

2014-
2015

Le livret de l'accompagnateur
U6-U7



District Aisne Football
2014-2015

INTRODUCTION

Cette brochure est éditée pour les accompagnateurs de la catégorie « foot à 5 découverte ». Elle doit constituer pour eux un outil de travail indispensable au bon encadrement des enfants de 5 et 6 ans.

L'accompagnateur y puisera des informations sur l'organisation de la saison, des connaissances sur les particularités des U6/U7, des outils pour l'organisation des plateaux du samedi et des séances d'entraînements.

SOMMAIRE

Le calendrier de la saison.....	Page 3
La connaissance de l'enfant.....	Page 4
L'organisation du plateau U6-U7.....	Page 5
La politique éducative fédérale.....	Page 9
La séance U6-U7.....	Page 10

LE CALENDRIER DE LA SAISON EN FOOT A 5 DECOUVERTE

Phase 1 Septembre à décembre	Phase 2 Janvier Février	Phase 3 Mars à juin
Une réunion de secteur	6 plateaux en salle	Une réunion de secteur
Une journée d'accueil	Selon gymnases	8 plateaux en extérieur
7 plateaux en extérieur	10, 17, 24, 31 janvier 2015	1 interclub
1 plateau en salle	7 et 14 février 2015	1 festi-foot de secteur
1 interclub	Engagement des clubs par coupon	La journée nationale des débutants
1 festi-foot de secteur		

C'est quoi une réunion de secteur ?

C'est le moment où se réunissent les responsables des clubs pour définir ensemble le calendrier de la 1^{ère} et 3^{ème} phase.

La date : le 19 septembre 2014

C'est quoi un plateau ?

C'est ce qui désigne les rencontres du samedi pour les U6/U7. Des équipes de plusieurs clubs se retrouvent sur un même terrain. Les enfants alternent des jeux, des relais et des matchs 5 contre 5.

C'est quoi un festi-foot de secteur ?

C'est proposer aux enfants une pratique différente sur 2 samedis de la saison. Les équipes sont de 3 joueurs et elles enchainent des matchs sur des petits terrains sur le principe de montante/descendante. Ils sont placés lors de vacances scolaires afin de permettre aux enfants qui ne partent pas en vacances de pratiquer leur sport favori.

Les dates : Samedi 25 Octobre 2014 et Samedi 7 mars 2015.

C'est quoi un interclub ?

C'est le moment où se retrouvent les écoles de football de deux ou trois clubs afin de partager un moment festif.

Les dates : Samedi 18 octobre 2014 et 25 avril 2015.

C'est quoi « la rentrée du foot » et « la journée nationale des débutants » ?

Ce sont deux manifestations organisées par la fédération française de football pour baliser la saison. La rentrée du foot marque le lancement de la saison avec un rassemblement par secteur. La journée nationale ponctue l'année footballistique lors d'un grand rassemblement départemental.

Les dates : Samedi 27 septembre 2014 et Samedi 13 juin 2015.

LA CONNAISSANCE DE L'ENFANT

Age : 5 et 6 ans (enfants nés en 2009 à partir de ses 5 ans et 2008)

Sexe : Fille et Garçon

Classe : Grande section maternelle et cours préparatoire

CARACTERISTIQUES ET INCIDENCES PEDAGOGIQUES

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 d'évolution

Mauvaise perception de l'espace et du temps

- Délimiter toujours les espaces de jeu

SUR LE PLAN PSYCHOLOGIQUE

Appropriation des personnes, des objets, très égocentrique

- Individualiser la relation dans le groupe

Le jeu est son centre d'intérêt

- Proposer des situations ludiques et variées

Notion de copain peu développée, début d'une attirance sociale

- Proposer des activités de coopération pour stimuler l'intégration de l'autre avec confiance

Attention peu soutenue et de courte durée

- Privilégier les séquences courtes

Tout début d'une capacité d'analyse, il agit sur un mode intuitif et affectif

- Inciter l'enfant à explorer librement et à s'adapter aux situations proposées
- Privilégier l'action à l'explication
- Inciter l'enfant à parler de son action

Passage de l'activité isolée à l'activité collective

- Privilégier une pédagogie active
- Montrer et laisser réaliser

Besoin d'affection incluant une relation direct

- Accorder de l'attention à chaque enfant

LE PLATEAU DU SAMEDI

L'ESPRIT

- . Rassembler plusieurs clubs d'un même secteur
- . Instaurer et préserver un esprit festif
- . Alternier matches et jeux afin de répondre aux besoins des enfants

L'AVANT

- . Préparer, avec l'aide des parents, un jeu, un relais, un parcours et 2 terrains de 5 c 5.
- . Désigner un responsable de plateau qui aura pour rôle de gérer les rotations.
- . Prévoir une personne pour l'animation des jeux.
- . Préparer le goûter en demandant aux parents de venir avec des gâteaux.

LE PENDANT

- . S'assurer du nombre d'équipes présentes.
- . Le responsable de plateau choisit la feuille de rotation correspondant au nombre d'équipes (**[A télécharger sur le site du District](#)**)
- . Il réunit les accompagnateurs et les enfants présents et leurs explique le fonctionnement de la matinée.
- . Il lance la première rotation et régule le temps de jeu.
- . A chaque fin de rotation l'accompagnateur, ou un enfant, vient voir le responsable de plateau pour savoir sur quel atelier son équipe doit aller.

L'APRES

- . Regrouper les enfants et leurs accompagnateurs pour faire un bilan.
- . Offrir le goûter.
- . Remplir collégalement la feuille de plateau.

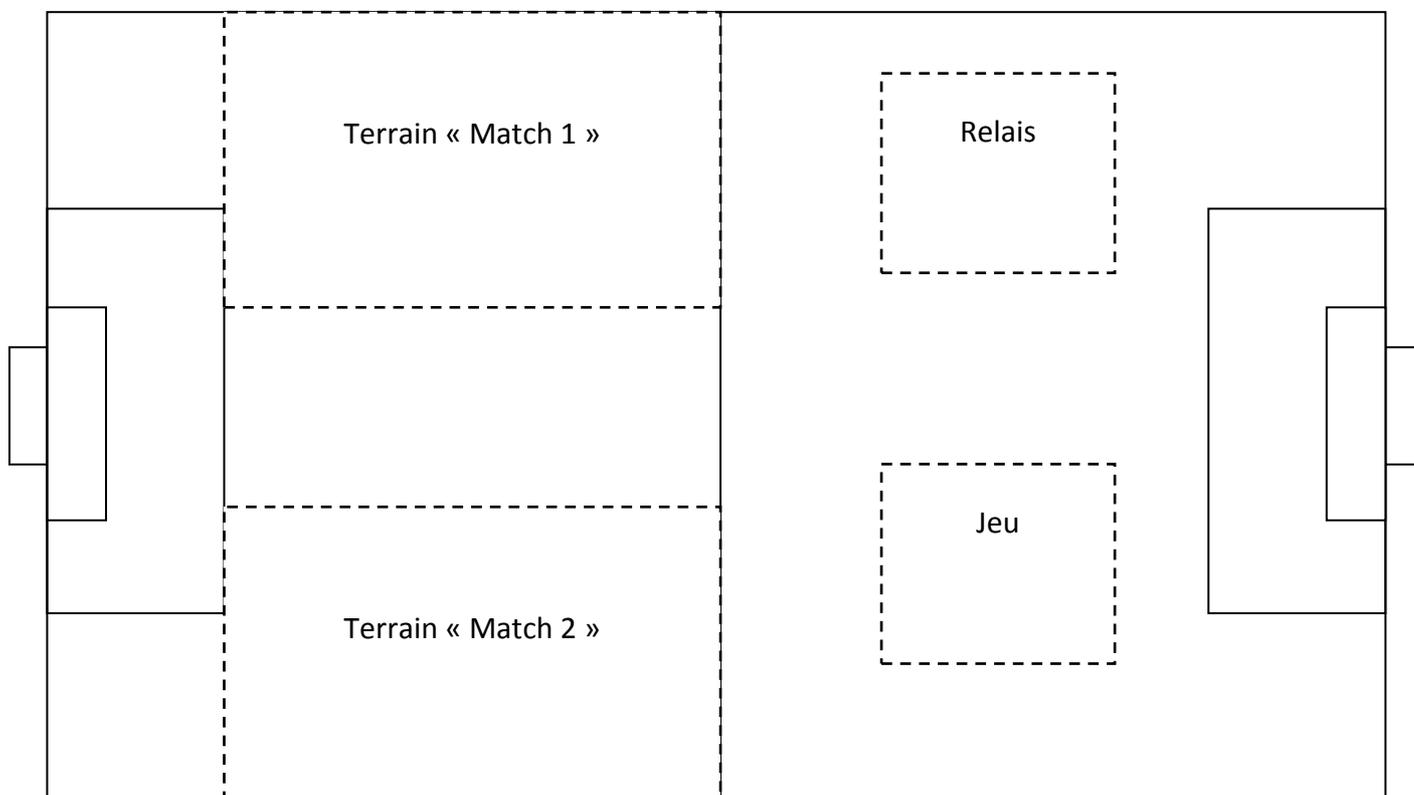
EXEMPLE D'UNE FEUILLE DE ROTATION POUR 8 EQUIPES

A télécharger sur le site District Aisne Football (aisne.fff.fr) , onglet foot animation

Equipes présentes	
Equipe A :	
Equipe B :	
Equipe C :	
Equipe D :	
Equipe E :	
Equipe F :	
Equipe G :	
Equipe H :	

Temps de Jeu : 48' (matches et jeux) ; Temps d'une rotation : 12'

	Match 1	Relais	Match 2	Jeu
<i>1^{ère} rotation</i>	AE	GH	BF	CD
<i>2^{ème} rotation</i>	DH	BE	CG	AF
<i>3^{ème} rotation</i>	EF	CD	AB	GH
<i>4^{ème} rotation</i>	DG	AF	CH	BE



LES REGLES DE JEU DU FOOT A 5 DECOUVERTE U6 U7

Dimension du terrain : 30 x 20 m

Dimension du but : 4 x 1.5 m.

L'équipe se compose de **5 joueurs**.

La licence est obligatoire.

Pas de surface de réparation

Le ballon est de taille n°3

Le port des protège-tibias est obligatoire.

L'arbitrage se fait à l'extérieur du terrain.

La durée des rotations : 10 à 12 minutes selon le nombre d'équipes.

Il n'y a pas de hors-jeu.

Les coups francs sont directs. L'adversaire doit se trouver à 4 m.

Les rentrées de touches se font par une passe ou par une conduite de balle.

RECOMMANDATIONS :

- ➔ Les relances du gardien à la main sont une priorité.
- ➔ Le prêt de joueur entre club pour compléter des équipes ou constituer des ententes, est fortement incité afin d'augmenter le temps de jeu de chaque enfant.

LES JEUX, LES PARCOURS ET LES RELAIS

Exemple de choix des jeux pour les plateaux :

	RELAIS	PARCOURS	JEUX D'ÉVEIL	RENCONTRE 5x5
OCTOBRE	1-2	1	1-2	X
NOVEMBRE	3-4	2	3-4	X
DECEMBRE				
JANVIER				
FEVRIER				
MARS	7-8	3-4	7-8	X
AVRIL	9-10	5	9-10	X
MAI	11	6	11	X

L'ensemble des jeux, relais et parcours ainsi que les feuilles de rotations sont à retrouver sur le site du District Aisne Football : aisne.fff.fr onglet foot animation

REGLES DE VIE, REGLES DE JEU

La Fédération Française de Football met en place une politique éducative fédérale afin de promouvoir les valeurs éducatives du football. Elle porte sur deux aspects, les règles de vie qui portent sur le bon comportement sur et en dehors du terrain, et les règles de jeu qui permettent à l'enfant de mieux connaître les règles du football pour une meilleure compréhension de son sport.

Retrouver ci-joint des exemples d'objectif à atteindre pour les catégories U6/U7 et U8/U9.

	Règles de vie	Règles de jeu
U7 / U9 Foot à 5	<ol style="list-style-type: none">1. Apprendre à dire bonjour, merci, au revoir.2. Ecouter l'éducateur3. Apprendre à parler sans prononcer de mots grossiers.4. Serrer la main des adversaires et des arbitres à la fin des rencontres.5. Apprendre à s'hydrater.	<ol style="list-style-type: none">1. Connaître l'espace de jeu et ses limites.2. Savoir dans quel sens jouer et dans quel but marquer.3. Apprendre à ne pas blesser l'adversaire.4. Savoir où prendre le ballon à la main.

LA SEANCE EN U6/U7

PARTIE	DUREE	PROCEDES D'ENTRAINEMENT	OBJECTIFS
1	10'	Jeux pour repérer le partenaire	Reconnaître le partenaire. Atteindre la cible malgré un adversaire en s'aidant d'un partenaire.
2	10'	Jeux pour repérer l'adversaire	Reconnaître l'adversaire. Accéder au but malgré l'opposition
5'		Hydratation	
3	10'	Jeux pour repérer la cible	Reconnaître la cible à attaquer et à défendre. Acquérir le sens du jeu.
4	10'	Jeux pour développer la motricité	Développement moteur. Tourner, sauter, s'équilibrer, se latéraliser
5'		Hydratation	
5	10'	Match	Jouer !
5'		Bilan de la séance	

FORMATION DE CADRE

Module U6-U7 - Objectif : Accueillir en sécurité des enfants de 5 et 6 ans, accompagner et diriger une équipe le samedi.

Le mercredi 1er octobre 2014 de 9h à 18h (lieu à définir)

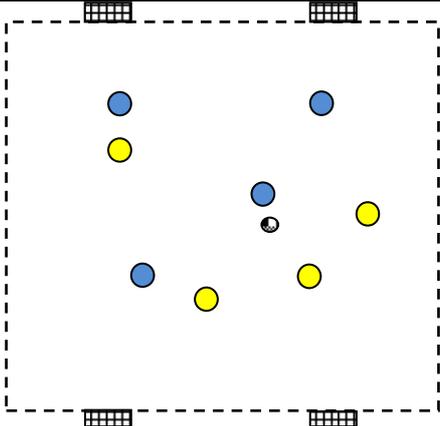
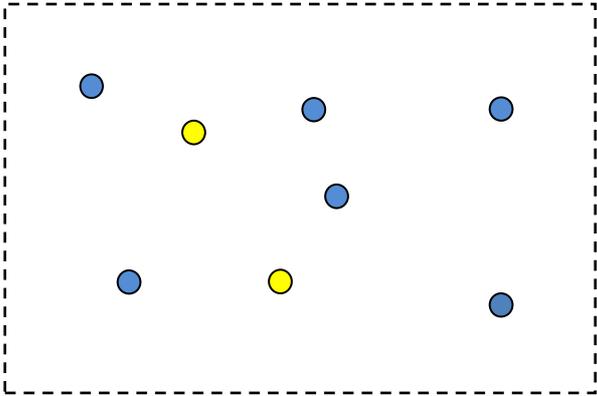
Module U8-U9 - Objectif : Accueillir en sécurité des enfants de 7 et 8 ans, animer et conduire une séance en cohérence avec le public concerné, accompagner et diriger une équipe le samedi.

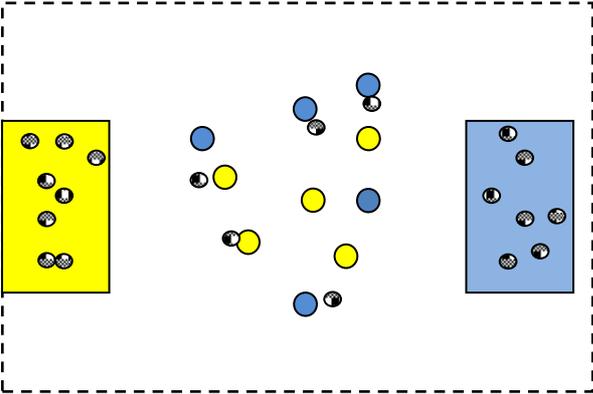
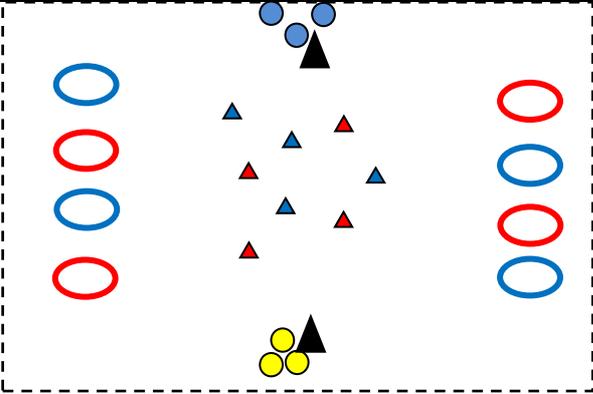
Les 20 et 21 Octobre 2014 de 9h à 18h à Cuffies

Les 27 et 28 Avril 2015 de 9h à 18h (à déterminer)

Les inscriptions aux formations se font sur le site de la ligue de Picardie (picardie.fff.fr) onglet Formations puis inscriptions

EXEMPLE DE SEANCE

Partie	Durée	Procédés d'entraînement	Déroulement du jeu
1	10'	Jeux pour repérer le partenaire	<p>Le multibut</p> <p><u>But</u> : Marquer le plus de buts</p> <p><u>Consigne</u> : 4 contre 4. On attaque 2 buts, on défend 2 buts. Pas de gardien de but.</p> <p>1 but = 1 point.</p> <p><u>Espace</u> : 30mx20m</p>
			
Partie	Durée	Procédés d'entraînement	Déroulement du jeu
2	10'	Jeux pour repérer l'adversaire	<p>Les sorciers</p> <p><u>But</u> : Ne pas se faire toucher par les sorciers.</p> <p><u>Consigne</u> :</p> <p>Les sorciers doivent toucher les autres joueurs. Dès qu'ils sont touchés, ses joueurs doivent rester sur place.</p> <p>Pour être délivré, leurs partenaires doivent leur taper dans la main.</p> <p>Compter le nombre de joueurs touchés en 1'.</p> <p>Changer les sorciers à chaque séquence.</p> <p><u>Variable</u> : Ballon au pied.</p> <p><u>Espace</u> : 15x20</p>
			

Partie	Durée	Procédés d'entraînement	Déroulement du jeu
3	10'	Jeux pour repérer la cible	<p>Les déménageurs <u>But</u> : L'équipe qui aura le plus de ballons dans sa maison marque 1 point. <u>Consigne</u> : Au signal, aller chercher un ballon dans l'autre maison et le ramener à la main dans sa maison. Compter le nombre de ballons déménagés après 1'. <u>Variable</u> : Le joueur doit ramener le ballon en conduite de balle. <u>E scape</u> : 30x20</p>
			
Partie	Durée	Procédés d'entraînement	Déroulement du jeu
4	10'	Jeux pour développer la motricité	<p><u>But</u> : Marquer plus de point que l'équipe adverse. 1 point par manche remportée. <u>Consigne</u> : Duel 1 contre 1, départ main sur le cône. Au signal de l'éducateur, le joueur de chaque équipe doit récupérer un cerceau et le placer sur une coupelle correspondant à sa couleur. Le 1^{er} des 2 joueurs qui retouche le cône de départ, remporte le point.</p>
			
Partie	Durée	Procédés d'entraînement	Déroulement du jeu
5	15'	Jeux	Consignes : 5 contre 5 ; Règles du foot à 5



NOTRE ADN



PLAISIR

Plaisir de jouer à tout âge
et tout niveau



RESPECT

Respecter l'adversaire,
l'arbitre, l'encadrement



ENGAGEMENT

Engagement
du corps et du coeur



TOLÉRANCE

Exemplaire dans l'accueil
de toutes les aptitudes



SOLIDARITÉ

Solidarité du football français
et du sport d'équipe

