

### LE FOOT A 8 D'INITIATION

Catégories U10 – U11

Le Guide Interactif du Football des Enfants





### <u>SOMMAIRE</u>

- I. Calendrier de la saison
- II. La connaissance de l'enfant
- III. L'organisation de la pratique
- IV. Les règles du Foot à 8
- V. Protocole de début et de fin de rencontres



### Calendrier de la saison

DATES	U10. U11		
DATES	utt Elite et Niv. 1	u10, u11 Niv. 2 et 3	
01/09/2018			
08/09/2018	RENTREE DU FOOT		
15/09/2018			
22/09/2018	J1	RENTREE DU FOOT (INSCRIPTION)	
29/09/2018	J2	CRITERIUM 1	
06/10/2018	J3	CHALLENGE	
13/10/2018	J4	CRITERIUM 2	
20/10/2018	M.R.		
27/10/2018			
03/11/2018	M.R.		
10/11/2018	J5	CRITERIUM 3	
17/11/2018	CHALL	CHALLENGE	
24/11/2018	J6	CRITERIUM 4	
01/12/2018	M.R.	M.R.	
08/12/2018	J7	CRITERIUM 5	
15/12/2018	M.R.	M.R.	
22/12/2018			
29/12/2018			
05/01/2019			
12/01/2019			
19/01/2019			
26/01/2019	J1	J1	
02/02/2019	J2	J2	
02/02/2019	JS	J2	
26/01/2019	าเ	J1	
19/01/2019			
12/01/2019			

12/01/2019		
19/01/2019		
26/01/2019	J1	J1
02/02/2019	J2	J2
09/02/2019	M.R.	M.R.
16/02/2019		
23/02/2019		
02/03/2019	J3	J3
09/03/2019	J4	J4
16/03/2019	CHALLENGE	
23/03/2019	M.R.	M.R.
30/03/2019	J5	J5
06/04/2019	M.R.	M.R.
13/04/2019		
20/04/2019 Pâques		
27/04/2019	FINALE U11	
01/05/2019		
04/05/2019	J6	J6
11/05/2019	J7	J7
18/05/2019	J8	J8
25/05/2019	J9	J9
01W06/2019 ASCENSION 08/06/2019 PENDECOTE		
		l



### <u>La connaissance de</u> <u>l'enfant</u>

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: 9 et 10 ans (enfants nés en 2007 et 2008) avec possibilité de déclasser les filles nées

en 2006

Sexe: Fille et garçon

Classes: C.M.1 et C.M.2

### <u>Caractéristiques et Incidences Pédagogiques</u>:

### D'un point de vue psychomoteur :

- Début des différences entre fille et garçon :
  - La mixité est souhaitable au sein de l'école de football, avoir une attention particulière au sein du groupe d'entraînement
- La croissance est légèrement ralentie, les zones d'insertion musculaire restent fragiles :
  - Ne proposer aucune activité en surcharge mécanique
- Le potentiel endurant reste limité mais la récupération est rapide :
  - Respecter le cadre de séance
- La latéralisation est normalement achevée :
- Bonne maîtrise corporelle et bonne adaptation sensori-motrice (équilibre mieux assurée) :
- Nette amélioration de la coordination liée au perfectionnement des structures nerveuses :
  - Mettre en place de tâches motrices faisant appel à la coordination, l'adresse, la vitesse
  - Privilégier la relation joueur / ballon
  - Insister sur la précision dans les acquisitions techniques, travailler en qualité



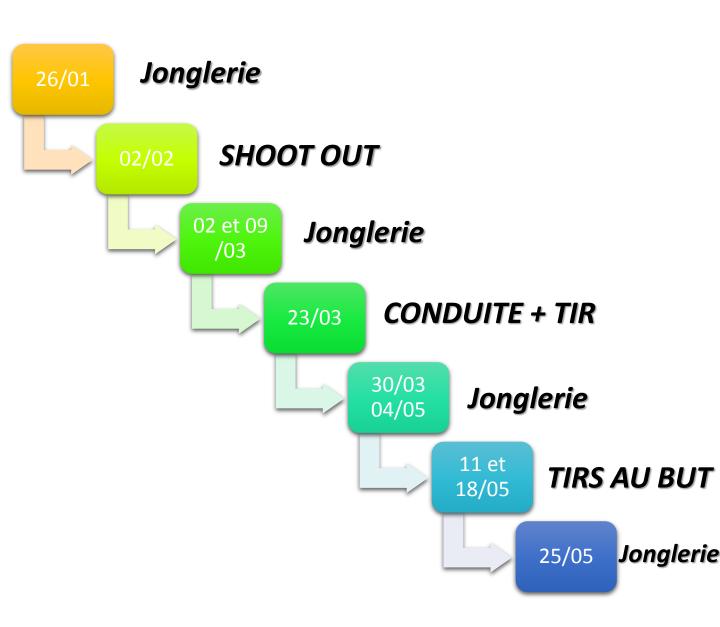
# La connaissance de l'enfant

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

- C'est le stade de l'association, de l'organisation :
- Esprit d'équipe et de compétition :
  - Axer son travail sur la socialisation
  - Privilégier les apprentissages individuels et collectifs
- Période d'acquisition, de la construction de l'espace :
  - Avoir des objectifs d'apprentissages et utiliser les modèles
  - Créer un calendrier des objectifs d'apprentissages
- Capacité d'attention plus soutenue, plus importante :
- Grande réceptivité et concentration améliorée :
- Capacité d'anticipation, il peut concevoir et imaginer ce que l'autre va faire...:
  - Utiliser l'observation et l'auto évaluation
  - Mettre en place des comportements collectifs
  - Profiter de ses capacités d'analyse et d'esprit critique pour une bonne remise en cause

### <u>Défis Techniques</u> Elite, Niveau 1,2,3 et u10

DISTRICT





### Défis Techniques

### " DEFI SHOOT OUT "

U11

RAPPEL: Le défi obligatoire est à effectuer avant le début du critérium selon les rotations sur la feuille de Match. L'équipe qui remporte le défi marque 1 pt. Les résultats doivent être impérativement notés sur la feuille de match

### MISE EN PLACE - ORGANISATION

- \*Les 2 équipes sont sur le même terrain
- \* Prévoir au moins 3 ballons par équipe

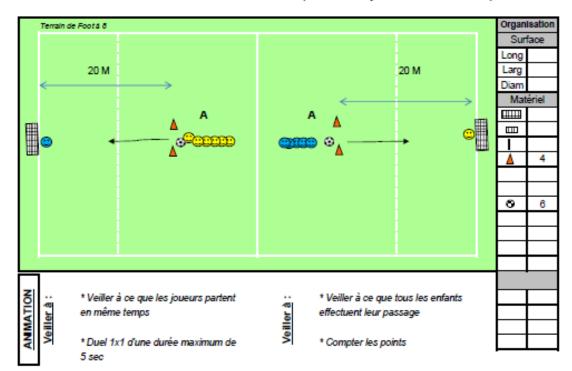
### REGLES DU JEU

A: Les 2 premiers joueurs partent en même temps et doivent marquer le plus rapidement possible.

Libre dans la manière de marquer: Tir, 1c1 avec le gardien 1pt si but marquer - 2 pts si plus rapide que le joueur adverse

3 manches

Faire passer tous les joueurs même si nombre impair



### Etre capable de:

- Conduire le ballon dans la direction choisie
- \* Prendre l'information quant au positionnement
- Utilisation de la surface de pied pour le tir ou

### Réservé à l'éducateur

REMARQUES



### Défis Techniques

### " DEFI CONDUITE + TIR "

U11

RAPPEL: Le défi obligatoire est à effectuer avant le début du critérium selon les rotations sur la feuille de Match. L'équipe qui remporte le défi marque 1 pt. Les résultats doivent être impérativement notés sur la feuille de match

### MISE EN PLACE - ORGANISATION

- \*Les 2 équipes sont sur le même terrain
- \* Prévoir au moins 3 ballons par équipe pour éviter les temps d'attentes

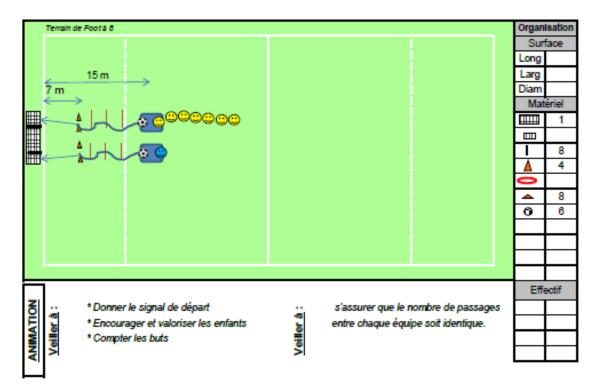
### REGLES DU JEU

Les 2 joueurs partent de la porte en même temps, effectuent le slalom entre les plots et tire dans la porte située face à eux.

Tirer exclusivement dans la porte située fâce à son parcours Effectuer 3 manches :

1 pt si but

2 pts si but plus rapide que le joueur de l'equipe adverse



### Etre capable de :

COMPETENCES

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

	Réservé à l'éducateur
SUES	
ARC	
3EM	



### Défis Techniques

### " DEFI TIRS AU BUT "

U11

RAPPEL: Le défi obligatoire est à effectuer avant le début du critérium selon les rotations sur la feuille de Match. L'équipe qui remporte le défi marque 1 pt. Les résultats doivent être impérativement notés sur la feuille de match

### MISE EN PLACE - ORGANISATION

- \* Les 2 équipes effectuent leurs tirs au but sur le même but
- \* Prévoir obligatoirement 2 ballons par équipe
- \* Tir au but sur le point de pénalty à 9m

### REGLES DU JEU

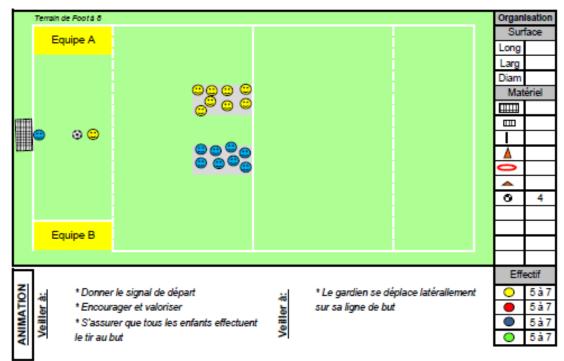
Comme une séance Tir au But chaque joueur tire au coup de sifflet de l'équipe

1er tir : Joueur de l'équipe A - Gardien de l'Equipe B 2ème tir: Joueur de l'équipe B - Gardien de l'Equipe A 3 manches

Après chaque tir, les joueurs se dirigent vers la zone extèrieure identifiée.

1 tir par joueur et par gardien

Interdiction de changer de gardien pendant le défi sauf blessure



### Etre capable de:

\* surface de pied utilisée

COMPETENCES

\* position du corps et du pied d'appui

## Réservé à l'éducateur



### <u>Défi Jonglerie</u>

### **REGLES**

Lever du ballon au pied pour l'Elite et niveau 1, Libre pour les niveaux inférieurs.

\* 2 manches par défi ⇒ 2 essais par thème

1ère phase : Septembre à Décembre (7 journées J1 à J7)

### **NIVEAU 1**

### Formule Défi

1ère manche : Jonglages pied libre (Objectifs

2ème manche: Jonglages Têtes (Objectifs 20)

\* Aucune surface de rattrapage autorisée

### CRITERIUM Formule Défi

1ère manche : Jonglages pieds libres (Objectifs 30) 2ème manche : Jonglages Têtes (Objectifs 10)

\* <u>Surfaces de rattrapage autorisées mais non comptabilisées.</u>

### 2ème phase : Janvier à Mai (7 journées J1 à J7)

### **ELITE et NIVEAU 1**

1ère manche : Jonglages pied fort (Objectifs 40) 2ème manche : Jonglages pied faible (Objectifs 20)

\* Aucune surface de rattrapage autorisée

### NIVEAU 2, 3 et U10

1ère manche : Jonglages pied fort (Objectifs 30) 2ème manche : Jonglages pied faible (Objectifs 10)

\* <u>Surfaces de rattrapage autorisées pour le pied fort et le pied faible, mais non comptabilisées.</u>



### Les règles du Foot à 8

Licencié(e)s	né(e)s en 2007 et 2008, possibilité de déclassement pour les filles nées en 2006.	
Terrain	60/70 m de longueur sur 45/55 mètres de largeur (tolérance + ou - 2 ou 3 mètres).  Zone du GdB 13 x 26 m.	
Buts	6 m x 2 m	
Ballon	Taille n°4	
Effectif	8 + 3 remplaçants max	
Remplacement	Changement libre, système futsal	
Equipements	Protège-tibias obligatoires	
Arbitrage	L'arbitre doit être licencié (jeune joueur, dirigeant)	
Temps de jeu	Temps de jeu effectif : 50 min. en U11 Contenu : matchs + défi/test jonglerie	
Coups Francs	Directs ou indirects, adversaires à 6 mètres	
Remise en Touche	À la main	
Coup Pied Réparation	Toute faute commise dans la surface de réparation (13 m. x 26 m.) est sanctionnée par un coup de pied de réparation, situé à 9 mètres du but	
Coup pied but (6 mètres)	Tiré à 9 mètres, à un mètre à droite ou à gauche du point de réparation	
Passe au GB	Le gardien ne peut se saisir du ballon avec les mains sur une passe délibérée d'un partenaire ou sur une rentrée de touche (sanction : coup franc indirect aux 13 m, perpendiculaire à la faute, avec mur à 6 m).	
Règles spécifiques	Identification de la zone technique / Banc exemplaire 2- Dégagements du GB de volée et ½ volée interdits (reprise du jeu : coup franc indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 mètres, mur autorisé à 6 m.)	

Taux de participation des joueurs : AU MOINS 50% du temps de jeu total, sans aucune distinction de niveau!



### FOOT à 8 - les fautes qui entraînent un coup franc indirect

Jeu dangereux sans contact

(ex. : pied haut)

Hors jeu

Passe retrait au GB (quand le gardien se saisit du ballon à la main sur une passe volontaire d'un partenaire ou sur une touche)

Contestations ou propos injurieux, blessants ou grossiers



## Protocole de début et de fin de rencontres

Afin de mieux cadrer la pratique des U11 et aussi afin d'inculquer des valeurs citoyennes à nos enfants/joueurs, il vous sera demandé d'effectuer un protocole de début et de fin de rencontre. Nous voulons développer, au travers de mise en place de protocole, des valeurs telles que le respect, la tolérance, la solidarité, le plaisir et l'engagement.

Ces protocoles sont très simple à mettre en place, ne demandent aucun matériel, ni beaucoup de temps

Voici une brève explication des 2 protocoles

### ·Le protocole de début de rencontre

Sur le modèle professionnel, les enfants/joueurs devront rentrer sur le terrain avec l'arbitre de la rencontre. Ils se mettront en ligne (une équipe de chaque coté de l'arbitre). L'équipe qui accueille serre la main des arbitres puis celles de tous les joueurs adverses.

Enfin l'équipe adverse serre la main des arbitres. Les capitaines restent avec l'arbitre pour le tirage au sort.

### ·Le protocole de début de rencontre

Sur le modèle du volley-ball. A la fin match les éducateurs rassemblent leurs enfants. Les enfants se mettent en file indienne derrière leur éducateur. Les 2 équipes se croisent et se tapent dans la main. Sans oublier l'arbitre.

