



LIVRET



ECOLE DE FOOTBALL

"LE FOOT à 8"

Comité des Fêtes de Moulins

CATEGORIE

U10 - U11



SOMMAIRE

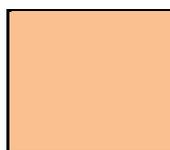


1. CALENDRIER DE LA SAISON 2014-2015
2. CONNAISSANCE DE L'ENFANT
3. LA SEANCE U10 – U11
4. PROCEDES D'ENTRAINEMENT
5. METHODES PEDAGOGIQUES
6. LA DEMARCHE PEDAGOGIQUE
7. ORGANISATION DE LA PRATIQUE
8. LOIS DU JEU
9. OFFRE DE PRATIQUE
10. EXEMPLE DE PROGRAMMATION
11. LES RENCONTRES

CALENDRIER GENERAL FOOTBALL ANIMATION : SAISON 2014-2015

DATES	CRIT. 77 SUD U13	CRIT. 77 SUD U12	U12 U13 SECTEUR	U10 U11 SECTEUR	U8-U9	U6-U7	DATES	FILLOFOOT U6 à U13
								GDB DISTRICT U10 à U15
								CRIT U13 F
sept-14								
13-sept				RENTREE FOOT			14-sept	
20-sept					RENTREE FOOT		21-sept	FILLOFOOT
22-sept	Réunion de rentrée	Réunion de rentrée						
27-sept	PLATEAU 1	PLATEAU 1	JOURNEE 1	JOURNEE 1		RENTREE FOOT	28-sept	GDB DISTRICT
oct-14								
04-oct	PLATEAU 2	PLATEAU 2	JOURNEE 2	JOURNEE 2	PLATEAU 1	PLATEAU 1	05-oct	CRIT U13 F
11-oct	F.F U13 (1)	F.F U13 (1)	F.F U13 (1)	CHALLENGE U11 (1)			12-oct	FILLOFOOT
18-oct				FUTSAL (1)			19-oct	GDB DISTRICT
25-oct							26-oct	
nov-14								
01-nov							02-nov	
08-nov	PLATEAU 3	PLATEAU 3	JOURNEE 3	JOURNEE 3	PLATEAU 2		09-nov	
15-nov	PLATEAU 4	PLATEAU 4	JOURNEE 4	JOURNEE 4		PLATEAU 2	16-nov	FILLOFOOT
22-nov	PLATEAU 5	PLATEAU 5	JOURNEE 5	JOURNEE 5	PLATEAU 3		23-nov	CRIT U13 F
29-nov	F.F U13 (2)	F.F U13 (2)	F.F U13 (2)	CHALLENGE U11 (2)	PLATEAU 4	PLATEAU 3	30-nov	GDB DISTRICT
déc-14								
06-déc	PLATEAU 6	PLATEAU 6	JOURNEE 6	JOURNEE 6	PLATEAU 5	PLATEAU 4	07-déc	FILLOFOOT (SALLE)
13-déc	PLATEAU 7	PLATEAU 7	JOURNEE 7	JOURNEE 7			14-déc	CRIT U13 F
20-déc				FUTSAL (2)			21-déc	GDB DISTRICT (SALLE)
27-déc							28-déc	
janv-15								
03-janv							04-janv	
10-janv	Réunion Intermédiaire	Réunion Intermédiaire						
10-janv	Match Coupe Remis	Match Coupe Remis	Match Coupe Remis	Match Coupe Remis			11-janv	CRIT U13 F
17-janv	Match Coupe Remis	Match Coupe Remis	Match Coupe Remis	Match Coupe Remis			18-janv	FILLOFOOT (SALLE)
24-janv	JOURNEE 1	JOURNEE 1	JOURNEE 1	JOURNEE 1	PLATEAU 6	PLATEAU 5	25-janv	GDB DISTRICT (SALLE)
31-janv	JOURNEE 2	JOURNEE 2	JOURNEE 2	JOURNEE 2	PLATEAU 7	PLATEAU 6	01-févr	CRIT U13 F
févr-15								
07-févr	JOURNEE 3	JOURNEE 3	JOURNEE 3	CHALLENGE U11 (3)	PLATEAU 8	PLATEAU 7	08-févr	FILLOFOOT

14-févr				Finale Challenge Futsal			15-févr	GDB DISTRICT (SALLE)
21-févr							22-févr	
28-févr								
mars-15								
							01-mars	
07-mars	F.F U13 (3)	F.F U13 (3)	F.F U13 (3)	JOURNEE 3	PLATEAU 9	PLATEAU 8	08-mars	CRIT U13 F
14-mars	JOURNEE 4	JOURNEE 4	JOURNEE 4	CHALLENGE U11 (4)	PLATEAU 10		15-mars	FILLOFOOT
21-mars	JOURNEE 5	JOURNEE 5	JOURNEE 5	JOURNEE 4	PLATEAU 11	PLATEAU 9	22-mars	GDB DISTRICT
28-mars	F.F U13 FINALE 77 SUD	F.F U13 FINALE 77 SUD	F.F U13 FINALE 77 SUD	JOURNEE 5		PLATEAU 10	29-mars	FILLOFOOT
avr-15								
04-avr							05-avr	WEEK END Pâques
11-avr	JOURNEE 6	JOURNEE 6	JOURNEE 6	CHALLENGE U11 FINALE 77 SUD	PLATEAU 12		12-avr	GDB DISTRICT
							12-avr	CRIT U13 F
18-avr							19-avr	
25-avr							26-avr	
mai-15								
02-mai							03-mai	
08-mai	F.F U13 FINALE LPIFF	F.F U13 FINALE LPIFF	F.F U13 FINALE LPIFF				10-mai	GDB DISTRICT
09-mai				JOURNEE 6	PLATEAU 13		10-mai	CRIT U13 F
16-mai	JOURNEE 7	JOURNEE 7	JOURNEE 7	JOURNEE 7	PLATEAU 14	PLATEAU 11	17-mai	FILLOFOOT
23-mai							24-mai	WEEK END Pentecôte
30-mai	JOURNEE 8				PLATEAU 15	PLATEAU 12	30-mai	FILLOFOOT LPIFF
juin-15								
06-juin	F.F U13 FINALE FFF	F.F U13 FINALE FFF						
06-juin	JOURNEE 9				PLATEAU 16		07-juin	GDB DISTRICT
13-juin						JN U7	14-juin	CRIT U13 F
20-juin				CHALLENGE U11 FINALE LPIFF			21-juin	
27-juin							28-juin	
VACANCES SCOLAIRE								



**Organisation
intersecteur**

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 : 9 et 10 ans (enfants nés en 2005 et 2004)

Sexe : Fille et garçon

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

Caractéristiques et Incidences Pédagogiques

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

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.

La Grande Enfance – Les U11

L'enfant commence à se détacher de sa famille et trouve d'autres références dans son groupe d'amis, qu'il hiérarchise entre "copains" et "meilleurs copains". La ségrégation entre les filles et les garçons apparaît. Les premières passent de longues heures à discuter, à partager des secrets. Les seconds se passionnent pour les jeux vidéo et cherchent davantage à se dépenser. Lorsqu'il atteint 10-11 ans, l'enfant critique ses parents, multiplie les revendications, crie à l'injustice. L'adolescence n'est pas loin.

<i>Au plan social</i>	<i>Au plan physique et morphologique</i>	<i>Au plan intellectuel et psychologique</i>
<p>La famille</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Facteur d'équilibre (respect des règles de vie) ➤ Modélisation du père <p>L'école</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ CM1-CM2 ➤ Consolidation des fondamentaux ➤ Curiosité ➤ Volonté d'apprendre et de progresser <p>Le club</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Défense des couleurs du club ➤ Acquisition d'un statut "joueur" ➤ Premières responsabilités ➤ Grande disponibilité et grande réceptivité <p>L'altruisme</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ L'altruisme se développe ➤ Regard tourné vers les autres <p>Les relations</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Importance des activités avec les copains ➤ Plusieurs sports pratiqués ➤ Besoin de s'affirmer ➤ Bonne remise en cause ➤ Création de petits groupes de camarades (clans) <p>Son monde</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La télévision, les jeux vidéo 	<p>Croissance</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Allongement des segments (épiphysites de croissance) ➤ Premières différences liées à la pré-puberté (garçons-filles) <p>Muscles</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Début de la formation musculaire ➤ Raideurs musculaires et articulaires dues à la croissance ➤ Pertes d'amplitude dans les gestes <p>Equipement organique</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Amélioration des capacités cardio-pulmonaires <p>Fatigabilité</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Douleurs musculaires et tendineuses 	<p>Maîtrise corporelle</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Achèvement du schéma corporel ➤ Amélioration de l'adresse ➤ Amélioration du synchronisme et de l'enchaînement des gestes <p>Perception espace/temps</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Meilleure perception de l'espace de jeu ➤ Difficulté à voir loin (jeu long) ➤ Bonne perception du temps (trajectoires...) <p>Aspect cognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Capacité de raisonner sur des schémas collectifs simples ➤ Reconnaissance des phases défensives et offensives

Répondre aux besoins du joueur

<i>Au plan social</i>	<i>Au plan physique et morphologique</i>	<i>Au plan intellectuel et psychologique</i>
<p>Entretenir des relations avec la famille (expliquer la compétition, les objectifs, les règles)</p> <p>Construire un cadre sécurisant et éducatif (règles...)</p> <p>Développer l'esprit club et l'esprit d'équipe</p> <p>Alterner entre des situations d'initiative individuelle et des situations collectives (attention aux joueurs plus faibles, vite délaissés)</p> <p>Educateur doit être : disponible, consistant, communicant</p>	<p>Attention aux répétitions traumatisantes (bondissements, frappes...)</p> <p>Privilégier vitesse et endurance</p> <p>Poursuivre le travail de réactivité et de fréquence des appuis</p> <p>Augmenter la durée des séquences (15 à 20')</p> <p>Bien équilibrer les temps d'effort et les temps de repos</p> <p>Le jeu sera l'outil principal de développement</p>	<p>Optimiser la psychomotricité avec et sans ballon en ayant recours à des enchaînements de tâches</p> <p>Education tactique</p> <p>Notion de choix, d'intentions tactiques (apprentissage des règles d'action)</p> <p>Développement technique au service des réponses tactiques</p>

La séance U10 U11

1H30 AU TOTAL

Partie	Durée	Procédés d'entraînement	Objectifs	Méthodes pédagogiques
1	15'	Les jeux	S'approprier les règles d'action collectives	Pédagogie Active
2	15'	Les exercices	Perfectionner les moyens athlétiques (Psychomotricité)	Pédagogie Directive
5' : Hydratation – Récupération – Expression libre				
3	15'	Les situations	S'approprier les règles d'action individuelles et collectives	Pédagogie Active
4	15'	Les exercices	Perfectionner les moyens techniques	Pédagogie Directive
5' : Hydratation – Récupération – Expression libre				
5	15'	Les jeux	Transférer les règles d'action et les moyens techniques	Pédagogie Active
5' : Bilan de la séance – Plaisir, concentration, objectifs				

Les procédés d'entraînement

Les procédés d'entraînement	Définition	Invariants	Organisation souhaitée	Intérêts
<p>Les jeux</p> <p>Pédagogie active</p>	<p>Forme de travail basée en priorité sur une égalité numérique (+ ou - un) avec des objectifs et des buts communs</p>	<p>Sens de jeu</p> <p>Partenaires</p> <p>Adversaires</p> <p>Ballon</p>	<p>Phase de jeu : Communiquée aux joueurs</p> <p>Objectifs : Non communiqués aux joueurs</p> <p>Buts et consignes : Communiqués aux joueurs</p>	<p>Le joueur s'adapte aux contraintes du jeu</p> <p>Il découvre des solutions</p> <p>Il construit des réponses adaptées</p>
<p>Les situations</p> <p>Pédagogie active</p>	<p>Forme de travail basée en priorité sur la répétition d'actions de jeu en inégalité numérique (ex : ligne - 2c1...) avec des objectifs et buts différents</p>	<p>Sens de jeu</p> <p>Partenaire(s)</p> <p>Adversaire(s)</p> <p>Ballon</p>	<p>Phase de jeu : Communiquée aux joueurs</p> <p>Objectifs : Communiqués aux joueurs</p> <p>Buts et consignes : Communiqués aux joueurs</p>	<p>Le joueur est confronté à un problème qu'il doit résoudre en répétant l'action de jeu</p>
<p>Les exercices</p> <p>Pédagogie directive</p>	<p>Adaptatifs Travail à choix multiple (gestes ou joueurs) enrichi avec des prises d'information plus importantes</p> <p>Analytiques Forme de travail de base avec une prise d'information faible (Joueur -> ballon)</p>	<p>Sens de jeu</p> <p>Partenaire(s)</p> <p>Sans Adversaire (sauf duels)</p> <p>Ballon</p> <p>Choix (gestes ou joueurs)</p> <p>Sens de jeu ou pas</p> <p>Partenaires ou pas</p> <p>Ballon</p>	<p>Phase de jeu : Communiquée aux joueurs</p> <p>Objectifs : Communiqués aux joueurs</p> <p>Buts et consignes : Communiqués aux joueurs</p>	<p>Le joueur exécute le mouvement ou les gestes techniques</p> <p>Il imite ou copie</p> <p>Il se corrige par la répétition du geste</p>

Les Procédés d'entraînement	Les Méthodes pédagogiques	L'éducateur	Le Joueur
LES JEUX	PEDAGOGIE ACTIVE Laisser jouer Observer Questionner	Aménage l'espace et le nombre de joueurs Communique le but et les consignes Laisse découvrir	S'adapte au jeu Découvre des solutions Construit des réponses adaptées aux contraintes
LES SITUATIONS	PEDAGOGIE ACTIVE Faire répéter l'action Questionner Orienter	Aménage l'espace et le nombre de joueurs Communique le but et les consignes Utilise les « arrêts flash »	S'adapte au problème Met en œuvre des solutions
LES EXERCICES	PEDAGOGIE DIRECTIVE Expliquer - Démontrer Faire répéter les gestes	Communique le but et les consignes Utilise la démonstration pour corriger	Exécute les gestes techniques Il imite

ANIMER EN PERMANENCE : VALORISER, STIMULER, SECURISER

LES DIFFÉRENTES MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Daniel Bouthier (professeur d'EPS, professeur des universités de BORDEAUX, ancien responsable de la cellule de recherche en Rugby) a étudié (1988) et comparé différentes options pédagogiques concernant l'enseignement des sports collectifs.

Il a distingué la pédagogie des modèles d'exécution (PME) de la pédagogie des modèles auto-adaptatifs (PMAA) de la pédagogie des modèles de décision tactique (PMDT). Il a montré expérimentalement la supériorité de cette dernière.

Daniel Bouthier pense qu'en sports collectifs, la PMAA est le passage obligé pour stimuler la motivation, mais que la PMDT devient une nécessité dès que l'on se propose d'enseigner des habiletés motrices efficaces (et "sécuritaires"). La PME est inadaptée en apprentissage face à des habiletés motrices ouvertes.

Ces résultats sont concordants avec les conclusions issues des travaux de Gréhaigne (1995, 1999), et du courant TGFU (Teaching Games for Understanding) préconisant une approche des sports collectifs par le jeu avec présentation des règles d'action efficaces, et sollicitation cognitive des joueurs pour favoriser une activité décisionnelle tactique consciente. Ensemble ils ont plaidé pour une formation prioritaire stratégique et tactique des joueurs (Gréhaigne, Gotbout, Bouthier, 1999).

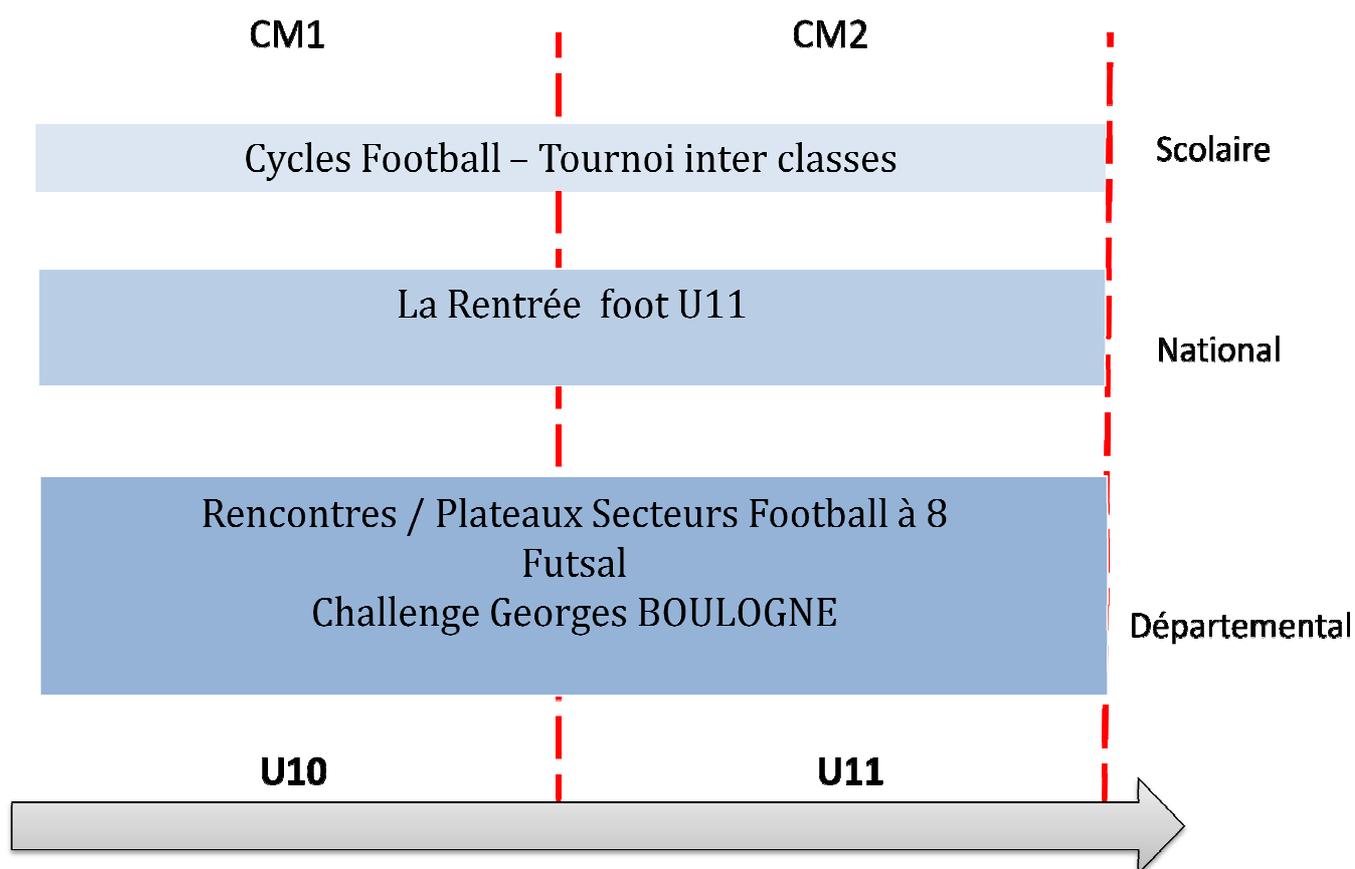
	Descriptifs	Intérêts des formes de pédagogie	Organisation souhaitée	Comportements pédagogiques
Pédagogie active Pédagogie des Modèles Auto-Adaptatifs (PMAA)	La pédagogie de la découverte pose comme principe que les aménagements du milieu matériel et humain permettent de développer des habiletés performantes et créatives (originales)	Favorise l'engagement (motivation) des joueurs et la curiosité chez le joueur (connaissance de soi) au travers de l'adaptation aux contraintes de la situation.	Utiliser lors des jeux Le but du jeu est connu et les consignes d'action (ex : interdit de lever le ballon) sont transmises afin de développer l'adaptation du joueur dans la situation.	Pas d'intervention directe de l'éducateur sur les joueurs. Ceux-ci doivent découvrir par eux-mêmes les réponses les plus adaptées aux problèmes rencontrés. L'éducateur peut modifier les comportements des joueurs en manipulant les contraintes (espace - temps - événements) de la situation. Toutefois, il est possible d'utiliser le questionnement pour favoriser la prise de conscience.
Pédagogie active Pédagogie des Modèles de Décision Tactique (PMDT)	La pédagogie du guidage préconise l'intervention des processus cognitifs (stades perceptifs et décisionnels de l'acte moteur) comme élément déterminant pour la qualité de l'exécution (et donc la pertinence de l'habileté motrice)	Gain de temps Elle permet d'aller directement sur la compétence tactico-technique à faire acquérir en renforçant les attitudes efficaces	Utiliser lors des situations L'objectif et le but du jeu de la situation sont connus. Des consignes d'action (ex : <i>temps limité dans une zone</i>) sont transmises afin de développer l'adaptation du joueur dans la situation	L'éducateur peut donner avant, pendant et après des conseils d'actions qui doivent faciliter et accélérer la résolution des problèmes rencontrés par le joueur L'éducateur favorisera la transmission des conseils sous une forme interactive en utilisant le questionnement
Pédagogie directive Pédagogie des Modèles d'Exécution (PME)	La pédagogie du modèle postule que les apprentissages passent par la reproduction des modèles sous une forme de travail systématique de tactiques et techniques individuelles et/ou collectives	Favorise la stabilisation et le renforcement des compétences tactiques et techniques	Utiliser lors des exercices L'objectif et le but du jeu de l'exercice sont connus, les solutions sont données, tout est prédéfini. Les joueurs sont informés des solutions (tactiques et/ou techniques) et on les travaille sous forme répétitive sans opposition. L'exercice est organisé pour favoriser la répétition (le modèle).	L'éducateur prescrit les actions ou les gestes à réaliser en vue de stabiliser ou renforcer des modèles

LA DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE

La mise en œuvre d'une démarche pédagogique permet à l'éducateur de construire avec ses joueurs des repères qui assureront une cohérence dans la relation et dans la transmission des savoirs et ce tout au long de l'acte pédagogique.

Les étapes de la procédure		Les objectifs recherchés
Prise en main	Récupération des ballons	Recentrer les ballons proches de l'éducateur en vue de gagner du temps pour l'enchaînement avec la situation et éviter les manipulations durant la prise en main du groupe.
	Distribution des chasubles	Organiser préalablement ses équipes et distribuer les chasubles.
	Rappel du contexte de l'entraînement et de l'objectif de travail de l'entraînement	Faire référence aux difficultés rencontrées au cours d'une rencontre ou replacer l'entraînement dans notre planification en présentant les objectifs aux joueurs en vue de centrer ceux-ci sur des comportements à améliorer.
	Identification de l'espace de jeu	Différentes tâches motrices en vue de favoriser l'appropriation rapide de l'environnement.
	Mise en place des joueurs	Organiser les joueurs sur l'espace ou leur demander de le faire, afin de structurer en amont les relations.
Présentation de la situation	Présentation du but du jeu	Ce qu'il faut atteindre pour marquer les points.
	Distribution des consignes	Contraintes fixées aux joueurs (espace – temps – événement).
	La reformulation par les joueurs	L'éducateur sollicite les joueurs en leur demandant de redonner les consignes, cela permet de s'assurer de leur compréhension.
Animation de la situation	Contrôle de l'appropriation des consignes	Vérifier au travers de l'observation des comportements dans la tâche, l'assimilation des consignes.
	Gestion des points	Énoncer régulièrement les points en vue de stimuler l'engagement des joueurs.
	Valorisation des comportements	Valoriser au cours de l'action, les comportements souhaités (en lien avec les objectifs), en vue de favoriser la prise d'initiative et l'apprentissage (renforcement positif).
Correction <small>(utilisation d'une méthode pédagogique)</small>	Pédagogie active et directive	Voir tableau ci-après.
Régulation de la situation ou de l'exercice	Simplification Complexification	Afin d'ajuster au mieux les contraintes de la situation aux ressources des joueurs, l'éducateur utilisera un ensemble de variables pédagogiques (espace – temps – événement) susceptibles d'aménager la tâche motrice en la simplifiant ou en la complexifiant.
Bilan	Retour sur les objectifs	Solliciter les capacités d'auto-évaluation des joueurs. Mesurer l'écart entre les objectifs fixés et les résultats obtenus.
	Projection sur les échéances	Projeter le groupe vers les échéances à venir.

L'organisation de la pratique



REGLES DE VIE

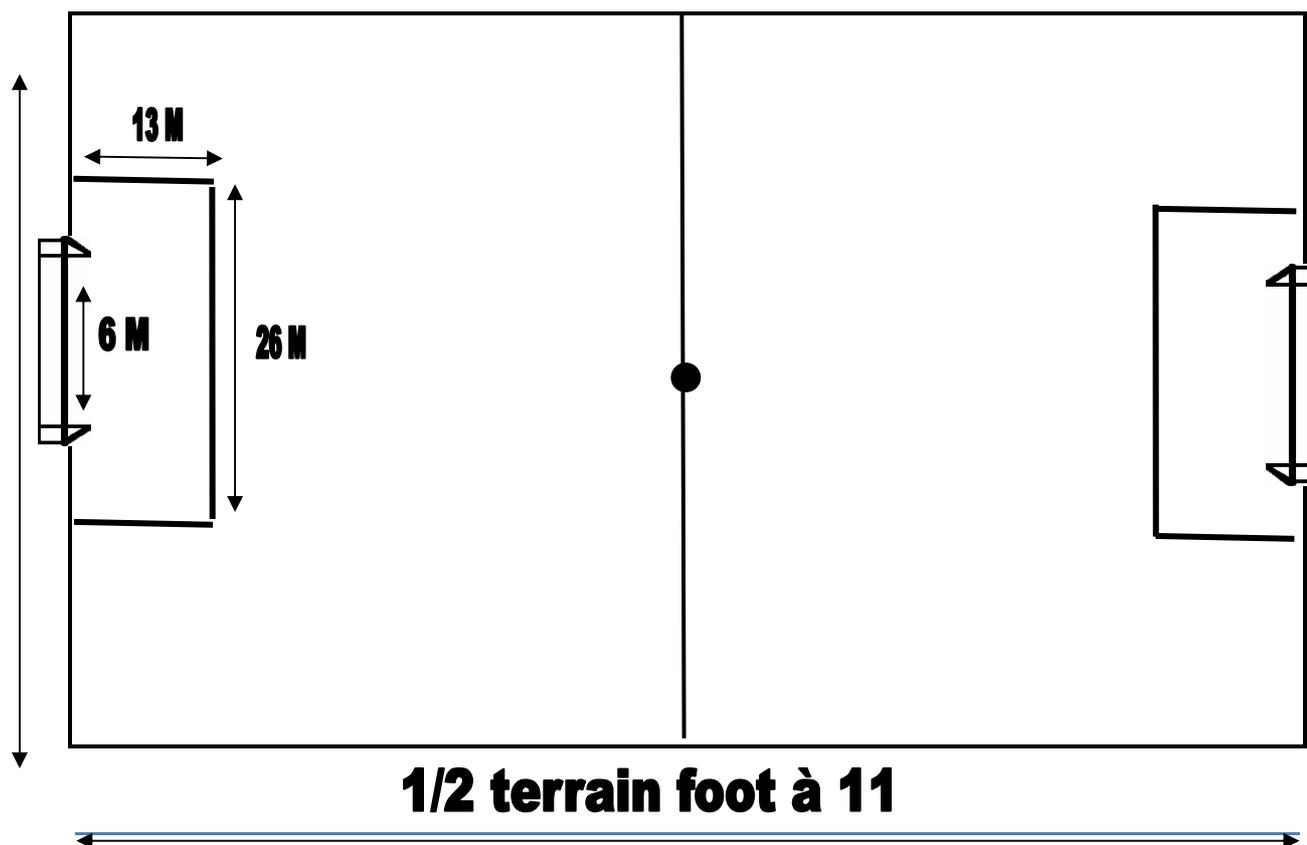
- Apprendre à faire et à défaire son sac
- Apprendre à s'habiller
- Apprendre à ne pas se moquer des autres
- Laisser les vestiaires et le bord du terrain propres
- Apprendre à se laver après la pratique du football

REGLES DE JEU

- Connaitre les fautes interdites : pousser, crocheter, tacler irrégulièrement.
- Appréhender la règle du hors jeu
- Obéir à la décision de l'arbitre et la comprendre
- Apprendre les droits du gardien de but

LOIS DU JEU U10 – U11

Terrain	½ terrain foot à 11 – Surface Gardien : 26m x 13m
Buts	6m * 2m avec filets
Ballon	N°4
Nombre de joueurs	8 x 8 (4 remplaçants MAXI par équipe)
Touche	A la main
Temps de jeu	50 min – 2*25 min par matchs avec mi temps Temps de jeu minimum par joueur: 50% minimum
Hors-jeu	Aux 13 mètres
Passé en retrait au gardien et dégagement du gardien	Règles foot à 11 sinon coup franc indirect perpendiculaire au 13m (Mur autorisé) – Relance par le gardien, A la main ou ballon au sol au pied. <u>Pas de volée, ni ½ volée.</u>
Surclassement	3 U11 maxi par équipe U12/U13

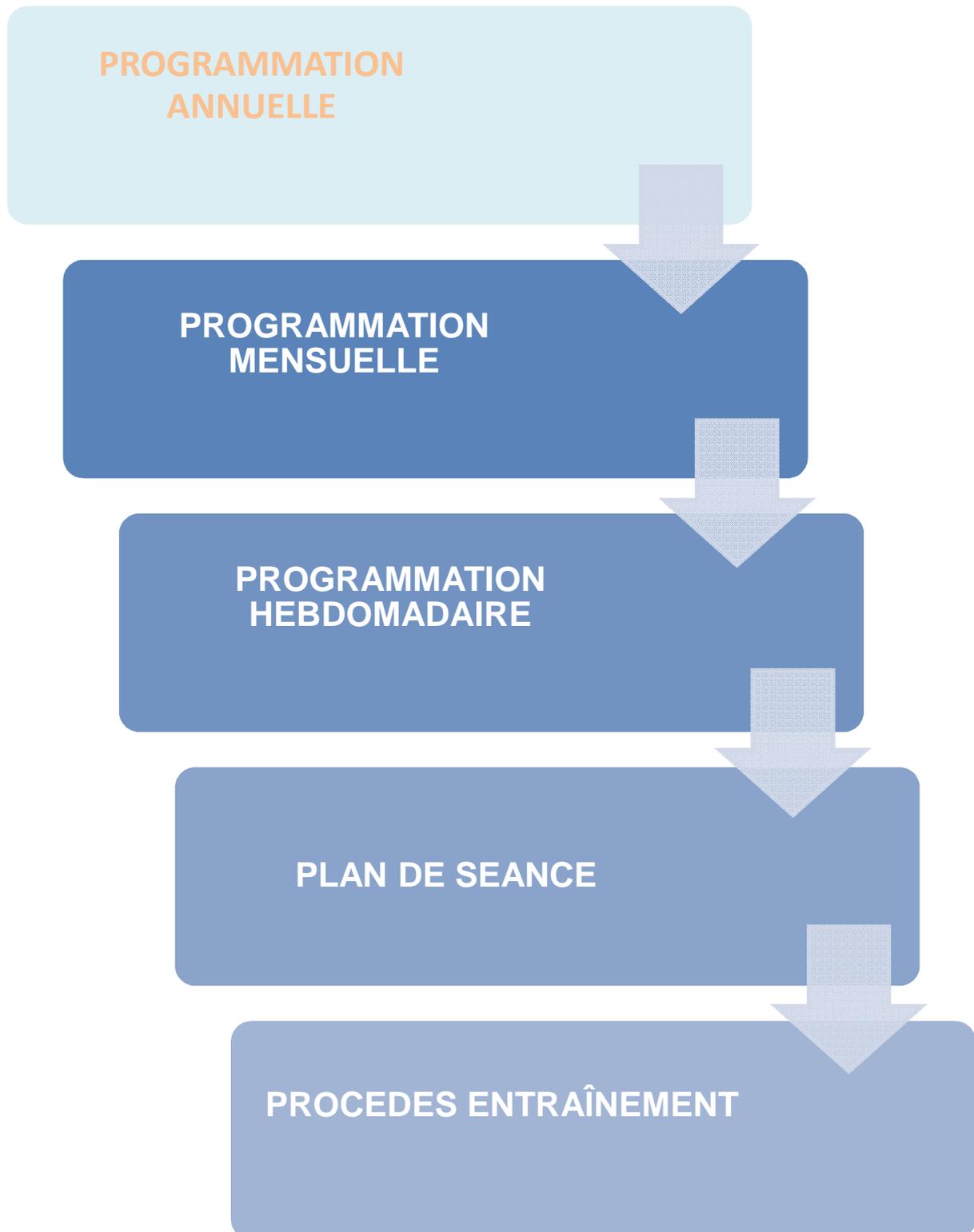


L'offre de pratique en U10 / U11



L'entraînement des U10 / U11

– La programmation



Programmation mensuelle

Une phase de jeu offensive et une défensive abordées par cycle
 Une règle d'action collective abordée par phase de jeu et par cycle soit :
 2 séances par semaine soit 8 séances au total par cycle :
 6 séances consacrées au jeu offensif
 2 séances consacrées au jeu défensif

Septembre	Phases de jeu	Règles d'actions collectives et individuelles	Moyens techniques	Moyens Athlétiques
Semaine 1 Semaine 2 Semaine 3	Conserver Progresser	<p>Occuper l'espace en largeur et profondeur</p> <p>VOIR</p> <p>Utiliser les notions appuis, appels et soutien selon les possibilités.</p> <p>ETRE VU</p> <p>Se déplacer dans les intervalles</p> <p>Se démarquer en appui entre les lignes et en soutien</p>	Les passes courtes Les prises de balles et enchaînement	Psychomotricité
Semaine 4	S'opposer...	<p>Récupérer le ballon proche de son but</p> <p>Harceler le porteur et repousser les attaquants sur les côtés pour empêcher la finition.</p> <p>Cadrer le porteur pour empêcher la dernière passe ou le tir</p>	Jeu de corps (le contre, la charge)	

Programmation Hebdomadaire
2 séances par semaine :

Septembre Semaine 1	Phases de jeu	Règles d'actions collectives et individuelles	Moyens techniques	Moyens Athlétiques
<p>Mercredi</p> <p>Vendredi</p>	<p>Conserver</p> <p>Progresser</p>	<p>Occuper l'espace en largeur et profondeur</p> <p>VOIR</p> <p>Utiliser les notions appuis, appels et soutien selon les possibilités.</p>	<p>Les passes courtes</p> <p>Les prises de balles et enchaînement</p>	<p>Psychomotricité</p>

Mois	Phases de jeu	Règles d'actions collectives	Règles d'actions individuelles	Moyens techniques	Moyens Athlétiques
Septembre	Conserver Progresser	Occuper l'espace en largeur et profondeur	VOIR Utiliser les notions appuis, appels et soutien selon les possibilités. ETRE VU Se déplacer dans les intervalles Se démarquer en appui entre les lignes et en soutien	Les passes courtes Les prises de balles et enchaînement	P S Y C H O M O T R I C I T E
	S'opposer ...	Récupérer le ballon proche de son but	Harceler le porteur et repousser les attaquants sur les côtés pour empêcher la finition. Cadrer le porteur pour empêcher la dernière passe ou le tir	Jeu de corps (le contre, la charge)	
Octobre	Déséquilibrer Finir	Garder le temps d'avance pour finir l'action	Occuper la zone de vérité en nombre en coordonnant les déplacements Arriver lancer devant le but pour couper les trajectoires	Les centres, les tirs	
	S'opposer...	Récupérer le ballon en bloc (Augmenter la densité)	Récupérer le ballon sur des temps de passe (interception) Récupérer le ballon après un duel	Jeu de corps (le contre, la charge)	
Novembre	Conserver Progresser	Avoir des solutions de passes → recréer des réseaux (triangles et jeu à l'intérieur)	-Prendre l'information = VOIR -Progresser quand l'espace est libre et donner quand il est bloqué. Enchaîner donner, se déplacer pour redemander (jeu à 2 ou à 3). Etre toujours en mouvement et concerné par le jeu SE RENDRE DISPONIBLE Se déplacer en s'orientant par rapport au sens du jeu Recevoir en mouvement Se démarquer : à distance de passe, vu du porteur, à l'écart des défenseurs	Utiliser le corps pour protéger le ballon Les conduites et enchaînements	
	S'opposer...	Défendre en permanence l'axe ballon/ but et se déplacer sur l'axe ballon/but	Cadrer pour interdire la prise de vitesse et réduire la prise d'information	Jeu de corps (le contre, la charge)	
Décembre	Déséquilibrer Finir	Changer de rythme de jeu (temps forts et faibles)	Changer de rythme par la conduite ou soit par les touches de balles Augmenter le nombre de partenaires en disponibilité dans la zone de jeu Utiliser les changements de direction et de rythme dans les appels	Les tirs Les dribbles et enchaînement	
	S'opposer...	Récupérer le ballon proche de son but	Harceler le porteur et repousser les attaquants sur les côtés pour empêcher la finition. Cadrer le porteur pour empêcher la dernière passe ou le tir	La charge, le tackle, le contre	
Janvier	Conserver Progresser	Occuper l'espace en largeur et profondeur	VOIR Utiliser les notions appuis, appels et soutien selon les possibilités. ETRE VU Se déplacer dans les intervalles Se démarquer en appui entre les lignes et en soutien	Les passes courtes Les prises de balles et enchaînement	
	S'opposer ...	Récupérer le ballon proche de son but	Harceler le porteur et repousser les attaquants sur les côtés pour empêcher la finition. Cadrer le porteur pour empêcher la dernière passe ou le tir	Jeu de corps (le contre, la charge)	

Mois	Phases de jeu	Règles d'actions collectives	Règles d'actions individuelles	Moyens techniques	Moyens Athlétiques
Février	Déséquilibrer Finir	Changer de rythme de jeu (temps forts et faibles)	Changer de rythme par la conduite ou soit par les touches de balles Augmenter le nombre de partenaires en disponibilité dans la zone de jeu Utiliser les changements de direction et de rythme dans les appels	Les tirs Les dribbles et enchaînement	P S Y C H O M O T R I C I T E
	S'opposer...	Reformer le bloc équipe	Récupérer le ballon sur des temps de passe (interception)	Jeu de corps (le contre, la charge)	
Mars	Conserver Progresser	Avoir des solutions de passes → recréer des réseaux (triangles et jeu à l'intérieur)	Prendre l'information = VOIR Progresser quand l'espace est libre et donner quand il est bloqué. Enchaîner donner, se déplacer pour redemander (jeu à 2 ou à 3). Etre toujours en mouvement et concerné par le jeu SE RENDRE DISPONIBLE Se déplacer en s'orientant par rapport au sens du jeu Recevoir en mouvement Se démarquer : à distance de passe, vu du porteur, à l'écart des défenseurs	Utiliser le corps pour protéger le ballon Utiliser le corps pour protéger le ballon Les conduites et enchaînement	
	S'opposer...	Défendre en permanence l'axe ballon/ but et se déplacer sur l'axe ballon/but	Cadrer pour interdire la prise de vitesse et réduire la prise d'information	Jeu de corps (le contre, la charge)	
Avril	Déséquilibrer Finir	Garder le temps d'avance pour finir l'action	Occuper la zone de vérité en nombre en coordonnant les déplacements Arriver lancer devant le but pour couper les trajectoires	Les tirs Les dribbles et enchaînement Les centres	
	S'opposer...	Récupérer le ballon en bloc (Augmenter la densité)	Récupérer le ballon sur des temps de passe (interception) Récupérer le ballon après un duel	Jeu de corps (le contre, la charge)	
Mai	Conserver Progresser	Occuper l'espace en largeur et profondeur	VOIR Utiliser les notions appuis, appels et soutien selon les possibilités. ETRE VU Se déplacer dans les intervalles Se démarquer en appui entre les lignes et en soutien	Les passes courtes Les prises de balles et enchaînement	
Juin	Déséquilibrer Finir	Garder le temps d'avance pour finir l'action	Occuper la zone de vérité en nombre en coordonnant les déplacements Arriver lancer devant le but pour couper les trajectoires	Les tirs Les dribbles et enchaînement Les centres Le jeu de tête, de volée	
		Changer de rythme de jeu (temps forts et faibles)	Changer de rythme par la conduite ou soit par les touches de balles Augmenter le nombre de partenaires en disponibilité dans la zone de jeu Utiliser les changements de direction et de rythme dans les appels	Les tirs Les dribbles et enchaînement	

La SAISON DES U10 –U11

60 Séances – 14 rencontres

3 journées FUTSAL – 5 tours Challenges BOULOGNE

Les rencontres U10 – U11

Préparer le matériel

- Equipements, ballons
- Chasubles remplaçants
- licences
- pharmacie, eau, goûter....

AVANT

Accueillir

- Accueil des adversaires
- Remplir la feuilles de match
- Vérifier les terrains
- Rappel des règles importantes aux jeunes arbitres

AVANT

Avant de débiter

- Organiser l'échauffement des joueurs
- Organiser le protocole Fair-play joueurs
- Organiser le protocole Fair-play éducateurs et arbitres
- Faire démarrer les rencontres

AVANT

Causerie

- Durée 7' maximum
- Donner les consignes simples aux joueurs (attaquer et défendre)
- Encouragements

AVANT

Observer et animer

- Observer le jeu
- Laisser jouer les enfants
- Encourager et valoriser
- Etre calme et positif

PENDANT

Gérer les remplaçants

- Les faire assoir sur le banc
- Temps de jeu conséquent pour tous (50% mini)
- Tous les joueurs sont remplaçants

PENDANT

Environnement

- Installer les parents derrière la main courante
- Etre attentif aux excès des adultes
- Intervenir avec diplomatie

PENDANT

Pause

- Retour au calme et hydratation
- Bilan succinct de la 1^{ère} période
- Conseils pour la 2^{ème} période
- Encourager

PENDANT

Regrouper les enfants

- Saluer adversaires et arbitres
- Accompagner les joueurs aux vestiaires
- Hydratation
- Dédramatiser la défaite

APRES

Administratif et rangement

- Remplir la feuille de rencontre
- Ne rien oublier dans le vestiaire
- Ranger le matériel

APRES

APRES

Fin

- Accompagner le départ des équipes
- Envoyer les feuilles de rencontres au District
- Faire un bilan avec les éducateurs

APRES

Convivialité

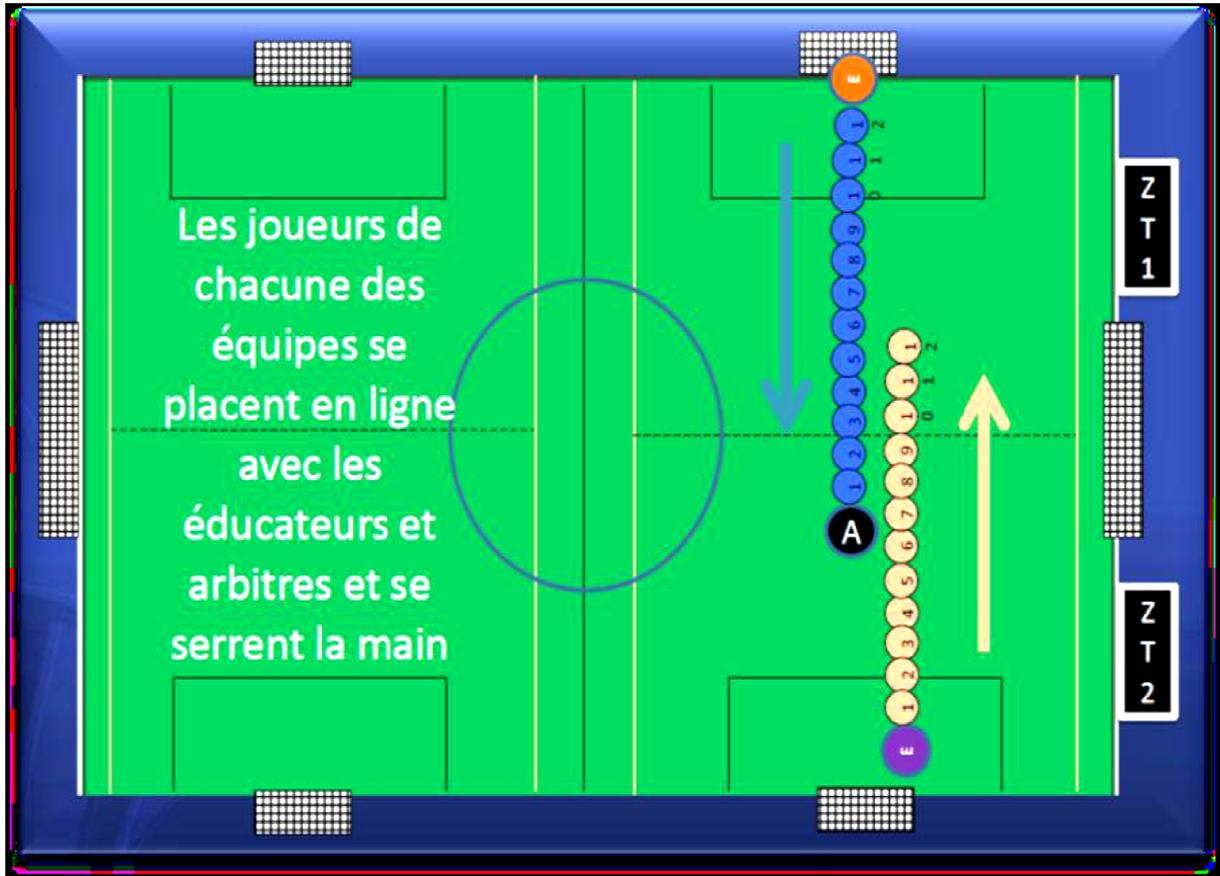
- Organiser un goûter
- Organiser un échange avec les autres clubs et les parents.

Rappels importants

1. Début des rencontres à 10h00 ou 11h00 précises.
2. Convocation des équipes à 09h15 ou 10h15 sur le site du club organisateur.
3. Toutes les équipes des clubs doivent participer aux rencontres organisés par le district 77 sud.
4. 3 U11 **maximum** par équipes sont autorisés à jouer sur les rencontres U12/U13. Il est donc interdit de surclasser des équipes entières de U10/U11 pour jouer des rencontres U12/U13.

RENCONTRE U10 U11

Le Protocole d'Esprit Sportif



Organisation de la rencontre

