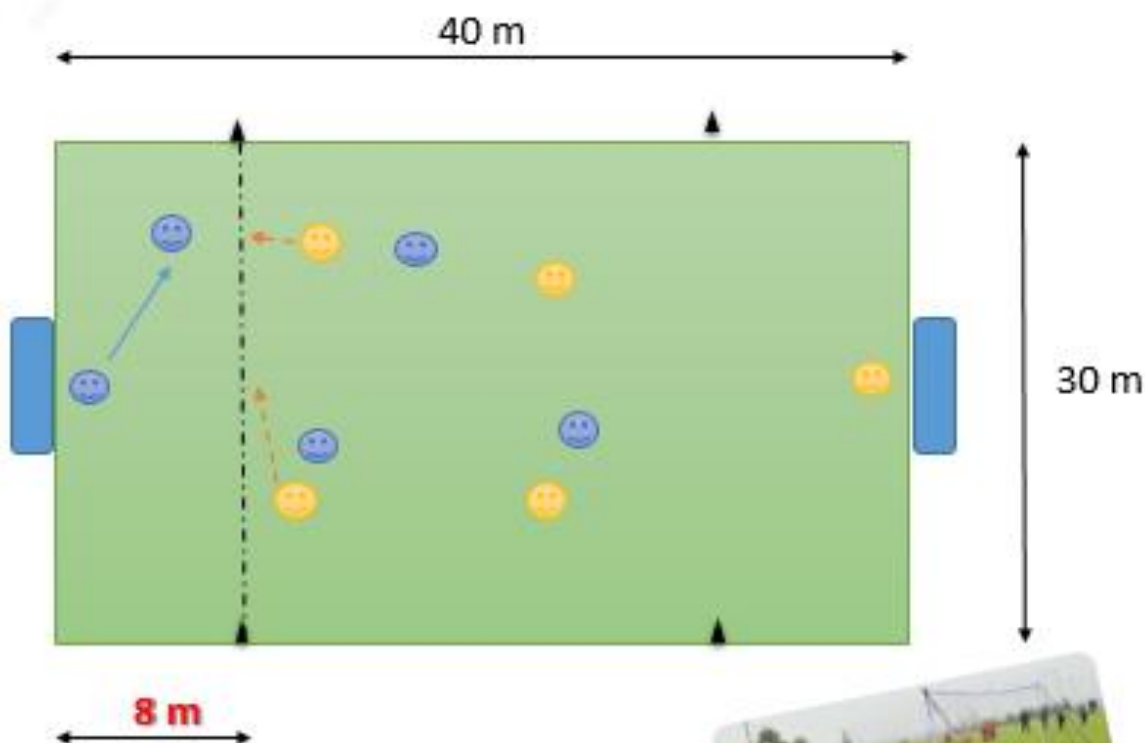


Organisation du plateau

- ✓ Installer sur un terrain à 11, 4 terrains de 40x30
- ✓ Installer le jeu du plateau (1 / demi-terrain)
- ✓ Identifier les 4 terrains (T1, T2, T3 et T4)
- ✓ Chaque équipe effectue 3 matchs et 1 jeu
- ✓ Donner un n° à chacune des équipes
- ✓ Répartir les équipes sur les espaces de jeu
- ✓ Penser avant de débiter le plateau de faire un rappel des lois du jeu avec les enfants et les éducateurs
- ✓ 3 Matchs et 1 Jeu

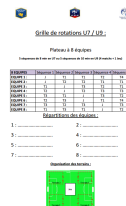


Surface de Jeu d'un Terrain U9





Les Jeux U9



<u>DATE</u>	<u>JEUX</u>
02/03/19	Défi Conduite
09/03/19	Défi Jonglerie
23/03/19	Défi Conduite – Tir
30/03/19	Défi Jonglerie
04/05/19	Défi Dribble
18/05/19	Défi Jonglerie
25/05/19	Jeu réduit 3



Défis Techniques

" DEFI CONDUITE "

02/03

MISE EN PLACE - ORGANISATION

* 2 équipes s'affrontent sur chaque 1/2 terrain - A contre B et C contre D

* Prévoir obligatoirement 2 ballons par équipe

* Les joueurs de chaque équipe partent à hauteur de la ligne des 10 mètres

REGLES DU JEU

Au signal, les joueurs partent à tour de rôle ballon au pied pour aller contourner le plot central et revenir franchir leur porte respective, dans leur camp.

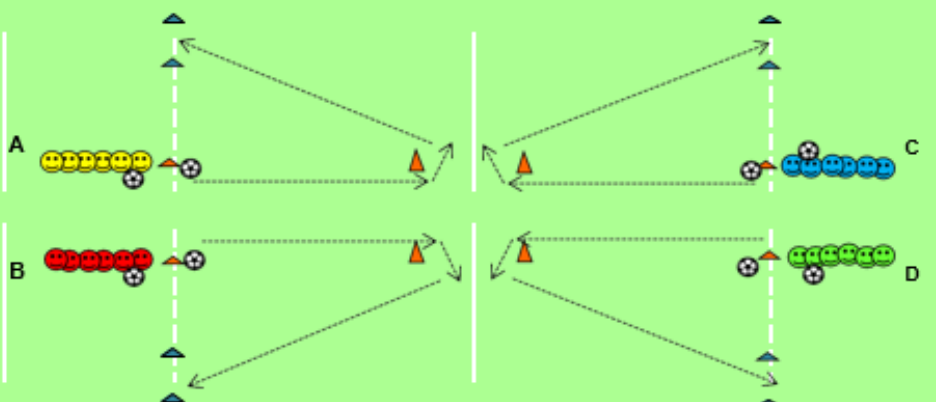
Dès que le 1^{er} joueur franchit la porte (balle au pied), le suivant peut partir à son tour (après son passage, le 1^{er} joueur ramène son ballon pour le 3^{ème}, et ainsi de suite).

La 1^{ère} équipe qui a fait passer tout le monde a gagné.

Faire 2 manches : 1- Découverte du relais

2- Compétition

Terrain de Foot à 5 (40 x 30m)



Organisation

Surface

Long	40
Larg	30
Diam	

Matériel

	4
	12
	8

Effectif

	5 à 7
	5 à 7
	5 à 7
	5 à 7

ANIMATION

Veiller à :

- * Donner le signal de départ
- * Encourager et valoriser
- * S'assurer que les enfants respectent bien les consignes

Veiller à :

- * En phase de compétition, s'assurer que le nombre de passages entre chaque équipe soit identique.

COMPETENCES

Etre capable de:

- * Conduire son ballon du pied droit ou du pied gauche, de l'intérieur ou de l'extérieur, dans la direction souhaitée.

REMARQUES

Réservé à l'éducateur



09/03,
30/03 et
18/05

Défis Techniques

Test Jonglerie: Plateau U9 3^{ème} phase

Poule:

Date:

CLUB :			
EDUCATEUR	NOM & Prénom :	N° licence :	
EDUCATEUR	NOM & Prénom :	N° licence :	

TEST JONGLAGE

OBJECTIF 10 à 20 PIEDS LIBRES (2 essais) et 5 à 10 Têtes (2 essais)

N°	NOM & Prénom	N° licence	PIEDS LIBRES		TETES		TOTAL (P+T)
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
TOTAL (des 5 meilleurs)							

DOCUMENT A RENVoyer DANS LES 48 HEURES AU :
DISTRICT DE FOOTBALL DU LOIRET
BP 2031 - 45029 ORLEANS

Le Test Jonglerie est le jeu du plateau lors des journées :

Samedi 18 Mars = Test Jonglerie

Samedi 18 Mai = Test Jonglerie



Défis Techniques

" DEFI CONDUITE + TIR "

23/03

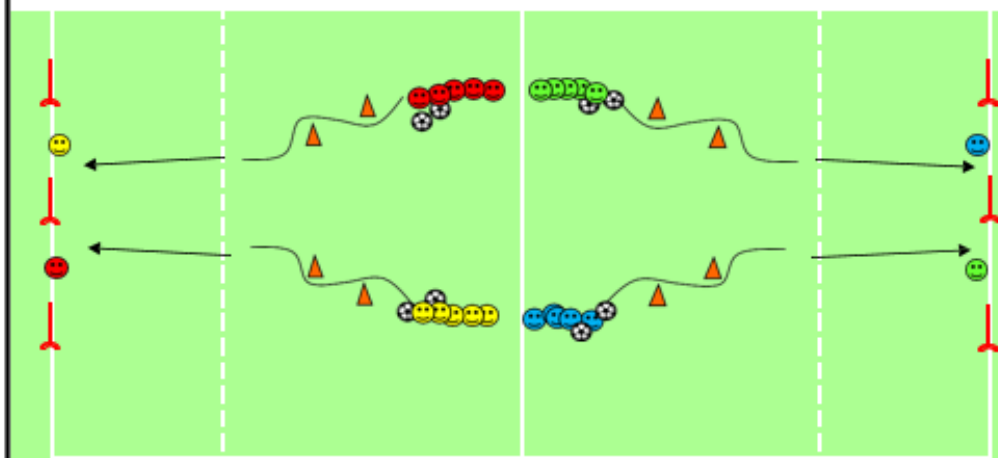
MISE EN PLACE - ORGANISATION

- * 2 équipes s'affrontent sur chaque terrain
- * 1 équipe = 5 à 7 joueurs
- * Prévoir au moins 2 ballons par équipe pour éviter les temps d'attentes
- * Utiliser la ligne médiane pour le départ de chaque équipe
- * Inverser les gardiens de chaque équipe

REGLES DU JEU

- * Les joueurs effectuent le tir de marqueur un but face au gardien de l'équipe adverse.
- Effectuer 2 manches :
 - 1- Découverte
 - 2- Compétition : compter les buts entre chaque équipe
- Possibilité de faire une 3^{ème} manche en opposant les 2 équipes gagnantes et les 2 équipes perdantes.

Terrain de Foot à 5 (40 x 30m)



Organisation

Surface

Long 40

Larg 30

Diam

Matériel

2

4

6

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

ANIMATION

Veiller à :

- * Donner le signal de départ
- * Encourager et valoriser les enfants
- * Compter les buts

Veiller à :

- * En phase de compétition, s'assurer que le nombre de passages entre chaque équipe soit identique.

Effectif

5 à 7

5 à 7

5 à 7

5 à 7

5 à 7

5 à 7

5 à 7

5 à 7

5 à 7

5 à 7

5 à 7

5 à 7

5 à 7

5 à 7

COMPETENCES

Etre capable de :

- * Conduire son ballon du pied droit ou du pied gauche, de l'intérieur ou de l'extérieur
- * Tirer au but en cadrant son tir

REMARQUES

Réservé à l'educateur

Défis Techniques

04/05

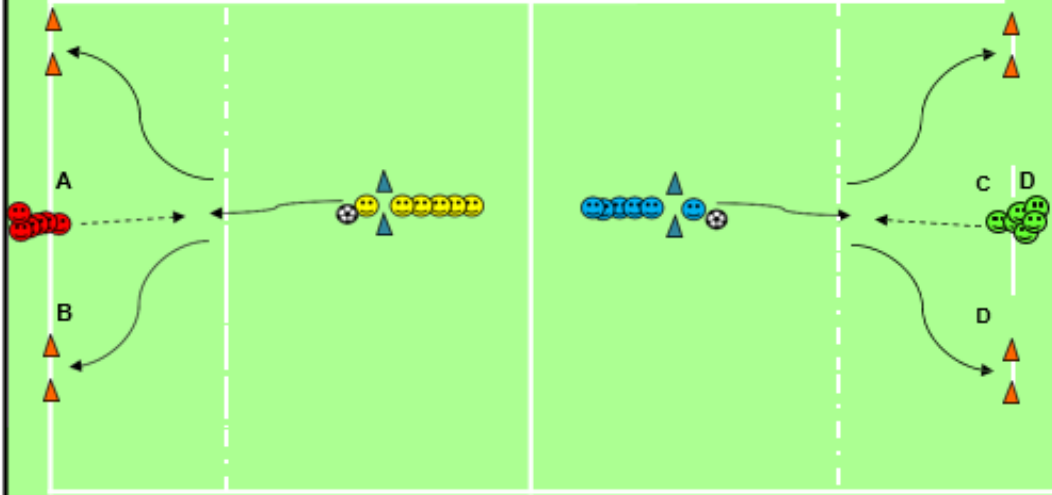
" DEFI DRIBBLE "

MISE EN PLACE - ORGANISATION

- * Les 4 équipes sur le même terrain avec A contre B et C contre D
- * Prévoir au moins 2 ballons par équipe pour éviter les temps d'attentes

REGLES DU JEU

- A tour de rôle, les joueurs qui attaquent (équipes A et C) doivent aller marquer dans l'un des 2 petits buts défendus par les joueurs des équipes qui défendent (C et D).
- Si le défenseur récupère le ballon, il peut marquer 1 point en conduisant le ballon dans la porte située dans le camp de l'équipe qui attaque.
- Faire passer tous les joueurs et inverser les rôles.

Terrain de Foot à 5 (40 x 30m)		Organisation	
		Surface	
		Long	40
		Larg	30
		Diam	
		Matériel	
			4
			8
			4
			4
ANIMATION	Veiller à :	Effectif	
			5 à 7
COMPETENCES	Etre capable de: * Conduire le ballon dans la direction choisie * Eliminer un adversaire situé devant soi * Protéger son camp (premières attitudes défensives pour le défenseur)		5 à 7
			5 à 7
			5 à 7
			5 à 7
REMARQUES		Réservé à l'éducateur	



Défis Techniques

" JEU REDUIT N°3 : MULTI BUTS "

25/05

RAPPEL : Le jeu est à réaliser lors des 2 premières séquences lors d'un plateau à 4 équipes aux dates suivantes :

MISE EN PLACE - ORGANISATION

* Chaque éducateur divise son équipe en 2 afin de constituer 2 nouvelles équipes de 3 à 4 joueurs / équipe.

* Ces équipes sont réparties chacune sur un 1/2 terrain U9 (30x20m)

* Chaque équipe aura un camp à défendre et un camp à attaquer

REGLES DU JEU

Chaque équipe réalise une ou 2 séquences de jeu réduit de :
12 min ou 2 x 5 min (si changement d'adversaire à 5min)

*pour marquer un point :

.marquer un but dans l'un des 2 buts à attaquer.

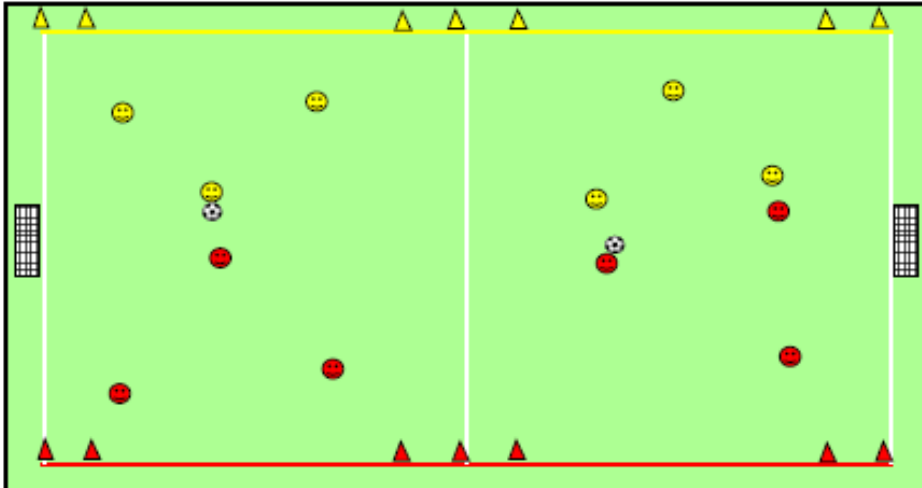
(sur une frappe, veiller à la hauteur du ballon)

Pas de corner, si la balle sort en sortie, ballon à la défense.

Touches et remises en jeu au pied par 1 passe ou en conduite.

1 point = 1 but marqué dans l'un des 2 buts

Remise en jeu s'effectue à partir de son camp



Organisation	
Surface	
Long	40
Larg	30
Diam	
Matériel	
	6
	2
Effectif	
	5 à 8
	5 à 8

ANIMATION

Veiller à :

- * Constituer des équipes équilibrées
- * Encourager et valoriser
- * S'assurer que les enfants respectent bien les consignes

Veiller à :

- * Changer d'adversaires si écart au score est trop important au bout de 5'
- * Chaque équipe évolue avec 1 nombre identique de joueurs (du 2/2, au 4/4)
- ne pas hésiter à prêter 1 joueur si nécessaire

COMPETENCES

Etre capable de:

* D'occuper l'espace de jeu
si l'équipe adverse défend d'un côté, être capable de jouer à l'opposé

REMARQUES

Réservé à l'éducateur



Les règles du Foot à 5



Licencié(e)s	U8 / U9 + 3 U7 avec accord médical + U10 F
Terrain	40x30m (ou 35x25m) Surface réparation à 8m dans laquelle seul le GB peut prendre la balle à la main
Buts	4x1,40m (hauteur constrit foot)
Ballon	Taille n°4
Effectif	5 joueurs dont 1 GB + 2 remplaçants
Remplacement	Changement libre, système futsal
Equipements	Protège-tibias obligatoires
Arbitrage	Arbitrage sur le terrain par un jeune licencié
Temps de jeu	4 x 12 min (participation à au – 50% du tps de jeu)
Coups Francs	Tous sont directs – adv. à 5m
Remise en Touche	Par une passe au sol ou en conduite de balle
Relance du GB	Relance du GB à la main – Interdiction volée ou ½ volée– Relance protégée
Tacle	Interdit (apprendre à défendre debout, éviter excès)

La Touche :
Inciter les enfants
à jouer au sol en
facilitant la
maîtrise du ballon

Relance Protégée :
Adv. à l'extérieur
de la surface et ne
pourra y pénétrer
que lorsque le
ballon sera
parvenu dans les
pieds d'un
partenaire du GB
situé dans la
surface.

Objectif Relance :
Favoriser la construction du jeu depuis l'arrière en sécurisant
les enfants



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 »

