



U12/U13



CALENDRIER DE LA SAISON U12/U13

L'ENFANT AU CŒUR DU JEU


FORMES DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT


LEXIQUE 

MODES DE COMPÉTITIONS / ÂGE 



U12/U13

CALENDRIER DE LA SAISON U12/U13
L'ENFANT AU CŒUR DU JEU
FORMES DE PRATIQUE
LES CONTENUS
RÔLE DE L'ENCADREMENT



DÉBUT DE SAISON

2^{ÈME} WEEK-END, APRÈS LA RENTRÉE SCOLAIRE

AMPLITUDE DE LA SAISON

23 À 28 JOURNÉES


FIN DE SAISON

3^{ÈME} WEEK-END DE JUIN

MENU DE LA SAISON U12/U13

MON CALENDRIER À TÉLÉCHARGER

ZONE A
ZONE B
ZONE C




U12/U13

CALENDRIER DE LA SAISON U12/U13
L'ENFANT AU CŒUR DU JEU
FORMES DE PRATIQUE
LES CONTENUS
RÔLE DE L'ENCADREMENT



PRÉCONISATIONS FFF

septembre
octobre
novembre
décembre
janvier

PÉRIODE 1 : « QUE LE MATCH COMMENCE »

■ 5 à 6 Journées

Pratique féminine : 1 journée

Critérium : 3 à 4 Journées

Rentrée du Foot féminin : 1 journée

+ 2 Foot : 1 journée

Interclubs : 1 journée

Festival U13 : 0 à 1 journée

PÉRIODE 2 : « C'EST COMPLÈTEMENT FOOT »

■ 5 à 7 Journées

Pratique féminine : 1 journée

+ 2 Foot : 1 journée

Critérium : 2 à 4 Journées

Journée de pratique féminin : 1 journée

Festival U13 : 1 journée

Futsal : 1 à 4 Journées

PÉRIODE 3 : « LE FUTSAL, C'EST GÉNIAL »

■ 4 à 7 Journées

Pratique féminine : 1 journée

Critérium : 2 à 4 Journées

Journée Futsal de pratique féminin : 1 journée

Futsal : 2 à 4 Journées

février
mars
avril
mai
juin
juillet

PÉRIODE 4 : « RETOUR SUR LES TERRAINS »

■ 5 à 7 Journées

Pratique féminine : 1 journée

+ 2 Foot : 1 journée

Critérium : 2 à 5 Journées

Journée de pratique féminin : 1 journée

Festival U13 : 2 à 3 Journées

PÉRIODE 5 : « DERNIERS CROCHETS AVANT L'ÉTÉ »

■ 4 à 8 Journées

Pratique féminine : 2 Journées

Festival U13 journée régionale et nationale : 2 à 3 Journées

Journée du Foot féminin : 1 journée pendant la semaine du Foot féminin

Interclubs : 1 journée

Critérium : 2 à 4 Journées

+ 2 Foot : 1 à 2 Journées

Journée départementale féminine U6-U13 : 1 journée

VACANCES D'ÉTÉ

Festival U13 : Ce festival est organisé pour la pratique en mixité ET la pratique spécifique féminine sur les mêmes dates

bleu : pratique mixte ou féminine

violet : pratique exclusivement féminine




U12/U13

CALENDRIER DE LA SAISON U12/U13
L'ENFANT AU CŒUR DU JEU
FORMES DE PRATIQUE
LES CONTENUS
RÔLE DE L'ENCADREMENT



CARACTÉRISTIQUES DE L'ENFANT

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER

Découvrez le Programme éducatif fédéral 





MIEUX LE CONNAÎTRE !

L'ENFANT EST ÂGÉ DE 11 ANS / 12 ANS, EN CLASSE DE 6^{ÈME} / 5^{ÈME}

- > Il développe l'esprit critique et le goût du risque,
- > Il recherche de la confiance en soi,
- > Il est curieux et a envie de progresser,
- > Il bénéficie d'une croissance par pic,
- > Il est dans une période de Fragilité osseuse, cartilagineuse et musculaire,
- > Il se situe dans l'âge d'or des acquisitions motrices,
- > Il a une capacité de raisonner sur des schémas collectifs plus complexes.

« L'ENFANT SE CONSTRUIT AU CŒUR DU JEU »



L'ENFANT A BESOIN :

- > **D'un cadre pour se rassurer**
Il recherche des modèles, des référents pour se construire
- > **De poursuivre le travail de réactivité et de psychomotricité (latéralisation, dissociation segmentaire, fréquences des appuis...)**
Âge propice au travail d'endurance (augmenter la durée des séquences 15' à 20')
- > **De gérer la fatigue et les douleurs :**
Arrêts préventifs - Contrôle médical incontournable
- > **De réaliser des jeux, des situations et des exercices :**
Qui seront les outils principaux de développement
- > **De développer son bagage technique pour répondre aux exigences tactiques :**
Enchaînement de gestes proches des conditions de jeu

« VALORISER ET METTRE EN CONFIANCE FAVORISE L'APPRENTISSAGE »



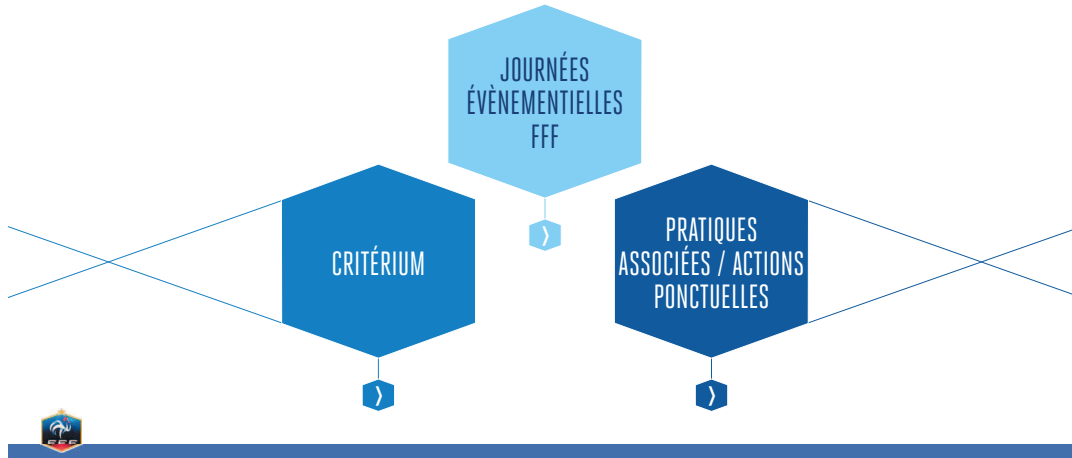
LES COMPÉTENCES SPORTIVES

TACTIQUE	TECHNIQUE	PSYCHOLOGIQUE	ATHLÉTIQUE
Être capable de			
Agrandir l'espace de jeu effectif en largeur et profondeur	Contrôler des ballons au sol ou aériens pied droit, pied gauche et d'enchaîner par un autre geste le plus vite possible	Avoir un état d'esprit exemplaire	Développer la vitesse d'exécution
Jouer vers l'avant collectivement ou individuellement entre les lignes adverses	Frapper son ballon pied droit, pied gauche avec les différentes surfaces de contacts, notamment le cou-de-pied	Rester concentré	Travailler la coordination, motricité.
Sécuriser et maîtriser la possession	Remiser ou de dévier le ballon	S'engager totalement	Travailler les étirements.
Changer de rythme de jeu	Conduire pied droit pied gauche en regardant autour de soi pour choisir la solution adéquat	Avoir confiance en soi	Travailler le gainage
Fixer dans une zone pour jouer dans une autre			
Garder le temps d'avance pour finir l'action	Conservé le ballon en utilisant son corps	Être persévérant	
Être réactif à la perte du ballon et empêcher l'adversaire de s'organiser	Trouver la bonne distance et le bon moment pour marquer	Rester déterminé	
Se replacer sur l'axe ballon/but	Enchaîner une conduite, une feinte et un dribble en rythme		
Reformer le bloc équipe	Jouer un ballon aérien de volée		
Récupérer le ballon en bloc	Récupérer le ballon dans les pieds de l'adversaire		
Protéger son but en déséquilibre	Réaliser 50 contacts jonglerie pied droit, pied gauche, alternés et tête. 20 m en aller retour		



LES COMPÉTENCES ÉDUCATIVES sont transverses aux compétences sportives

PÉRIODES	Septembre / Octobre	Novembre / Décembre	Janvier / février	Mars / avril	Mai / Juin
ADN FFF	PLAISIR	RESPECT	ENGAGEMENT	TOLÉRANCE	SOLIDARITÉ
COMPÉTENCES	Respecter le cadre de fonctionnement collectif	Prendre une douche après l'effort	Utiliser des transports éco-responsables	S'interdire toutes formes de discriminations	Connaitre les méfaits du tabac
	Découvrir et assumer le rôle de capitaine	Prioriser le projet collectif	Trier ses déchets	Jouer sans tricher	Adapter son sommeil à l'activité
	Connaitre les fautes à ne pas commettre	Respecter les adversaires	Partager sa connaissance du foot	Faire preuve de volonté de progresser	S'alimenter pour jouer
			Avoir l'esprit club	Respecter et comprendre les sanctions de l'arbitre	Porter les valeurs du foot
		Maîtriser la règle du hors-jeu	S'hydrater pour jouer		



FESTIVAL U13

DEUX DÉFIS TECHNIQUES* > DEUX QUIZZ RÈGLES DE JEU ET RÈGLES DE VIE* > UN PROTOCOLE* Avant et après la rencontre > RENCONTRES

« FICHE « ÊTRE CITOYEN DU FOOT » » FIL ROUGE ÉDUCATIF « FICHE « ATELIERS ÉDUCATIFS » »

Objectif visé :
Associer la découverte de la compétition en associant des rencontres, des habiletés techniques et des valeurs éducatives. Regrouper sur un même site (à partir de la phase départementale), les équipes garçons et les équipes filles.

Le festival U13 se divise en 4 phases :

- Phase qualificative
- Phase finale départementale
- Phase finale régionale
- Phase finale nationale

Voici comment ces journées s'organisent :

<p>Phase qualificative</p> <ul style="list-style-type: none"> > Format « Jour de Coupe » <p>Phase finale départementale</p> <ul style="list-style-type: none"> > 2 défis techniques chronométrés « conduite et jonglage » (25% des points) > 2 quizz règles du jeu et règles de vie (25% des points) > 5 rencontres de 14 minutes (formule échiquier) (50% des points) 	<p>Phase finale régionale</p> <ul style="list-style-type: none"> > 2 défis techniques chronométrés « conduite et jonglage » (25% des points) > 2 quizz règles du jeu et règles de vie (25% des points) > 5 rencontres de 14 minutes (formule échiquier) (50% des points) <p>Phase finale nationale</p> <ul style="list-style-type: none"> > 2 défis techniques chronométrés « conduite et jonglage » (25% des points) > 2 quizz règles du jeu et règles de vie (25% des points) > 6 rencontres de 2 x 10 minutes (formule échiquier) (50% des points)
--	---



FOOT DE CŒUR

ANIMATION FOOTBALL + ACTION SOLIDAIRE (AU CHOIX)

Journée de solidarité entre une association caritative et le football

- > Encourager les districts et les clubs à mettre en œuvre des actions de solidarité auprès des associations.
- > Laisser la liberté aux districts et aux clubs d'organiser ces manifestations.
- > À réaliser pendant la « période 2 » à l'approche des fêtes de fin d'année.

« VALORISER L'IMAGE DU FOOTBALL ! LA SOLIDARITÉ : UNE PHILOSOPHIE, UN APPRENTISSAGE »



DÉROULEMENT TYPE D'UNE JOURNÉE DE « CRITÉRIUM »

J - 1
Déterminer le responsable de la journée
Déterminer la personne responsable de l'accueil des équipes garçons et filles 😊
Prévoir un goûter par équipe
Anticiper l'affectation des vestiaires, anticiper un vestiaire filles 😊
Prévoir le traçage et l'équipement des terrains
Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)

SUITE >



😊 Attention aux spécificités féminines.



DÉROULEMENT TYPE D'UN CRITÉRIUM

J - 3 à J - 1	
Imprimer et pré-remplir la feuille de rencontres	
Vérifier traçage et équipement des aires de jeu (filets)	
Prévoir un goûter par équipe	
Prévoir une trousse de premiers secours	
Prévoir 2 jeux de chasubles	
Prévoir pour les arbitres de touche des drapeaux et chasubles spécifiques	
Prévoir au moins 2 ballons pour les rencontres	
Accueillir les équipes avec un sourire :	
> Indiquer les vestiaires	> Indiquer le terrain de jeu
> Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)	> Rappeler l'organisation, les horaires
	> Faire remplir la feuille de rencontres

SUITE >



DÉROULEMENT TYPE D'UN CRITÉRIUM

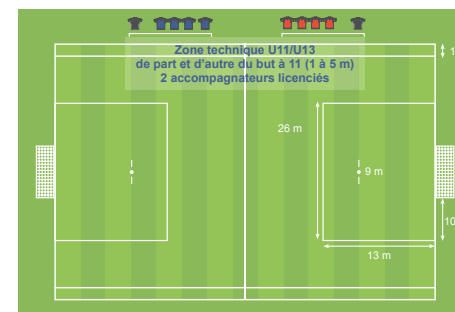
PENDANT LES RENCONTRES
Réaliser le défi « jonglage » ou défi « conduite »
Veiller au respect du protocole
Surveillance au bon déroulement des rencontres
Respecter l'occupation des zones centrales et techniques
Limiter l'accès au terrain aux seuls joueurs et éducateurs licenciés (maximum 2 par équipe)

APRÈS LES RENCONTRES
Veiller au respect du protocole
Ranger les équipements sportifs (ballons, chasubles, pharmacie...)
Compléter la feuille de rencontres et la renvoyer au district
Accompagner les équipes au goûter
Nettoyer les vestiaires après le départ des équipes
Participer au rangement du local après le départ des équipes



ESPACES DE JEU

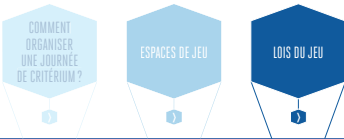
(1/2 terrain à 11)



LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

TERRAIN - BUTS - BALLONS	Voir espace de jeu Buts : 6 m x 2,10 m avec filets (cf. annexe) - Ballon taille 4
NOMBRE DE JOUEURS	8 joueurs (7 + 1 GB), Nombre de remplaçants 0 à 4 - minimum 6 joueuses Chaque joueur doit démarrer 1 période 3 U11 autorisés par équipe. Pas de sous classement pour la pratique féminine. 😊 Possibilité de rencontres spécifiques féminine avec moins de 8 joueuses
ÉQUIPEMENTS	Maillots dans le short Chaussettes relevées en dessous des genoux Protège-tibias obligatoires « Tip top » doivent être placés sous les chaussettes
TEMPS DE JEU	2 rencontres de 2 mi-temps de 30' Temps de jeu/joueur : mini 50% tendre vers 75%
COUP D'ENVOI	Interdit de marquer directement sur l'engagement Adversaires à 6 m

SUITE >

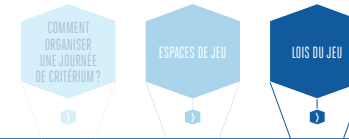


😊 Attention aux spécificités féminines.

LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

PRISE DE BALLE À LA MAIN DU GARDIEN SUR PASSE EN RETRAIT VOLONTAIRE D'UN PARTENAIRE	Interdit. Sinon CF Indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 m Mur autorisé à 6 m
RELANCE DU GARDIEN	Pas de frappe de volée, ou de ¼ volée Sinon CF indirect ramené perpendiculaire à la ligne des 13 m
COUP DE PIED DE BUT	A plus ou moins 1 m à droite ou à gauche du point de réparation Le ballon doit sortir de la surface pour que la remise en jeu soit valable Tendre vers 100% des coups de pied de but joués par les gardiens (apprentissage)
TOUCHE	À la main
COUPS FRANCS	Directs ou indirects (règles du football à 11) - mur à 6 m
COUP DE PIED DE COIN	Au point de corner
COUP DE PIED DE RÉPARATION	À 9 m

SUITE >



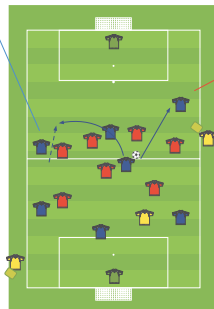
HORS JEU

- À partir de la ligne médiane. ½ terrain,
- > Le hors-jeu est jugé au départ du ballon,
 - > Le receveur doit faire action de jeu,
 - > Un joueur est en position de hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse que deux autres adversaires.
- À noter :** Pas de hors-jeu sur une touche ni sur une sortie de but.

PAS HORS JEU

car au départ du ballon, 2 joueurs adverses sont présents entre le but adverse et moi

Annexes 📄



HORS JEU

car je ne suis seul dans le camp adverse au départ du ballon

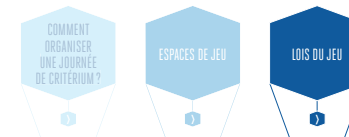
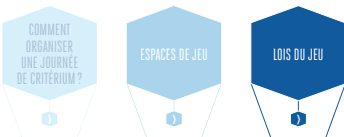
LA RENCONTRE « CRITÉRIUM » U12/U13 - ANNEXES

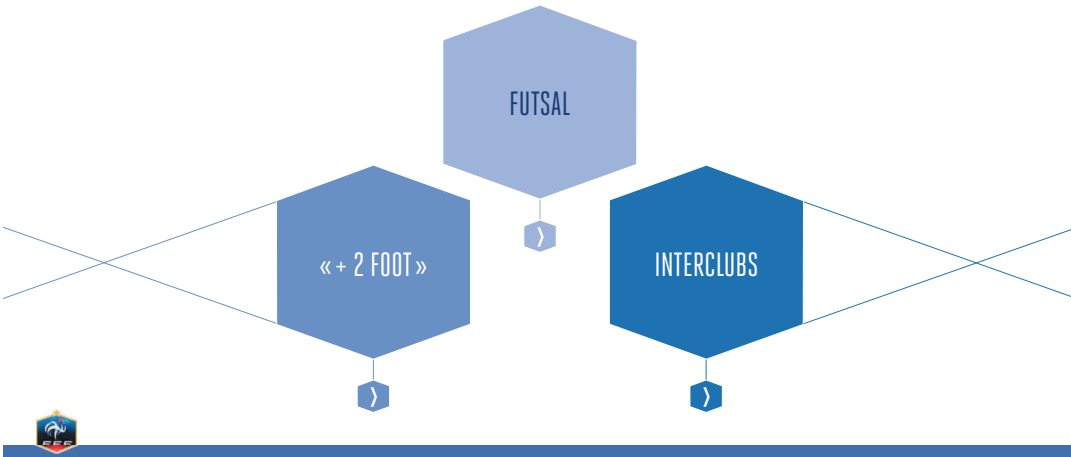
Fixation des buts pour le football à 8 :

Il est rappelé que les « buts de football » doivent être conformes aux dispositions du Décret n°96-495 du 4 juin 1996, fixant les exigences de sécurité auxquelles celles-ci doivent répondre.

Traçage de la surface de réparation :

S'il n'est pas possible de tracer la surface sur l'ensemble des terrains, vous pouvez utiliser des coupelles pour matérialiser les quatre angles.

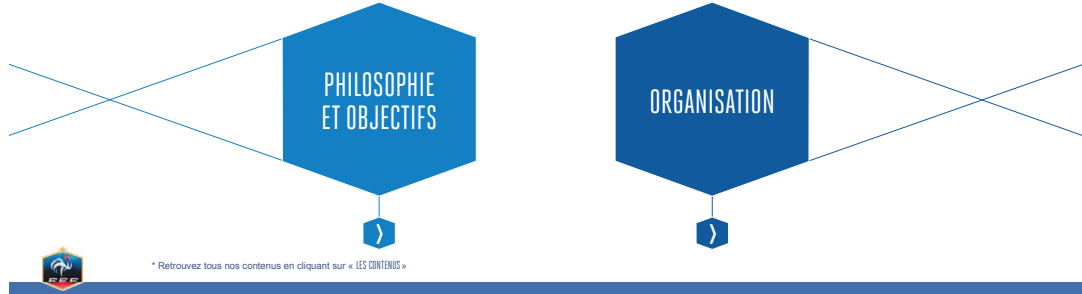




FUTSAL

UN ÉCHAUFFEMENT* 15'
 UN PROTOCOLE* Avant et après la rencontre 5'
 RENCONTRES 5 C 5 60' max

← FICHE « ÊTRE CITOYEN DU FOOT »
 FIL ROUGE ÉDUCATIF
 FICHE « ATELIERS ÉDUCATIFS » →



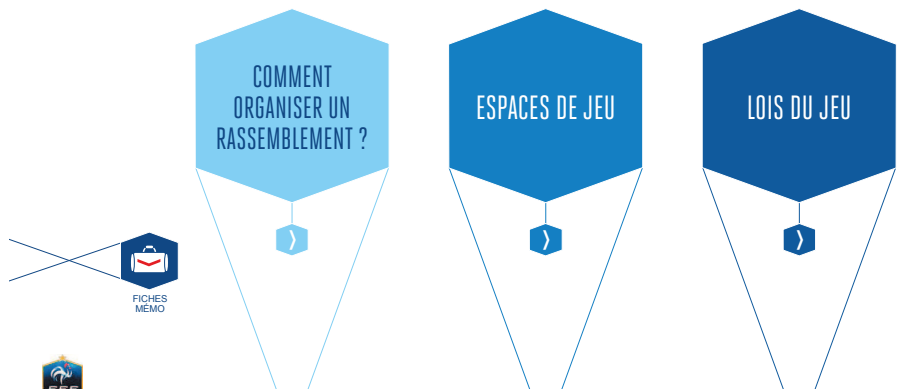
PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS « FUTSAL » U12/U13

- F**aire pratiquer toutes les équipes de mon club,
- U**tiliser plusieurs dates pour découvrir et pratiquer le futsal,
- T**ravailler les compétences tactiques, techniques et motrices,
- S**e faire plaisir,
- A**ssurer un temps de jeu minimum à tous les enfants du club,
- L**imiter les temps d'attente entre deux rencontres.



« FAIRE DÉCOUVRIR
LES JOIES DE LA PRATIQUE
FUTSAL »

ORGANISATION « FUTSAL » U12/U13





U12/U13

CALENDRIER DE LA SAISON U12/U13 L'ENFANT AU CŒUR DU JEU FORMES DE PRATIQUE LES CONTENUS RÔLE DE L'ENCADREMENT

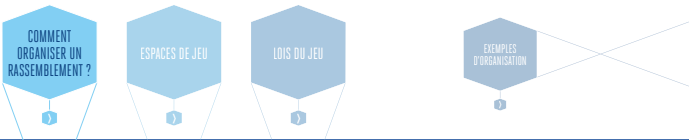
PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U12/U13 > FUTSAL > ORGANISATION > COMMENT ORGANISER UN RASSEMBLEMENT (1/4)



PROCÉDURE FUTSAL



- > Déclaration des salles et des créneaux disponibles lors de la réunion technique des districts et/ou des réunions de septembre.
- > Information des créneaux disponibles en semaine et en week-end pour optimiser l'organisation.
- > « Répartition des clubs par secteur (par le district).
- ➔ Pour les secteurs où il manquerait des salles, possibilité d'utiliser des terrains futsal outdoor, des plateaux de handball : « City-Park », établissements scolaires.



U12/U13

CALENDRIER DE LA SAISON U12/U13 L'ENFANT AU CŒUR DU JEU FORMES DE PRATIQUE LES CONTENUS RÔLE DE L'ENCADREMENT

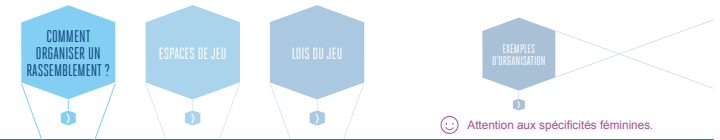
PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U12/U13 > FUTSAL > ORGANISATION > COMMENT ORGANISER UN RASSEMBLEMENT (2/4)



DÉROULEMENT TYPE D'UN RASSEMBLEMENT FUTSAL

J - 3 à J - 1
Déterminer le responsable du rassemblement
Déterminer la personne responsable de l'accueil des équipes garçons et filles 😊
Prévoir un goûter par équipe
Anticiper l'affectation des vestiaires, anticiper un vestiaire filles 😊
Prévoir le marquage et l'équipement des terrains
Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)

SUITE >



😊 Attention aux spécificités féminines.



U12/U13

CALENDRIER DE LA SAISON U12/U13 L'ENFANT AU CŒUR DU JEU FORMES DE PRATIQUE LES CONTENUS RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U12/U13 > FUTSAL > ORGANISATION > COMMENT ORGANISER UN RASSEMBLEMENT (3/4)

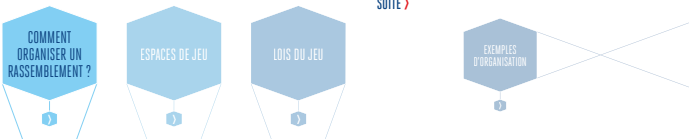


DÉROULEMENT TYPE D'UN RASSEMBLEMENT FUTSAL

LE JOUR J	
Imprimer et pré-remplir la feuille de rencontres.	
Vérifier le marquage et équipement des espaces de jeu n° 1 ou 2	
Prévoir des zones techniques munies d'un banc si possible (sécurité)	
Prévoir une zone administrative pour la gestion du temps et du score, arbitrage tutoré	
Prévoir une trousse de premiers secours.	
Prévoir 2 jeux de chasubles	
Prévoir au moins 2 ballons Futsal par terrain	
Accueillir les équipes avec un sourire :	
> Indiquer les vestiaires	> Indiquer le terrain de jeu
> Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)	> Rappeler l'organisation, les horaires
	> Faire remplir la feuille de plateau



SUITE >



U12/U13

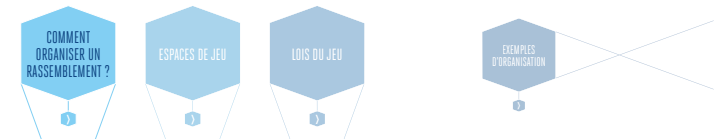
CALENDRIER DE LA SAISON U12/U13 L'ENFANT AU CŒUR DU JEU FORMES DE PRATIQUE LES CONTENUS RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U12/U13 > FUTSAL > ORGANISATION > COMMENT ORGANISER UN RASSEMBLEMENT (4/4)



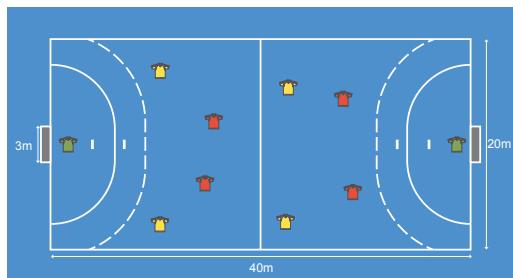
DÉROULEMENT TYPE D'UN RASSEMBLEMENT FUTSAL

PENDANT LES RENCONTRES	APRÈS LES RENCONTRES
Veiller au respect du protocole	Veiller au respect du protocole.
Respecter les horaires - début et rotations	Accompagner les équipes au goûter
Surveillance du bon déroulement des rencontres	Compléter la feuille de rassemblement
limiter l'accès aux terrains aux seuls joueurs et éducateurs licenciés (maximum 2 par équipe)	Ranger les équipements sportifs
	Participer au rangement du local après le départ des équipes





ESPACES DE JEU



COMMENT ORGANISER UN RASSEMBLEMENT ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU

EXEMPLES D'ORGANISATION



LOIS DU JEU - LES POINTS CLÉS

TERRAIN	Voir espace de jeu
BALLON	Ballon futsal - T4
NOMBRE DE JOUEURS	5 x 5 avec GB. Participation de tous à égalité
TEMPS DE JEU	60 minutes maximum
SORTIE DE BUT	Le ballon est relancé à la main depuis la surface de réparation par le gardien de but de l'équipe. Une fois dans ses mains, le gardien bénéficie de 4" pour jouer le ballon
TOUCHES	Aux pieds / 4" pour jouer quand le ballon est posé. Passe ou conduite
TECHNIQUE DÉFENSIVE	Tacle interdit
MATÉRIEL	Maillot, short, chaussettes / Protège tibias obligatoire

SUITE >

COMMENT ORGANISER UN RASSEMBLEMENT ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU

EXEMPLES D'ORGANISATION



LOIS DU JEU - LES POINTS CLÉS

MISE EN PLACE DU CUMUL DES FAUTES EN FONCTION DU TEMPS DE JEU	Une fois le nombre maximal de fautes dépassé : coup de pied de pénalités à 9 m est accordé à l'équipe adverse.
DISTANCE ADVERSAIRE SUR REMISE EN JEU	5 mètres
HORS-JEU	Non
PASSE AU GARDIEN DE BUT	Après avoir donné le ballon à l'un de ses partenaires, le gardien de but ne peut plus le retoucher dans sa propre moitié de terrain sur une passe volontaire d'un coéquipier avant que le ballon n'ait été joué ou touché par un adversaire. Le gardien de but, s'il se trouve dans la moitié de terrain adverse, peut cependant recevoir le ballon de l'un de ses partenaires. Si ce point réglementaire n'est pas respecté, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien de but.

TABLEAUX DES CUMULS



EXEMPLES D'ORGANISATION D'UN RASSEMBLEMENT FUTSAL U12/U13 N°1

Effectif : U12/U13
Pratique : 5 c 5 avec GB
Suppléants : 0 à 2
Nombre d'équipes de 5 à 7 joueurs : 8
Temps de jeu : 6 x 8 minutes
Espace de jeu :



Matériel :
 > 2 ballons de futsal
 > 2 jeux de 7 chausubles
 > 1 pharmacie

Horaires	U12/U13	2 à 4 Equipes	
		4 équipes	
		1 terrain	
9 h 30	Accueil		
9 h 40	Rotation 1	A	B
9 h 50	Rotation 2	C	D
10 h 00	Rotation 3	A	C
10 h 10	Rotation 4	B	D
10 h 20	Rotation 5	A	D
10 h 30	Rotation 6	B	C
	Pause - matchs retour		
10 h 40	Rotation 7	A	B
10 h 50	Rotation 8	C	D
11 h 00	Rotation 9	A	C
11 h 10	Rotation 10	B	D
11 h 20	Rotation 11	A	D
11 h 30	Rotation 12	B	C
11 h 45	Goûter et verre de l'amitié		

COMMENT ORGANISER UN RASSEMBLEMENT ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU

EXEMPLES D'ORGANISATION

COMMENT ORGANISER UN RASSEMBLEMENT ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU

EXEMPLES D'ORGANISATION



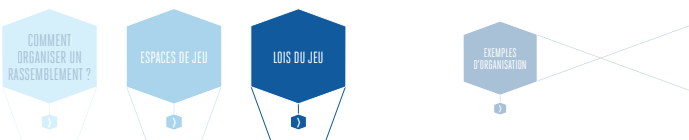
EXEMPLES D'ORGANISATION D'UN RASSEMBLEMENT FUTSAL U12/U13 N°2

Effectif : U12/U13
Pratique : 5 c 5 avec GB
Suppléants : 0 à 2
Nombre d'équipes de 5 à 7 joueurs : 8
Temps de jeu : 6 x 8 minutes
Espace de jeu :



Matériel :
 > 3 ballons de futsal
 > Coupelles (pour sécuriser l'aire de jeu devant les buts de handball)
 > 2 à 4 jeux de 7 chasubles
 > 1 pharmacie

Horaires	U12/U13	4 à 8 Equipes			
		Terrain 1		Terrain 2	
9 h 30	Accueil				
9 h 40	Rotation 1	A	B	E	F
9 h 50	Rotation 2	C	D	G	H
10 h 00	Rotation 3	A	C	E	G
10 h 10	Rotation 4	B	D	F	H
10 h 20	Rotation 5	A	D	E	H
10 h 30	Rotation 6	B	C	F	H
Pause - matchs retour ou refonte des groupes sur les premiers résultats					
10 h 40	Rotation 7	A	B	E	F
10 h 50	Rotation 8	C	D	G	H
11 h 00	Rotation 9	A	C	E	G
11 h 10	Rotation 10	B	D	F	H
11 h 20	Rotation 11	A	D	E	H
11 h 30	Rotation 12	B	C	F	H
11 h 45	Goûter et verre de l'amitié				

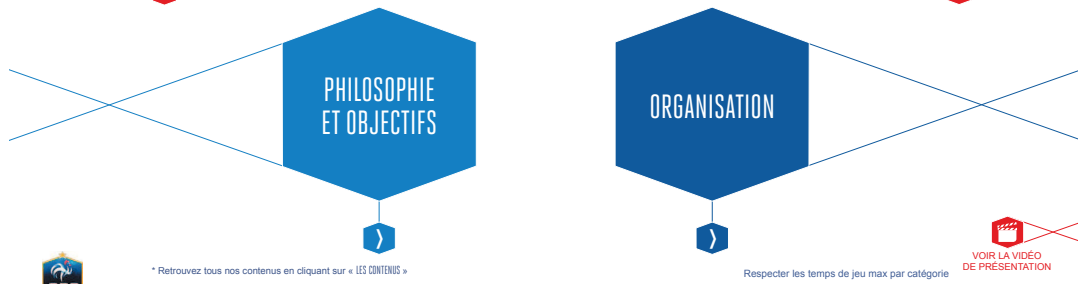


INTERCLUBS « UNE JOURNÉE D'ÉCHANGES »

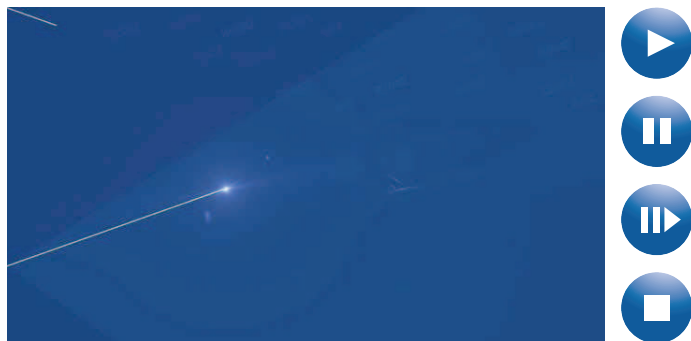
UN TEMPS SPORTIF | UN TEMPS D'ÉCHANGES



FICHE « ÊTRE CITOYEN DU FOOT » | FIL ROUGE ÉDUCATIF | FICHE « ATELIERS ÉDUCATIFS »



VIDÉO INTERCLUBS : DÉCOUVREZ LES « INTERCLUBS » EN IMAGES !



QU'EST CE QU'UN INTERCLUBS ?



« A LA RENCONTRE D'UN CLUB »

Cela concerne les clubs ayant des jeunes parmi les catégories : U7/U9/U11/U13
 Le district communique les dates bloquées dans le calendrier pour les interclubs.
 Si les clubs ne possèdent pas les quatre catégories, ils s'adapteront au cadre proposé.
 Le district pourra regrouper 2 clubs. L'école de football du club X accueille l'école de football du club Y avec au minimum 2 catégories (si les effectifs sont importants séparer les U7/U9 et U11/U13).

Le club accueillant organise son plateau librement, avec la formule de son choix en s'appuyant sur le panel d'animations proposées (création d'affiches, déguisements, maquillages, chorégraphies, chansons...). Les accompagnateurs, joueurs et dirigeants pourront être habillés aux couleurs de leur club. L'interclubs a lieu sur l'après-midi ou sur la journée avec le repas pris en commun (enfants, éducateurs, parents). Les parents et accompagnateurs devront encourager leur équipe dans un climat de sportivité.

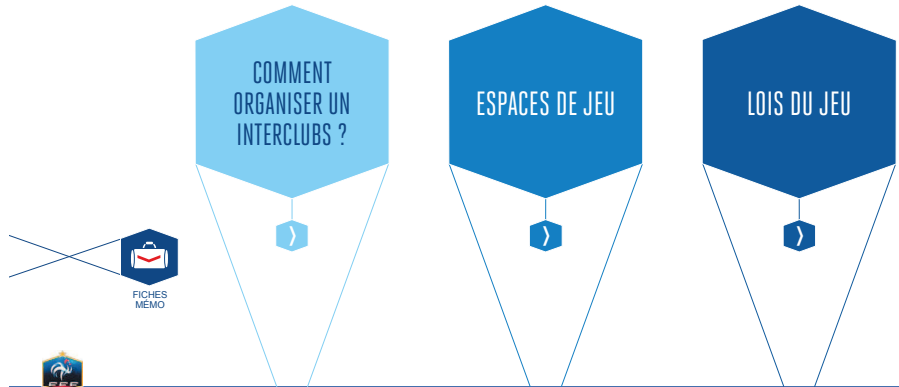
En fin de plateau, les parents apporteront et organiseront les goûters pour les petits et grands.

PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS DE L'INTERCLUBS U6 À U13

- R**assembler des clubs du même secteur voire inter-secteurs,
- E**changer et rencontrer les parents des différents clubs,
- S**'investir auprès des autres « familles » (arbitrage, supporters...),
- P**ermettre aux éducateurs d'organiser des activités différentes,
- E**ncourager les autres équipes,
- C**réer un moment d'échanges entre clubs,
- T**out le monde joue.



ORGANISATION DES « INTERCLUBS » U6 À U13



DÉROULEMENT TYPE D'UN INTERCLUBS

Rencontrer les clubs partenaires pour définir les effectifs et le programme
J-3 à J - 1
Convoquer tous les enfants
Informé et mobiliser les parents
Déterminer le responsable de l'organisation
Déterminer la personne responsable de l'accueil des équipes garçons et filles 😊
Prévoir un goûter par équipe
Prévoir un panneau d'affichage
Anticiper l'affectation des vestiaires, vestiaires pour les filles 😊
Prévoir le traçage et l'équipement des terrains
Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)

SUITE >

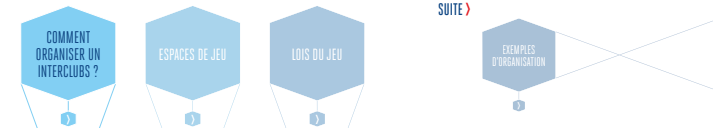


⚠ Attention aux spécificités féminines.

DÉROULEMENT TYPE D'UN INTERCLUBS

LE JOUR J
Vérifier traçage et équipement des aires de jeu
Prévoir une trousse de premiers secours
Accueillir les équipes avec un sourire :
<ul style="list-style-type: none"> > Indiquer les vestiaires > Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets) > Indiquer le terrain de jeu > Faire remplir la feuille de plateau
Prévoir un temps d'accueil et un stand pour les parents (café,...)
Prise parole de chaque responsable de clubs (présentation rapide du club) et/ou mot d'un élu
Prévoir jeux de 5 chasubles
Prévoir au moins 2 ballons par terrain
Constitution des équipes - possibilité de surclassement
Echauffement des équipes

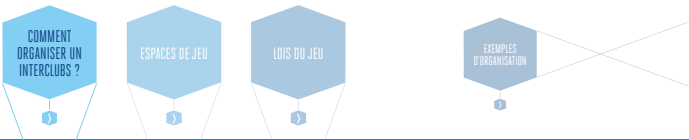
SUITE >



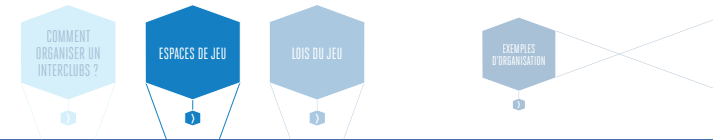
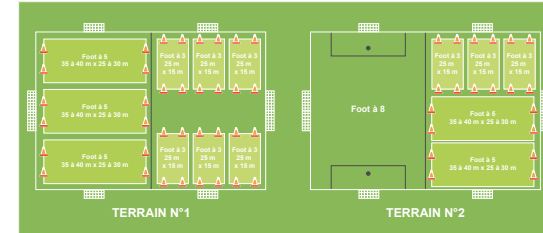


DÉROULEMENT TYPE D'UN INTERCLUBS

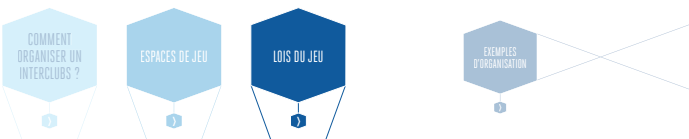
PENDANT LE RASSEMBLEMENT	APRÈS LE RASSEMBLEMENT
Présenter l'animation aux joueurs	Veiller au respect du protocole
Veiller au respect du protocole	Présentation par les enfants de leur production et/ou animation
Respecter les horaires - début et rotations	Accompagner les équipes au goûter Moment de partage pour les parents et accompagnateurs (table des produits du terroir,...)
Coordination et suivi des rencontres et des animations	Les clubs remplissent la fiche « Bilan » avant de la retourner au district
Limitier l'accès aux terrains aux seuls joueurs et éducateurs licenciés (maximum 2 par équipe)	Ranger les équipements sportifs



EXEMPLES D'ESPACES DE JEU



LOIS DU JEU EN FONCTION DE LA PRATIQUE CHOISIE ET DE LA CATÉGORIE D'ÂGE

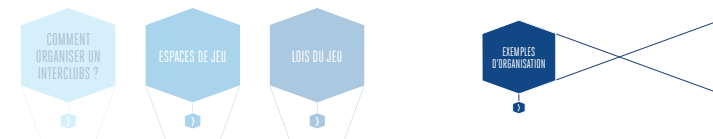


EXEMPLES D'ORGANISATION D'UN INTERCLUBS U11 À U13

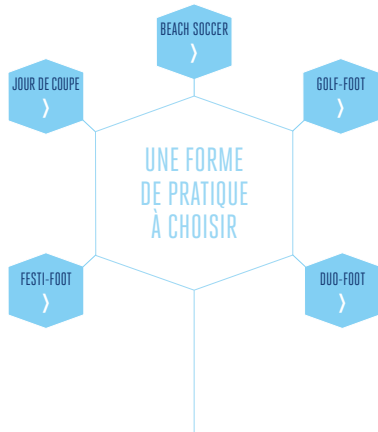
- Effectif :** U11 à U13
- Pratique :** 8 x 8
- Suppléments :** 0 si possible
- Nombre d'équipes :** 4 équipes U11
4 équipes U13
- Temps de jeu :** 3 x 16 minutes U11
3 x 20 minutes U13
- Espace de jeu :** Terrain football à 11
- Matériel :**
 - > Ballons T4
 - > Coupelles (pour sécuriser les aires de jeu)
 - > 36 cônes ou jalons
 - > 6 jeux de 5 chasubles
 - > 1 pharmacie

Horaires	Rotations	Terrains	
9 h 45	Accueil	½ Terrain 1	½ Terrain 2
10 h 15	Rotation 1	Rencontre 1 U11	Rencontre 1 U11
10 h 35	Rotation 2	Rencontre 1 U13	Rencontre 1 U13
10 h 55	Rotation 3	Rencontre 2 U11	Rencontre 2 U11
11 h 15	Rotation 4	Rencontre 2 U13	Rencontre 2 U13
11 h 35	Rotation 5	Rencontre 3 U11	Rencontre 3 U11
11 h 55	Rotation 6	Rencontre 3 U13	Rencontre 3 U13
12 h 15		Pique-nique et verre de l'amitié	


On peut imaginer un système de vagues pour que les équipes jouent un match sur deux. Dans les temps faibles, les équipes concernées pourront participer à un atelier éducatif.



« + 2 FOOT »



FESTI-FOOT

UN ÉCHAUFFEMENT*  15'	UN PROTOCOLE* Avant et après la rencontre  5'	RENCONTRES 4 C 4 À 5 C 5  60' max
--	---	--


 FICHE « ÊTRE CITOYEN DU FOOT »
 
 FIL ROUGE ÉDUCATIF
 
 FICHE « ATELIERS ÉDUCATIFS »
 



* Retrouvez tous nos contenus en cliquant sur « LES CONTENUS »


 VOIR LA VIDÉO DE PRÉSENTATION



VIDÉO FESTIFOOT : DÉCOUVREZ LE « FESTIFOOT » EN IMAGES !



PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS « FESTI-FOOT » U12/U13

- T**out le monde joue. Tout le monde est titulaire !
- O**ffrir un nombre de contacts joueur/ballon plus important,
- L**aisser jouer - besoin de communiquer avec mes partenaires,
- E**tre en permanence en position de marquer ou de protéger son but,
- R**éussir à maîtriser des phases de transitions,
- A**uto arbitrage,
- N**ourrir l'envie de jouer et d'entreprendre,
- C**hanger de repères et de postes,
- E**voluer à son niveau.



**« ENCOURAGER,
 VALORISER TOUS LES ENFANTS C'EST
 LES METTRE EN CONFIANCE !!! »**





ORGANISATION «FESTI-FOOT» U12/U13

COMMENT ORGANISER UN FESTI-FOOT ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU

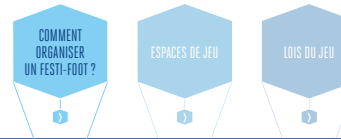


COMMENT ORGANISER UN FESTI-FOOT ?

Différentes formules sont possibles. A vous de composer votre menu.

- > 10 équipes : installer 5 terrains
- > 12 équipes : installer 6 terrains
- > 14 équipes : installer 7 terrains
- > 18 équipes : installer 9 terrains
- > 20 équipes : installer 10 terrains

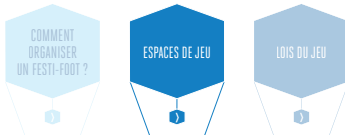
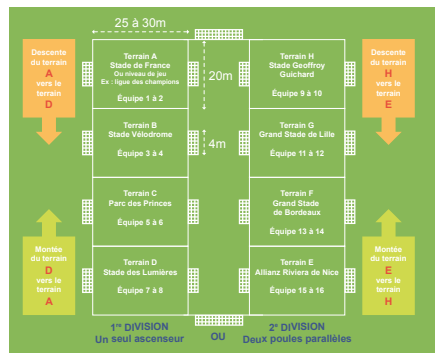
PARTIE FOOTBALL	
Un seul ascenseur (poule unique)	Deux ascenseurs (poule en parallèle)
<p>ROTATIONS :</p> <ul style="list-style-type: none"> > L'équipe qui gagne progresse du terrain H vers le terrain A > L'équipe qui perd du terrain A vers le terrain H <p>Exemple : Pour 16 équipes / Poule unique / Soit 8 séquences de 6'</p>	<p>ROTATIONS :</p> <p>1^{er} Temps : Identique formule ascenseur sur 4 séquences</p> <p>2^e Temps : Croisement des poules Les premiers se rencontrent sur un demi-terrain (1^{er} Division) et les autres sur un autre demi-terrain (2^e Division)</p>



ESPACES DE JEU

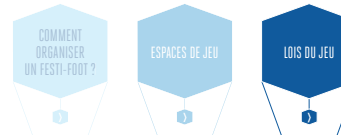
Matériel :

- Matérialiser les lignes du terrain avec des coupelles ou plots (obligatoire)
- > 32 plots ou jalons (buts),
 - > Quizz programme éducatif et animations football
 - > 2 ballons par terrain,
 - > Chasubles,
 - > Eau (prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets),
 - > Pharmacie.



LOIS DU JEU – AUTO ARBITRAGE

TERRAIN	Voir espace de jeu
BALLON	Ballon N°4
NOMBRE DE JOUEURS	5 x 5 ou 4 x 4 - Pas de remplaçant
SÉCURITÉ	Protège tibias obligatoires / Tacles interdits
TEMPS DE JEU	8 x 6 minutes / 60' Maximum
TOUCHE	Au pied au sol ou en conduite de balle au choix du joueur.
SORTIE DE BUT	A la main par le gardien dans son demi-terrain
HORS-JEU	Non



JOUR DE COUPE

INFORMATION PARENTS Philosophie « jour de coupe »

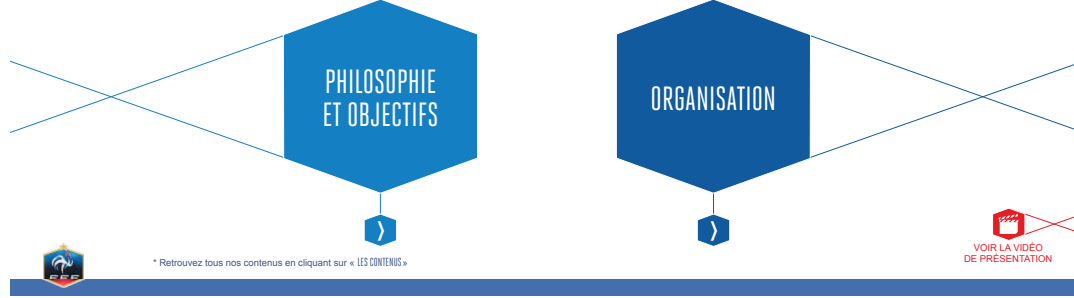
UN ÉCHAUFFEMENT 15'

UN PROTOCOLE Avant et après la rencontre 5'

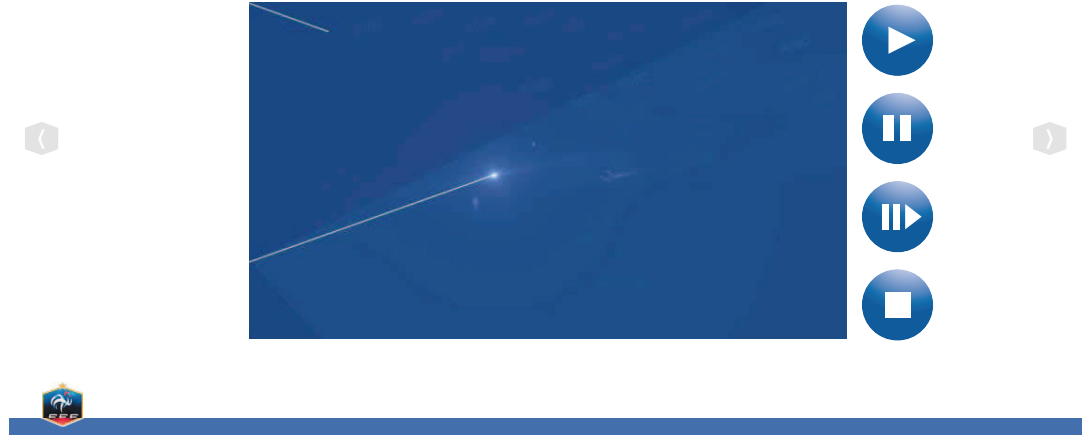
ÉPREUVE TECHNIQUE Coup de pied de réparation ou 1 c 1 (Argent chaque rencontre) 15'

2 OU 3 RENCONTRES 8 C 8 60' max

← FICHE « ÊTRE CITOYEN DU FOOT » ||||| FIL ROUGE ÉDUCATIF ||||| FICHE « ATELIERS ÉDUCATIFS » →



VIDÉO JOUR DE COUPE : DÉCOUVREZ LE « JOUR DE COUPE » EN IMAGES !

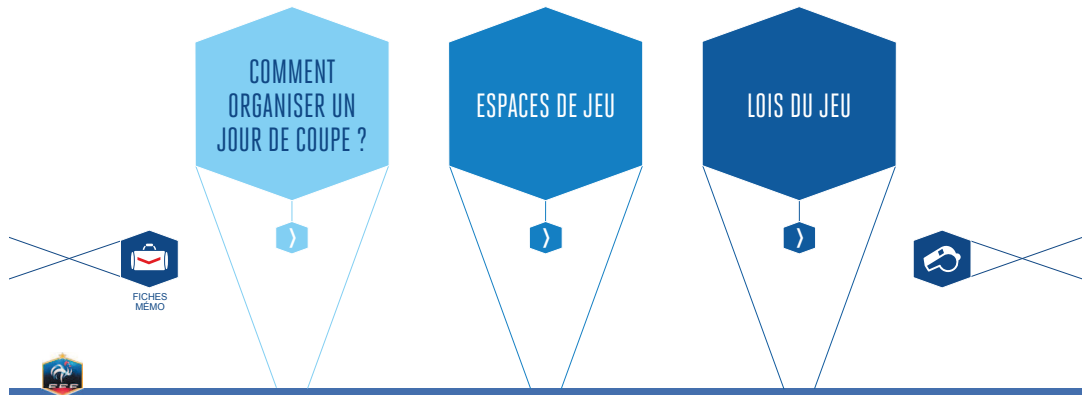


PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS « JOUR DE COUPE » U12/U13



- S**outenir ses coéquipiers,
- O**rganiser une autre forme de rassemblement,
- L**imiter l'impact de la défaite,
- I**nitier les gardiens et joueurs aux duels,
- D**évelopper la confiance en soi,
- A**pprendre à se dépasser dans le respect des règles,
- R**éussir à maîtriser ses émotions,
- I**ntroduire des rencontres à enjeu sans récompense,
- T**irer un coup de pied de réparation ou réaliser un 1 c 1,
- E**ncourager la prise d'initiative des joueurs.

ORGANISATION « JOUR DE COUPE » U12/U13





COMMENT ORGANISER UN JOUR DE COUPE ?

- > Différentes formules sont possibles.
- > Chaque rencontre est précédée d'une épreuve technique (coup de pied de réparation ou 1 c 1 avec le gardien). En cas de match nul, le résultat de la série sera déterminant.

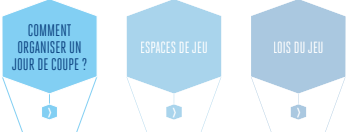
POUR COMMENCER

« Coup de pied de réparation »
« 1 c 1 après conduite »

FORMULE RENCONTRES AU CHOIX

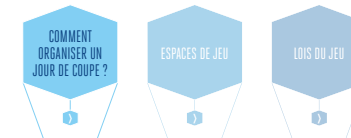
3 x 16 minutes	2 x 25 minutes
A x B C x D	A x B C x D
Vainqueur M1 x Perdant M2 Vainqueur M2 x Perdant M1	Vainqueurs Perdants
Vainqueur M1 x Vainqueur M2 Perdant M1 x Perdant M2	

Tous les joueurs doivent tirer au moins une fois dans la journée (minimum 4 par rencontre).
L'ordre des tireurs par rencontre est précisé en amont de la journée sur la fiche dédiée.



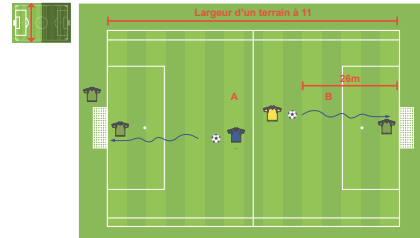
ORGANISATION DES COUPS DE PIED DE RÉPARATION

- > 4 tireurs par match,
- > Faire tirer tout le monde une fois lors du rassemblement,
- > Dont le gardien de but,
- > En cas d'égalité à la fin de la série un 5^e tireur s'avance...

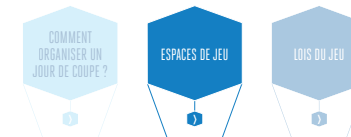
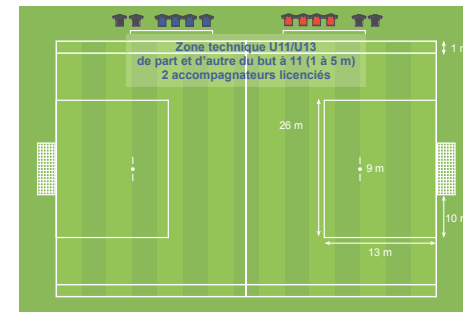


ORGANISATION DES 1 C 1 AVEC LES GARDIENS

- > Départ à 26 m du but - 6" pour tirer au but,
- > Si le ballon est remis en jeu par le poteau, la barre ou le gardien, possibilité de retirer dans la limite des 6".
- > Utiliser les deux buts. Départ simultané sur chacun des buts.
- > Faire passer tout le monde au moins une fois sur l'ensemble du rassemblement,
- > 4 joueurs par équipe participent,
- > En cas d'égalité à la fin de la série un 5^e joueur s'avance...



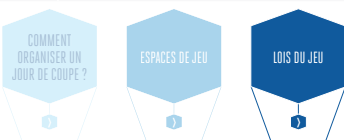
ESPACES DE JEU



LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

TERRAIN - BUTS - BALLONS	Voir espace de jeu Buts : 6 m x 2,10 m avec filets. (cf. annexe) - Ballon taille 4
NOMBRE DE JOUEURS	8 joueurs (7 + 1 GB). Nombre de remplaçants 0 à 4 - minimum 6 joueurs Chaque joueur doit démarrer 1 période 3 U11 autorisés par équipe. Pas de sous classement pour la pratique féminine 😊 Possibilité de rencontres spécifiques féminine avec moins de 8 joueuses
ÉQUIPEMENTS	Maillots dans le short Chaussettes relevées en dessous des genoux Protège-tibias obligatoires « Tip top » doivent être placés sous les chaussettes
TEMPS DE JEU	2 rencontres de 2 x 15' ou 3 rencontres de 20' (60 minutes maxi de rencontre par journée). Temps de jeu/joueur : mini 50% tendre vers 75%
COUP D'ENVOI	Interdit de marquer directement sur l'engagement Adversaires à 6 m

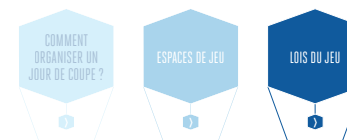
SUITE >



😊 Attention aux spécificités féminines.

LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

PRISE DE BALLE À LA MAIN DU GARDIEN SUR PASSE EN RETRAIT VOLONTAIRE D'UN PARTENAIRE	Interdit. Sinon CF Indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 m Mur autorisé à 6 m
RELANCE DU GARDIEN	Pas de frappe de volée, ou de ¼ volée Sinon CF indirect ramené perpendiculaire à la ligne des 13 m
COUP DE PIED DE BUT	À plus ou moins 1 m à droite ou à gauche du point de réparation Le ballon doit sortir de la surface pour que la remise en jeu soit valable. Tendre vers 100% des coups de pied de but joués par les gardiens (apprentissage)
TOUCHE	À la main
COUPS FRANCS	Directs ou indirects (règles du football à 11) - mur à 6 m
COUP DE PIED DE COIN	Au point de corner
COUP DE PIED DE RÉPARATION	À 9 m



HORS JEU

À partir de la ligne médiane. ½ terrain,

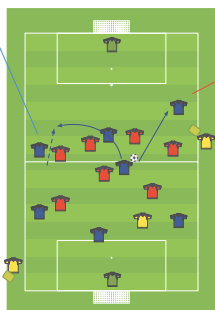
- > Le hors-jeu est jugé au départ du ballon,
- > Le receveur doit faire action de jeu,
- > Un joueur est en position de hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse que deux autres adversaires.

À noter : Pas de hors-jeu sur une touche ni sur une sortie de but.

PAS HORS JEU

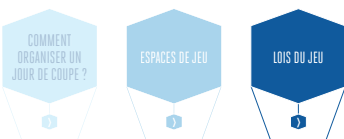
car au départ du ballon, 2 joueurs adverses sont présents entre le but adverse et moi

Annexes 1



HORS JEU

car je ne suis seul dans le camp adverse au départ du ballon



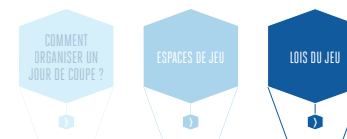
ANNEXES - U12/U13

Fixation des buts pour le football à 8 :

Il est rappelé que les « buts de football » doivent être conformes aux dispositions du Décret n°96-495 du 4 juin 1996, fixant les exigences de sécurité auxquelles celles-ci doivent répondre.

Traçage de la surface de réparation :

S'il n'est pas possible de tracer la surface sur l'ensemble des terrains, vous pouvez utiliser des coupelles pour matérialiser les quatre angles.





BEACH SOCCER

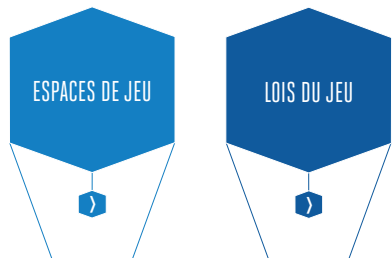
UN ÉCHAUFFEMENT* 15'

UN PROTOCOLE* Avant et après la rencontre 5'

MATCHS 5 C 5 3 x 10'

FICHE « ÊTRE CITOYEN DU FOOT » FIL ROUGE ÉDUCATIF FICHE « ATELIERS ÉDUCATIFS »

- S'amuser sur la plage,
- Offrir des sensations nouvelles,
- Laisser jouer,
- Encourager les prises d'initiatives,
- Initier à une nouvelle pratique,
- Laissez-vous tenter par le jeu de volée.

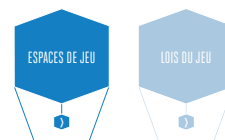
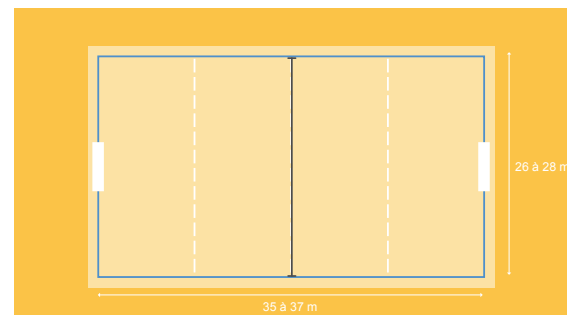


* Retrouvez tous nos contenus en cliquant sur « LES CONTENUS »



ESPACES DE JEU

(Adaptable en fonction de la catégorie et du nombre de joueurs par équipe)

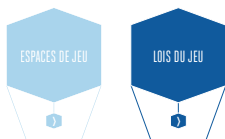


* Retrouvez tous nos contenus en cliquant sur « LES CONTENUS »



LOIS DU JEU – AUTO ARBITRAGE

TERRAIN	35 à 37 m (L) et 26 à 28 m (l) divisé en 2 parties - Adaptable
BALLON	Ballon spécifique Beach Soccer ou T4 traditionnel (sous gonflé)
NOMBRE DE JOUEURS	5 c 5 ou 6 c 6 dont les GB
TEMPS DE JEU	3 x 10 minutes
TOUCHE	À la main ou aux pieds
SORTIE DE BUT	À la main
HORS-JEU	Non



* Retrouvez tous nos contenus en cliquant sur « LES CONTENUS »



GOLF-FOOT

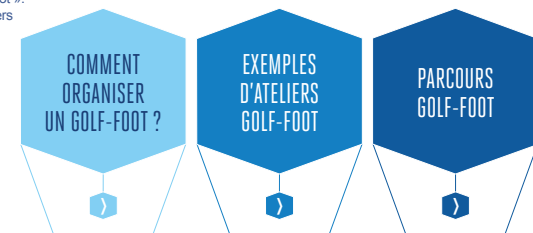
UN ÉCHAUFFEMENT* 15'

UN PROTOCOLE* Avant et après la rencontre 5'

GOLF-FOOT 50'

FICHE « ÊTRE CITOYEN DU FOOT » FIL ROUGE ÉDUCATIF FICHE « ATELIERS ÉDUCATIFS »

Possibilité d'associer cette forme de pratique Golf-Foot (8 ateliers) à un temps de jeu de type « Festi-Foot ». Pas d'obligation de mettre en place les 16 ateliers choisis parmi les propositions (minimum 8).



* Retrouvez tous nos contenus en cliquant sur « LES CONTENUS »

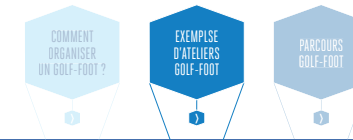
COMMENT ORGANISER UN GOLF-FOOT ?

- > Associer les joueurs par équipe (Binôme ou trio) et les positionner sur les différents ateliers.
- > Le ballon doit s'arrêter ou rebondir dans le cerceau « trou » pour passer au « trou » suivant.
- > Tous les cerceaux se situent à 10 m du départ.
- > Interdiction de retoucher son ballon avant immobilisation.
- > Si le ballon sort du parcours, reprise au début de l'atelier.
- > Entre deux ateliers, notez le nombre de contacts réalisés sur la carte récapitulative ci-jointe.
- > Après 10 essais, l'équipe avance à l'atelier suivant note 15 contacts sur ce passage.
- > L'équipe qui aura réalisé le moins de contacts sur l'ensemble du parcours (8 à 16 trous) sera déclarée vainqueur.



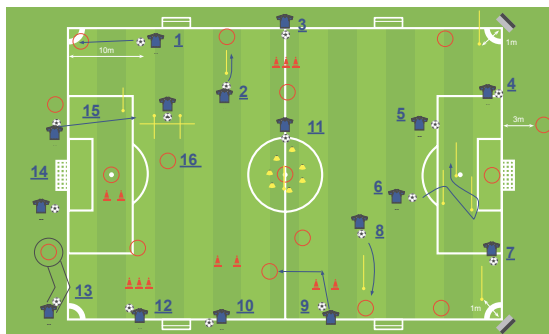
EXEMPLE D'ATELIERS GOLF-FOOT

TROU	ATELIERS GOLF-FOOT	RÉSULTATS	TROU	ATELIERS GOLF-FOOT	RÉSULTATS
1	Cerceau à 10 mètres		9	Passer le ballon entre les portes (1 m) pied gauche	
2	Passer derrière le jalon pied droit uniquement		10	Passer le ballon entre les portes (1 m) pied droit	
3	Eviter l'obstacle pied gauche		11	Escargot - Contourner les coupelles. Ballon sortie des limites = retour au départ	
4	Passer le ballon entre la planche et le jalon. Possibilité d'utiliser planche		12	Eviter l'obstacle pied droit	
5	Se rapprocher de la ligne puis faire rebondir le ballon dans un cerceau à 3 m		13	Ballon sortie des limites = retour au départ - zigzag	
6	Slalom entre les jalons. Interdiction de frapper deux fois de suite avec le même pied		14	Lober une zone au départ puis passer dans la porte	
7	Passer le ballon entre la planche et le jalon		15	Parcours : Contourner le jalon	
8	Passer derrière le jalon pied gauche uniquement		16	Parcours + passer le ballon au dessus de la haie (1 m)	



SCHEMA

PARCOURS GOLF-FOOT



DUO-FOOT

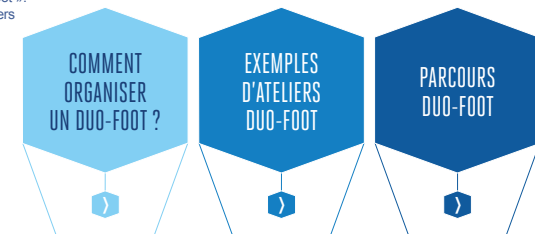


« FICHE « ÊTRE CITOYEN DU FOOT » » « FIL ROUGE ÉDUCATIF » « FICHE « ATELIERS ÉDUCATIFS » »

Possibilité d'associer cette forme de pratique Duo-Foot (8 ateliers) à un temps de jeu de type « Festi-Foot ». Pas d'obligation de mettre en place les 16 ateliers choisis parmi les propositions (minimum 8).



* Retrouvez tous nos contenus en cliquant sur « LES CONTENUS »





COMMENT ORGANISER UN DUO-FOOT ?

Associer les joueurs par paire ou trio et les positionner sur les différents ateliers.

Deux possibilités pour changer d'atelier :

- > Soit réaliser le contrat pour chacun des membres de l'équipe,
- > Soit effectuer X essais pour chaque membre de l'équipe (chiffres à déterminer par l'éducateur - exemple 15 essais).

Durée :

- > Défi au temps (ex : 10') ou au nombre de tours.
- 2^e tour changement de pied...

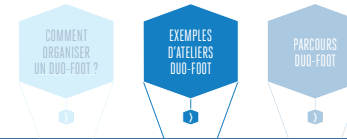
Organisation :

- > Prévoir le sens de rotation des équipes,
- > Possibilité d'ajouter ou de modifier les ateliers,
- > Adapter les objectifs au niveau des joueurs.



EXEMPLES D'ATELIERS DUO-FOOT

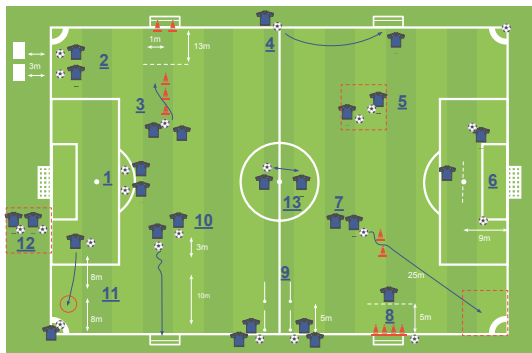
N°	ATELIERS DUO-FOOT	N°	ATELIERS DUO-FOOT
1	Frapper 5 ballons coup du pied depuis l'arc de cercle Marquer 3 buts sans rebond	7	Passe au sol dans le carré 5 X 5 m Le ballon doit s'arrêter
2	Réussir 3 louches à 3 mètres d'une poubelle	8	Reprise de la tête 3 x. Marquer sans toucher les plots
3	Conduite + plus tir de précision entre le but et le jalon avant les 13 m - 1 essai pied droit 1 essai pied gauche	9	12 contacts pour faire le double 8 1 essai pied droit + 1 essai pied gauche
4	3 corners directs - Rebond autorisé avant le but Varier l'angle de frappe au besoin	10	Jonglerie en mouvement passage entre les jalons + tir de volée. Marquer sans rebond
5	Jonglage 3 X 10 contacts pied droit dans le carré	11	Faire rebondir le ballon 3 x dans le cerceau sur rentrée de touche
6	3 buts sur 5 reprises de volée pied fort et 2/5 de l'autre pied suite à 1 passe main/pied	12	Jonglage 3 X 10 contacts pied gauche
		13	Jonglage 5 échanges de la tête par 2 + 1 X 10 contacts tête



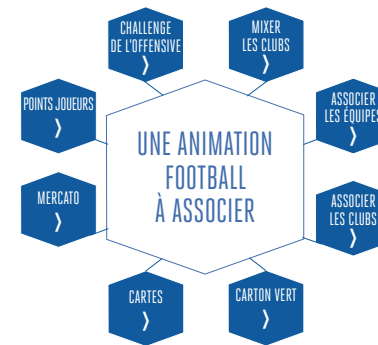
SCHEMA



PARCOURS DUO-FOOT



« + 2 FOOT »



CARTES AVANTAGES OU INCONVÉNIENTS

- > **OPTION 1 :**
Après chaque rencontre, l'équipe qui a perdu tire une carte avantage et l'équipe qui a gagné tire une carte handicap.
- > **OPTION 2 :**
Au cours de la rencontre, s'il y a plus de trois buts d'écart avant la moitié du temps de jeu, l'équipe qui est menée choisit de tirer une carte avantage pour elle ou inconvénient pour l'autre équipe.

« JE LES ANIME DE MANIÈRE LUDIQUE »



EXEMPLE DE CARTES — 1

EXEMPLES DE CARTES

AVANTAGES	INCONVÉNIENTS
Réduisez la taille de votre but de 1 mètre	Augmentez la taille de votre but de 1 mètre
Tu démarres avec deux buts d'avance	Choisi un joueur qui ne peut plus marquer
Tu démarres avec un but d'avance	Obligation de jouer en 2 touches minimum
L'équipe adverse doit défendre dans son camp	L'équipe adverse ne peut plus lobber (hauteur de hanche)
Le gardien ne peut prendre le ballon avec les mains	Un seul de vos joueurs peut marquer
Si égalité en fin de rencontre, vous avez gagné	Vous démarrez la rencontre avec -1
Si 3 corners, je marque 1 but	A chaque faute commise par votre équipe, vous écoutez d'un pénalty
Toutes les sorties du ballon sont pour nous	Toute l'équipe doit toucher le ballon avant de marquer
Les joueurs adverses ne peuvent pas parler	2 joueurs jouent main dans la main
Un but vaut double	Vous ne devez marquer qu'en une touche de balle
Deux joueurs de l'équipe adverse ne peuvent plus marquer	En cas d'égalité vous perdez la rencontre
Quand vous marquez, vous engagez de nouveau	Choisissez qui va garder le but de l'autre équipe
Si coup franc, vous avancez le ballon de 5 mètres	Vous jouez sans gardien
Vous pouvez jouer avec un joueur de plus	Obligation d'avoir un joueur par moitié de terrain
Vous avez le droit à deux gardiens	A chaque ballon perdu, l'équipe adverse à un coup franc
Deux joueurs de votre équipe sont inattaquables (comment défendre ?)	2 buts valent 1 but
Quand vous obtenez une touche, vous avez la possibilité de tirer un pénalty	Maximum deux passes en retrait par possession

MERCATO D'ÉTÉ ET MERCATO D'HIVER

- > A la fin des rencontres, les équipes qui viennent de se rencontrer choisissent un à deux joueurs de l'équipe adverse.

« JE LES ANIME DE MANIÈRE LUDIQUE »



POINTS JOUEURS

- Organisation :**
- > Chaque joueur reçoit un numéro de 1 à ...
 - > Les équipes sont formées à l'avance (voir tableau ci-après)
 - > Après chaque rencontre,
 - Les enfants reviennent voir le coach, qui note les points de ses joueurs
 - Les joueurs cumulent les points après chaque rencontre :
- Exemple de comptabilité de points :
- 7 points victoire par 3 buts d'écart - 5 points victoire - 3 points nul avec but
 - 2 points match nul sans but - 1 point défaite d'un but d'écart - 0 défaite
 - Avant de se réorienter vers le terrain suivant. La composition des équipes est modifiée à chaque rencontre selon le tableau ci après.
- > À la fin du plateau, quel sera le joueur qui aura marqué le plus de point ?

« JE LES ANIME DE MANIÈRE LUDIQUE »



EXEMPLE DE TABLEAUX — 1

ASSOCIER LES ÉQUIPES OU LES CLUBS

Organisation :

- > Associer deux (ou+) équipes d'un même club ou de clubs différents, d'une même catégorie ou non.
- > Possibilité d'échanger les éducateurs également pour renforcer l'association.

OPTION 1 :

- Les équipes additionnent leur score.

OPTION 2 :

- Les points gagnés par chacune des deux équipes sont additionnés.

« JE LES ANIME DE MANIÈRE LUDIQUE »



LE CARTON VERT

Objectif :

Encourager et valoriser les attitudes positives des joueurs sur le terrain.

Mise en place (club d'accueil) :

- > 1 carton vert maximum par rencontre et par équipe.
- > De 1 à 3 observateurs par équipe (éducateur, accompagnateur, parent,...) identifiés.

Valorisation :

- > A l'issue de la rencontre, concertation et désignation du ou des joueurs lauréats.
- > Remise sur le terrain ou au club house, en présence des joueurs.

Critères d'observation :

Attitude plus en lien avec l'une des 5 valeurs de la FFF :

PLAISIR / RESPECT / ENGAGEMENT / TOLÉRANCE / SOLIDARITÉ



PROTOCOLES

DÉFIS TECHNIQUES

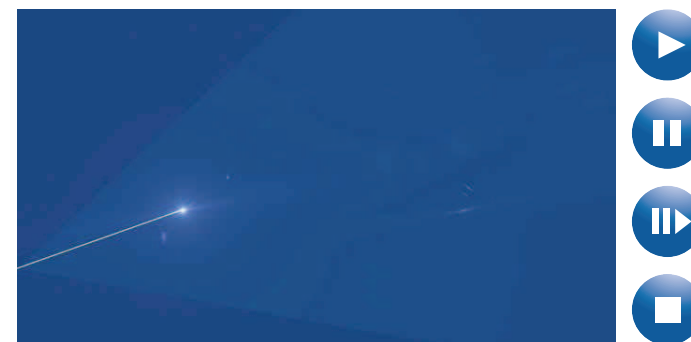
ECHAUFFEMENT

FIL ROUGE ÉDUCATIF

PROCÉDÉS D'APPRENTISSAGE

VOIR LA VIDÉO DE PRÉSENTATION

ÉCHAUFFEMENT / PROTOCOLES :
PROTOCOLES ET ÉCHAUFFEMENTS, ON VOUS DIT TOUT !



U12/U13

CALENDRIER DE LA SAISON U12/U13 | L'ENFANT AU CŒUR DU JEU | FORMES DE PRATIQUE | LES CONTENUS | RÔLE DE L'ENCADREMENT

PROTOCOLES

PROTOCOLE AVANT-MATCH

PAUSE COACHING

MI-TEMPS

PROTOCOLE APRES-MATCH 2 TEMPS

U12/U13

CALENDRIER DE LA SAISON U12/U13 | L'ENFANT AU CŒUR DU JEU | FORMES DE PRATIQUE | LES CONTENUS | RÔLE DE L'ENCADREMENT

PROTOCOLES > PROTOCOLE AVANT-MATCH (U12)

EXEMPLE DE PROTOCOLE D'AVANT MATCH U12/U13

Tirage au sort de 2 numéros : les joueurs des deux équipes portant ce numéro sont nommés pour effectuer le protocole.

Deux joueurs de chaque équipe s'avancent et prononcent une phrase en lien avec les valeurs de la FFF*.

Les deux équipes applaudissent et se mettent en place.

Accepter les erreurs des copains, des arbitres et des adversaires

Vouloir gagner mais dans le respect des règles du jeu

ZT 1

ZT 2

* LE PRETS
P laisir,
R espect,
E ngagement,
T olérance,
S olidarité.

PROTOCOLE AVANT-MATCH | PAUSE COACHING | MI-TEMPS | PROTOCOLE APRES-MATCH 2 TEMPS

ZT : Zone Technique
A : Arbitre
E : Entraîneur

FICHE « ARBITRAGE DES JEUNES »

U12/U13

CALENDRIER DE LA SAISON U12/U13 | L'ENFANT AU CŒUR DU JEU | FORMES DE PRATIQUE | LES CONTENUS | RÔLE DE L'ENCADREMENT

PROTOCOLES > PROTOCOLE AVANT-MATCH (U12)

EXEMPLE DE PROTOCOLE D'AVANT MATCH U12/U13

Les joueurs de chacune des équipes se placent en ligne avec les éducateurs et arbitres et font un « check ».

ZT 1

ZT 2

PROTOCOLE AVANT-MATCH | PAUSE COACHING | MI-TEMPS | PROTOCOLE APRES-MATCH 2 TEMPS

ZT : Zone Technique
A : Arbitre
E : Educateur

FICHE « ATELIERS ÉDUCATIFS »

U12/U13

CALENDRIER DE LA SAISON U12/U13 | L'ENFANT AU CŒUR DU JEU | FORMES DE PRATIQUE | LES CONTENUS | RÔLE DE L'ENCADREMENT

PROTOCOLES > LA PAUSE COACHING (U12)

LA PAUSE COACHING DES U13

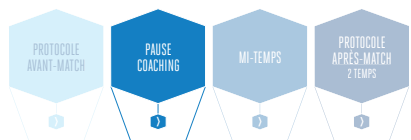
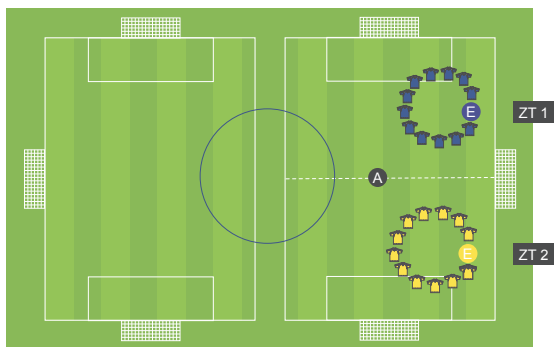
PAUSE	COACHING 1	COACHING 2
Quand ?	A la 15 ^{ème} minutes de jeu - Décision de l'arbitre	A la 45 ^{ème} minutes de jeu - Décision de l'arbitre
Durée ?	2 minutes	2 minutes
Où ?	Sur le terrain à l'angle des 13 mètres	Sur le terrain à l'angle des 13 mètres
Qui ?	Les joueurs et l'éducateur (max 2 adultes licenciés) - Demandez aux parents de rester à l'écart	
Les bonnes attitudes ?	Faire boire les enfants - Parler calmement et sans précipitation	
Les points importants ?	<ul style="list-style-type: none"> En lien avec la causerie d'avant match R ressortir un point positif Revenir sur un point du jeu off ou déf Faire les rotations si nécessaires Conclure par un élément positif et des encouragements 	<ul style="list-style-type: none"> En lien avec la mi-temps. R ressortir un point positif, Revenir sur un point du jeu off ou déf Faire les rotations si nécessaires Conclure par un élément positif et des encouragements
Sur quels éléments rebondir ? Se limiter à 1 point	<ul style="list-style-type: none"> Est-on bien organisé ? Par rapport au système de jeu Les choses que l'on voulait faire off et déf ? Celles que l'on a bien réalisées off et déf ? 	<ul style="list-style-type: none"> Est-on bien organisé ? Par rapport au système de jeu Les choses que l'on voulait faire off et déf ? Celles que l'on a bien réalisées off et déf ?
Durée ?	Engagement au centre du terrain par l'équipe qui n'avait pas donné le coup d'envoi de la mi-temps	

PROTOCOLE AVANT-MATCH | PAUSE COACHING | MI-TEMPS | PROTOCOLE APRES-MATCH 2 TEMPS

DISPOSITIF



DISPOSITIF PAUSE COACHING

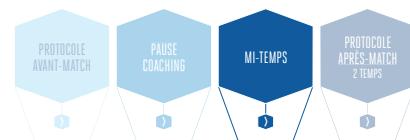


ZT : Zone Technique
A : Arbitre
E : Educateur



LA MI-TEMPS DES U13

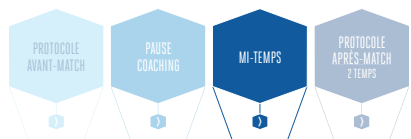
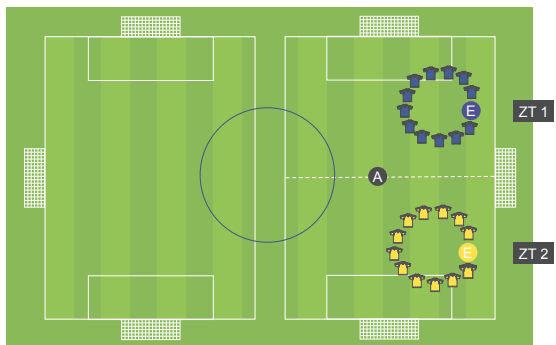
PAUSE	MI-TEMPS
Durée ?	10 minutes
Où ?	Sur le terrain ou aux vestiaires
Qui ?	Les joueurs et l'éducateur (max 2 adultes licenciés)
Les bonnes attitudes ?	Faire boire les enfants Parler calmement et sans précipitation
Les points importants ?	Se calmer Revenir sur les principes de jeu. Donner la parole aux enfants. • Est-on bien organisé ? Par rapport au système de jeu • Les choses que l'on voulait faire ? Celles que l'on a bien réalisées ? • Se limiter à un point offensif et un point défensif Positif et valider les objectifs de la seconde période ou rencontre. Faire les rotations nécessaires. Encourager.
Sur quels éléments rebondir ? Se limiter à 1 point	Les phases de jeu : Mon équipe a la ballon, mon équipe n'a pas la ballon et les transitions. Principes de jeu : Occupation du terrain... Intentions de jeu : Privilégier les attitudes positives, les initiatives de vos joueurs dans le jeu



DISPOSITIF



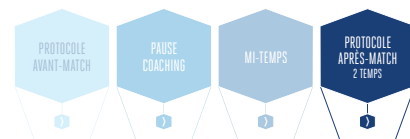
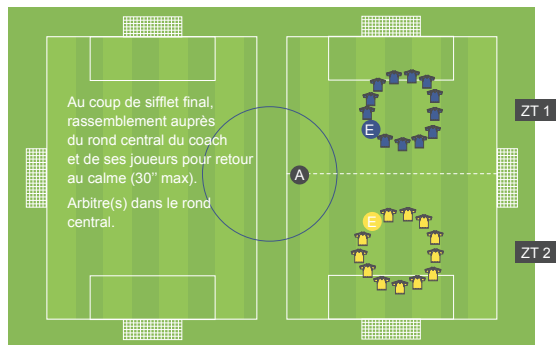
DISPOSITIF MI-TEMPS



ZT : Zone Technique
A : Arbitre
E : Entraîneur



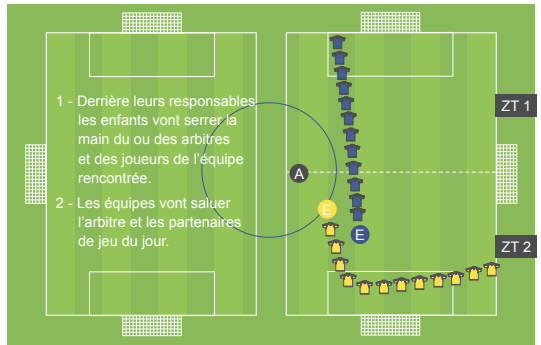
PROTOCOLE APRES-MATCH U12/U13 1ER TEMPS



ZT : Zone Technique
A : Arbitre
E : Educateur

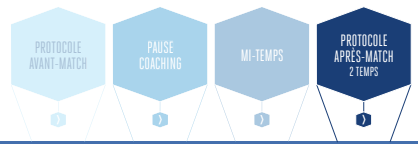


PROTOCOLE APRÈS-MATCH U12/U13 2^{ÈME} TEMPS



- 1 - Derrière leurs responsables, les enfants vont serrer la main du ou des arbitres et des joueurs de l'équipe rencontrée.
- 2 - Les équipes vont saluer l'arbitre et les partenaires de jeu du jour.

« HUMBLES ET RESPECTUEUX DANS LA VICTOIRE ET CALMES ET UNIS DANS LA DÉFAITE !! »



ZT : Zone Technique
A : Arbitre
E : Entraîneur



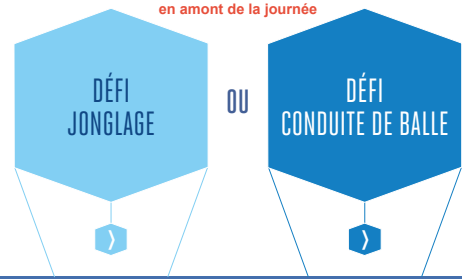
DÉFIS TECHNIQUES

Objectifs :

ENCORE PLUS VITE, ENCORE PLUS FORT....

- > Continuer d'améliorer la maîtrise technique individuelle.
- > Finaliser l'échauffement ou le débiter.
- > Vivre une rencontre amicale face à un autre jeune.

Forme de défi déterminé en amont de la journée



LE DÉFI JONGLAGE

1

A réaliser avant chaque critérium, sous forme de défi :

- > 1 jeune face à 1 autre par numéro ou par niveau.

2

Comptage des jonglages :

- > Par le joueur en attente.
- > Résultats inscrits sur la feuille de rencontre par l'arbitre ou l'éducateur avant le coup d'envoi.
- > Possibilité de réaliser un suivi de la progression des enfants en U13 par niveau et par période (commission district par exemple).

3

Privilégier des Défis au temps :

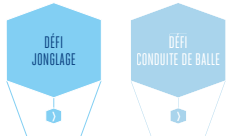
- > Les joueurs essaient d'atteindre l'objectif pendant 3' par rubrique (PD, PG, ...).
- > Le temps est géré par le responsable.

4

Objectifs évolutifs d'une période à l'autre :

- > Pied fort + tête (période 1/2).
- > Pied droit et pied gauche (période 2/3).
- > Alterné et tête (période 4/5).
- > Autres possibilités selon les niveaux et les territoires :

Objectifs	Pied droit	Pied gauche	Tête	Alterné PDI/PG	En mouvement
U13	50	50	50	50	20 m en AJR
U12	50	50	30	30	20 m



DISPOSITIF DÉFI JONGLAGE

5

Organisation :

- > 1 ballon pour 2 ou 12 ballons par terrain.
- > 1 feuille de jongleries.
- > 1 chronomètre.
- > 1 terrain football à 8.

6

Départs :

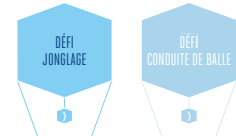
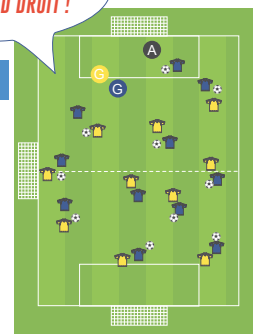
- > Au pied sauf pour la tête.
- > Adaptations possibles selon les niveaux et les territoires.

7

Rattrapage :

- > Aucun rattrapage.
- > Possibilité de moduler selon les niveaux et les territoires.

LES BLEUS, C'EST PARTI POUR 1'30 PIED DROIT !



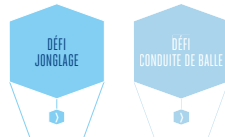


DÉFI JONGLAGE : EXEMPLES

Est déclarée vainqueur :
L'équipe qui a remporté le plus de défis.

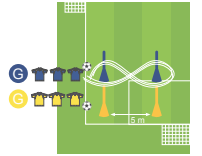
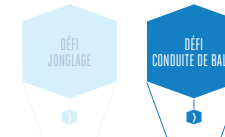
- > **Exemple 1 :**
L'équipe A remporte 7 défis à 5 contre l'équipe B. L'équipe A est déclarée vainqueur.
- > **Exemple 2 :**
L'équipe A est venue à 12 joueurs et l'équipe B à 10 joueurs seulement. Le défi s'organise comme indiqué ci-dessus. Les joueurs porteurs des n°11 et 12 pour l'équipe A jonglent ensemble et rapportent 1 point chacun à leur équipe.
- > **Exemple 3 :**
L'équipe A remporte 6 défis comme l'équipe B. Dans ce cas, l'équipe victorieuse sera celle ayant réalisé le plus grand total de contacts. A = 310 et B = 338. L'équipe B l'emporte ici.

- > **Exemple 4 :**
L'équipe A remporte 6 défis comme l'équipe B. Le total de chacune des équipes est identique : A = 310 et B = 310. Le total est alors recalculé en ne retenant que les 8 meilleures performances de chaque équipe. Dans le cas où les deux équipes seraient encore à égalité, comparaison sera effectuée entre les deux 10^{èmes}, puis les deux 11^{èmes}.
- > **Exemple 5 :**
L'équipe A et l'équipe B ont réalisé le maximum de contacts pour chacun de leurs 12 joueuses / joueurs. Dans ce cas les deux équipes seront déclarées victorieuses.



LE DÉFI CONDUITE DE BALLE - « LE DOUBLE 8 »

- A réaliser avant chaque critérium, sous forme de défi :**
 - > 1 jeune en duel avec 1 autre jeune par numéro ou par niveau.
 - > 1 atelier pour 3-4 joueurs.
 - > Prévoir 3-4 ateliers soit 12 à 16 coupelles ou jalons.
- Comptage des jonglages :**
 - > Un point par duel remporté ou par relais victorieux - Qui sera le plus rapide ?
 - > Le joueur qui remporte son défi donne un point à son équipe.
 - > L'équipe qui a remporté le plus de duels gagnés le défi (case à compléter sur la feuille de rencontre par l'arbitre ou l'éducateur avant le coup d'envoi).
- Nombre de passages :**
 - > 3 à 5.
 - > Combien de victoires sur 3 à 5 courses.
- Consignes évolutives d'une course à l'autre :**
 - A - Pied droit uniquement.
 - B - Pied gauche uniquement.
 - C - Uniquement de l'intérieur des pieds.
 - D - Uniquement de l'extérieur des pieds.
 - E - Libre ...



ÉCHAUFFEMENT

Objectifs :
> Proposer un cadre de préparation d'avant-match (technique, tactique, physique et mental).
> Mise en train des joueurs avec le ballon.

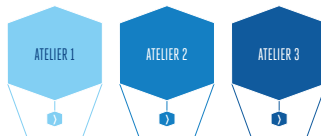
Durée : 15' à 20'

Proposition :

- > Passe et suit + éducatifs avec le gardien - ATELIER 1 5'
- > Par 5 ou 6 - jeu à 3 - ATELIER 2 5'
- > Par 5 ou 6 avec ballon - conservation - ATELIER 3 5'
- > Libre 5'

- Pensez à l'hydratation (bidon individuel).
- Tendre vers une gestion en autonomie de cette mise en train par les joueurs (regard vigilant de l'éducateur).

Matériel :
> 5 chasubles
> 8 coupelles
> 4 ballons



PRÉCONISATION :
PÉRIODE D'APPRENTISSAGE AU TRAVERS D'EXERCICES À TRAVAILLER LORS DES SÉANCES.



EXEMPLE D'ÉCHAUFFEMENT - ATELIER 1

Travail technique + éducatifs 5' Passe et suit - contrôles obligatoires

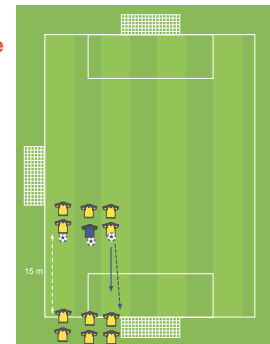
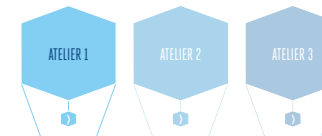
- > 1 - Pied droit
- > 2 - Pied gauche
- > 3 - Intérieur
- > 4 - Extérieur
- > 5 - Prise de balle d'un pied passe de l'autre

Le gardien peut réaliser des prises de balle à la main et passer (relances) à la main.

Réaliser des éducatifs après la passe pour rejoindre la colonne opposée :

- > a - Mouvements de bras - croisés
- > b - Mouvements de bras - haut et bas
- > c - Montées de genoux
- > d - Talons fesses
- > e - Pas chassés
- > f - Ouverture de hanche
- > g - Fermeture de hanche
- > h - Course arrière

Répéter plusieurs fois chaque mouvement.





EXEMPLE D'ÉCHAUFFEMENT - ATELIER 2

Travail technique 5'

Jeu à 3

Situation 1

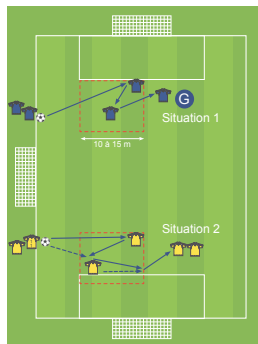
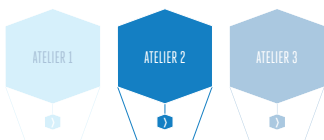
- 1 - Je cherche le joueur le plus loin dans le carré
- 2 - Celui-ci joue de face sur son coéquipier
- 3 - Qui s'est orienté pour pouvoir donner au joueur en attente dans la colonne opposée
- 4 - Chaque joueur suit son ballon

Situation 2

- a - Idem situation 1 mais le joueur le plus loin remise de face sur le passeur qui a suivi son ballon
- b - Le second dans le carré effectue un appel de balle vers l'avant pour recevoir le ballon
- c - Donner au joueur en attente dans la colonne opposée
- d - Chaque joueur suit son ballon

Situation 3

Au choix les joueurs réalisent la situation 1 ou 2



EXEMPLE D'ÉCHAUFFEMENT - ATELIER 3

Travail technique collectif 5'

Conservation en deux touches minimum

Opposition entre les deux équipes.

Consignes :

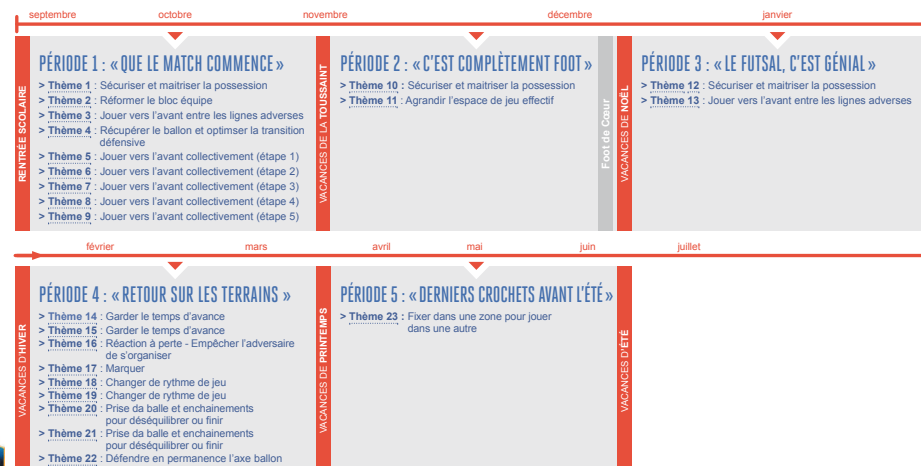
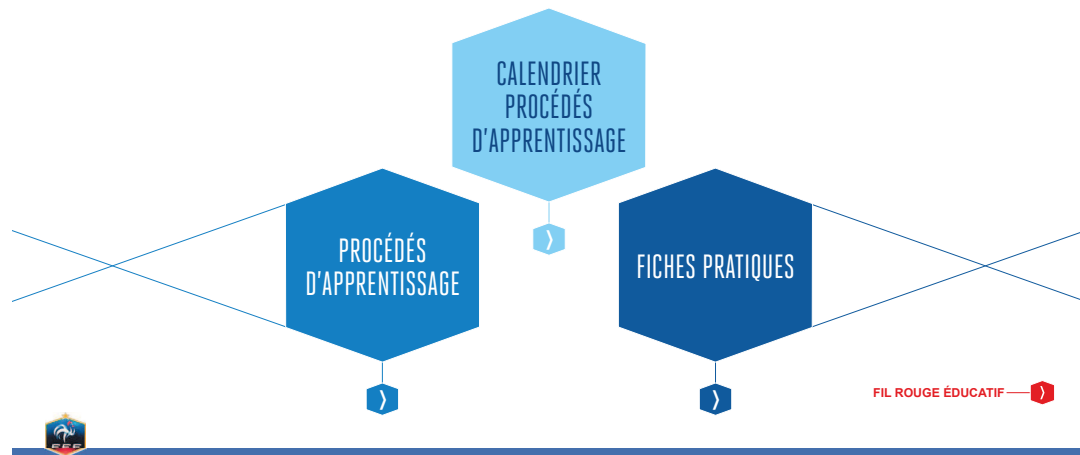
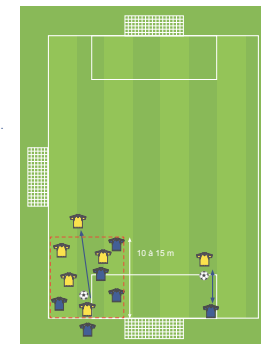
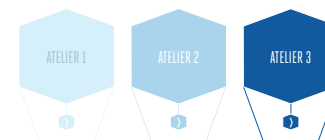
- 1 - Ballon au sol.
- 2 - Le ballon ne doit jamais s'arrêter.
- 3 - Chercher un appui extérieur puis l'autre.

Variantes :

- a - Interdiction de remettre au passeur.
- b - Valoriser si tous les joueurs ont touché le ballon.
- c - Mettre un joker ou intégrer un appui.

Le gardien :

Un ou deux partenaires lui adressent à la main le ballon sur lui.
Répétitions de prises de balle au sol, mi-haute et haute, suivies d'une relance à la main puis au pied.



THÈME 1 : SÉCURISER ET MAÎTRISER LA POSSESSION

OBJECTIF : TROUVER SON PARTENAIRE

PÉRIODE 1		
SEPTEMBRE > TOUSSAINT		
On a le ballon	Conservier / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
L 30m x l 30m L = Longueur • l = largeur	6 X 6 X
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
4 X 8 X 4 X 0 X 6/6 X	15' à 20' DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★☆☆☆

SCHÉMA

> Conduite de balle
> Déplacement du joueur sans ballon
> Passe courte
> Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Conservation du ballon. Les bleus jouent avec leurs appuis fixes (pouvant se déplacer dans leur zone). Les rouges tentent de récupérer puis de conserver avec leurs appuis. Jeu libre.

BUTS

Etre capable de conserver collectivement le ballon. Répéter les passes d'un appui vers l'autre. Marquer 1 point quand on touche les 2 appuis.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> Si nombre impair, possibilité de rajouter un joker dans le jeu Si moins de joueurs, les appuis sont neutres 	<ul style="list-style-type: none"> Jeu au sol obligatoire Obligation de jouer en deux touches de balle minimum 	<ul style="list-style-type: none"> Active Laisser jouer / Observer / Questionner 	<ul style="list-style-type: none"> Prendre et donner en mouvement L'enchaînement des transitions (off vers def et def vers off) - Voir avant de recevoir, Communiquer (déplacements, changement de rythme, parole...)

THÈME 3 : RÉCUPÉRER LE BALLON EN BLOC

OBJECTIF : FERMER LES ESPACES

PÉRIODE 1		
SEPTEMBRE > TOUSSAINT		
On a le ballon	Conservier / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
L 30m x l 30m L = Longueur • l = largeur	6 X 6 X
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
5 X 24 X 4 X 0 X 6/6 X	12' à 15' séquences de 4' DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★☆☆☆

SCHÉMA

> Conduite de balle
> Déplacement du joueur sans ballon
> Passe courte
> Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Les rouges doivent empêcher la transmission du ballon au joueur placé au centre du cercle. Les bleus doivent attendre leur coéquipier au centre du cercle au moyen d'une passe. Faire des séquences de 4 minutes.

BUTS

1 passe au bleu au centre du cercle = 1 point
Si les rouges récupèrent le ballon, ils doivent le stopper dans 1 des angles du terrain.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> Possibilité de faire du 3 c 4 	<ul style="list-style-type: none"> Jeu au sol obligatoire Jeu aérien autorisé Variation la taille du cercle 	<ul style="list-style-type: none"> Active Laisser jouer / Observer / Questionner 	<ul style="list-style-type: none"> Réduire les angles de passe Couvrir son partenaire Communiquer

THÈME 4 : DÉFENDRE EN PERMANENCE L'AXE BALLON BUT

OBJECTIF : DÉFENDRE HAUT

PÉRIODE 1		
SEPTEMBRE > TOUSSAINT		
On a le ballon	Conservier / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
L 15m x l 30m L = Longueur • l = largeur	4 X 5 X 1 X
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
4X 14 X 5 X 0 X 4/4 X	12' à 15' DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★☆☆☆

SCHÉMA

> Conduite de balle
> Déplacement du joueur sans ballon
> Passe courte
> Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Les bleus ont 15' pour aller marquer en 1 c 1. Les rouges doivent les empêcher et mettre le ballon dans une des portes à la récupération.

BUTS

Pour les attaquants : marquer = 1 point
Pour les défenseurs : récupérer le ballon et le passer dans une des portes = 1 point.

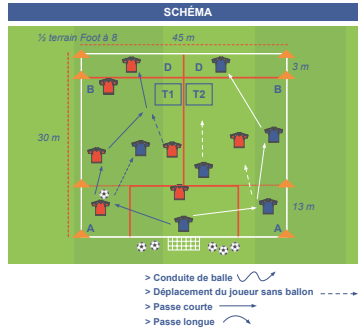
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
	<ul style="list-style-type: none"> Autoriser un 2^{ème} attaquant Autoriser un 2^{ème} défenseur Instaurer la règle du hors-jeu Récupération haute (après ligne des pointillés) compte double 	<ul style="list-style-type: none"> Active Laisser jouer / Observer / Questionner 	<ul style="list-style-type: none"> Ne pas se faire éliminer Accepter de reculer pour mieux défendre Jouer à distance (ni trop près, ni trop loin) L'enchaînement des transitions (def vers off) Bien analyser le ou les déplacements des attaquants Communiquer à deux défenseurs

THÈME 5 : JOUER VERS L'AVANT COLLECTIVEMENT (ETAPE 1)

SITUATION U12/U13

PÉRIODE 1		
VACANCES SEPTEMBRE > VACANCES OCTOBRE		
On a le ballon	Conservier / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION	
ESPACE	EFFECTIF
L 45m x l 30m L = Longueur • l = largeur	5 à 7 X 5 à 7 X 1 X
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
0 X 10 X 5-7/5-7 X	18 X 0 X 20'
	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ
	★★★★★



DÉROULEMENT	
CONSIGNES	
Ballons aux capitaines (zone D). 2 terrains T1 / T2 (indépendants). Relance du GB dans la zone A (en alternance). Pour progresser le joueur en A doit obligatoirement faire une passe en zone B et apporter le surnombre en zone B (3 c 1). Zone A : joueurs inattaquables Zone B : jeu libre	
BUTS	
1 point : transmettre le ballon au capitaine de son équipe en zone D. 1 point : transmettre le ballon à après récupération du ballon de la part du défenseur + tr.	

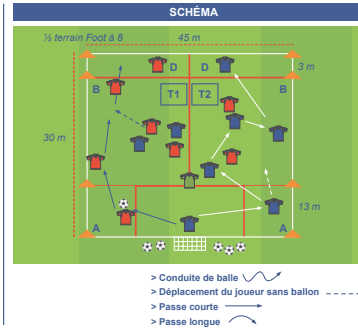
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• Voir variantes	• Le joueur en A peut progresser en passe ou en conduite de balle en B. • Le défenseur peut rentrer en zone A lorsque celui-ci maîtrise le ballon.	• Active • Faire répéter l'action / Questionner / Orienter	• Joueur en zone A : être orienté / prendre l'info • En zone, B démarquage / occupation de l'espace

THÈME 6 : JOUER VERS L'AVANT COLLECTIVEMENT (ETAPE 2)

SITUATION U12/U13

PÉRIODE 1		
VACANCES SEPTEMBRE > VACANCES OCTOBRE		
On a le ballon	Conservier / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION	
ESPACE	EFFECTIF
L 45m x l 30m L = Longueur • l = largeur	5 à 7 X 5 à 7 X 1 X
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
0 X 10 X 5-7/5-7 X	18 X 0 X 20'
	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ
	★★★★★



DÉROULEMENT	
CONSIGNES	
Ballons aux capitaines (zone D). 2 terrains T1 / T2 (indépendants). Relance du GB dans la zone A (en alternance). Pour progresser le joueur en A doit obligatoirement faire une passe en zone B et apporter le surnombre en zone B (3 c 1). Zone A : joueurs inattaquables Zone B : jeu libre	
BUTS	
1 point : transmettre le ballon au capitaine de son équipe en zone D. 1 point : transmettre le ballon à après récupération du ballon de la part du défenseur + tr.	

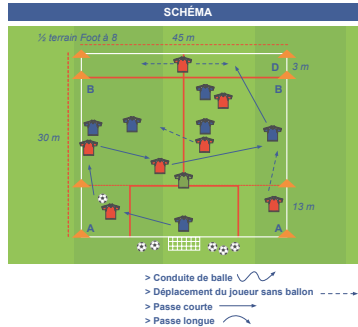
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• Voir variantes	• Le joueur en A peut progresser en passe ou en conduite de balle en B. • Le défenseur peut rentrer en zone A lorsque celui-ci maîtrise le ballon	• Active • Faire répéter l'action / Questionner / Orienter	• Joueur en zone A : être orienté / prendre l'info • En zone, B démarquage / occupation de l'espace

THÈME 7 : JOUER VERS L'AVANT COLLECTIVEMENT (ETAPE 3)

SITUATION U12/U13

PÉRIODE 1		
VACANCES SEPTEMBRE > VACANCES OCTOBRE		
On a le ballon	Conservier / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION	
ESPACE	EFFECTIF
L 45m x l 30m L = Longueur • l = largeur	5 à 7 X 5 à 7 X 1 X
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
0 X 10 X 5-7/5-7 X	18 X 0 X 20'
	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ
	★★★★★



DÉROULEMENT	
CONSIGNES	
Ballons aux capitaines (zone D). Relance du GB dans la zone A (Ga/Dr). 2 / zone B - libres dans les 2 zones B. Pour progresser le joueur en A doit obligatoirement faire une passe en zone B et apporter le surnombre. Zone A : zone protégée puis libre (défenseur peuvent être en zone A quand le GB est en possession du ballon).	
BUTS	
1 point : transmettre le ballon au capitaine de son équipe en zone D. 1 point : transmettre le ballon à après récupération du ballon de la part du défenseur + tr.	

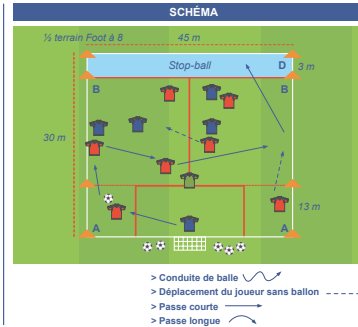
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• Adaptation en fonction du niveau : joueurs en zone A sont inattaquables	• Zone A « libre » : défenseur peuvent être en zone A quand le GB est en possession du ballon donc possibilité pour le GB de jouer dans l'une des 2 zones B	• Active • Faire répéter l'action / Questionner / Orienter	• Joueur en zone A : être orienté / prendre l'info • En zone, B démarquage / occupation de l'espace

THÈME 8 : JOUER VERS L'AVANT COLLECTIVEMENT (ETAPE 4)

SITUATION U12/U13

PÉRIODE 1		
VACANCES SEPTEMBRE > VACANCES OCTOBRE		
On a le ballon	Conservier / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION	
ESPACE	EFFECTIF
L 45m x l 30m L = Longueur • l = largeur	5 à 7 X 5 à 7 X 1 X
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
0 X 10 X 5-7/5-7 X	18 X 0 X 20'
	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ
	★★★★★



DÉROULEMENT	
CONSIGNES	
Stop-ball (zone D). Relance du GB dans la zone A (Ga/Dr). 2 / zone B - libres dans les 2 zones B. Pour progresser le joueur en A doit obligatoirement faire une passe en zone B et apporter le surnombre. Zone A : zone protégée puis libre (défenseur peuvent être en zone A quand le GB est en possession du ballon).	
BUTS	
1 point : transmettre le ballon au capitaine de son équipe en zone D. 1 point : transmettre le ballon à après récupération du ballon de la part du défenseur + tr.	

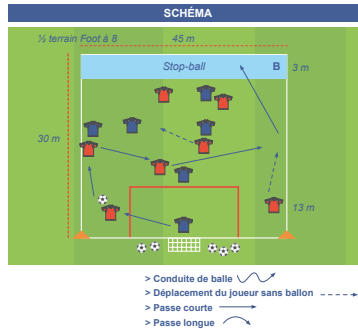
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• Adaptation en fonction du niveau : joueurs en zone A sont inattaquables	• Zone A « libre » : défenseur peuvent être en zone A quand le GB est en possession du ballon donc possibilité pour le GB de jouer dans l'une des 2 zones B	• Active • Faire répéter l'action / Questionner / Orienter	• Joueur en zone A : être orienté / prendre l'info • En zone, B démarquage / occupation de l'espace

THÈME 9 : JOUER VERS L'AVANT COLLECTIVEMENT (ETAPE 5)

PÉRIODE 1		
On a le ballon	Conservier / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
L 45m x l 30m L = Longueur • l = largeur	5 à 7 X 5 à 7 X 1 X
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
0 X 10 X 10 X 5-7 X	20' DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★★★★



SITUATION U12/U13

DÉROULEMENT
CONSIGNES
Stop-ball (zone D) après relance du GB. 8 c 5 jeu libre.
BUTS
1 point : stop-ligne en zone D. 1 point : marquer dans le but.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• Adaptation en fonction du niveau : zone protégée aux 13 m	• 8 c 6	• Active • Faire répéter l'action Questionner / Orienter	• Joueur en zone A : être orienté / prendre l'info • En zone, B démarquage / occupation de l'espace

THÈME 10 : MARQUER

OBJECTIF : UTILISATION DU 2 C 1 SUR LE CÔTÉ

PÉRIODE 2		
On a le ballon	Conservier / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
L 40m x l 40m L = Longueur • l = largeur	5 X 5 X 2 X
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
0 X 4 X 5/5 X	12' à 15' DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★★★★



JEU U12/U13

DÉROULEMENT
CONSIGNES
Avoir au moins 1 joueur par équipe et par zone. À la récupération du ballon, obligation de jouer sur un des deux côtés sauf si la récupération a lieu dans la surface. Interdiction de défendre dans les 13 m avant l'entrée du ballon. Hors jeu dans les 13 derniers mètres.
BUTS
Etre capable de déséquilibrer à 2 c 1 sur un côté et de centrer. 2 points pour un but marqué sur centre.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
	• Obligation de réaliser une passe minimum entre les deux joueurs de couleur • Lors d'un centre, un attaquant de la zone opposée peut rentrer	• Active • Faire répéter / Questionner / Orienter	• Combiner à deux sur un côté • Synchronisation des courses entre le porteur et le nom porteur du ballon • Fixer le défenseur

THÈME 11 : GESTION DU 2 C 1 SUR LE CÔTÉ

PÉRIODE 2		
On a le ballon	Conservier / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
L 40m x l 40m L = Longueur • l = largeur	5 X 6 X 1 X
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
0 X 4 X 6/5 X	12' à 15' DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★★★★



SITUATION U12/U13

DÉROULEMENT
CONSIGNES
Le joueur bleu relance alternativement à droite et à gauche sur les joueurs de couleur. A 2 c 1 éliminer le défenseur et tirer ou centrer. Le défenseur ne peut défendre derrière les pointillés avant l'entrée du ballon.
BUTS
1 but = 1 point Pour les défenseurs : à la récupération, trouver le partenaire en appui.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• Possibilité de travailler avec les mêmes joueurs d'abord à droite, puis à gauche	• Réduire le temps (ou nombre de touches ou de passes) avant le centre ligne pointillé • Lors d'un centre un attaquant de la zone opposée peut rentrer • Le joueur en possession peut prendre appui avec l'attaquant	• Active • Faire répéter / Questionner / Orienter	• Être orienté (voir le ballon et l'adversaire) • Fixer et enchaîner (dribbles, ¼, dévier...) • Prendre et donner le ballon en mouvement

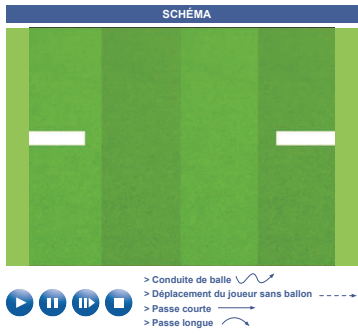
THÈME 12 : EMPÊCHER L'ADVERSAIRE DE S'ORGANISER

OBJECTIF : GESTION DU 2 C 1 SUR LE CÔTÉ

PÉRIODE 2		
On a le ballon	Conservier / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
L 40m x l 40m L = Longueur • l = largeur	5 X 6 X 1 X
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
0 X 4 X 6/5 X	12' à 15' DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★★★★



SITUATION U12/U13

DÉROULEMENT
CONSIGNES
Le gardien relance alternativement à droite, à gauche et dans l'axe sur les joueurs adverses.
BUTS
Un but = 1 point Quand le ballon est récupéré, le donner à un éducateur situé sur la ligne centrale (1 point).

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
	• Autoriser un 3 ^{ème} attaquant dans la zone de finition • Appliquer la règle du Hors jeu	• Active • Faire répéter / Questionner / Orienter	• Être orienté • Ouvrir le côté touché • Empêcher le retour vers l'intérieur • Ne pas se jeter • Communiquer

THÈME 13 : SÉCURISER ET MAÎTRISER LA POSSESSION
OBJECTIF : TROUVER SON PARTENAIRE

PÉRIODE 3 JANVIER > VACANCES DE FÉVRIER		
On a le ballon	Conservier / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
L 20m x 130m L = Longueur • l = largeur	6 X 6 X
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
0 X 4 X 6/6 X	13 X 0 X 12' à 15' DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★★★★

SCHÉMA

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Les rouges conservent le ballon librement à 6 contre 3.
 Si les défenseurs récupèrent, ils trouvent par une passe leurs coéquipiers dans leur zone et conservent à leur tour.
 3 rouges deviennent défenseurs.

BUTS

Etre capable de conserver collectivement le ballon. Faire 5 passes pour 1 point.
 Pour les défenseurs, récupérer le ballon et le transmettre dans son camp.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

- Possibilité de faire des équipes de 5

VARIANTES

- Interdiction de rejouer avec le passeur
- Limiter le nombre de touches de balles
- Autoriser un 4^{ème} défenseur à intervenir
- Passe entre les deux défenseurs compte double

ANIMATION

- Active
- Laisser jouer / Observer / Questionner (possibilité de faire de 6-6 si le niveau élevé)

VEILLER À...

- Prendre et donner en mouvement
- Jouer à distance
- L'enchaînement des transitions
- Voir avant de recevoir, déplacement du non porteur
- Communiquer (déplacements, changement de rythme, parole...)

THÈME 14 : CHANGER DE RYTHME
OBJECTIF : RECHERCHER LE JOUEUR LANCÉ

PÉRIODE 3 JANVIER > VACANCES DE FÉVRIER		
On a le ballon	Conservier / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
L 50m x 135m L = Longueur • l = largeur	5 X 5 X 2 X
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
0 X 4 X 6/6 X	18 X 0 X 12' à 15' DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★★★★

SCHÉMA

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Pour marquer, entrer en conduite de balle ou après une passe en zone de finition sur un joueur lancé. Un seul défenseur et un seul attaquant peuvent revenir en zone de finition après l'entrée du ballon. Application du hors-jeu en zone de finition à 13 mètres.

BUTS

Garder le temps d'avance pour finir l'action. Marquer dans le but à partir des zones offensives.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

- Possibilité de faire de 3 c 3 à 6 c 6

VARIANTES

- Accès à la zone de finition seulement après une passe
- Autoriser un 2^{ème} attaquant à entrer en zone de finition
- Tous les joueurs peuvent entrer en zone de finition

ANIMATION

- Active
- Laisser jouer / Observer / Questionner

VEILLER À...

- Etre visible du porteur (non porteur)
- Voir avant (prise d'information)
- L'appel déclenche la passe
- Privilégier une passe dans un intervalle différent de l'appel du partenaire
- Cacher son intention

THÈME 15 : PROTÉGER SON BUT
OBJECTIF : GÉRER L'INFÉRIORITÉ OU ÉGALITÉ NUMÉRIQUE

PÉRIODE 3 JANVIER > VACANCES DE FÉVRIER		
On a le ballon	Conservier / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
L 35m x 126m L = Longueur • l = largeur	6 X 6 X 1 X
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
4 X 4 X 6/6 X	3 X 0 X 12' à 15' DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★★★★

SCHÉMA

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Le joueur bleu part avec le ballon et doit aller marquer en passant entre les 2 plots jaunes. Les joueurs rouges, à l'appel de leur numéro, doivent empêcher les bleus de marquer. Changer les joueurs rouges de place.

BUTS

Pour les attaquants : marquer
 Pour les défenseurs : récupérer et donner le ballon à un partenaire (P1, P2 ou P3).

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

- Mettre un 2^{ème} attaquant
- Changer la position du 2^{ème} attaquant
- Autoriser un 2^{ème} défenseur, mais en retard

VARIANTES

- Active
- Faire répéter / Questionner / Orienter

ANIMATION

- Être orienté
- Ne pas se jeter
- Adapter son intervention par rapport au positionnement de l'attaquant

THÈME 16 : AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF
OBJECTIF : OCCUPER L'ESPACE EN LARGEUR ET PROFONDEUR

PÉRIODE 4 FÉVRIER > AVRIL		
On a le ballon	Conservier / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
L 40m x 120m L = Longueur • l = largeur	8 X 8 X
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
0 X 10 X 8/8 X	26 X 8 X 12' DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★★★★

SCHÉMA

DÉROULEMENT

CONSIGNES

2 joueurs dans chaque zone. Possibilité en permanence pour un attaquant de venir dans la zone du ballon afin de créer une supériorité.

BUTS

Occuper l'espace en vue de conserver et progresser.
 Passer avec le ballon dans un des deux buts.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

- Possibilité de réaliser un 4 c 4

VARIANTES

- Le surmombre peut être apporté par une conduite
- Libre mais but validé à condition que toutes les zones soient occupées

ANIMATION

- Active
- Laisser jouer / Observer / Questionner

VEILLER À...

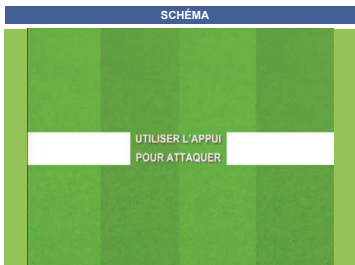
- Coordonner l'appel et la passe
- Prendre et donner le ballon en mouvement

THÈME 17 : MARQUER
OBJECTIF : UTILISER UN APPUI POUR ATTAQUER

PÉRIODE 4		
On a le ballon	Conservier / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE		EFFECTIF	
		6 X	6 X
L 40m x l 140m L = Longueur • l = largeur		2 X	2 X
MATÉRIEL PAR TERRAIN		TEMPS DE JEU	
20 X	20 X	12' à 15'	
4 X	0 X	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ	★★★★★
6/6 X			



SCHEMA

UTILISER L'APPUI POUR ATTAQUER

- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES
 Pour attaquer, dans l'axe ou par les côtés, obligation de trouver un appui limité à 2 touches, dans la zone hachurée.
 L'appui ne peut sortir de la zone avec le ballon.
 Sur la remise, un 3^{ème} joueur peut entrer dans la zone offensive.
 Interdiction de défendre sur les côtés.

BUTS

Marquer des buts.

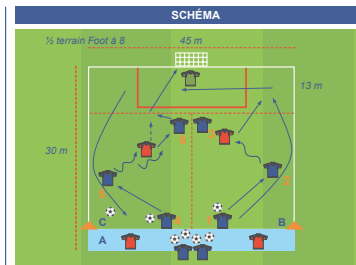
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• Possibilité de réaliser du 4 c 4 dans l'axe sans appuis latéraux	• Autoriser l'attaquant à se retourner avec la balle • Permettre à un défenseur d'intervenir sur l'attaquant qui décroche • Les joueurs sur les côtés peuvent défendre l'un sur l'autre	• Active • Faire répéter / Questionner / Orienter	• Coordonner l'appel et la passe • Prendre et donner le ballon en mouvement • Encourager les enchaînements à 3

THÈME 18 : CHANGER DE RYTHME DE JEU

PÉRIODE 4		
On a le ballon	Conservier / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE		EFFECTIF	
		2 à 4 X	6 à 8 X
L 45m x l 130m L = Longueur • l = largeur		1 X	1 X
MATÉRIEL PAR TERRAIN		TEMPS DE JEU	
0 X	10 X	20'	
10 X	0 X	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ	★★★★★
5-7/ 5-7 X			



SCHEMA

- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES
 3 C 1 à jouer sur le côté : Jeu libre, les joueurs s'adaptent à la situation : les joueurs 2 et 5 ont le choix entre ces 2 solutions ou autres qu'ils créent.
 ZONE B : 1 passe à 2, 2 fixe l'adversaire et 1 dédouble, 2 transmet le ballon à 1 dans l'espace, 2 centre, et 3 reprend après avoir contourné le plot bleu.
 ZONE C : 4 passe à 5, 5 fixe l'adversaire et profite de l'appel de 4 dans son dos pour éliminer l'adversaire, 1/2 avec 6 et tir.
 Une / deux ou autres solutions

BUTS

1 point : L'action se termine.
 2 points : but après centre ou après un tir.
 1 point : après récupération du ballon transmettre le ballon au partenaire en zone A.

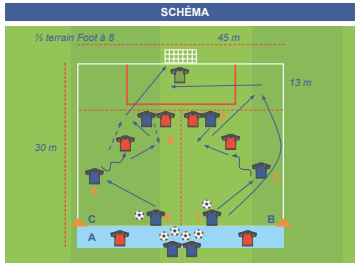
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
	• 3 c 2	• Active • Faire répéter l'action Questionner / Orienter	• 2 et 5 être orientés vers l'adversaire à fixer. Aller fixer en conduite. Libérer l'espace et donner dans le bon timing. 1 et 4 course de préparation, timing pour changer de rythme, communiquer. Attention au hors-jeu

THÈME 19 : CHANGER DE RYTHME DE JEU

PÉRIODE 4		
On a le ballon	Conservier / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE		EFFECTIF	
		2 à 4 X	6 à 8 X
L 45m x l 130m L = Longueur • l = largeur		1 X	1 X
MATÉRIEL PAR TERRAIN		TEMPS DE JEU	
0 X	10 X	20'	
10 X	0 X	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ	★★★★★
5-7/ 5-7 X			



SCHEMA

- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES
 3 c 2 à jouer sur le côté. Jeu libre, les joueurs s'adaptent à la situation : les joueurs 2 et 5 ont le choix entre ces 2 solutions ou autres qu'ils créent.
 ZONE B : 1 passe à 2, 2 fixe l'adversaire et 1 dédouble, 2 transmet le ballon à 3 qui dévie dans l'espace pour 1, 2 centre, et 3 reprend après avoir contourné le plot bleu.
 ZONE C : 4 passe à 5, 5 fixe l'adversaire et réalise une/des avec 6 qui s'est déplacé...
 Ou autres solutions

BUTS

1 point : L'action se termine.
 2 points : but après centre ou après un tir
 1 point : après récupération du ballon transmettre le ballon au partenaire en zone A

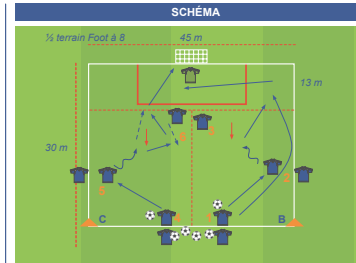
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• 3 c 2 + 1 avec retard spatial en zone A		• Active • Faire répéter l'action Questionner / Orienter	• 2 et 5 être orientés vers l'adversaire à fixer. Aller fixer en conduite. Libérer l'espace et donner dans le bon timing. 1 et 4 course de préparation, timing pour changer de rythme, communiquer. Attention au hors-jeu

THÈME 20 : PRISE DE BALLE ET ENCHAÎNEMENTS POUR DÉSÉQUILIBRER OU FINIR

PÉRIODE 4		
On a le ballon	Conservier / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE		EFFECTIF	
		2 à 4 X	1 X
L 45m x l 130m L = Longueur • l = largeur			
MATÉRIEL PAR TERRAIN		TEMPS DE JEU	
0 X	10 X	20'	
10 X	2 X	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ	★★★★★
10 ou +			



SCHEMA

- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES
 Travailler la conduite de balle de fixation avec « une-deux » ou dédoublement
 ZONE B : 1 passe à 2, 2 fixe le plot et 1 dédouble, 2 transmet le ballon à 1 dans l'espace, 2 centre, et 3 reprend après avoir contourné le plot bleu. (A travailler 10')
 Variante à travailler 10')
 ZONE C : 4 passe à 5, 5 fixe le plot et réalise une/des avec 6 qui s'est déplacé...

BUTS

1 point : L'action se termine par une frappe avec un rythme attendu en compétition.
 2 points : but après centre ou après un tir

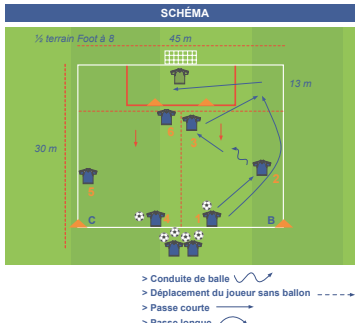
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
	• Les joueurs ont le choix entre le cheminement B ou C (modél adaptatif)	• Active • Faire répéter l'action Questionner / Orienter	• Changer les postes, 2 et 5 être orientés vers l'adversaire à fixer. Aller fixer en conduite. Libérer l'espace et donner dans le bon timing. 1 et 4 course de préparation, timing pour changer de rythme, communiquer. Attention au hors-jeu

THÈME 21 : PRISE DE BALLE ET ENCHAÎNEMENTS POUR DÉSEQUILIBRER OU FINIR

PÉRIODE 4		
VACANCES FÉVRIER > VACANCES AVRIL		
On a le ballon	Conserver / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
L 45m x l 30m L = Longueur • l = largeur	8 à + X 1 X
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
0 X 10 X 10 X 10 ou +	20' DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★★★★



JEU U12/U13

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Travailler le jeu à 3

ZONE B : 1 passe à 2, 2 fixe l'adversaire et 1 dédoublé. 2 transmet le ballon à 3 qui dévie dans l'espace pour 1, 2 centre, et 3 reprend après avoir contourné le plot bleu.

(A travailler 12')

BUTS

1 point : L'action se termine par une frappe avec un rythme attendu en compétition.

2 points : but après centre ou après un tir.

- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
	• Finir par de « l'adaptatif » : les joueurs créent des situations	• Active • Faire répéter l'action Questionner / Orienter	• Changer les postes. 2 et 5 être orientés vers l'adversaire à fixer. Aller fixer en conduite. Libérer l'espace et donner dans le bon timing. 1 et 4 course de préparation, timing pour changer de rythme, communiquer. Attention au hors-jeu

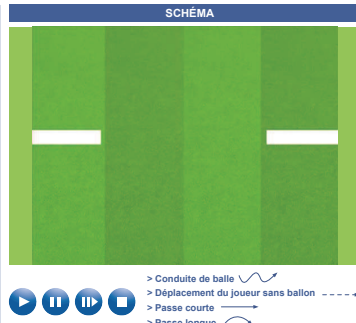
THÈME 22 : DÉFENDRE EN PERMANENCE L'AXE BALLON

OBJECTIF : GÉRER L'INFÉRIORITÉ NUMÉRIQUE

PÉRIODE 4		
RETOUR SUR LES TERRAINS		
On a le ballon	Conserver / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
L 35m x l 26m L = Longueur • l = largeur	6 X 6 X 1 X
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
0 X 5 X 6/6 X	16 X 4 X 12' à 15' DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★★★★



SITUATION U12/U13

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Les bleus doivent marquer.

Les rouges défendent au départ du ballon.

Commencer par un 2 C 1, 3 C 2 puis 4 C 3.

BUTS

Pour les attaquants : marquer = 1 point

Pour les défenseurs : récupérer et mettre le ballon dans une des portes = 1 point.

- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
	• Temps imposé pour les attaquants • Un seul joueur peut faire un repli défensif	• Active • Laisser jouer / Observer / Questionner	• Ne pas se faire éliminer • Accepter de reculer pour mieux défendre • Gagner du temps pour permettre le repli de ses camarades • L'enclenchement de la transition (dét vers off) • Bien analyser le ou les déplacements des attaquants • Communiquer et 2 ou 3 défenseurs

THÈME 23 : FIXER DANS UNE ZONE POUR JOUER DANS UNE AUTRE

OBJECTIF : FIXER DANS UNE ZONE POUR JOUER DANS UNE AUTRE

PÉRIODE 5		
MAI > JUIN		
On a le ballon	Conserver / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION

ESPACE	EFFECTIF
L 40m x l 30m L = Longueur • l = largeur	6 X 6 X
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
0 X 10 X 6/6 X	26 X 12 X 15' DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★★★★



JEU U12/U13

DÉROULEMENT

CONSIGNES

2 joueurs par zone.

Possibilité de marquer à tout moment.

Chercher à passer par la zone du milieu pour atteindre la troisième zone.

BUTS

Marquer dans un des 3 buts :

1 point lorsque but marqué

2 points si un changement

3 points si 2 changements

- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• Possibilité de réduire et augmenter l'effectif en fonction des dimensions du terrain	• L'équipe qui attaque peut apporter le surnombre après une passe dans une zone • Un défenseur peut changer de zone	• Active • Laisser jouer / Observer / Questionner	• Coordonner marquage et démarquage • Être toujours en mouvement et en bonne position pour recevoir le ballon



« LES TOUCHES EN FOOTBALL À 8 »

JEU À 2 - RÉFLEXION BINAIRE ET LINÉAIRE LOGIQUE DU « TIROIR »
JEU À 4 - RÉFLEXION ACTIVE OU INCITATIVE LOGIQUE « GÉOMÉTRIQUE » (CARRÉ OU LOSANGE)



U12/U13

CALENDRIER DE LA SAISON U12/U13

L'ENFANT AU CŒUR DU JEU

FORMES DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

FICHES PRATIQUES (12/17)



REMISE EN JEU - TOUCHES

Règle de « 4 » :

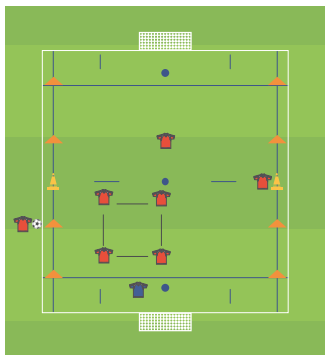
- > 4 mètres du porteur
- > 4 solutions pour le porteur
- > 4 secondes d'attente maximum

Déstructuration à 2 :

- > Logique du « Tiroir »

Déstructuration « Géométrique » à 4 :

- > Du « Carré » au « Losange » ou inversement



U12/U13

CALENDRIER DE LA SAISON U12/U13

L'ENFANT AU CŒUR DU JEU

FORMES DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

FICHES PRATIQUES (12/17)

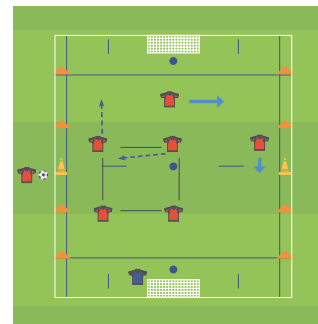


REMISE EN JEU - TOUCHES

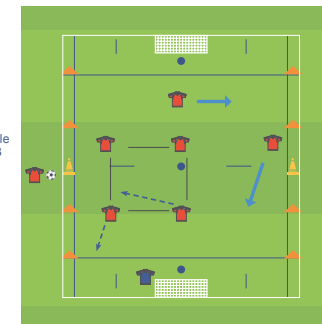
Logique du « Tiroir » :

- > Verticalité / Horizontalité

En profondeur, avec les 2 joueurs de la ligne haute



En soutien, avec les 2 joueurs de la ligne basse



Départ « Carré »

Quelque soit la hauteur de la touche, rappeler le rôle actif et primordial du GDB



U12/U13

CALENDRIER DE LA SAISON U12/U13

L'ENFANT AU CŒUR DU JEU

FORMES DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

FICHES PRATIQUES (12/17)

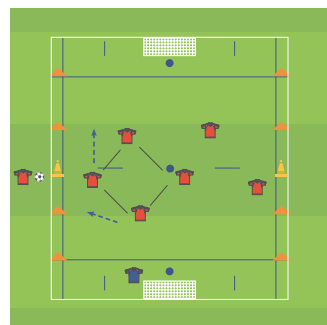


REMISE EN JEU - TOUCHES

Logique du « Tiroir » :

- > Verticalité / Horizontalité

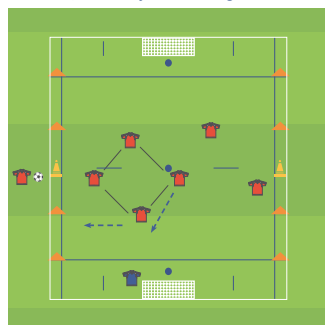
En profondeur, avec les 2 joueurs de la ligne verticale de gauche



Départ « Losange »

Quelque soit la hauteur de la touche, rappeler le rôle actif et primordial du GDB

En soutien, avec les 2 joueurs de la ligne verticale de droite



U12/U13

CALENDRIER DE LA SAISON U12/U13

L'ENFANT AU CŒUR DU JEU

FORMES DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

FICHES PRATIQUES (14/17)

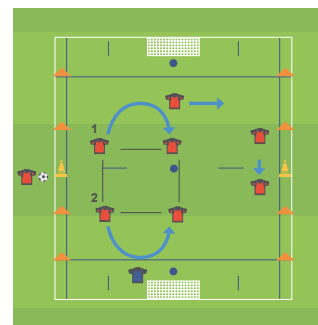


REMISE EN JEU - TOUCHES

Logique de rotation « Bi-sens » :

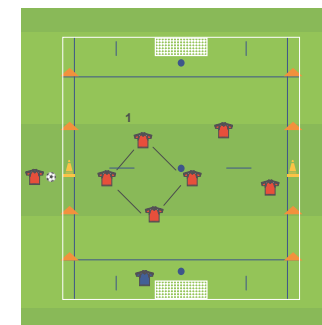
- > Horaire ou contre-horaire

J'incite à libérer un espace, ou je suis incité à utiliser un espace



Les joueurs (1) sera très souvent à l'origine du signal déclencheur du système. S'il choisit l'appel vers le porteur, la rotation s'enclenche dans le sens « contre-horaire ». Par contre, s'il choisit la profondeur, la rotation horaire se met en place.

On peut imaginer un passage de carré à losange et inversement



AMELIORATION DU JEU RELANCE GB

Principes / objectifs

- > Créer et utiliser les espaces
- > Fixer pour attirer et decaler
- > Augmenter l'incertitude chez l'adversaire en optimisant les solutions

AMELIORATION DU JEU RELANCE GB

Agrandir l'espace de jeu en largeur et en profondeur

- > Occupation de l'espace (largeur / profondeur)
 - Largeur
 - Entre les lignes (intervalles / espace)
 - Appui (profondeur)

Le défenseur axial : être orienté face au jeu les latéraux : largeur (ligne de touche) + orientés

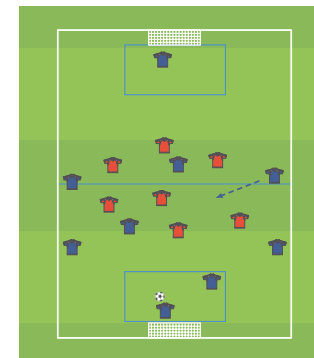
- > face au jeu – corps de ¾

Être en surnombre (proposition à l'intérieur)

Ailiers (milieux excentrés) ont 2 options :

- > Rester sur la largeur ou rentrer à l'intérieur (entre les lignes)

Avant-centre propose en appui (entre les lignes, intervalles)



AMELIORATION DU JEU RELANCE GB

Comment créer un temps de confort pour éviter le remplacement adverse ?

- > en étant performant dans la transition défensive / offensive
 - dès la captation du ballon par le gb (récupération du ballon) :
 - Réactivité « explosion collective »
 - Déploiement collectif (agrandir l'espace de jeu – voir diapo précédente)
 - Orientation des épaules – voir vers l'avant

LA TRANSITION : LE DETAIL EN PLUS

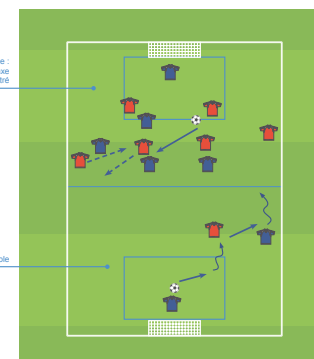
AMELIORATION DU JEU RELANCE GB

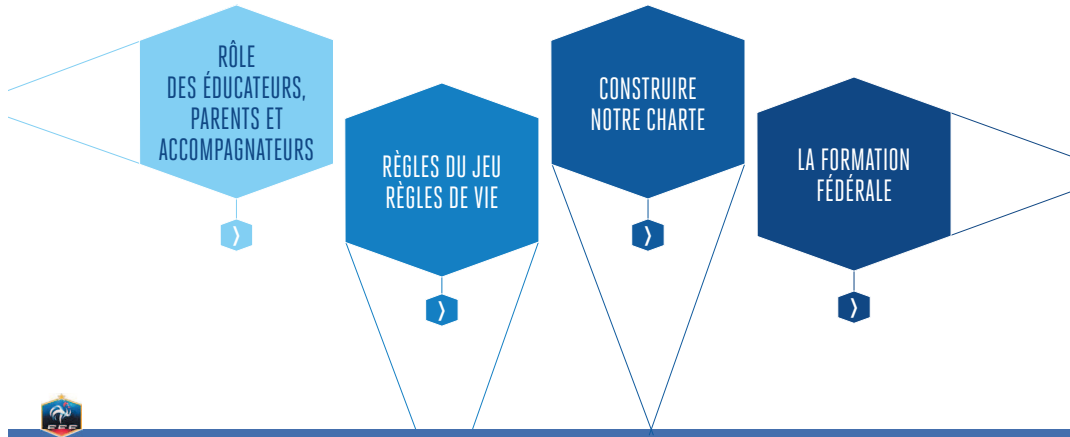
Comment animer le jeu après la première relance ?

- > Ailier (ou milieux excentrés) rentrant à l'intérieur du jeu
- > Appui - soutien + 3^{ème} joueur
- > Permutation (créer du désordre)

QUELQUES IDEES POUR OPTIMISER LES SOLUTIONS

- > Conduire le ballon pour fixer un adversaire et trouver le joueur libre qui peut progresser et jouer vers l'avant





RÔLE DES ÉDUCATEURS, PARENTS ET ACCOMPAGNATEURS

Missions de l'encadrement :

L'encadrement d'un jeune joueur est composé d'un triptyque : l'éducateur, l'accompagnateur (« le dirigeant ») et les parents.

Chacun d'entre eux a un rôle à tenir auprès des jeunes joueurs. Leurs missions doivent être COMPLEMENTAIRES et chacun doit rester dans son rôle.

	RÔLES DE L'ÉDUCATEUR	RÔLES DE L'ACCOMPAGNATEUR	RÔLES DES PARENTS
EN DEHORS DE LA PRATIQUE	<ul style="list-style-type: none"> > Participe aux réunions techniques du club > Prépare le calendrier des rencontres > Met en place les conditions d'entraînement (lieu, jour, horaires, stages...) > Met en œuvre une programmation > Intègre le Programme Educatif Fédéral dans son fonctionnement > Prévoit des animations extra-sportives > Assure le lien avec les parents (réunion, contact...) > Met en place la charte de vie avec les joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> > Prépare le déplacement et les conditions matérielles (licences, ballons, équipements, feuille de match, pharmacie, voitures...) > Conçoit le livret de l'équipe à destination des parents (coordonnées, entraînements, calendrier, charte de vie...) > Aide à la mise en place d'animations extra-sportives 	<ul style="list-style-type: none"> > Indique l'absence (et son motif) de leur enfant à l'éducateur > Fait respecter les temps de sommeil de leur enfant > Prépare une alimentation adaptée à l'activité physique > Vérifie que le sac du footballeur soit correctement préparé > Participe à la vie du club
A L'ENTRAÎNEMENT	<ul style="list-style-type: none"> > Prépare et anime la séance d'entraînement > Tient la fiche de présence > Fait le point sur l'organisation des rencontres du week-end (santé, absences, transport) > S'entretient avec les joueurs si besoin 	<ul style="list-style-type: none"> > Ouvre et ferme les vestiaires > Accueille les joueurs > Aide à la préparation du matériel > Participe à l'animation de la séance si besoin > Surveille les joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> > Transporte son enfant > Assiste périodiquement à l'entraînement de son enfant
LE JOUR DE LA RENCONTRE (avant, pendant, après)	<ul style="list-style-type: none"> > Prépare la rencontre > Organise l'équipe et donne les consignes > Noue le contact avec l'adversaire et l'arbitre > Dirige l'équipe > Fait le bilan avec les joueurs > Précise le prochain rendez-vous > Tient la fiche de présence 	<ul style="list-style-type: none"> > Distribue les équipements > Accueille l'adversaire et l'arbitre > Seconde l'éducateur dans son rôle (échauffement, remplaçants, pharmacie...) > Prépare la collation d'après-match à domicile 	<ul style="list-style-type: none"> > Participe au transport des joueurs de l'équipe > Accueille les parents de l'autre équipe > Encourage tous les joueurs de l'équipe > Aide à la préparation de la collation



RÈGLES DU JEU U12/U13

FAIR-PLAY

- Amener l'enfant à respecter tous les acteurs du jeu
- > Respecter les adversaires
 - > Développer et entretenir l'engagement sur le terrain
 - > Faire preuve de volonté de progresser
 - > Valoriser les beaux gestes et les bonnes pratiques
 - > Jouer sans tricher

RÈGLES DU JEU ET ARBITRAGE

- Transmettre la connaissance des règles du jeu
- > Connaître les fautes à ne pas commettre
 - > Maîtriser les règles du hors-jeu
- Pratiquer l'arbitrage :**
- > Rôle, Technique
 - > Tenir le rôle d'arbitre assistant
 - > Tenir le rôle d'arbitre central
 - > Connaître et comprendre la sanction
 - > Respecter et comprendre les décisions de l'arbitre

CULTURE FOOT

- Conduire l'enfant à connaître l'histoire et l'actualité
- > Partager sa connaissance du football
 - > Avoir l'esprit club
 - > Appréhender la dimension collective de l'activité
 - > Prioriser le projet collectif



RÈGLES DE VIE U12/U13

SANTÉ

- Apprendre à préserver le capital santé
- > L'hydratation
 - > Le sommeil
 - > L'hygiène
 - > Apprendre à bien se préparer
 - > S'alimenter pour jouer
 - > Sensibiliser aux risques de pratiques addictives
 - > Les méfaits du tabac

ENGAGEMENT / CITOYEN

- Faire adopter un comportement exemplaire
- > Respecter le cadre de fonctionnement collectif
 - > Permettre la découverte des différents rôles et responsabilités dans un club
 - > Découvrir et assumer le rôle de capitaine
 - > Favoriser la mixité et l'acceptation des différences
 - > S'interdire toutes formes de discrimination

ENVIRONNEMENT

- Inciter à l'utilisation des transports verts
- > Utiliser des transports éco-responsables
 - > Sensibiliser au tri des déchets
 - > Trier ses déchets



CONSTRUIRE NOTRE CHARTE

Objectif :

- > Construire un cadre et des règles dans le fonctionnement d'un groupe d'enfants et d'éducateurs.
- > Vous trouverez ci-dessous des documents permettant de construire vos chartes. Elles sont déjà mises en forme et à compléter en format Word.



CHARTRE DE VIE DES ÉDUCATEURS

CHARTRE DE VIE DES ENFANTS PAR CATÉGORIE



POUR CHAQUE PUBLIC, LA F.F.F. PROPOSE UN MODULE DE FORMATION

MODULE U6/U7 ENFANTS DE 5 À 6 ANS (FOOT À 3, À 4, À 5)	MODULE U8/U9 ENFANTS DE 7 À 8 ANS (FOOT À 5)	MODULE U10/U11 ENFANTS DE 9 À 10 ANS (FOOT À 8)	MODULE U12/U13 ENFANTS DE 11 À 12 ANS (FOOT À 8)	MODULE GARDIEN DE BUT INITIATION	MODULE FUTSAL DÉCOUVERTE	MODULE BEACH SOCCER INITIATION
8 h	16 h	16 h	16 h	16 h	8 h	8 h

POUR EN SAVOIR PLUS | RAPPROCHEZ-VOUS DE VOTRE DISTRICT D'APPARTENANCE



CHAQUE MODULE EST STRUCTURÉ DE LA FAÇON SUIVANTE :

4 BLOCS

	ACCUEIL, OBJECTIFS, ORGANISATION
L'ÉDUCATEUR ET LE JOUEUR	Connaissance du joueur Comportement du joueur Incidences/principes pédagogiques
L'ÉDUCATEUR ET LE JEU	Connaissance du jeu Objectifs de jeu Compétences à développer
L'ÉDUCATEUR ET L'ENTRAÎNEMENT	Organisation de l'entraînement Accompagnement de séance Démarche pédagogique
L'ÉDUCATEUR ET L'ACCOMPAGNEMENT	Organisation de la pratique Comportement d'éducateur Climat d'entraînement



LEXIQUE U12/U13

- > **Animations Football :**
Consignes et organisation permettant de varier une pratique associée à des pratiques « + 2Foot ».
- > **Critérium :**
Pratique la plus fréquente des U11 aux U13 comportant un défi technique, un protocole et des rencontres en plein air.
- > **Duo-Foot et Golf-Foot :**
Propositions d'organisations favorisant le travail technique sous forme ludique.
- > **Ecole de Foot :**
Ensemble de catégories liées à l'école primaire, des U6 aux U11.
- > **Festi-Foot :**
Pratique regroupant un ensemble d'équipes à effectif réduit (3, 4 ou 5) évoluant sur plusieurs terrains avec un système de montée et descente.
- > **Football d'Animation :**
Organisation de pratiques, hors haut niveau, de la catégorie U6 à la catégorie U19.
- > **Foot de Cœur :**
Journée de solidarité entre une association caritative et le football.
- > **Futsal :**
Pratique spécifique (règles + ballons) se jouant sur un terrain de handball en intérieur ou en extérieur.
- > **Interclubs :**
Rencontre des catégories U7 à U13 entre deux clubs autour d'activités culturelles, d'échanges, de jeux et/ou pratiques.
- > **Jour de Coupe :**
Formule de 2 à 3 rencontres sur une demi-journée donnant lieu à un classement. Chacune des rencontres débute par soit des duels avec le gardien (U11 et U13) soit par une série de tirs au but (U13).
- > **Journée de pratique féminine :**
Pratique traditionnelle qui permet d'intégrer les joueuses qui jouent en mixité et les joueuses qui jouent dans une équipe de filles.
- > **+ 2 Foot :**
Proposition de pratiques diversifiées : Festi-Foot, Beach, Jour de Coupe, Golf-Foot, Duo-Foot en U11 et U13.
- > **Rassemblement :**
Regroupement d'équipes à l'initiative d'un club ou d'un district, d'une même catégorie ne donnant pas lieu à un classement.
- > **Tournoi :**
Compétition organisée par un club, regroupant des équipes d'une même catégorie et donnant lieu à un classement. Interdit en U7 et U9.
- > **U6/.../13 :**
Norme UEFA correspondant aux mots anglais Under signifiant « moins de ». Exemple pour la saison 2015-2016 : je suis U11 si je suis né en 2005. (2016 - 2005 = U11).



U12/U13

CALENDRIER
DE LA SAISON U12/U13

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT



DÉFINITION CATÉGORIELLE DE LA COMPÉTITION

POUR LES CATÉGORIES U7

Format PLATEAUX

Rassemblement de plusieurs équipes sur un même site au cours duquel des matches et des jeux éducatifs sont proposés.

AUCUN CLASSEMENT

POUR LES CATÉGORIES U9

Format PLATEAUX

Rassemblement de plusieurs équipes sur un même site au cours duquel des matches et des jeux éducatifs sont proposés.

AUCUN CLASSEMENT

POUR LES CATÉGORIES U11

Format CHALLENGE

Rassemblement à 3 ou 4 équipes sur un même site au cours duquel des matches (2 en général par équipes) et un ou plusieurs défis techniques sont réalisés.

CLASSEMENT À LA JOURNÉE

POUR LES CATÉGORIES U13

Format CRITERIUM

Formule "Groupe", rassemblant 2 équipes sur un même site, avec possibilité de classement, mais qui n'aboutit pas d'une saison sur une autre sur des accessions ou des dégradations, et sans attribution de titre de "Champion".

CLASSEMENT PAR PHASE

