



U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON
U10/U11



L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU



FORMES
DE PRATIQUE



LES CONTENUS



RÔLE DE
L'ENCADREMENT



LEXIQUE



MODES DE
COMPÉTITIONS / ÂGE





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT



DÉBUT DE SAISON

AMPLITUDE DE LA SAISON

FIN DE SAISON

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

22 À 26
JOURNÉES

MI-JUIN

MENU DE
LA SAISON U10/U11



MON CALENDRIER
À TÉLÉCHARGER

ZONE
A

ZONE
B

ZONE
C





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

SAISON U10/U11 > MENU DE LA SAISON U10/U11



PRÉCONISATIONS FFF



En cas de date(s) commune(s) entre la pratique mixte et la pratique exclusivement féminine, nous préconisons que la ou les joueuses se rendent sur la pratique exclusivement féminine.



bleu : pratique mixte ou féminine
violet : pratique exclusivement féminine



U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

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





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

CARACTÉRISTIQUES DE L'ENFANT (1/2)



MIEUX LE CONNAÎTRE !



L'ENFANT EST ÂGÉ DE 9 ANS/10 ANS, EN CLASSE DE CM1/CM2

- > Il est curieux,
- > Il a une volonté d'apprendre,
- > Il est altruiste : regard tourné vers les autres,
- > Il a besoin de s'affirmer,
- > Il est en capacité de raisonner sur des schémas collectifs simples,
- > Il acquiert ses premières responsabilités.

« L'ENFANT SE CONSTRUIT AU CŒUR DU JEU »





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

CARACTÉRISTIQUES DE L'ENFANT (2/2)



L'ENFANT A BESOIN :

> D'entretenir des relations avec la famille :

Présenter et expliquer les notions d'objectifs, de règles et de modalités de pratique.

> D'alterner des situations d'initiative individuelle et des situations collectives :

Prendre en compte les différences de niveaux et ne pas délaisser les plus en difficulté. L'éducateur doit prôner un football pour toutes et tous !

> De privilégier vitesse et endurance :

Poursuivre le travail de réactivité et de fréquence des appuis.

> D'améliorer les notions de choix et d'intentions tactiques :

Intégrer des règles d'action pour développer l'intelligence de jeu et inciter à la prise de décision.

> D'optimiser sa psychomotricité avec et sans ballon :

Mettre en place des enchaînements de tâches permettant l'amélioration de la maîtrise du corps.

**« VALORISER ET METTRE
EN CONFIANCE FAVORISE
L'APPRENTISSAGE »**





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER (1/2)



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 pied droit, pied gauche et d'enchaîner par un autre geste. >	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 de l'intérieur du pied. >	Rester concentré >	Travailler la coordination, motricité. >
Sécuriser et maîtriser la possession >	Conduire pied droit pied gauche sans regarder le ballon >	S'engager totalement	
Changer de rythme de jeu >	Conserver le ballon en utilisant son corps >	Avoir confiance en soi	
Garder le temps d'avance pour finir l'action >	Marquer en un contre un avec le gardien >	Être persévérant	
Être réactif à la perte du ballon empêcher l'adversaire de s'organiser >	Enchaîner une conduite, une feinte et un dribble en rythme >	Rester déterminé	
Se replacer sur l'axe ballon/but >	Récupérer le ballon dans les pieds de l'adversaire		
Reformer le bloc équipe >	Réaliser 25 contacts jonglerie pied droit ou pied gauche, 15 alternés et 10 têtes.		
Récupérer le ballon proche de son but			





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER (2/2)



LES COMPÉTENCES ÉDUCATIVES sont **transverses** aux compétences sportives

PÉRIODES	Septembre / Octobre	Novembre / Décembre	Janvier / février	Mars / avril	Mai / juin
ADN FFF	PLAISIR V	RESPECT V	ENGAGEMENT V	TOLÉRANCE V	SOLIDARITÉ V
COMPÉTENCES	Respecter le cadre de fonctionnement collectif	Prendre une douche après l'effort	Utiliser des transports éco-responsables	S'interdire toutes formes de discriminations	Connaître 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
	Connaître 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	





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT



JOURNÉES
ÉVÈNEMENTIELLES
FFF



CHALLENGE



PRATIQUES
ASSOCIÉES / ACTIONS
PONCTUELLES





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

JOURNÉES ÉVÈNEMENTIELLES FFF



RENTRÉE DU FOOT



«LA JOURNÉE
ÉVÈNEMENTIELLE»
DE LA SEMAINE DU
FOOT FÉMININ



FOOT DE CŒUR



JOURNÉES
DÉPARTEMENTALES





RENTRÉE DU FOOT

UN ÉCHAUFFEMENT*



UN DÉFI TECHNIQUE*



UN PROTOCOLE*

Avant et après la rencontre



RENCONTRES 8 c 8



- 50' maximum



- FICHE « ÊTRE CITOYEN DU FOOT »



>>> FIL ROUGE ÉDUCATIF >>>>>>>>>>>>>>>>

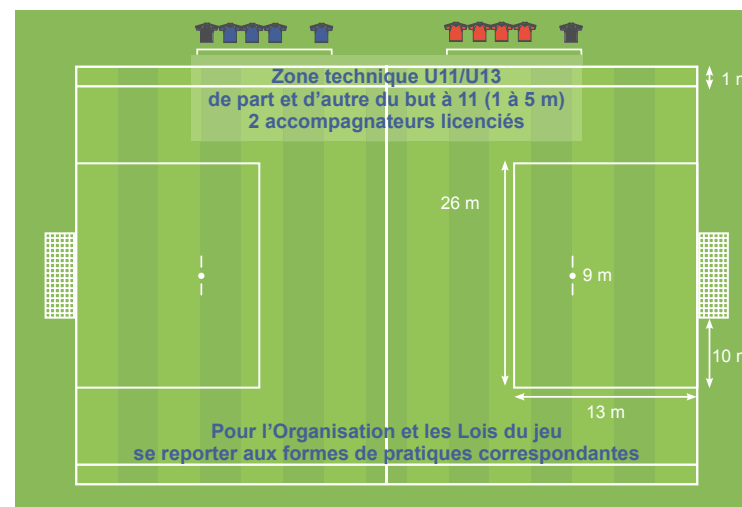
FICHE « ATELIERS ÉDUCATIFS »



- P**ermettre et garantir un temps de jeu égal à tous(tes),
- L**ancer officiellement la saison,
- A**nimer un premier atelier éducatif,
- I**nitier aux lois du jeu,
- S**e servir de ce premier rendez-vous pour communiquer,
- I**mpliquer les parents (dirigeants, arbitrage, programmes éducatifs...),
- R**egrouper plusieurs équipes et découvrir la pratique U11.

Pour la pratique féminine prévoir une rentrée du Foot féminin U6-U11

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





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

JOURNÉES ÉVÉNEMENTIELLES > FOOT DE CŒUR



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 »**





JOURNÉE DÉPARTEMENTALE

UN PROTOCOLE*

Avant et après la rencontre



UN ATELIER ÉDUCATIF*



**UNE FORME DE PRATIQUE
ET UNE ANIMATION AU CHOIX***



50' maximum
SUR UNE 1/2 JOURNÉE OU 1 JOURNÉE

UN DÉFI TECHNIQUE*

[illegible]

- P**ermettre et garantir un temps de jeu égal à tous (tes),
- L**aissez jouer les enfants,
- A**pprécier les progrès collectifs et individuels,
- I**nviter petits et grands à partager le goûter ou le déjeuner,
- S**e servir de ce dernier rendez-vous pour communiquer,
- I**mpliquer les parents (dirigeants, arbitrage, prog. éducatifs...),
- R**éunir toutes les équipes, tous les enfants, sur plusieurs sites pour marquer la fin de la saison.

**Pour l'Organisation et les Lois du jeu
se reporter aux formes de pratiques correspondantes**

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



« LA JOURNÉE ÉVÈNEMENTIELLE » DE LA SEMAINE DU FOOT FÉMININ

UN PROTOCOLE*

Avant et après la rencontre



UN ATELIER ÉDUCATIF*



**UNE FORME DE PRATIQUE
ET UNE ANIMATION AU CHOIX***



50' maximum
SUR UNE 1/2 JOURNÉE OU 1 JOURNÉE

UN DÉFI TECHNIQUE*



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

La Semaine du Football Féminin est une action promotionnelle du plan fédéral de féminisation visant l'ensemble des 18 000 clubs à accueillir des jeunes filles et à organiser des journées portes-ouvertes de découverte.

Les objectifs de cette opération sont de :

- > Valoriser les actions de promotion à la pratique du football chez les filles
- > Valoriser et mettre en lumière les opérations promotionnelles des Ligues et Districts
- > Inciter à la pratique dès le plus jeune âge

Le dispositif est en 3 temps :

- > Prise de parole nationale
- > Journées promotionnelles de Ligues et Districts
- > Journées portes ouvertes de clubs

La Semaine du Football Féminin se déroule au cours du mois de mai, les dates officielles sont communiquées par la FFF quelques mois avant l'évènement.

SUR LE PLAN RÉGIONAL

Journées promotionnelles organisées par les Liges et Districts

- > Distribution de goodies ou visibilité supports (bâches, oriflammes)

Mise à disposition de différents supports de communication aux Ligues et Districts :

- > Affiche personnalisable «**Semaine du Football Féminin**»
- > Communiqué de presse «**Semaine du Football Féminin**» et listes des journalistes locaux à contacter
- > Bâches et oriflammes par Ligue et par District, ou goodies

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

GUIDE DE LA PRATIQUE FÉMININE — 



CHALLENGE



PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS

ORGANISATION



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



U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

CHALLENGE U10/U11 > PHILOSOPHE ET OBJECTIFS



PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS DES RENCONTRES « CHALLENGE » U10/U11

- P**ermettre et garantir un temps de jeu égal à tous (tes),
- L**aisser jouer les enfants,
- A**ccepter les erreurs et valoriser les réussites,
- I**nciter les enfants à prendre des initiatives,
- S**e servir de la rencontre comme d'un baromètre du progrès des enfants,
- I**mpliquer les joueurs sur les différents postes,
- R**appeler les apprentissages éducatifs et sportifs de la semaine





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

CHALLENGE U10/U11 > ORGANISATION



ORGANISATION «CHALLENGE» U10/U11

COMMENT
ORGANISER
UNE JOURNÉE
DE CHALLENGE ?



ESPACES DE JEU



LOIS DU JEU



FICHES
MÉMO





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

CHALLENGE U10/U11 > ORGANISATION > COMMENT ORGANISER UNE JOURNÉE (1/3)



DÉROULEMENT TYPE D'UNE JOURNÉE DE «CHALLENGE»

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 marquage et l'équipement des terrains

Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)

SUITE >

COMMENT
ORGANISER
UNE JOURNÉE
DE CHALLENGE ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU



😊 Attention aux spécificités féminines.



U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

CHALLENGE U10/U11 > ORGANISATION > COMMENT ORGANISER UNE JOURNÉE (2/3)



DÉROULEMENT TYPE D'UN CHALLENGE

LE JOUR J

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 >

COMMENT
ORGANISER
UNE JOURNÉE
DE CHALLENGE ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

CHALLENGE U10/U11 > ORGANISATION > COMMENT ORGANISER UNE JOURNÉE (3/3)



DÉROULEMENT TYPE D'UN CHALLENGE

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

COMMENT
ORGANISER
UNE JOURNÉE
DE CRITÉRIUM?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

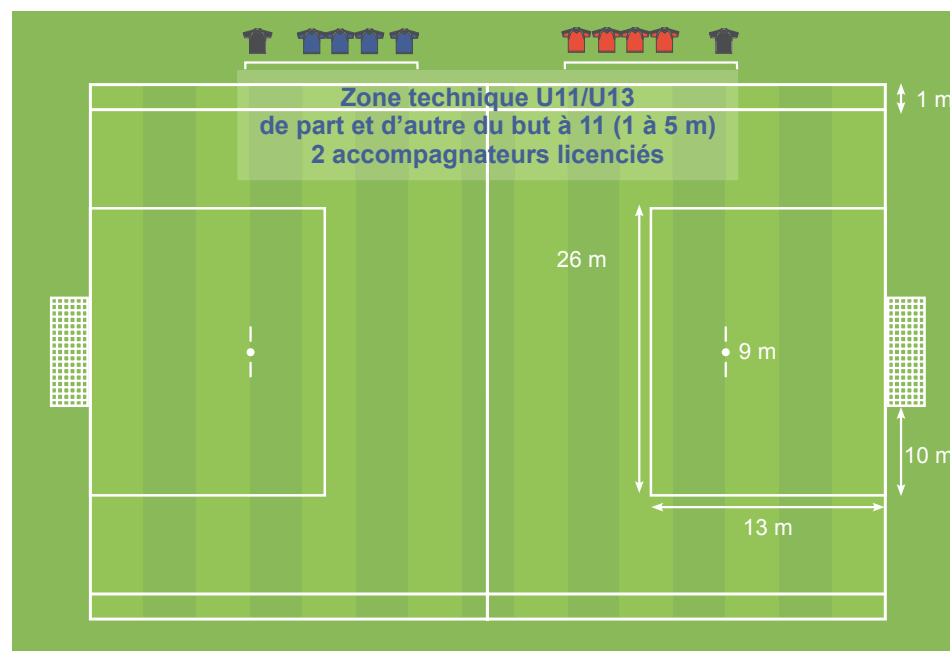
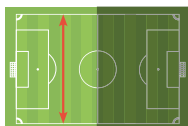
RÔLE DE L'ENCADREMENT

CHALLENGE U10/U11 > ORGANISATION > ESPACES DE JEU



ESPACES DE JEU

(1/2 terrain à 11)



COMMENT
ORGANISER
UNE JOURNÉE
DE CHALLENGE ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

CHALLENGE U10/U11 > ORGANISATION > LOIS DU JEU (1/3)



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 U9 autorisés par équipe. Possibilité d'accueillir les U12 Féminines 😊 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 12'30" (50 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 >

COMMENT
ORGANISER
UNE JOURNÉE
DE CHALLENGE ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU



Attention aux spécificités féminines.



U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

CHALLENGE U10/U11 > ORGANISATION > LOIS DU JEU (2/3)



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 ½ 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 >

COMMENT
ORGANISER
UNE JOURNÉE
DE CHALLENGE ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

CHALLENGE U10/U11 > ORGANISATION > LOIS DU JEU (3/3)



HORS JEU

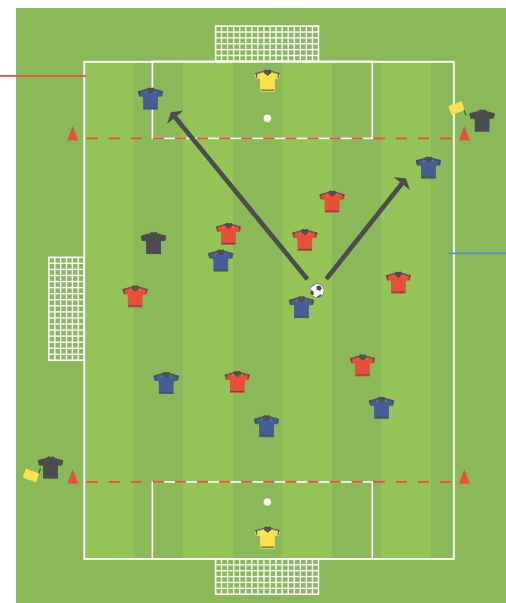
A partir de la ligne des 13 m sur la largeur complète du terrain.

- > 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.

HORS JEU

car je suis dans la zone des 13 mètres avec moins de deux joueurs entre le but et moi



PAS HORS JEU

car je ne suis pas dans la zone des 13 mètres

Annexes



COMMENT
ORGANISER
UNE JOURNÉE
DE CHALLENGE ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

CHALLENGE U10/U11 > ORGANISATION > ANNEXES



ANNEXES - U10/U11

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.



COMMENT
ORGANISER
UNE JOURNÉE
DE CHALLENGE ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11



FUTSAL



« + 2 FOOT »



INTERCLUBS





FUTSAL

UN ÉCHAUFFEMENT*



UN PROTOCOLE*

Avant et après la rencontre



RENCONTRE 5 C 5

[illegible]

PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS

ORGANISATION



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



U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > FUTSAL > PHILOSOPHE ET OBJECTIFS



PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS «FUTSAL» U10/U11

- 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 »**





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > FUTSAL > ORGANISATION



ORGANISATION « FUTSAL » U10/U11

COMMENT
ORGANISER UN
RASSEMBLEMENT ?



ESPACES DE JEU



LOIS DU JEU



FICHES
MÉMO





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > 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.

COMMENT
ORGANISER UN
RASSEMBLEMENT ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU

EXEMPLES
D'ORGANISATION





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > FUTSAL > ORGANISATION > COMMENT ORGANISER UN RASSEMBLEMENT (2/4)



DÉROULEMENT TYPE D'UN RASSEMBLEMENT FUTSAL

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 >

COMMENT
ORGANISER UN
RASSEMBLEMENT ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU

EXEMPLES
D'ORGANISATION

😊 Attention aux spécificités féminines.





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > 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

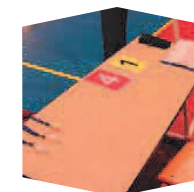
Prévoir une trousse de premiers secours

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 >

COMMENT
ORGANISER UN
RASSEMBLEMENT ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU

EXEMPLES
D'ORGANISATION





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > FUTSAL > ORGANISATION > COMMENT ORGANISER UN RASSEMBLEMENT (4/4)



DÉROULEMENT TYPE D'UN RASSEMBLEMENT FUTSAL

PENDANT LES RENCONTRES

Veiller au respect du protocole

Respecter les horaires - début et rotations

Surveillance du bon déroulement des rencontres

Limiter l'accès aux terrains aux seuls joueurs et éducateurs licenciés (maximum 2 par équipe)

APRÈS LES RENCONTRES

Veiller au respect du protocole.

Accompagner les équipes au goûter

Compléter la feuille de rassemblement

Ranger les équipements sportifs

Participer au rangement du local après le départ des équipes

COMMENT
ORGANISER UN
RASSEMBLEMENT ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU

EXEMPLES
D'ORGANISATION





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

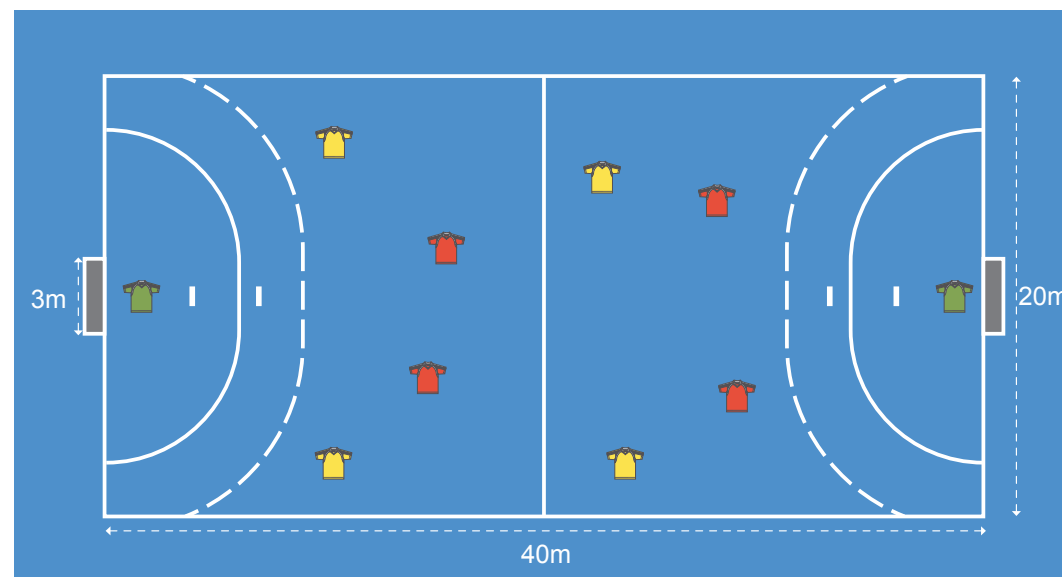
LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > FUTSAL > ORGANISATION > ESPACES DE JEU



ESPACES DE JEU



COMMENT
ORGANISER UN
RASSEMBLEMENT ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU

EXEMPLES
D'ORGANISATION





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > FUTSAL > ORGANISATION > LOIS DU JEU (1/2)



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	50 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	Au pied. 4" pour jouer quand le ballon est posé
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





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > FUTSAL > ORGANISATION > LOIS DU JEU (2/2)



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 m

HORS-JEU

Non

TABLEAUX DES CUMULS



COMMENT
ORGANISER UN
RASSEMBLEMENT ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU

EXEMPLES
D'ORGANISATION





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > FUTSAL > ORGANISATION > EXEMPLES D'ORGANISATION (1/2)



EXEMPLES D'ORGANISATION D'UN RASSEMBLEMENT FUTSAL U10/U11 N°1

Effectif : U10/U11

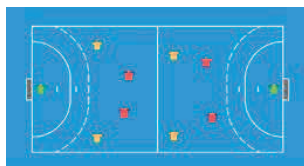
Pratique : 5 c 5 avec GB

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
- > 1 jeu de 7 chasubles
- > 1 pharmacie

Horaires	U10/U11	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





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > FUTSAL > ORGANISATION > EXEMPLES D'ORGANISATION (2/2)



EXEMPLES D'ORGANISATION D'UN RASSEMBLEMENT FUTSAL U10/U11 N°2

Effectif : U10/U11

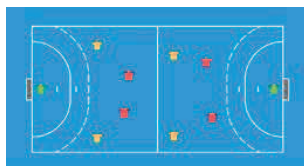
Pratique : 5 c 5 avec GB

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 jeux de 5 chasubles
- > 1 pharmacie

Horaires	U10/U11	4 à 8 Equipes			
		4 équipes			
		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	G
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	G
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				

COMMENT
ORGANISER UN
RASSEMBLEMENT ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU

EXEMPLES
D'ORGANISATION





INTERCLUBS «UNE JOURNÉE D'ÉCHANGES»

UN TEMPS SPORTIF

UN TEMPS D'ÉCHANGES

[illegible]

PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS

ORGANISATION



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



[VOIR LA VIDÉO
DE PRÉSENTATION](#)

Respecter les temps de jeu max par catégorie



U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

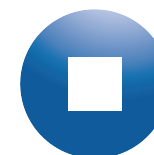
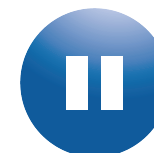
LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > INTERCLUBS



VIDÉO INTERCLUBS : DÉCOUVREZ LES « INTERCLUBS » EN IMAGES !





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > INTERCLUBS > PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS (1/2)



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 les clubs (2 minimum) par 3 ou 4 pour ceux qui ont très peu d'effectif. 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.





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > INTERCLUBS > PHILOSOPHE ET OBJECTIFS (2/2)



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.





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > INTERCLUBS > ORGANISATION



ORGANISATION DES «INTERCLUBS» U6 À U13

COMMENT
ORGANISER UN
INTERCLUBS ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU



FICHES
MÉMO





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > INTERCLUBS > ORGANISATION > COMMENT ORGANISER UN INTERCLUBS (1/3)



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

Informier 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 >

COMMENT
ORGANISER UN
INTERCLUBS ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU

EXEMPLES
D'ORGANISATION

😊 Attention aux spécificités féminines.





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > INTERCLUBS > ORGANISATION > COMMENT ORGANISER UN INTERCLUBS (2/3)



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 :

- > 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 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 sur classement

Échauffement des équipes

SUITE >

COMMENT
ORGANISER UN
INTERCLUBS ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU

EXEMPLES
D'ORGANISATION





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > INTERCLUBS > ORGANISATION > COMMENT ORGANISER UN INTERCLUBS (3/3)



DÉROULEMENT TYPE D'UN INTERCLUBS

PENDANT LE RASSEMBLEMENT

Présenter l'animation aux joueurs

Veiller au respect du protocole

Respecter les horaires - début et rotations

Coordination et suivi des rencontres et des animations

Limiter l'accès aux terrains aux seuls joueurs et éducateurs licenciés (maximum 2 par équipe)

APRÈS LE RASSEMBLEMENT

Veiller au respect du protocole

Présentation par les enfants de leur production et/ou animation

Accompagner les équipes au goûter
Moment de partage pour les parents et accompagnateurs
(Table des produits du terroir,...)

Les clubs remplissent la fiche « Bilan »
avant de la retourner au district

Ranger les équipements sportifs

COMMENT
ORGANISER UN
INTERCLUBS ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU

EXEMPLES
D'ORGANISATION





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

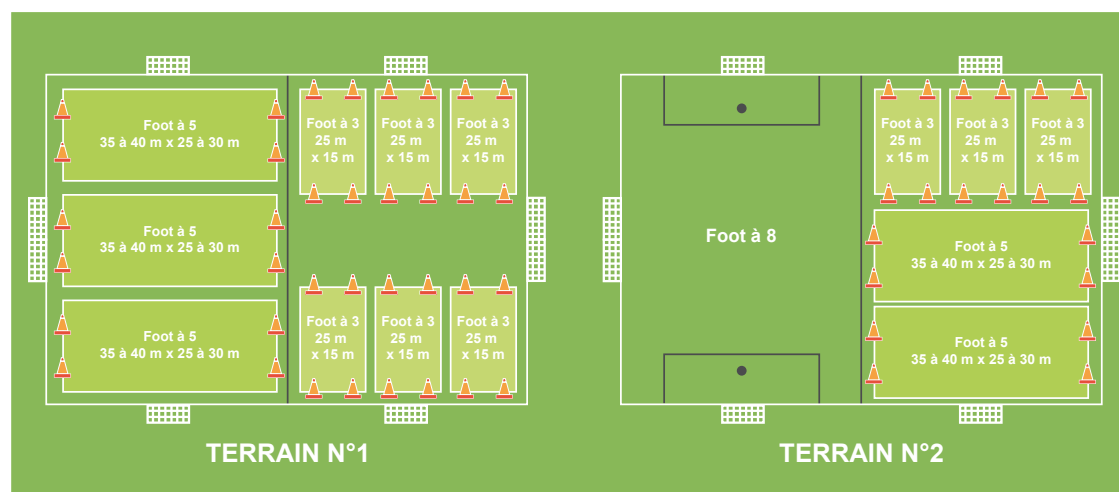
LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > INTERCLUBS > ORGANISATION > ESPACES DE JEU



EXEMPLES D'ESPACES DE JEU



COMMENT
ORGANISER UN
INTERCLUBS ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU

EXEMPLES
D'ORGANISATION





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > INTERCLUBS > ORGANISATION > LOIS DU JEU



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



COMMENT
ORGANISER UN
INTERCLUBS ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU

EXEMPLES
D'ORGANISATION





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > INTERCLUBS > ORGANISATION > EXEMPLES D'ORGANISATION (1/2)



EXEMPLES D'ORGANISATION D'UN INTERCLUBS U6 À U11

Effectif : U6 à U11

Pratique : 3 c 3 à 8 c 8

Suppléants : Le moins possible

Nombre d'équipes : 6 équipes U7
4 équipes U9
4 équipes U11

Temps de jeu : 6 x 7 minutes en U6 à U9
3 matchs de 14 minutes en U11

Espace de jeu : n°2

Matériel :

- > Ballons n°3 et 4
- > 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 00	Rotation 1	Rencontre 1 U11 2 x 7 mn	Rencontre 1 U11 2 x 7 mn
10 h 10	Rotation 2		
10 h 20	Rotation 3	6 équipes U7 Foot à 3 + 4 équipes U9 Foot à 5	Les U11 participent à un atelier éducatif
10 h 30	Rotation 4	Rotations des équipes U7 : les visiteurs tournent dans le sens des aiguilles d'une montre. Les U9 rencontrent les deux autres équipes du plateau puis rejouent deux rencontres (Play Off)	
10 h 40	Pause		Pause
10 h 50	Rotation 5		Rencontre 2 U11 2 x 7 mn
11 h 00	Rotation 6		
11 h 10	Rotation 7		Rencontre 3 U11 2 x 7 mn
11 h 20	Rotation 8		
11 h 30	Rotation 9	Rencontre 4 U11 2 x 7mn	Rencontre 4 U11 2 x 7mn
11 h 45	Goûter et verre de l'amitié		

COMMENT
ORGANISER UN
INTERCLUBS ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU

EXEMPLES
D'ORGANISATION





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > INTERCLUBS > ORGANISATION > EXEMPLES D'ORGANISATION (2/2)



EXEMPLES D'ORGANISATION D'UN INTERCLUBS U11 À U13

Effectif : U11 à U13

Pratique : 8 x 8

Suppléants : 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 n°4
- > 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.

COMMENT
ORGANISER UN
INTERCLUBS ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU

EXEMPLES
D'ORGANISATION





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

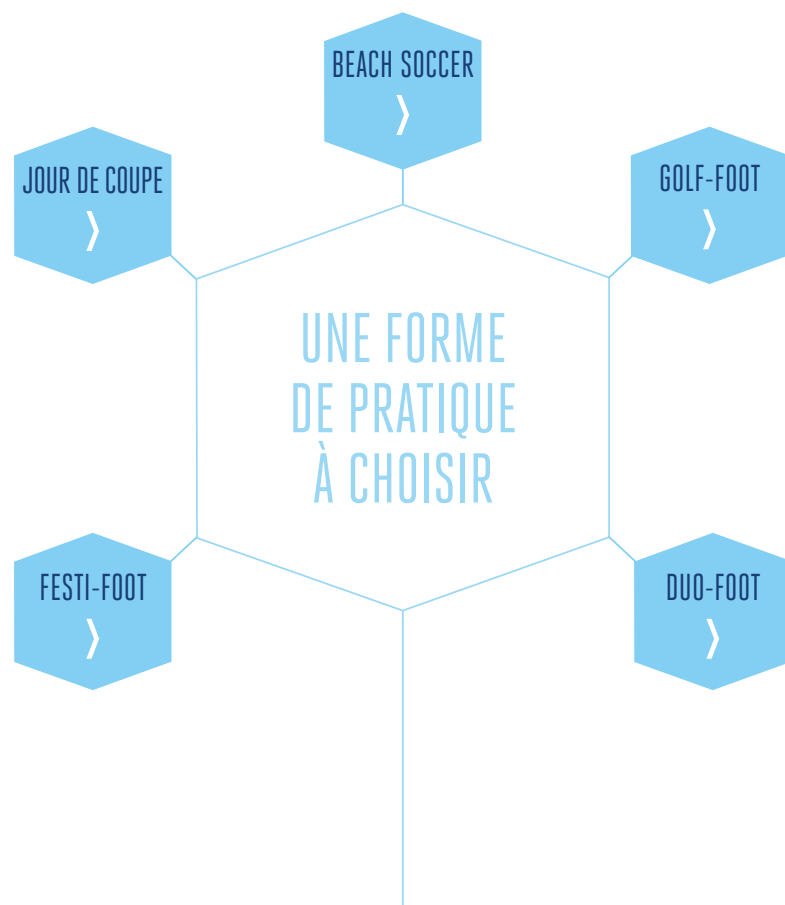
LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT



« + 2 FOOT »





FESTI-FOOT

UN ÉCHAUFFEMENT*



UN PROTOCOLE*

Avant et après la rencontre



RENCONTRES 4 C 4 À 5 C 5



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

PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS

ORGANISATION



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



[VOIR LA VIDÉO
DE PRÉSENTATION](#)



U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

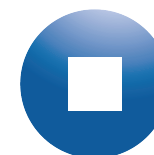
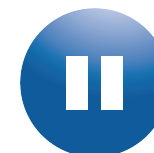
LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > FESTI-FOOT



VIDÉO FESTIFOOT : DÉCOUVREZ LE « FESTIFOOT » EN IMAGES !





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > FESTI-FOOT > PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS



PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS « FESTI-FOOT » U10/U11

- 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 !!! »**





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > FESTI-FOOT > ORGANISATION



ORGANISATION « FESTI-FOOT » U10/U11

COMMENT
ORGANISER
UN FESTI-FOOT ?



ESPACES DE JEU



LOIS DU JEU



FICHES
MÉMO





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > FESTI-FOOT > ORGANISATION > COMMENT ORGANISER UN FESTI-FOOT



COMMENT ORGANISER UN FESTI-FOOT ?

Différentes formules sont possibles. À 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)

ROTATIONS :

- > L'équipe qui gagne progresse du terrain H vers le terrain A
- > L'équipe qui perd du terrain A vers le terrain H

Exemple : Pour 16 équipes / Poule unique / Soit 8 séquences de 6'

ROTATIONS :

1^{er} Temps : Identique formule ascenseur sur 4 séquences

2^e Temps : Croisement des poules
Les premiers se rencontrent sur un demi-terrain (1^{re} Division) et les autres sur un autre demi-terrain (2^e Division).

COMMENT
ORGANISER
UN FESTI-FOOT ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > FESTI-FOOT > ORGANISATION > ESPACES DE JEU



ESPACES DE JEU

Matériel :

Matérialiser les lignes du terrain avec des coupelles ou plots (obligatoire)

- > 32 plots ou jalons (buts)
- > 2 ballons par terrain
- > Chasubles
- > Eau (Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets))
- > Pharmacie



COMMENT
ORGANISER
UN FESTI-FOOT ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > FESTI-FOOT > ORGANISATION > LOIS DU JEU



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 / 50' 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

COMMENT
ORGANISER
UN FESTI-FOOT ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU





JOUR DE COUPE

**INFORMATION
PARENTS**
Philosophie
« jour de coupe »



UN ÉCHAUFFEMENT*



UN PROTOCOLE*

Avant et après la rencontre



ÉPREUVE TECHNIQUE*

Coup de pied de réparation ou 1 c 1
(Avant chaque rencontre)



2 OU 3 RENCONTRES
8 C 8



- FICHE « ÊTRE CITOYEN DU FOOT »

»»»»»»»»»»»»»» FIL ROUGE ÉDUCATIF »»»»»»»»»»»»»»»

FICHE « ATELIERS ÉDUCATIFS »



PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS



ORGANISATION



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



[VOIR LA VIDÉO
DE PRÉSENTATION](#)



U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

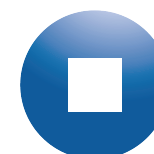
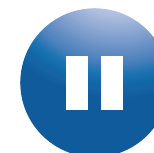
LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > JOUR DE COUPE



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





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > JOUR DE COUPE > PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS



PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS « JOUR DE COUPE » U10/U11



- 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.



U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > JOUR DE COUPE > ORGANISATION



ORGANISATION « JOUR DE COUPE » U10/U11

COMMENT
ORGANISER UN
JOUR DE COUPE ?



ESPACES DE JEU



LOIS DU JEU



FICHES
MÉMO





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > JOUR DE COUPE > ORGANISATION > COMMENT ORGANISER UN JOUR DE COUPE (1/3)



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

« 1 c 1 après conduite »

« Coup de pied de réparation »

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.

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

COMMENT
ORGANISER UN
JOUR DE COUPE ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

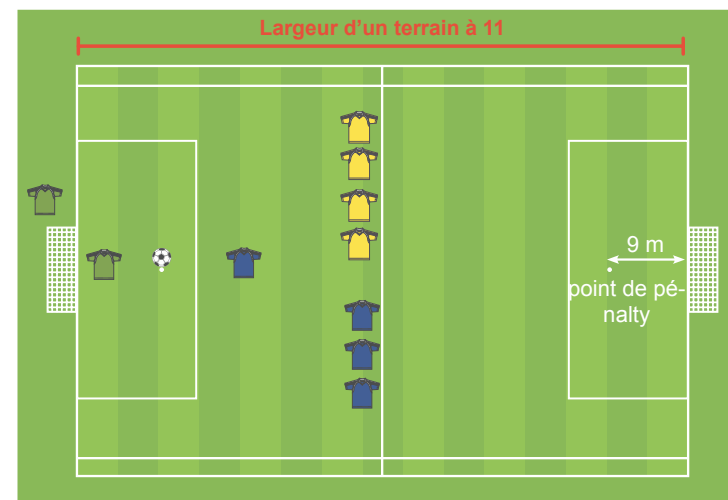
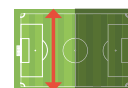
RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > JOUR DE COUPE > ORGANISATION > COMMENT ORGANISER UN JOUR DE COUPE (2/3)



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...



COMMENT
ORGANISER UN
JOUR DE COUPE ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

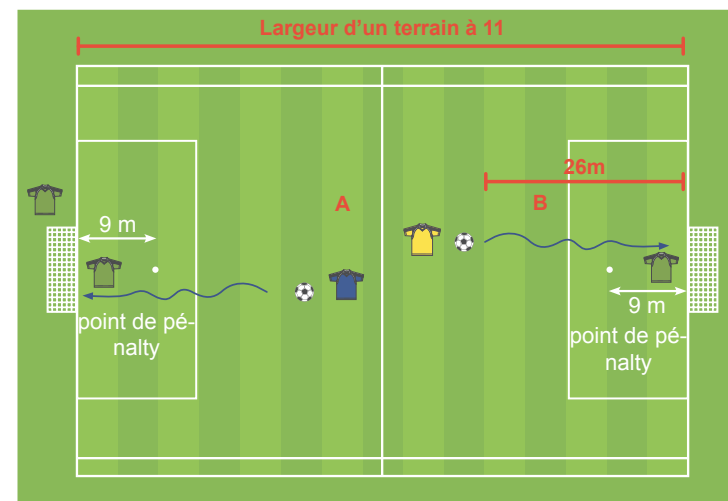
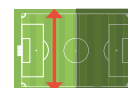
RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > JOUR DE COUPE > ORGANISATION > COMMENT ORGANISER UN JOUR DE COUPE (3/3)



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...



COMMENT
ORGANISER UN
JOUR DE COUPE ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

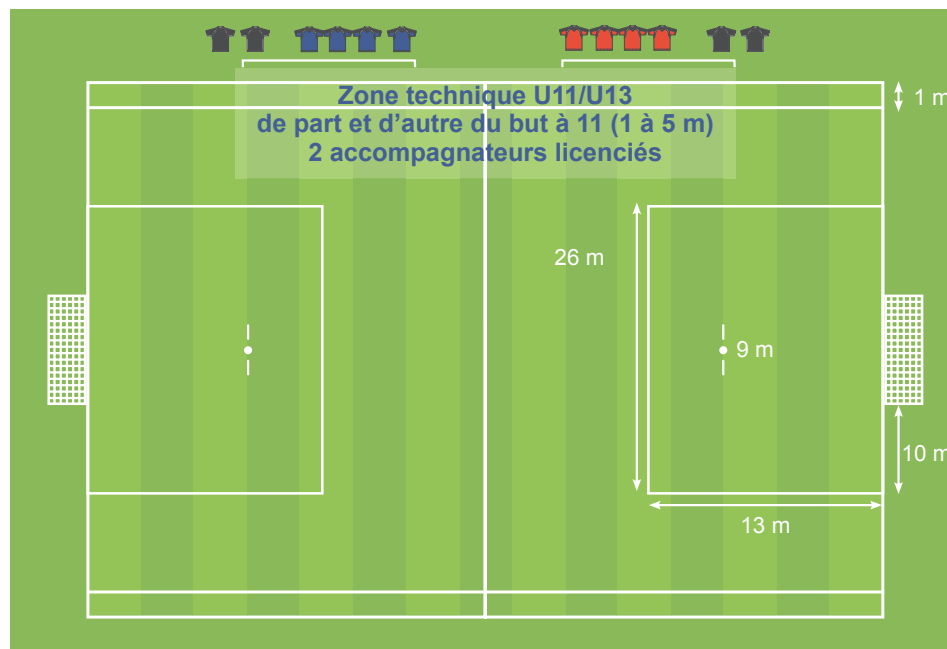
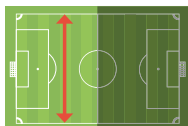
RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > JOUR DE COUPE > ORGANISATION > ESPACES DE JEU



ESPACES DE JEU

(1/2 terrain à 11)



COMMENT
ORGANISER UN
JOUR DE COUPE ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > JOUR DE COUPE > ORGANISATION > LOIS DU JEU (1/3)



LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

TERRAIN - BUTS - BALLONS	Voir espace de jeu Buts : 6 m x 2 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 U9 autorisés par équipe. Possibilité d'accueillir les U12 Féminines 😊 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 12'30" (50 minutes maxi de rencontre par journée). Ou 3 rencontres de 16 minutes. Temps de jeu/joueur : mini 50% tendre vers 75%
COUP D'ENVOI	Interdit de marquer directement sur l'engagement Adversaires à 6 m

SUITE >

COMMENT
ORGANISER UN
JOUR DE COUPE ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU



😊 Attention aux spécificités féminines.



U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > JOUR DE COUPE > ORGANISATION > LOIS DU JEU (2/3)



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 ½ volée Sinon CF indirect ramené perpendiculaire à la ligne des 13m
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 >

COMMENT
ORGANISER UN
JOUR DE COUPE ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > JOUR DE COUPE > ORGANISATION > LOIS DU JEU (3/3)



HORS JEU

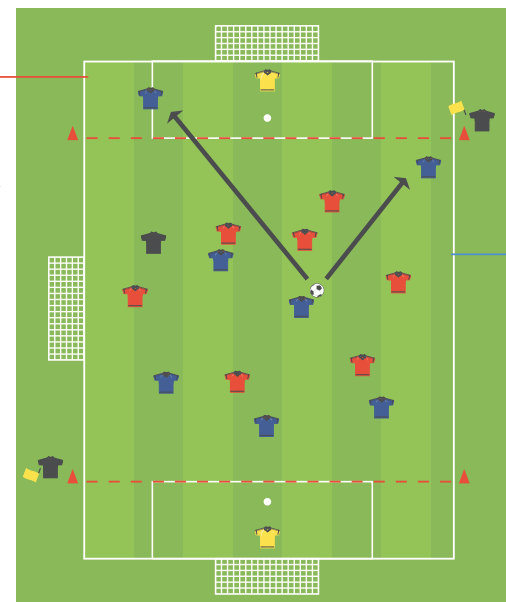
HORS JEU

car je suis dans la zone
des 13 mètres
avec moins de deux
joueurs entre le but et moi

A partir de la ligne des 13 m sur la largeur complète du 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 je ne suis pas dans
la zone des 13 mètres

Annexes

COMMENT
ORGANISER UN
JOUR DE COUPE ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > JOUR DE COUPE > ORGANISATION > ANNEXES



ANNEXES - U10/U11

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.



COMMENT
ORGANISER UN
JOUR DE COUPE ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU





BEACH SOCCER

UN ÉCHAUFFEMENT*



UN PROTOCOLE*

Avant et après la rencontre



MATCHS 3 C 3 OU 4 C 4



- FICHE « ÊTRE CITOYEN DU FOOT »



FICHE « ATELIERS ÉDUCATIFS »



- S'**amuser sur la plage,
- O**ffrir des sensations nouvelles,
- L**aisser jouer,
- E**ncourager les prises d'initiatives,
- I**nitier à une nouvelle pratique,
- L**aissez-vous tenter par le jeu de volée.

FICHES
MÉMO

ESPACES DE JEU



LOIS DU JEU





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

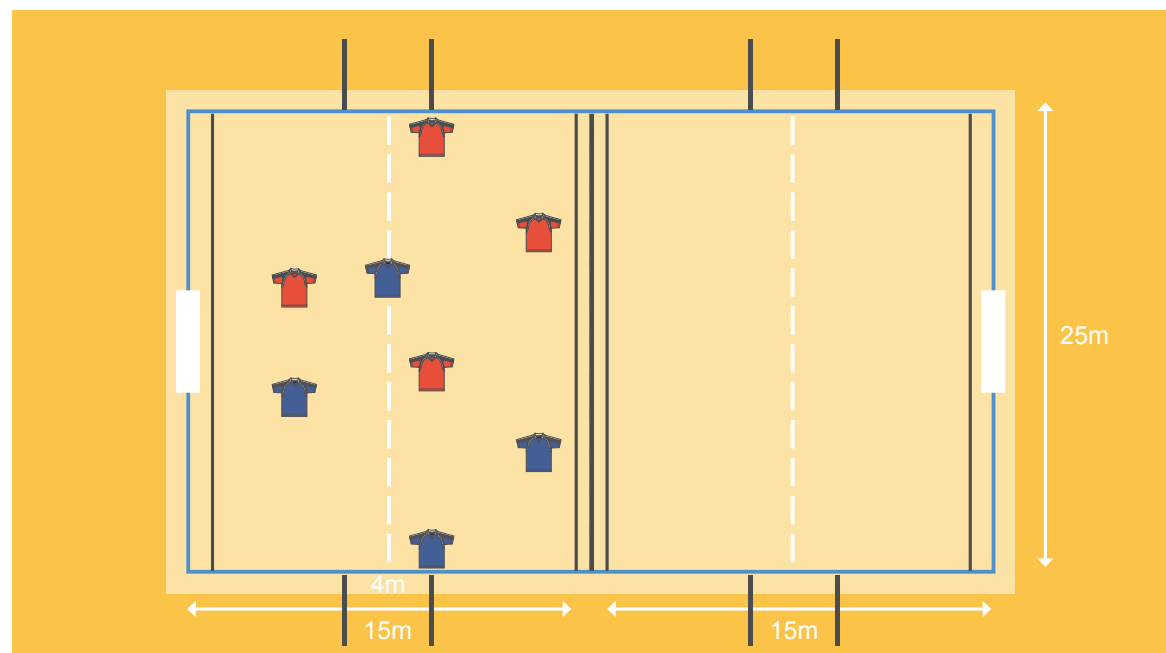
RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > BEACH SOCCER > ESPACES DE JEU



ESPACES DE JEU

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



ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > BEACH SOCCER > LOIS DU JEU



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	3 c 3 ou 4 c 4 dont les GB
TEMPS DE JEU	4 x 9 minutes
TOUCHE	À la main ou aux pieds
SORTIE DE BUT	À la main
HORS-JEU	Non

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU





GOLF-FOOT

[illegible]

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).



FICHES MÉMO

COMMENT ORGANISER UN GOLF-FOOT ?

EXEMPLES D'ATELIERS GOLF-FOOT

PARCOURS GOLF-FOOT



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



U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > GOLF-FOOT > COMMENT ORGANISER UN GOLF-FOOT



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.

COMMENT
ORGANISER
UN GOLF-FOOT ?

EXEMPLES
D'ATELIERS
GOLF-FOOT

PARCOURS
GOLF-FOOT





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > GOLF-FOOT > EXEMPLES D'ATELIERS



EXEMPLE D'ATELIERS GOLF-FOOT

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

COMMENT
ORGANISER
UN GOLF-FOOT ?

EXEMPLES
D'ATELIERS
GOLF-FOOT

PARCOURS
GOLF-FOOT

SCHÉMA





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

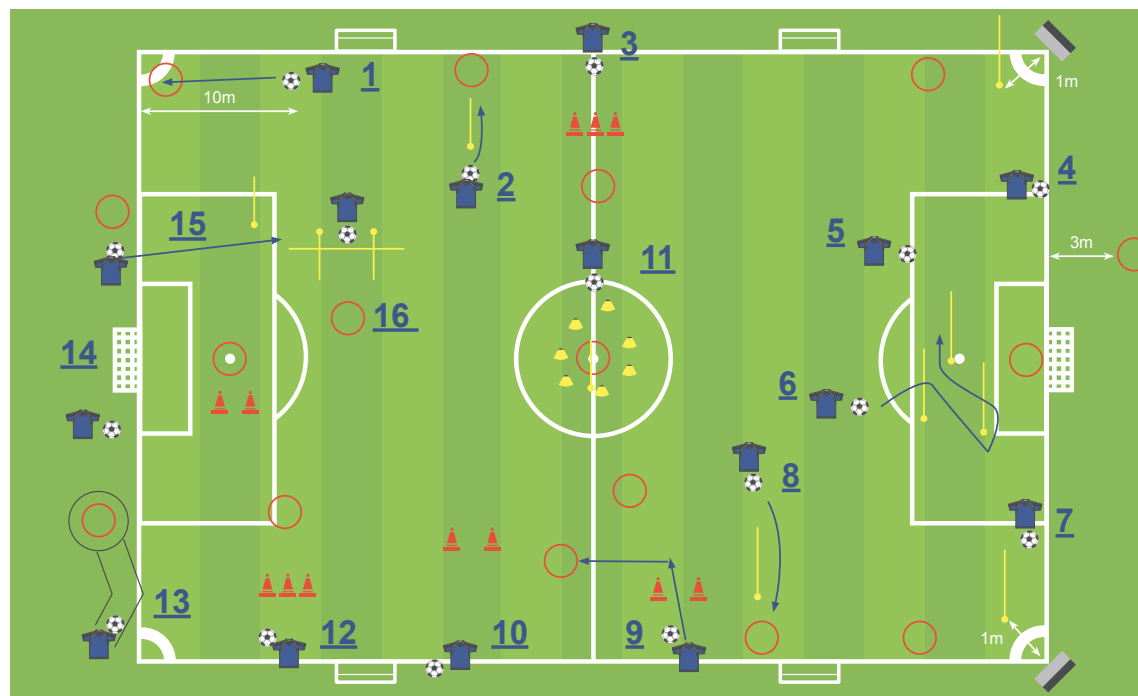
LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > GOLF-FOOT > PARCOURS



PARCOURS GOLF-FOOT



MATÉRIEL :

- | | | | |
|------|--|------|--|
| 12 X | | 10 X | |
| 15 X | | 8 X | |
| 15 X | | 2 X | |

COMMENT
ORGANISER
UN GOLF-FOOT ?

EXEMPLES
D'ATELIERS
GOLF-FOOT

PARCOURS
GOLF-FOOT





DUO-FOOT

[illegible]

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).



FICHES MÉMO

COMMENT ORGANISER UN DUO-FOOT ?

EXEMPLES D'ATELIERS DUO-FOOT

PARCOURS DUO-FOOT



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



U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > DUO-FOOT > COMMENT ORGANISER UN DUO-FOOT



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



COMMENT
ORGANISER
UN DUO-FOOT ?

EXEMPLES
D'ATELIERS
DUO-FOOT

PARCOURS
DUO-FOOT





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > DUO-FOOT > EXEMPLES D'ATELIER



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 3x. 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

COMMENT
ORGANISER
UN DUO-FOOT ?

EXEMPLES
D'ATELIERS
DUO-FOOT

PARCOURS
DUO-FOOT

SCHÉMA





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

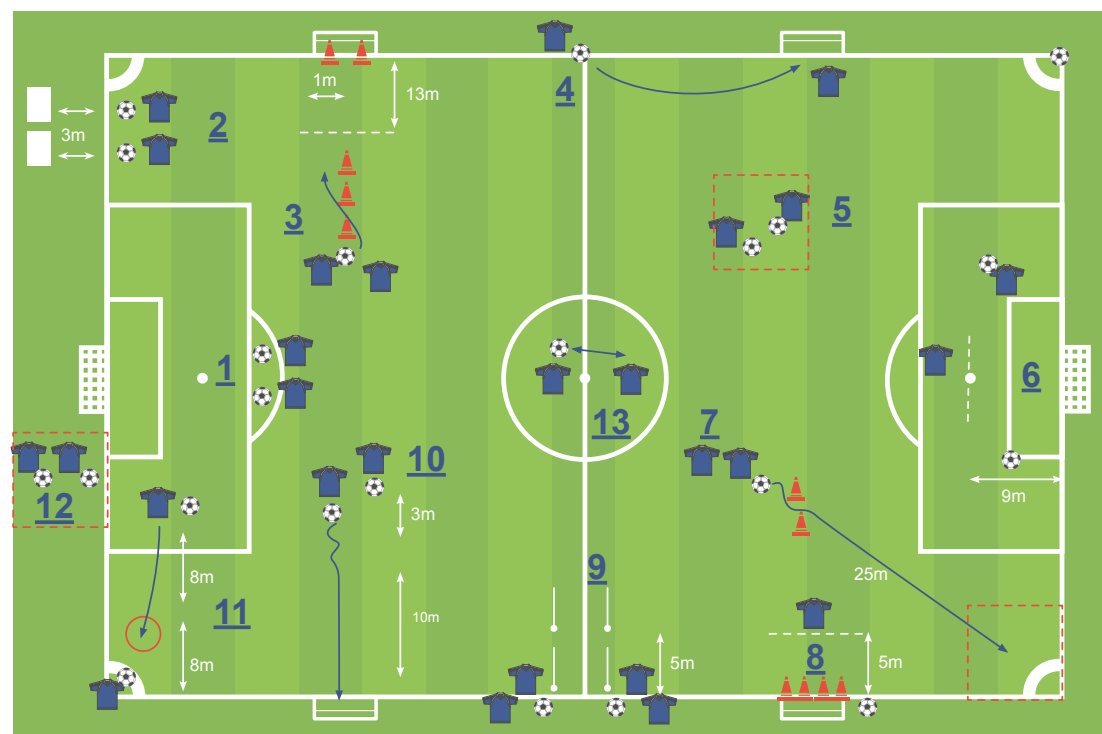
LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > DUO-FOOT > PARCOURS



PARCOURS DUO-FOOT



MATÉRIEL :

- 11 X
- 1 X
- 22 X

COMMENT
ORGANISER
UN DUO-FOOT ?

EXEMPLES
D'ATELIERS
DUO-FOOT

PARCOURS
DUO-FOOT





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > UNE ANIMATION A ASSOCIER > CARTES (1/2)



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 choisi de tirer une carte avantage pour elle ou inconvénient pour l'autre équipe.

« JE LES ANIME
DE MANIÈRE LUDIQUE »



EXEMPLE DE CARTES — >





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > UNE ANIMATION A ASSOCIER > CARTES (2/2)



EXEMPLES DE CARTES

AVANTAGES	INCONVÉNIENTS
Vous réduisez la taille de votre but d'un mètre	Vous augmentez la taille de votre but d'un 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 loper (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 gardien de 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





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > UNE ANIMATION A ASSOCIER > **MERCATO**



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 »**





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > UNE ANIMATION A ASSOCIER > POINTS JOUEURS (1/3)



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 notent 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.
- > A la fin du plateau, quel sera le joueur qui aura marqué le plus de point ?

« JE LES ANIME DE MANIÈRE LUDIQUE »



EXEMPLE DE TABLEAUX — >





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > UNE ANIMATION A ASSOCIER > POINTS JOUEURS (2/3)



POINTS JOUEURS – EXEMPLE TABLEAU

RENCONTRES	EQUIPES	N°	RENCONTRES	EQUIPES	N°	RENCONTRES	EQUIPES	N°
Rencontre 1	Equipe 1	1 3 5 7 9	Rencontre 1	Equipe 3	11 13 15 17 19	Rencontre 1	Equipe 5	21 23 25 27 29
	Equipe 2	2 4 6 8 10		Equipe 4	12 14 16 18 20		Equipe 6	22 24 26 28 30
Rencontre 2	Equipe 1	1 9 17 21 27	Rencontre 2	Equipe 3	3 7 15 23 29	Rencontre 2	Equipe 5	5 11 13 19 25
	Equipe 2	2 10 18 22 28		Equipe 4	4 8 16 24 30		Equipe 6	6 12 14 20 26
Rencontre 3	Equipe 1	1 3 11 21 23	Rencontre 3	Equipe 3	5 9 13 25 29	Rencontre 3	Equipe 5	7 15 17 19 27
	Equipe 2	2 4 12 22 24		Equipe 4	6 10 14 26 30		Equipe 6	8 16 18 20 28
Rencontre 4	Equipe 1		Rencontre 4			Rencontre 4		

SUITE >





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > UNE ANIMATION A ASSOCIER > POINTS JOUEURS (3/3)



POINTS JOUEURS – MODÈLE TABLEAU DÉCOMPTÉ POINTS

CLUB :						
JOUEURS N°	POINTS MATCH 1	POINTS MATCH 2	POINTS MATCH 3	POINTS MATCH 4	POINTS MATCH 5	TOTAL POINTS



IMPRIMER



U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > UNE ANIMATION A ASSOCIER > CHALLENGE OFFENSIVE



CHALLENGE OFFENSIVE

Organisation :

> OPTION 1 :

Les équipes additionnent les buts de toutes les rencontres.
A la fin des rotations, qui remportera le challenge de l'offensive ?

> OPTION 2 :

Si je gagne avec 2 buts d'écart, mon équipe monte d'un terrain
et démarre avec un but d'avance.

« JE LES ANIME
DE MANIÈRE LUDIQUE »





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > UNE ANIMATION A ASSOCIER > MIXER LES CLUBS



MIXER LES CLUBS

Deux options :

- > Constituer les équipes à partir des différents effectifs ou sur la base de critères particuliers :
Exemple :
 - Faire des groupes liés aux mois de naissance.
 - Associer des plus jeunes aux plus anciens.
 - Par taille (un grand un petit)
 - Gaucher ou droitier...
- > Conserver les mêmes équipes mais échanger les éducateurs.

« JE LES ANIME
DE MANIÈRE LUDIQUE »





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

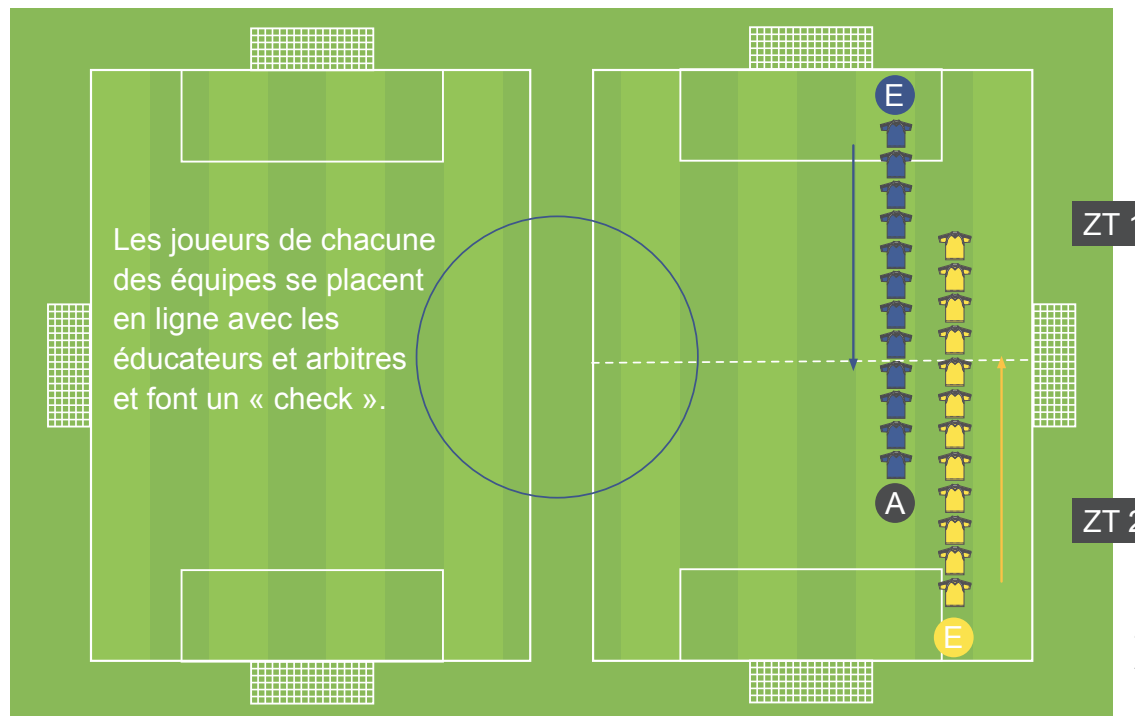
RÔLE DE L'ENCADREMENT

PROTOCOLES > PROTOCOLE AVANT-MATCH (1/2)



EXEMPLE DE PROTOCOLE D'AVANT MATCH U10/U11

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



ZT 1

ZT 2

ZT : Zone Technique
A : Arbitre
E : Educateur

PROTOCOLE
AVANT-MATCH

MI-TEMPS

PROTOCOLE
APRÈS-MATCH
2 TEMPS





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > UNE ANIMATION A ASSOCIER > ASSOCIER LES ÉQUIPES



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 »





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PRATIQUES ASSOCIÉES / ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > UNE ANIMATION A ASSOCIER > CARTON VERT



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



CARTON VERT À IMPRIMER —>

FICHE D'OBSERVATION CARTON VERT —>





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT



PROTOCOLES

DÉFIS
TECHNIQUES

ECHAUFFEMENT

FIL ROUGE
ÉDUCATIF

PROCÉDÉS
D'APPRENTISSAGE





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PROTOCOLES



PROTOCOLES

PROTOCOLE
AVANT-MATCH



MI-TEMPS



PROTOCOLE
APRÈS-MATCH
2 TEMPS





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PROTOCOLES > PROTOCOLE AVANT-MATCH (2/2)



EXEMPLE DE PROTOCOLE D'AVANT MATCH U10/U11

Tirage au sort de 2 numéros.
Les joueurs des deux équipes portant ces numéros sont nommés pour effectuer le protocole. 4 thèmes différents sur les 5 proposés doivent être abordés.

Deux joueurs de chaque équipe choisissent une phrase figurant sur la «fiche protocole» en lien avec les 5 valeurs de la FFF, s'avancent et prononcent une des phrases. 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

ZT : Zone Technique
A : Arbitre
E : Éducateur

PROTOCOLE
AVANT-MATCH

MI-TEMPS

PROTOCOLE
APRÈS-MATCH
2 TEMPS

Les éducateurs et dirigeants doivent distribuer ce document aux joueurs en début de saison. Les joueurs sont censés assimiler le protocole et ses messages.

FICHE PROTOCOLE





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PROTOCOLES > MI-TEMPS (1/2)



LA MI-TEMPS DES U11

PAUSE	MI-TEMPS OU INTER-MATCH
Durée ?	5 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 Positiver 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

PROTOCOLE
AVANT-MATCH

MI-TEMPS

PROTOCOLE
APRÈS-MATCH
2 TEMPS

DISPOSITIF





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

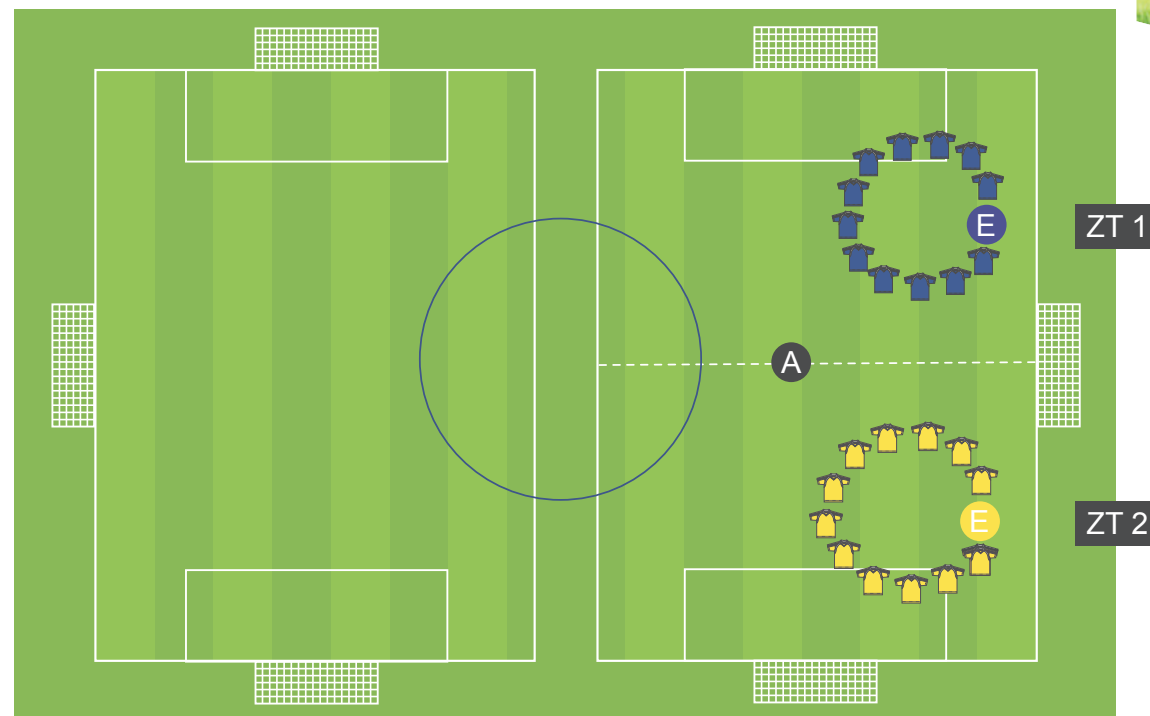
LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PROTOCOLES > MI-TEMPS (2/2)



MATÉRIALISATION DE LA « MI-TEMPS »



PROTOCOLE
AVANT-MATCH

MI-TEMPS

PROTOCOLE
APRÈS-MATCH
2 TEMPS

ZT : Zone Technique

A : Arbitre

E : Éducateur





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

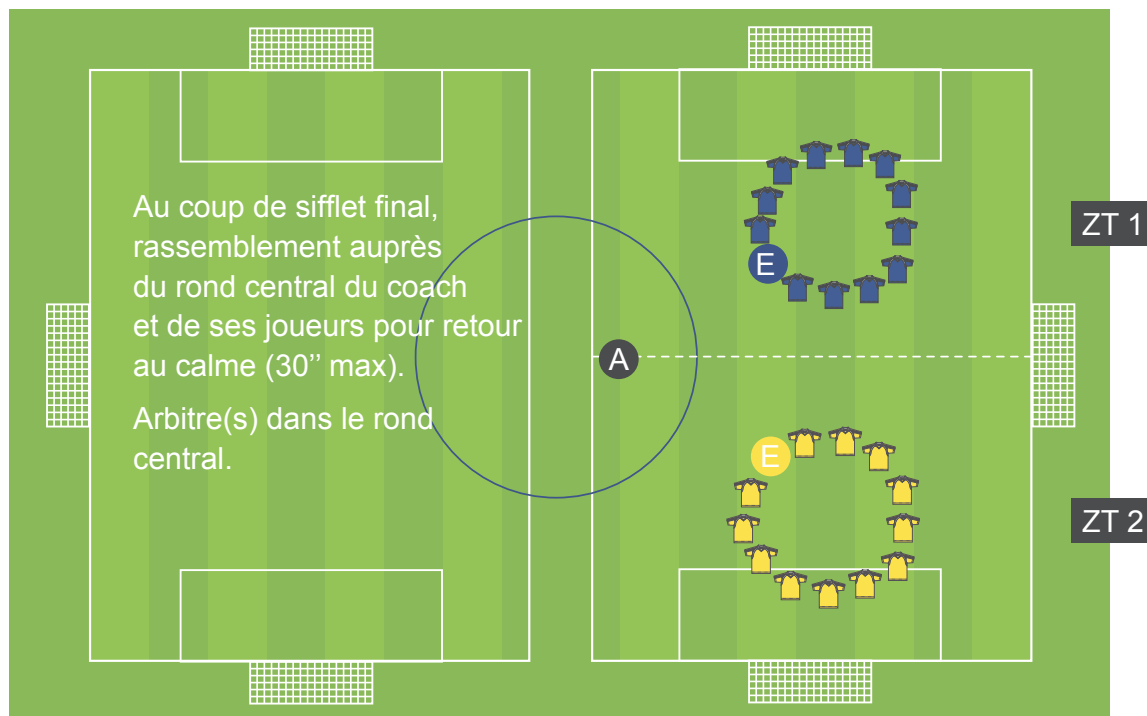
LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PROTOCOLES > PROTOCOLE APRÈS-MATCH (1/2)



PROTOCOLE APRÈS-MATCH U10/U11 1^{ER} TEMPS



PROTOCOLE
AVANT-MATCH

MI-TEMPS

PROTOCOLE
APRÈS-MATCH
2 TEMPS

ZT : Zone Technique

A : Arbitre

E : Éducateur





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

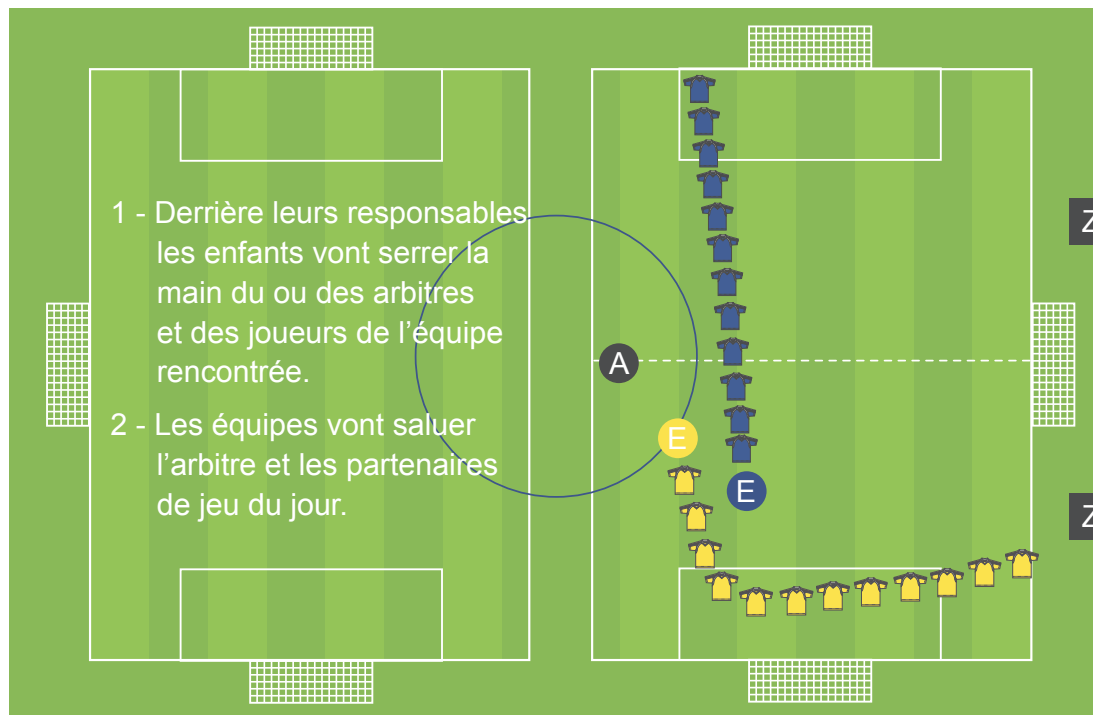
PROTOCOLES > PROTOCOLE APRÈS-MATCH (2/2)



PROTOCOLE APRÈS-MATCH U10/U11 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.



ZT 1

ZT 2

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

PROTOCOLE
AVANT MATCH

MI-TEMPS

PROTOCOLE
APRÈS-MATCH
2 TEMPS

ZT : Zone Technique

A : Arbitre

E : Entraîneur





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

DÉFIS TECHNIQUES



DÉFIS TECHNIQUES

Organisation :

- > Démontrer au plus grand nombre l'importance de la répétition de la jonglerie et de la conduite de balle.
- > Vivre une rencontre amicale face à un autre jeune.
- > Démontrer aux enfants, éducateurs et adultes que toutes et tous sont capables de progrès avec les efforts nécessaires.

Forme de défi déterminé
en amont de la journée

DÉFI
JONGLAGE

OU

DÉFI
CONDUITE DE BALLE





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

DÉFIS TECHNIQUES > DÉFI JONGLAGE (1/3)



LE DÉFI JONGLAGE

1

A réaliser avant chaque rencontre, 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 U11 par niveau et par période (commission district par exemple).

3

Privilégier des Défis au temps :

- > Les joueurs essaient d'atteindre l'objectif pendant 1'30 minutes 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 :
 - En mouvement (20 m maximum)
 - Défi dans une zone (Après 10 PD ou PG, tu passes à la zone supérieure avec un nouveau défi)

Objectifs	Pied droit	Pied gauche	Tête	Alterné PD/PG	En mouvement
U11	30	30	10	20	15 m
U10	20	20	5	10	10 m

DÉFI
JONGLAGE

DÉFI
CONDUITE DE BALLE





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

DÉFIS TECHNIQUES > DÉFI JONGLAGE (2/3)



DISPOSITIF DÉFI JONGLAGE

5

Organisation :

- > 1 ballon par binôme
- > Répartition sur un espace suffisant pour mettre les joueurs dans le confort.
- > 1 feuille de jongleries
- > 1 chronomètre

6

Départs :

- > A la main
- > Au pied sur les périodes de printemps.
- > Possibilité de moduler selon les niveaux et les territoires.

7

Rattrapage :

- > Une touche de rattrapage autorisée.
- > Possibilité de moduler selon les niveaux et les territoires.

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



DÉFI
JONGLAGE

DÉFI
CONDUITE DE BALLE





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

DÉFIS TECHNIQUES > DÉFI JONGLAGE (3/3)



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^{ème}, puis les deux 11^{ème}.

> 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.

DÉFI
JONGLAGE

DÉFI
CONDUITE DE BALLE





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

DÉFIS TECHNIQUES > DÉFI CONDUITE DE BALLE



LE DÉFI CONDUITE DE BALLE «LE DOUBLE 8»

1

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

2

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 gagne le défi (case à compléter sur la feuille de rencontre par l'arbitre ou l'éducateur avant le coup d'envoi).

3

Nombre de passages :

- > 3 maximum

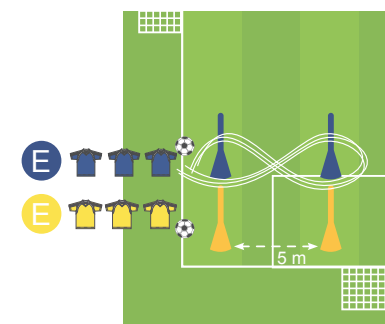
4

Consignes évolutives d'une course à l'autre :

- A - Libre
- B - Pied droit uniquement
- C - Pied gauche uniquement

DÉFI
JONGLAGE

DÉFI
CONDUITE DE BALLE





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

ÉCHAUFFEMENT



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 avec ballon - conservation - ATELIER 2 ⌚ 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



ATELIER 1

ATELIER 2

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



U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

ÉCHAUFFEMENT > ATELIER 1



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.

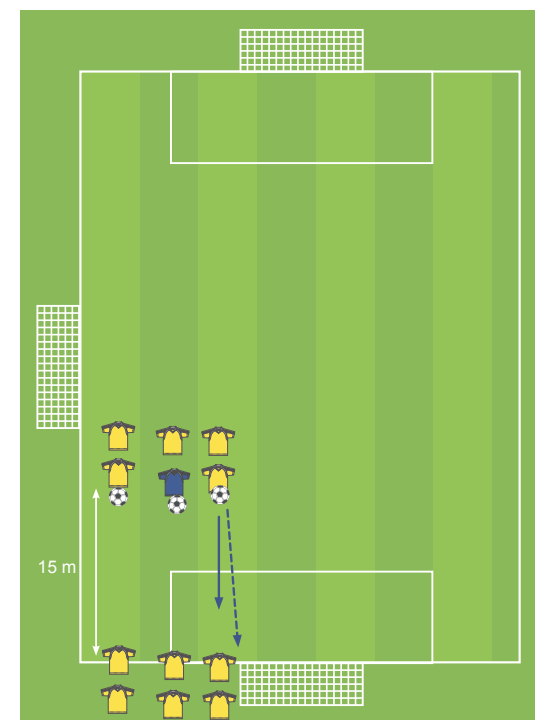
Réaliser des éducatifs après la passe pour rejoindre la colonne opposée :

- > 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

ATELIER 1

ATELIER 2





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

ÉCHAUFFEMENT > ATELIER 2



EXEMPLE D'ÉCHAUFFEMENT - ATELIER 2

Conservation par équipe en deux touches minimum

En aller et retour, donner le ballon aux partenaires en appui.
Changer les appuis toutes les 1'.

Consignes :

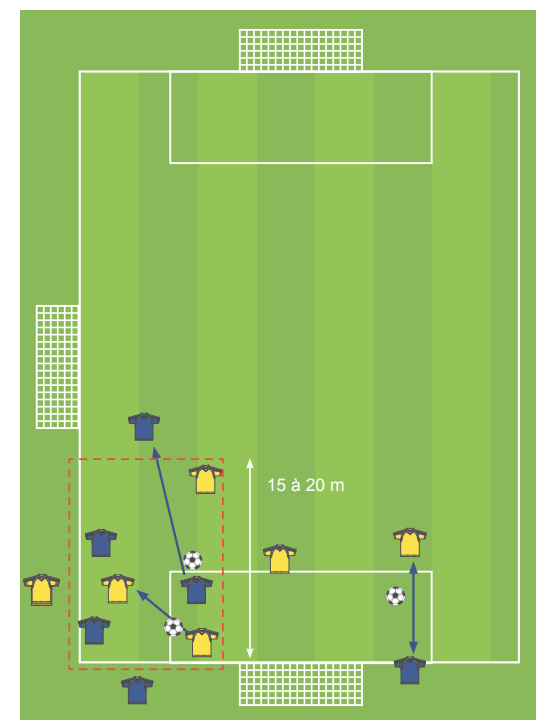
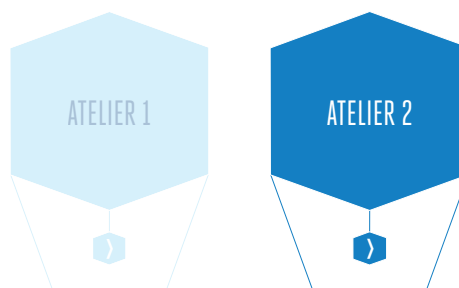
Ballon au sol.
Le ballon ne doit jamais s'arrêter.

Variantes :

- > **a** - Prendre la place de l'appui.
- > **b** - Valoriser si tous les joueurs ont touché le ballon.
- > **c** - Imposer un nombre de passes avant la prise d'appui.
- > **d** - Opposition entre les deux équipes.
Combien d'allers retours sur 1'.
Faire 2-3 manches.

Le gardien :

Un partenaire lui adresse 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.
Possibilité de s'échauffer avec le gardien de but adverse.





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT



CALENDRIER
PROCÉDÉS
D'APPRENTISSAGE



PROCÉDÉS
D'APPRENTISSAGE



FICHES PRATIQUES



FIL ROUGE ÉDUCATIF — 



U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

CALENDRIER



septembre

octobre

novembre

décembre

janvier

RENTÉE SCOLAIRE

PÉRIODE 1 : « QUE LE MATCH COMMENCE »

- > **Thème 1** : Sécuriser et maîtriser la possession
- > **Thème 2** : Reformuler le bloc équipe
- > **Thème 3** : Jouer vers l'avant entre les lignes adverses
- > **Thème 4** : Jouer vers l'avant collectivement (étape 1)
- > **Thème 5** : Jouer vers l'avant collectivement (étape 2)
- > **Thème 6** : Jouer vers l'avant collectivement (étape 3)
- > **Thème 7** : Jouer vers l'avant collectivement (étape 4)
- > **Thème 8** : Jouer vers l'avant collectivement (étape 5)

VACANCES DE LA TOUSSAINT

PÉRIODE 2 : « C'EST COMPLÈTEMENT FOOT »

- > **Thème 9** : Récupérer le ballon et optimiser la Transition Défensive
- > **Thème 10** : Sécuriser et maîtriser la possession
- > **Thème 11** : Agrandir l'espace de jeu effectif

Foot de Cœur

VACANCES DE NOËL

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

- > **Thème 12** : Sécuriser et maîtriser la possession
- > **Thème 13** : Jouer vers l'avant entre les lignes adverses

février

mars

avril

mai

juin

juillet

VACANCES D'HIVER

PÉRIODE 4 : « RETOUR SUR LES TERRAINS »

- > **Thème 14** : Garder le temps d'avance
- > **Thème 15** : Garder le temps d'avance
- > **Thème 16** : Réaction à la perte
Empêcher l'adversaire de s'organiser
- > **Thème 17** : Changer de rythme de jeu
- > **Thème 18** : Changer de rythme de jeu
- > **Thème 19** : Changer de rythme de jeu
- > **Thème 20** : Prise de balle et enchaînements pour déséquilibrer ou finir
- > **Thème 21** : Prise de balle et enchaînements pour déséquilibrer ou finir

VACANCES DE PRINTEMPS

PÉRIODE 5 : « DERNIERS CROCHETS AVANT L'ÉTÉ »

- > **Thème 22** : sécuriser et maîtriser la possession
- > **Thème 23** : agrandir l'espace de jeu effectif
- > **Thème 24** : agrandir l'espace de jeu effectif

VACANCES D'ÉTÉ





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PROCÉDÉS D'APPRENTISSAGE (1/24)



THÈME 1 : SÉCURISER ET MAÎTRISER LA POSSESSION

OBJECTIF : TROUVER SES PARTENAIRES

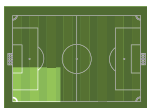
PÉRIODE 1

SEPTEMBRE > NOVEMBRE

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



L 30m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

7 X

5 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

0 X

25 X

5 X

0 X |

5/7 X

TEMPS DE JEU

12' à 15'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES

L'équipe qui a le ballon doit réaliser des allers-retours en conservant le ballon.

Ballons au sol.

Les joueurs sont mobiles.

Jouer 10 ballons avant rotation des défenseurs et des attaquants.

BUTS

Attaquants : 1 aller - retour = 1 point.

Défenseurs : à la récupération passe à un appui latéral = -1 point.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• Possibilité de rajouter ou d'enlever 1 joueur dans chaque équipe	• Joueurs libres dans leurs déplacements • Le joueur porteur de balle doit se déplacer dans un espace libre après la passe • Limiter à 3 touches de balle pour les joueurs cibles et ballon non arrêté	• Active • Faire répéter / Questionner / Orienter	• Communication (déplacements / changement de rythme / parole) • Joueurs et ballon en mouvement • Être visible du porteur • Se déplacer dans les intervalles et les espaces libres • Voir avant (prise d'information) de recevoir



TÉLÉCHARGER





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PROCÉDÉS D'APPRENTISSAGE (2/24)



JEU U10/U11

THÈME 2 : REFORMER LE BLOC ÉQUIPE

OBJECTIF : CADRER LE PORTEUR

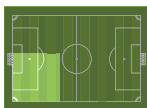
PÉRIODE 1

SEPTEMBRE > NOVEMBRE

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



L 30m x l 30m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

5 X

5 X

2 X

TEMPS DE JEU

12' à 15'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

0 X

25 X

5 X

0 X |

6/6 X

SCHÉMA



> Conduite de balle

> Déplacement du joueur sans ballon

> Passe courte

> Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

3 défenseurs et 2 attaquants dans chaque zone.

Offensivement : marquer avec un attaquant qui est dans une zone libre.

Défensivement : protéger son but en sortant sur l'attaquant en zone dès que son coéquipier a fait une passe.

BUTS

Marquer des buts.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• Possibilité de rajouter ou d'enlever 1 joueur chez les jaunes et / ou les bleus	• Possibilité pour un défenseur de venir dans la zone offensive depuis son camp quand il fait une passe à un attaquant • Possible pour les attaquants de jouer en soutien • 5" pour marquer en zone haute	• Active • Laisser jouer / Observer / Questionner	• Cadrer le porteur et assurer une couverture • Se replacer sur l'axe ballon/but • Ne pas laisser l'adversaire prendre de la vitesse • Le temps de réaction de tous les joueurs à la perte du ballon • Gérer le joueur lancé • Orienter les attaquants sur les côtés pour protéger la cible



TÉLÉCHARGER





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PROCÉDÉS D'APPRENTISSAGE (3/24)



THÈME 3 : JOUER VERS L'AVANT ENTRE LES LIGNES ADVERSES

OBJECTIF : JOUER DANS LES INTERVALLES ET ÊTRE CAPABLE DE REMONTER LE BALLON APRÈS UNE SORTIE DE BUT

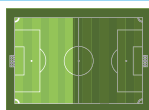
PÉRIODE 1

SEPTEMBRE > NOVEMBRE

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



L 50m x l 40m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

7 X

4 X

1 X

TEMPS DE JEU

12' à 15'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

0 X

20 X

6 X

0 X |

7/4 X

SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Le gardien relance alternativement à droite et à gauche sur les joueurs latéraux.

Maximum trois passes par zone. Joueur et ballon arrêtés interdits.

Pour les rouges: les joueurs axiaux défendent dans leur zone et les joueurs excentrés défendent uniquement dans leur couloir et attendent que le ballon soit relancé vers le latéral pour pouvoir intervenir en zone haute.

BUTS

Transmettre au joueur cible = 1 point.

Si les rouges récupèrent, ils peuvent marquer 1 but (- 1 point).

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• Possibilité de rajouter ou d'enlever 1 joueur chez les rouges	• Les joueurs rouges qui sont excentrés défendent dans le couloir sans contraintes • Les joueurs rouges défendent sans contrainte sur toutes les zones • Joueur cible touché en passant par une seule zone haute (A, B ou C) = 3 points, Par 2 zones = 2 points, par 3 zones = 1 point	• Active • Faire répéter / Questionner / Orienter	• Être orienté (voir le ballon et les adversaires) • Voir avant (prise d'information) de recevoir • Être visible du porteur • Joueurs et ballon en mouvement / prendre l'information en avançant • Rester concerné après la passe • Sécuriser la progression en agrandissant l'espace (largeur) • Appuyer les passes



TÉLÉCHARGER





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PROCÉDÉS D'APPRENTISSAGE (4/24)



THÈME 4 : JOUER VERS L'AVANT COLLECTIVEMENT (ETAPE 1)

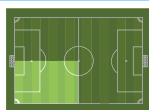
PÉRIODE 1

VACANCES SEPTEMBRE >
VACANCES OCTOBRE

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



L 45m x l 30m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

5 à 7 X

5 à 7 X

1 x

TEMPS DE JEU

20'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

0 X

18 X

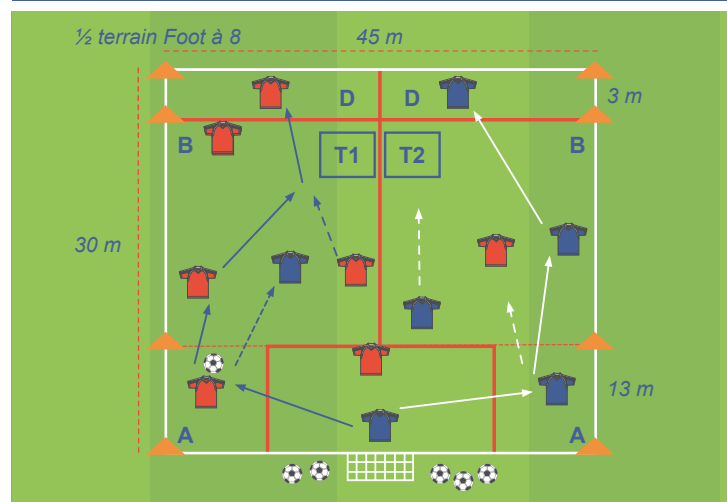
10 X

0 X |

5-7/

5-7 X

SCHÉMA



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

SITUATION U10/U11

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 + tir.

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



TÉLÉCHARGER





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PROCÉDÉS D'APPRENTISSAGE (5/24)



THÈME 5 : JOUER VERS L'AVANT COLLECTIVEMENT (ETAPE 2)

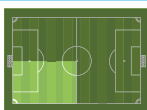
PÉRIODE 1

VACANCES SEPTEMBRE >
VACANCES OCTOBRE

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



L 45m x l 30m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

5 à 7 X

5 à 7 X

1 x

TEMPS DE JEU

20'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

0 X

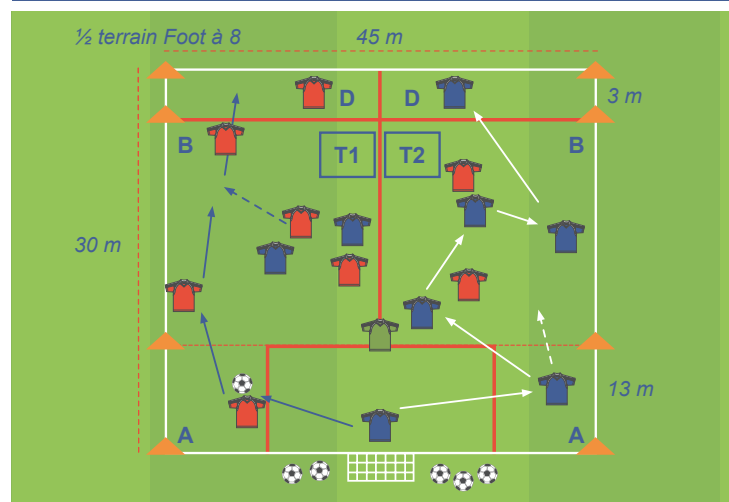
18 X

10 X

0 X

5-7/

SCHÉMA



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

SITUATION U10/U11

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 + tir.

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



TÉLÉCHARGER





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PROCÉDÉS D'APPRENTISSAGE (6/24)



THÈME 6 : JOUER VERS L'AVANT COLLECTIVEMENT (ETAPE 3)

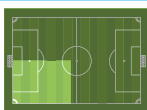
PÉRIODE 1

VACANCES SEPTEMBRE >
VACANCES OCTOBRE

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



L 45m x l 30m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

5 à 7 X

5 à 7 X

1 x

TEMPS DE JEU

20'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

0 X

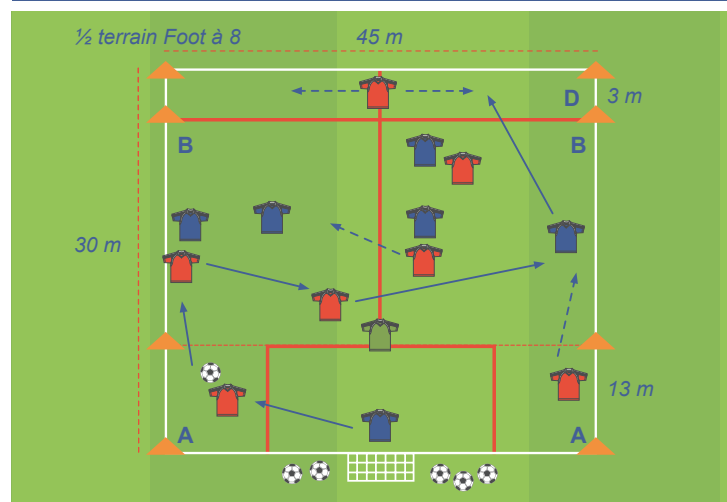
18 X

10 X

0 X

5-7/

SCHÉMA



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

SITUATION U10/U11

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 + tir.

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



TÉLÉCHARGER





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PROCÉDÉS D'APPRENTISSAGE (7/24)



THÈME 7 : JOUER VERS L'AVANT COLLECTIVEMENT (ETAPE 4)

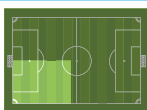
PÉRIODE 1

VACANCES SEPTEMBRE >
VACANCES OCTOBRE

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



L 45m x l 30m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

5 à 7 X

5 à 7 X

1 x

TEMPS DE JEU

20'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

0 X

10 X

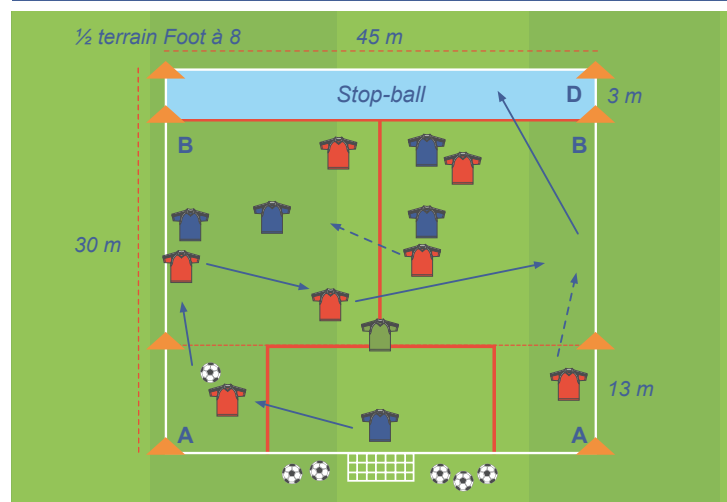
10 X

0 X

5-7/

5-7 X

SCHÉMA



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

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 sumombre. 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 + tir

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



TÉLÉCHARGER





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

PROCÉDÉS D'APPRENTISSAGE (8/24)



THÈME 8 : JOUER VERS L'AVANT COLLECTIVEMENT (ETAPE 5)

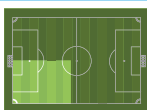
PÉRIODE 1

VACANCES SEPTEMBRE >
VACANCES OCTOBRE

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



L 45m x l 30m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

5 à 7 X

5 à 7 X

1 x

TEMPS DE JEU

20'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

0 X

10 X

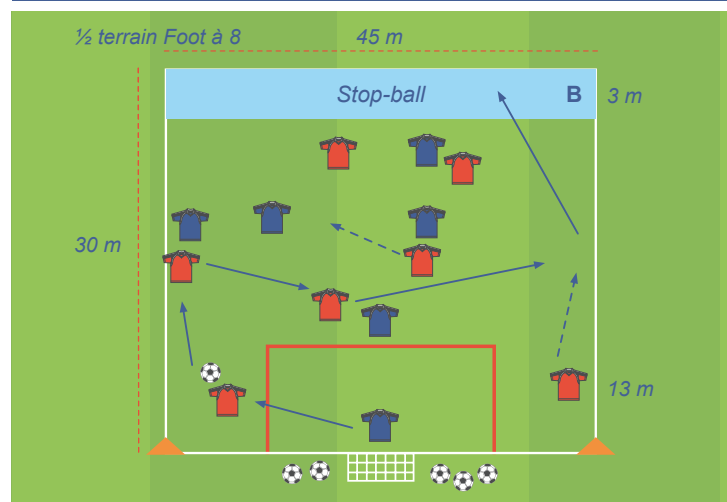
10 X

0 X |

5-7/

5-7 X

SCHÉMA



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

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



TÉLÉCHARGER





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

JEUX ET SITUATIONS DE RÉFÉRENCE (9/24)



THÈME 9 : RÉCUPÉRER LE BALLON ET OPTIMISER LA TRANSITION DÉFENSIVE

OBJECTIF : OFFENSIVE

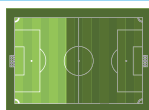
PÉRIODE2

NOVEMBRE > DÉCEMBRE

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



L 50m x l 35m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

7 X

4 X

1 x

TEMPS DE JEU

12' à 15'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

0 X

20 X

10 X

0 X |

7/4 X

SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Le joueur rouge part en conduite ou en passe avec l'obligation de jouer vers l'avant et uniquement en jouant dans la zone axiale. Si un rouge pénètre dans la surface de réparation, il n'a plus de droite de faire de passe.

Les bleus défendent leur but à 3 défenseurs qui partent de la ligne des 13 m. 1 joueur dans la zone axiale, et 2 joueurs qui partent de la ligne médiane attendent que l'action soit partie.

Jouer 10 ballons avant rotation des joueurs.

BUTS

Quand le ballon est récupéré, les bleus ont la possibilité d'utiliser la largeur pour trouver le joueur cible derrière la médiane = 1 point.

Si les rouges marquent ou récupèrent le ballon aux bleus avant transmission au joueur cible = 1 point.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• Possibilité de rajouter ou d'enlever 1 joueur chez les rouges et les bleus en fonction de l'effectif et du taux de réussite	• Varier le départ des défenseurs bleus • Limiter le temps pour trouver le joueur cible • Orienter la zone de récupération dans une zone excentrée • Enlever le joueur cible pour trouver un joueur lancé • Si le ballon est donné sur un côté, 1 seul rouge peut intervenir dans la zone latérale	• Active • Faire répéter / Questionner / Orienter	• Cohérence du bloc équipe pour s'opposer et récupérer le ballon • A la récupération, offrir des solutions des passes pour les non porteurs de balles • Utilisation de l'espace de jeu (largeur et profondeur) • Rester disponible après la passe (soutien) • Ne pas perdre le ballon suite à la récupération



TÉLÉCHARGER





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

JEUX ET SITUATIONS DE RÉFÉRENCE (10/24)



JEU U10/U11

THÈME 10 : SÉCURISER ET MAÎTRISER LA POSSESSION

OBJECTIF : SÉCURISER LA REMONTÉE DU BALLON ET OCCUPER L'ESPACE EFFICACEMENT

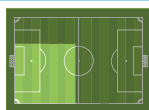
PÉRIODE 2

NOVEMBRE > DÉCEMBRE

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



L 45m x l 40m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

5 X

5 X

2 x

MATÉRIEL PAR TERRAIN

0 X

24 X

5 X

0 X

6/6 X

TEMPS DE JEU

12' à 15'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Jeu libre pour l'équipe qui a la balle.

Lorsque le gardien a le ballon, les joueurs de l'équipe adverse ne peuvent pas défendre dans la zone des 13 mètres.

Faire plusieurs séquences de 4 minutes.

BUTS

Marquer un but = 1 point.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• Ajouter des joueurs (1 ou 2 par équipe) • Possibilité de jouer en supériorité numérique pour l'équipe qui a le ballon (Joker)	• L'équipe en défense peut défendre sur tout le terrain mais en effectif limité dans le camp adverse (3 joueurs puis 4 possibles) • Augmenter le nombre de défenseurs autorisés à défendre dans le camp adverse • Jeu libre	• Active • Laisser jouer / Observer / Questionner	• S'orienter (voir le ballon et les adversaires) et être accessible • Agrandir l'espace de jeu (largeur et profondeur) • Prendre et donner en mouvement • Rester disponible après la passe (soutien) • Appuyer les passes



TÉLÉCHARGER





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

JEUX ET SITUATIONS DE RÉFÉRENCE (11/24)



THÈME 11 : AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF

OBJECTIF : AMÉLIORER LA PRISE D'INFORMATION

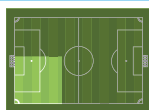
PÉRIODE 3

JANVIER > FÉVRIER

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



L 30m x l 30m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

3 X

3 X

3 X

3 X

TEMPS DE JEU

12' à 15'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

0 X

20 X

5 X

0 X |

3/3/3/3 X

SCHÉMA



> Conduite de balle

> Déplacement du joueur sans ballon - - - - ->

> Passe courte

> Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

6 contre 2.

Ballon au sol.

Joueurs fixes dans leur zone.

Jouer 5 ballons avant rotation des défenseurs et des attaquants.

Système par vague de joueurs.

BUTS

Attaquants : 1 aller-retour = 1 point.

Défenseurs : 1 échange (passe entre 2) : -1 point aux attaquants.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

- Si plus de 8 joueurs, mise en place de suppléant(s) par équipe qui tourne toutes les 1 ou 2 minutes maximum. Les suppléants comptent les points de leur équipe ou de plusieurs équipes

VARIANTES

- Etape 1 : A la main / Etape 2 : Au pied
- Maximum 2 passes par carré
- Obligation de changer de carré après chaque passe pour les joueurs qui ont le ballon
- Varier le nombre de passes pour marquer des points

ANIMATION

- Active
- Faire répéter / Questionner / Orienter

VEILLER À...

- Etre toujours concerné par le jeu
- L'enchaînement des transitions (off vers def et def vers off)
- Prendre en mouvement et donner en mouvement
- Jouer à distance (ni trop prêt, ni trop loin)
- Voir avant de recevoir
- Communiquer (déplacements, changement de rythme, parole...)



TÉLÉCHARGER





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

JEUX ET SITUATIONS DE RÉFÉRENCE (12/24)



THÈME 12 : SÉCURISER ET MAÎTRISER LA POSSESSION

OBJECTIF : CONSERVER PAR DES PASSES COURTES

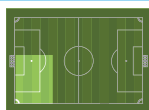
PÉRIODE 3

JANVIER > FÉVRIER

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



L 20m x l 30m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X

8 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

0 X

20 X

5 X

0 X |

8/4 X

TEMPS DE JEU

12' à 15'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



> Conduite de balle

> Déplacement du joueur sans ballon - - - - ->

> Passe courte

> Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

6 contre 2.

Ballon au sol.

Joueurs fixes dans leur zone.

Jouer 5 ballons avant rotation des défenseurs et des attaquants.

Système par vague de joueurs.

BUTS

Attaquants : 1 aller-retour = 1 point.

Défenseurs : 1 échange (passe entre 2) : -1 point aux attaquants.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• Possibilité de rajouter 2 joueurs « cibles » / « capitaines » chez les bleus et de rajouter 1 libre ou 2 jaunes (= 2 jaunes dans chaque zone) • Faire tourner les joueurs par vague si plus de 8 joueurs	a) Tous les joueurs sont libres b) uniquement les bleus, les jaunes restent dans leurs zones c) uniquement les jaunes, les bleus restent dans leurs zones Le passeur prend la place du joueur en appui b) L'appui rentre sur conduite ou passe b) uniquement sur passe. Limiter à 2 touches de balle pour les joueurs cibles	• Active • Faire répéter / Questionner / Orienter	• L'orientation par rapport à la cible pour progresser vers la cible • La prise de balle en mouvement • Se déplacer pour offrir la solution de passe



TÉLÉCHARGER





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

JEUX ET SITUATIONS DE RÉFÉRENCE (13/24)



THÈME 13 : JOUER VERS L'AVANT ENTRE LES LIGNES ADVERSES

OBJECTIF : JOUER DANS LES INTERVALLES

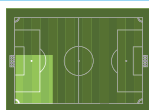
PÉRIODE 3

JANVIER > FÉVRIER

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



L 20m x l 30m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X

4 X

4 X

TEMPS DE JEU

12' à 15'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

0 X

16 X

3 X

0 X |

4/4/4 X



SCHÉMA



> Conduite de balle

> Déplacement du joueur sans ballon - - - - ->

> Passe courte

> Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Les rouges conservent le ballon librement et cherchent à transmettre le ballon au sol aux bleus.

Si les jaunes récupèrent, l'équipe qui a perdu le ballon prend sa place.

Faire des séquences de 2-3 minutes.

BUTS

1 point par échange.

Si la transmission est réalisée entre deux joueurs : 2 points.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

- Possibilité de faire une 2^{ème} équipe de jaunes qui prend la place de l'autre au bout de 2-3 minutes ou de X ballons joués... ou une 4^{ème} équipe de blancs par exemple

VARIANTES

- Possibilité pour un joueur de l'équipe en défense d'entrer dans la zone de l'équipe en possession du ballon
- Possibilité joueur zone opposée de venir dans la zone centrale pour servir d'appui. T1: Joueur libre en touche / T2 : Ne peut jouer qu'avec les joueurs de l'autre zone / T3: Ne peut jouer qu'avec les joueurs de l'autre zone et en une touche uniquement
- Mettre des buts derrière les bleus et les rouges. A la récupération, le joueur qui récupère gagne le droit d'aller faire un 1 c 1 face au gardien

ANIMATION

- Active
- Faire répéter / Questionner / Orienter

VEILLER À...

- Prendre et donner en mouvement - Cacher sa passe
- Être visible du porteur de balle (mouvement - intervalles...)
- Être orienté - Prendre et donner en mouvement
- Vite réagir à la perte pour récupérer le ballon



TÉLÉCHARGER





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

JEUX ET SITUATIONS DE RÉFÉRENCE (14/24)



JEU U10/U11

THÈME 14 : GARDER LE TEMPS D'AVANCE

OBJECTIF : GARDER LE TEMPS D'AVANCE POUR FINIR L'ACTION

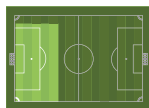
PÉRIODE 4

FÉVRIER > 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



L 56m x l 26m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

2 X

5 X

5 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

4 X

20 X

5 X

0 X

6/6 X

TEMPS DE JEU

12' à 15'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Jeu libre.

Pour frapper au but : entrer en conduite de balle ou faire une passe dans la zone de finition.

Les défenseurs ne peuvent pas intervenir dans la zone de finition.

Application du hors-jeu en zone de finition à 13 m.

1 seul attaquant en zone de finition et 4" maximum pour finir.

BUTS

Marquer un but = 1 point

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• Possibilité de retirer 1 joueur par équipe • Mettre un joker en cas de nombre impair	• Accès à la zone de finition seulement après une passe d'un partenaire • Autoriser 1 défenseur à venir défendre en zone de finition • Autoriser 1 défenseur et un 2^{ème} attaquant à venir en zone de finition	• Active • Laisser jouer / Observer / Questionner	• Être visible du porteur (non porteur) • Voir avant (prise d'information) • L'appel qui déclenche la passe • Privilégier la passe différente de l'appel du partenaire • Cacher son intention



TÉLÉCHARGER





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

JEUX ET SITUATIONS DE RÉFÉRENCE (15/24)



THÈME 15 : GARDER LE TEMPS D'AVANCE

OBJECTIF : GARDER LE TEMPS D'AVANCE POUR FINIR L'ACTION

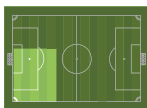
PÉRIODE 4

FÉVRIER > 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



L 30m x l 26m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

2 X

6 (2x3) X

4 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

4 X

16 X

3 X

0 X |

4/8 X

TEMPS DE JEU

12' à 15'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES

: attaquer à 3 c 1 + 1 en retard de 5 m. Règle du hors jeu dans les 13 m.

: jeu libre.

: protéger son but et permettre le retour de son partenaire en poursuite et/ou récupérer le ballon.

L'action se termine lorsqu'une des 2 équipes marque ou que le ballon sort du terrain.

Jouer 10 ballons avant rotation des équipes (fonctionnement par vague).

BUTS

Garder le temps d'avance pour finir.

: marquer dans le grand but.

: défendre le grand but (ralentir l'action pour permettre au 2^{ème} défenseur d'arriver) et relancer sur le partenaire en attente ou dans l'une des 2 portes latérales.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• 2 vagues de 3 contre 1 + 1 • 2 Gardiens de but qui permutent	• Varier la position des joueurs offensifs (ex.: 1 attaquant en appui) • Varier la source du ballon (côtés - axe,...) • Varier la position du défenseur en retard • Limiter le nombre de passes pour les attaquants • Limiter le temps pour marquer	• Active • Faire répéter / Questionner / Orienter	• Prendre de la vitesse, fixer - donner ou dribbler • Privilégier le jeu vers l'avant (Par la conduite ou par la passe) - Maintenir la largeur • Ne pas être hors-jeu - Masquer ses intentions • Maintenir deux solutions au porteur de balle • Essayer de jouer en déséquilibre, en contre-pied



TÉLÉCHARGER





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

JEUX ET SITUATIONS DE RÉFÉRENCE (16/24)



THÈME 16 : RÉACTION À LA PERTE - EMPÊCHER L'ADVERSAIRE DE S'ORGANISER

OBJECTIF : SE PLACER - RÉCUPÉRER

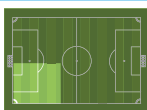
PÉRIODE 4

FÉVRIER > 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



L 25m x l 30m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF



MATÉRIEL PAR TERRAIN



TEMPS DE JEU

12' à 15'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES

4 c 4 + 2 Jokers en zone axiale.

2 appuis latéraux.

Ballon transmis par l'éducateur à l'équipe qui attaque.

5 passes minimum avant de pouvoir marquer en donnant à un appui latéral ou dans un des 2 mini-buts.

Passes au sol obligatoire.

BUTS

But des attaquants = 1 point

A la récupération, les défenseurs peuvent marquer directement sur appuis latéraux ou dans 1 but (2 points).

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

- Moduler la supériorité et le nombre d'appuis en fonction de l'effectif général

VARIANTES

- Possibilité d'utiliser les appuis latéraux pour la conservation (mais 3 touches de balle maxi et pas ballon à l'arrêt pour les appuis)
- A la récupération, marquer uniquement dans le but ou avec Joker le plus éloigné
- Obliger le joueur cible à trouver un 3ème joueur pour valider le point
- Offensivement, limiter à deux joueurs d'une même équipe par carré
- Le joueur en appui peut rentrer sur le terrain et le joker prend sa place

ANIMATION

- Active
- Faire répéter / Questionner / Orienter

VEILLER À...

- Prendre l'information sur le joueur dans son dos
- Se replacer sur l'axe ballon/but
- Ne pas laisser l'adversaire prendre de la vitesse
- Le temps de réaction de tous les joueurs à la perte du ballon
- Cadrer le porteur et assurer une couverture



TÉLÉCHARGER





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

JEUX ET SITUATIONS DE RÉFÉRENCE (17/24)



JEU U10/U11

THÈME 17 : CHANGER DE RYTHME DE JEU

OBJECTIF : FIXER DANS UNE ZONE

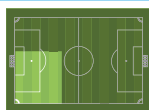
PÉRIODE 4

FÉVRIER > 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



L 35m x l 30m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

6 X

6 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

4 X

16 X

5 X

0 X |

6/6 X

TEMPS DE JEU

12' à 15'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



> Conduite de balle

> Déplacement du joueur sans ballon - - - - ->

> Passe courte

> Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Jeu libre pour les joueurs de l'intérieur du jeu.

Un joueur en appui pour chacune des 2 équipes en zone haute (porte axiale).

Pour celui-ci 3 touches de balle maximum (le ballon ne doit pas s'arrêter).

BUTS

Pour marquer, il faut stopper le ballon derrière la ligne (à G ou D de la porte axiale) après l'avoir Conduit = 1 point).

Si appui avec le joueur axial, avant de marquer = 3 points.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
- Possibilité d'ajouter 1 joueur par équipe sur le terrain ou en appui sur les côtés - Mettre un joker en cas de nombre impair - Réduire l'espace si 10 joueurs	- Autoriser l'appui à se déplacer sur la totalité de la largeur du terrain, mais l'équipe ne peut marquer que dans les 2 autres zones que celle utilisée pour l'appui - Si trop difficile en égalité numérique, faire du 4 contre 4 + 2 jokers qui jouent avec l'équipe qui possède le ballon 3 touches de balle pour les joueurs de l'intérieur	- Active - Faire répéter / Questionner / Orienter	- Être visible du porteur (non porteur) - Voir vite (prise d'information) - Cacher son intention - Valoriser les intentions de jeu en appui-soutien - Créer des passes à angles - Cohérence du bloc équipe en phase offensive



TÉLÉCHARGER





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

JEUX ET SITUATIONS DE RÉFÉRENCE (18/24)



THÈME 18 : CHANGER DE RYTHME DE JEU

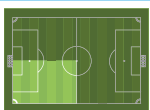
PÉRIODE 4

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



L 45m x l 30m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

2 à 4 X

6 à 8 X

1 x

TEMPS DE JEU

20'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

0 X



10 X



10 X



0 X



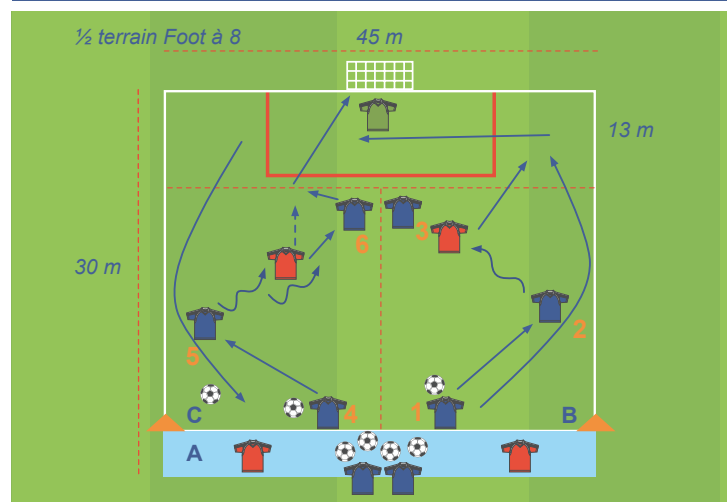
5-7/



5-7 X



SCHÉMA



- > 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

TÉLÉCHARGER





THÈME 19 : CHANGER DE RYTHME DE JEU

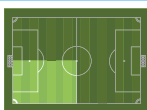
PÉRIODE 4

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



L 45m x l 30m

$L = \text{Longueur} \cdot l = \text{largeur}$

EFFECTIF

2 à 4 X 

6 à 8 X 

1 x 

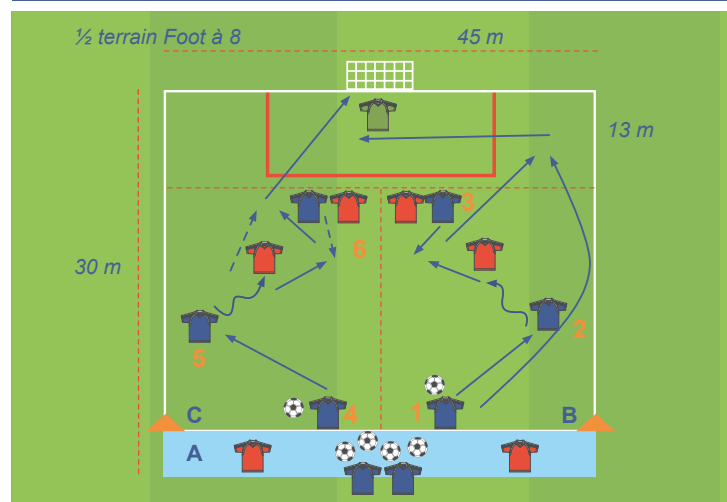
TEMPS DE JEU

20'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



- > 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 un une/deux 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



U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

JEUX ET SITUATIONS DE RÉFÉRENCE (20/24)



JEU U10/U11

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

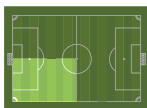
PÉRIODE 4

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



L 45m x l 30m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

2 à 4 X 
1 x 

TEMPS DE JEU

20'

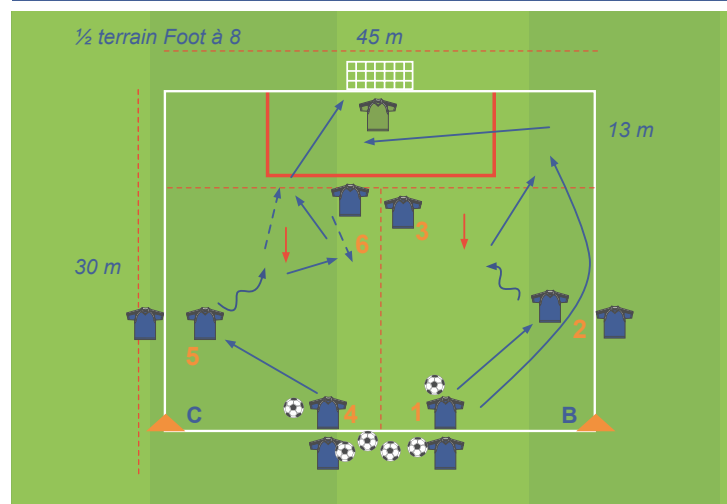
DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

0 X  10 X 
10 X  2 X 
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 jalon 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 jalon et réalise un une/deux 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 (model 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



TÉLÉCHARGER





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

JEUX ET SITUATIONS DE RÉFÉRENCE (21/24)



JEU U10/U11

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

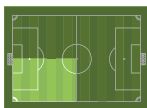
PÉRIODE 4

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



L 45m x l 30m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

8 à + X 
1 x 

TEMPS DE JEU

20'

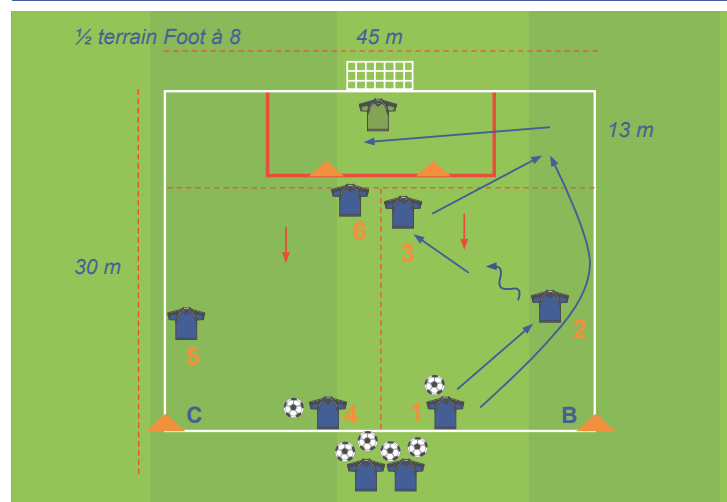
DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

0 X  10 X 
 10 X  0 X 
 10 ou +  

SCHEMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Travailler le jeu à 3

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.

(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.

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



TÉLÉCHARGER





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

JEUX ET SITUATIONS DE RÉFÉRENCE (22/24)



JEU U10/U11

THÈME 22 : SÉCURISER ET MAÎTRISER LA POSSESSION

OBJECTIF : TROUVER SON PARTENAIRE

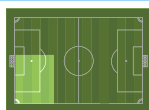
PÉRIODE 5

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



L 30m x l 25m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X

4 X

4 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

2 X

12 X

5 X

0 X |

4/4/4 X

TEMPS DE JEU

12' à 15'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Jeu au sol (hauteur hanche maximum).
2 appuis latéraux (3 touches de balle maximum et pas de ballon arrêté) qui jouent avec l'équipe qui a le ballon.
Rotation des équipes toutes les 3'.

BUTS

Ballon transmis au capitaine (c) = 1 point.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
Moduler la supériorité et le nombre d'appuis en fonction de l'effectif général	- Compter le point après une passe retour du capitaine (c) : sur un même joueur = 1 point ; sur un 3^{ème} joueur = 3 points - Possibilité pour les appuis de jouer avec les capitaines - Possibilité de jouer en soutien avec le capitaine - Trouver les 2 capitaines (e) dans la même possession pour marquer 1 point - Demander 1 remplacement en zone basse, après la perte de balle (si difficulté récurrente à repartir pour l'équipe)	- Active - Laisser jouer / Observer / Questionner	- Communication (déplacements - changement de rythme - parole) - Joueurs et ballon en mouvement - Être visible du porteur (non porteur) - Se déplacer dans les intervalles (non porteur) - Voir avant (prise d'information)



TÉLÉCHARGER





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

JEUX ET SITUATIONS DE RÉFÉRENCE (23/24)



JEU U10/U11

THÈME 23 : AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF

OBJECTIF : AIDE AU PORTEUR

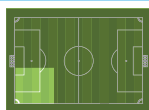
PÉRIODE 5

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



L 25m x l 25m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X

4 X

4 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

2 X

0 X

5 X

0 X |

4/4/4 X

TEMPS DE JEU

12' à 15'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Conservation du ballon. Les rouges jouent avec l'équipe qui a le ballon.

Les bleus à l'extérieur conservent le ballon avec les rouges. Jeu libre.

Si les jaunes récupèrent le ballon, ils sortent du terrain et conservent avec les rouges.

Les bleus rentrent sur le terrain et chassent le ballon...

Faire plusieurs séquences et changer les joueurs rouges.

BUTS

2 appuis latéraux opposés touchés ou le ballon est transmis au capitaine (c) « rouge » = 1 point.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
Moduler la supériorité et le nombre d'appuis en fonction de l'effectif général	- Jeu au sol obligatoire 3 touches de balle maximum par joueur - Les rouges ne peuvent pas jouer entre eux - Pas de ballon arrêté pour les appuis et 3 touches de balle maximum	- Active - Laisser jouer / Observer / Questionner	- Être toujours concerné par le jeu - Enchaînement des transitions (off vers def et inversement) - Prendre et donner en mouvement / Voir vite - Jouer à distance (ni trop prêt, ni trop loin) - Communiquer (déplacements, changement de rythme)



TÉLÉCHARGER





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

JEUX ET SITUATIONS DE RÉFÉRENCE (24/24)



THÈME 24 : AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF

OBJECTIF : AIDE AU PORTEUR

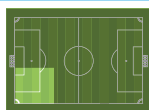
PÉRIODE 5

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



L 25m x l 25m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X

4 X

4 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

2 X

12 X

5 X

0 X

4/4/4 X



TEMPS DE JEU

12' à 15'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



> Conduite de balle

> Déplacement du joueur sans ballon - - - - ->

> Passe courte

> Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Jeu libre.

Les rouges avec les bleus à l'extérieur conservent le ballon.

Faire plusieurs séquences et changer les joueurs rouges.

BUTS

2 appuis latéraux « bleus » touchés de gauche à droite, ou ballon transmis au capitaine « rouge » en zone haute, dans le même temps de jeu = 2 points.

A la récupération, les jaunes doivent conserver en 4 c 2 (4 passes = 2 points). Être capable de conserver collectivement le ballon.

Répéter les passes.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
- Moduler la supériorité et le nombre d'appuis en fonction de l'effectif général - Ajouter un joueur « rouge » au milieu en fonction du niveau de jeu	- Jeu au sol obligatoire 3 touches de balle maximum par joueur - Les rouges ne peuvent pas jouer entre eux - Pas de ballon arrêté pour les appuis et 3 touches de balle maximum	- Active - Faire répéter / Questionner / Orienter	- Être toujours concerné par le jeu - Enchaînement des transitions (off vers def et inversement) - Prendre et donner en mouvement - Jouer à distance (ni trop prêt, ni trop loin) - Voir avant de recevoir - Communiquer (déplacements, changement de rythme...)



TÉLÉCHARGER





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

FICHES PRATIQUES



LES REMISES EN JEU

« *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)





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

FICHES PRATIQUES (1/8)



REMISE EN JEU - TOUCHES

Règle de « 4 » :

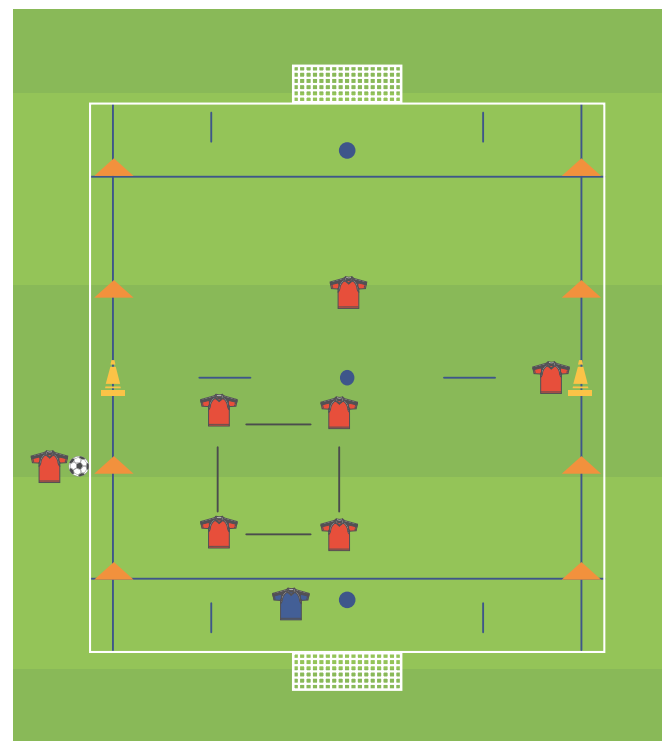
- > 4 mètres du porteur
- > 4 solutions pour le porteur
- > 4 secondes d'attente maximum

Déstructuration à 2 :

- > Logique du « Tiroir »

Déstructuration « Géométrique » à 4 :

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





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

FICHES PRATIQUES (2/8)

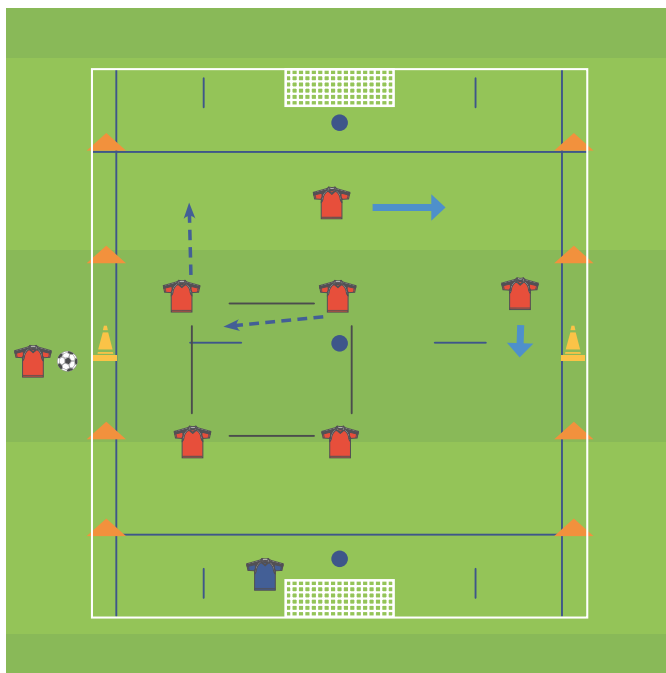


REMISE EN JEU - TOUCHES

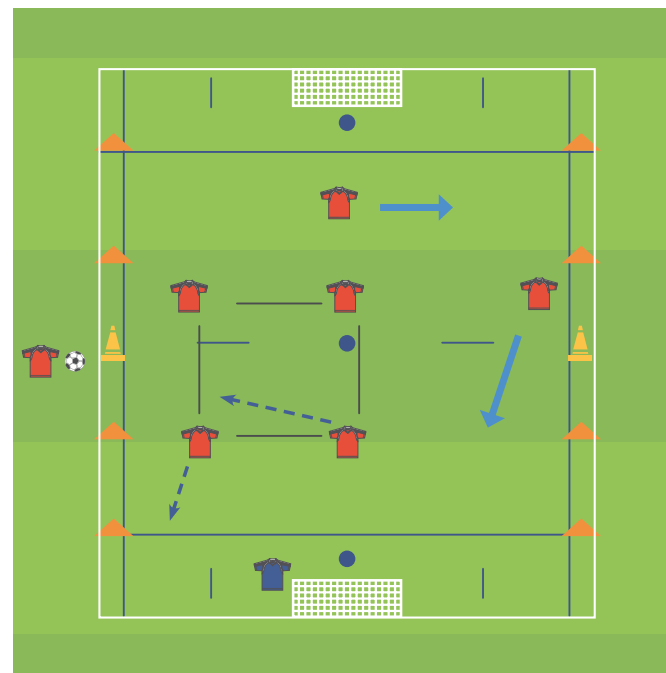
Logique du « Tiroir » :

> 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





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

FICHES PRATIQUES (3/8)

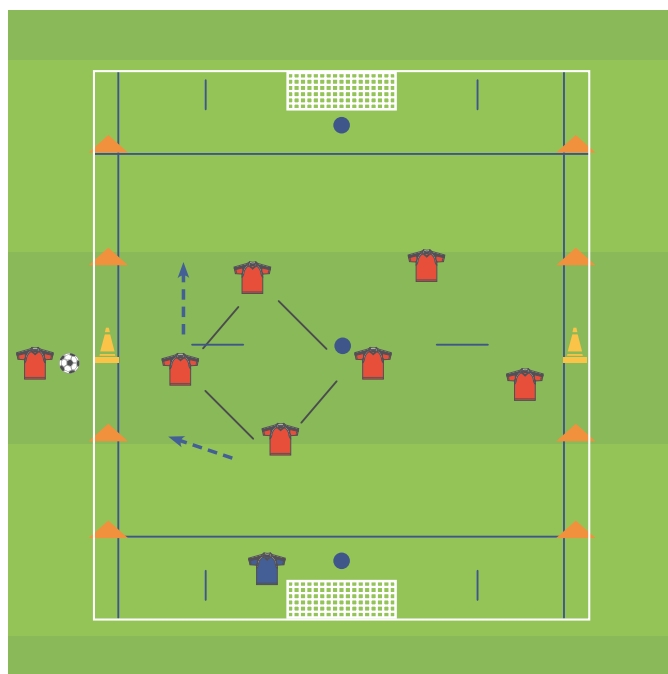


REMISE EN JEU - TOUCHES

Logique du « Tiroir » :

> Verticalité / Horizontalité

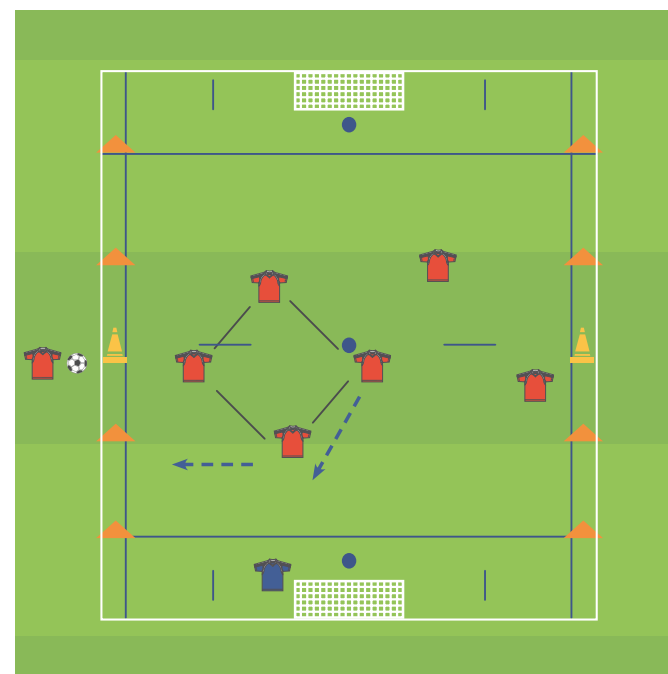
En profondeur, avec les 2 joueurs de la ligne verticale de gauche



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





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

FICHES PRATIQUES (4/8)

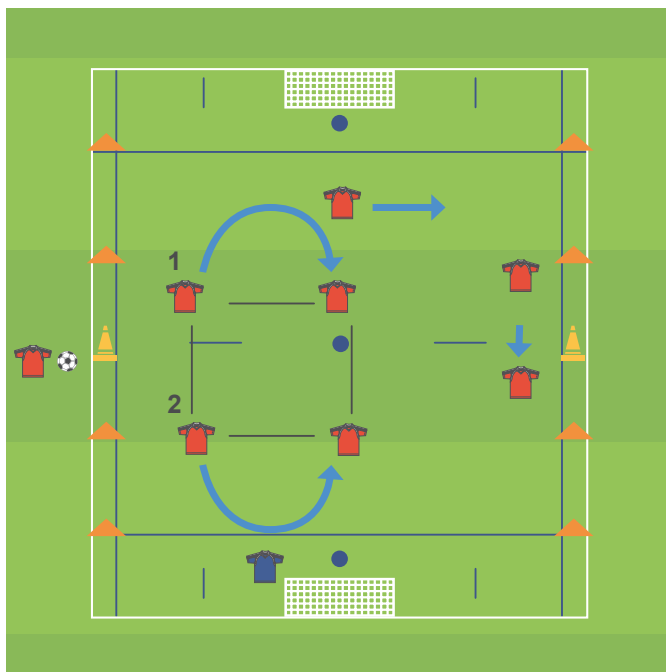


REMISE EN JEU - TOUCHES

Logique de rotation « Bi-sens » :

> Horaire ou contre-horaire

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

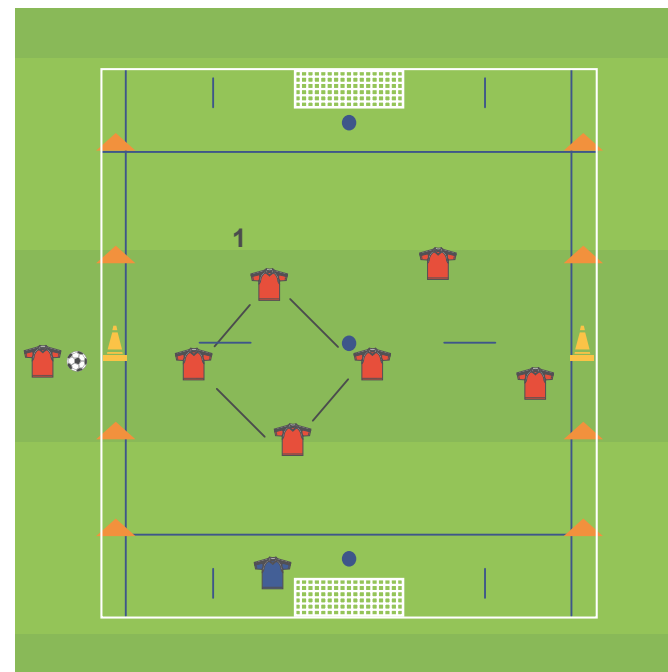


Les joueurs (1) sera très souvent à l'origine du signal déclencheur du système.

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





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

FICHES PRATIQUES (5/8)



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





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

FICHES PRATIQUES (6/8)



AMELIORATION DU JEU RELANCE GB

Agrandir l'espace de jeu en largeur et 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

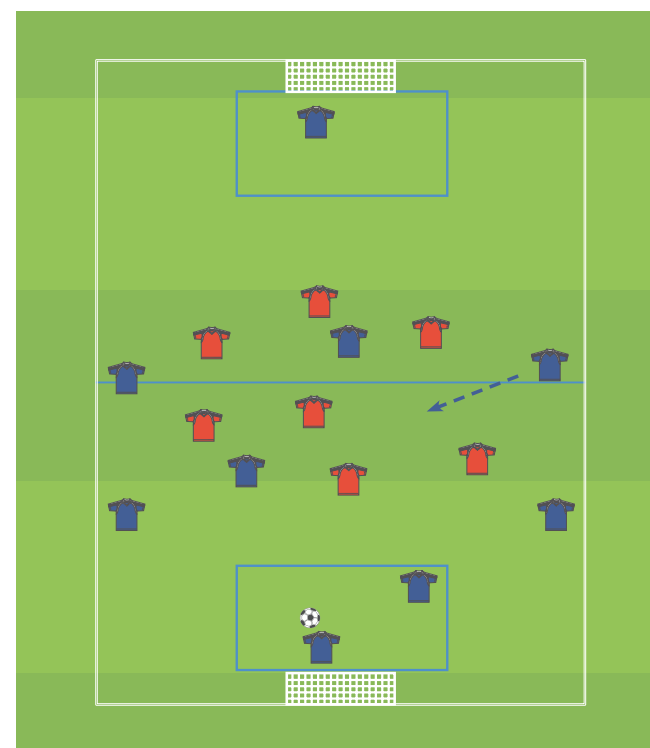
> face au jeu – corps de $\frac{3}{4}$

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)





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

FICHES PRATIQUES (7/8)



AMÉLIORATION 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





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

FICHES PRATIQUES (8/8)



AMELIORATION DU JEU RELANCE GB

Comment animer le jeu après la première relance ?

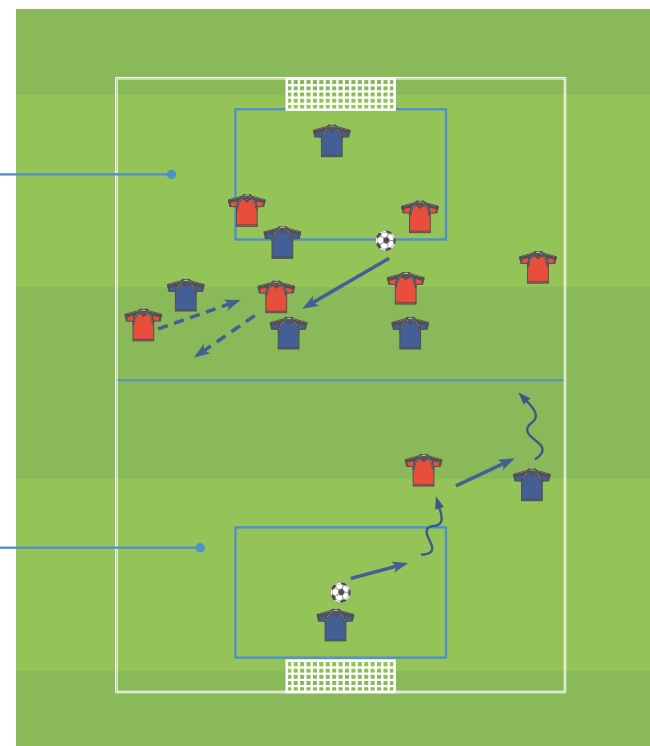
- > Ailier (ou milieux excentrés) rentrant à l'intérieur du jeu
- > Appui - soutien + 3^{ème} joueur
- > Permutation (créer du désordre)

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

Exemple :
permutation mil axe
avec mil excentré

Exemple





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT



RÔLE
DES ÉDUCATEURS,
PARENTS ET
ACCOMPAGNATEURS



RÈGLES DU JEU
RÈGLES DE VIE



CONSTRUIRE
NOTRE CHARTE



LA FORMATION
FÉDÉRALE





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

RÔLE DES ÉDUCATEURS, PARENTS ET ACCOMPAGNATEURS



RÔLE DES ÉDUCATEURS, PARENTS ET ACCOMPAGNATEURS

Missions de l'encadrement :

L'encadrement d'un jeune joueur est composé d'un tryptique : 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	> 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	> 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	> 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	> 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	> 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	> Transporte son enfant > Assiste périodiquement à l'entraînement de son enfant
LE JOUR DE LA RENCONTRE (avant, pendant, après)	> 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	> 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	> 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





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

RÈGLES DU JEU, RÈGLES DE VIE (1/2)



RÈGLES DU JEU U10/U11

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



U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

RÈGLES DU JEU, RÈGLES DE VIE (2/2)



RÈGLES DE VIE U10/U11

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



PROGRAMME EDUCATIF FÉDÉRAL —



U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

CONSTRUIRE NOTRE CHARTE



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.

CHARTES DE VIE DES ÉDUCATEURS —>

CHARTES DE VIE DES ENFANTS PAR CATÉGORIE —>





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

FORMATION FÉDÉRALE (1/2)



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)

8 h



MODULE U8/U9

ENFANTS DE 7 À 8 ANS
(FOOT À 5)

16 h



MODULE U10/U11

ENFANTS DE 9 À 10 ANS
(FOOT À 8)

16 h



MODULE U12/U13

ENFANTS DE 11 À 12 ANS
(FOOT À 8)

16 h



MODULE GARDIEN DE BUT INITIATION

16 h



MODULE FUTSAL DÉCOUVERTE

8 h



MODULE BEACH SOCCER INITIATION

8 h

POUR EN SAVOIR
PLUS

RAPPROCHEZ VOUS
DE VOTRE DISTRICT D'APPARTENANCE





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

FORMATION FÉDÉRALE (2/2)



CHAQUE MODULE EST STRUCTURÉ DE LA FAÇON SUIVANTE :

4 BLOCS

L'ÉDUCATEUR
ET LE JOUEUR



ACCUEIL, OBJECTIFS, ORGANISATION

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





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT



LEXIQUE U10/U11

> 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) des U11 aux U13 se jouant sur un terrain de handball en intérieur ou en extérieur.

> Interclubs :

Rencontre des catégories U7 à U13 entre deux ou plusieurs 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 des duels avec le gardien.

> 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).





U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

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 matchs (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

