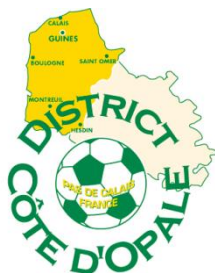


Guide Pédagogique des Bout'Choux (U6-U7)

LIGUE DE FOOTBALL
DES HAUTS DE FRANCE





Sommaire

La Philosophie du Foot des U7

Les Règles – Lois du Jeu

La séance Bout'Choux

Les Jeux d'expression Corporelle

Les Jeux Scolaires

Les Jeux à 3

Organisation des Plateaux

Conclusion



La Philosophie du Foot des U7

U6/U7 : les Bout'Choux

**ACCUEILLIR ET ENCADRER DES ENFANTS-FOOTBALLEURS :
UNE MISSION ET UNE RESPONSABILITE CAPITALE AU SEIN DU CLUB**

Préambule :

La création de la licence U6 par la FFF (enfants âgés de 5 ans) a nécessité la réorganisation des catégories du football d'animation : U6/U7 – U8/U9 et U10/U11, sans compter la catégorie des U12/U13 (foot à 8).

Les formes de pratique (foot à 5 et foot à 8) ont également été touchées par cette nouvelle licence : le jeune joueur joue au « foot à 5 » durant 4 années, U6, U7, U8 et U9 !

L'objet de la présente expérimentation est de tester une nouvelle forme de pratique réservée aux U6/U7 : le foot à 3 et à 4 sur mini-terrain (15mx20m ou 25m) avec des règles spécifiques (Matches à 4 buts – Matches en 3x3 sans gardien – Matches à 4x4 avec gardien).

Afin de sensibiliser et convaincre les responsables de cette catégorie, il est nécessaire de faire preuve de pédagogie et de rappeler la mission fondamentale de l'école de foot, mais également de rappeler quelques notions de base :

- **Accueillir des garçons et des filles âgé(e)s de 5 ans** au sein du club de football en vue d'y pratiquer une activité sportive nécessite une compétence indispensable et une connaissance certaine du monde des enfants.
- Connaître le « fonctionnement » d'un enfant de cet âge sur le plan physiologique et biologique, être convaincu de l'importance de la coordination motrice à cet âge, connaître ses aptitudes et ses limites ainsi que ses centres d'intérêt, maîtriser l'approche pédagogique basée sur l'éveil et la découverte propre à cette catégorie.

Tels sont les objectifs de la présente réflexion menée à l'occasion de l'expérimentation durant la saison 2010/2011 dans les districts de la Ligue du Nord/Pas de Calais par les CDFA et les responsables techniques régionaux.

La démarche de l'école de foot :

- Réunir une petite équipe de dirigeants et d'éducateurs convaincus de cette mission particulière afin de leur confier les enfants. Si besoin, leur faire suivre les formations spécifiques.
- Accueil de l'enfant au sein du club de foot (information des parents et présentation de la philosophie générale de la pratique du foot à cet âge ; proposer la signature d'une charte éducative)
- Accueillir l'enfant dans des conditions optimales de sécurité
- Etablir une planification des activités d'éveil basées essentiellement sur des jeux scolaires, des relais, des jeux d'éveil technique propres à cet âge.
- Organiser des plateaux U6-U7 avec d'autres clubs pour partager des moments festifs sur le thème du football d'éveil.



Les Règles et Lois du Jeu

- 3 contre 3 sans gardien de but ou 4 contre 4 avec gardien
 - Pas ou peu de remplaçants
- Terrain de 15m X 20-25m (1/2 surface de réparation)
- Buts de 2 m pour les matchs sans gardien, 1m50 pour les matchs à 4 buts, 4 m pour les matchs avec gardien.
- Remises en jeu protégées (adversaire à 4m)
- Touches au pied sur une passe ou une conduite. Impossibilité de marquer directement sur une touche. Possibilité de rentrer balle au pied sur remise en touches.
- Arbitrage éducatif (sans sifflet et en dehors du terrain)



La Séance Bout'Choux

La séance n'excèdera pas **1h15** de pratique...

Chaque atelier sera évolutif
(Difficultés croissantes, réflexion de plus en plus affinée, etc...)

Match type plateau (15 min)

Laisser les enfants jouer librement sans consigne particulière
(Formule 3c3 Sans Gardien ou Match à 4 buts ou Formule 4c4 avec Gardien)

Jeu d'Expression Corporelle (15 min)

(Sous forme ludique)

Sélectionner des jeux en vue de développer les qualités motrices propres à cet âge.

Récréation (5 min)

Laisser les enfants s'exprimer librement. Assurer seulement la sécurité et veiller à l'hydratation. Possibilité de prendre un petit goûter.

Jeu Scolaire (2x10 min)

(Sans ballon puis avec ballon)

Un jeu scolaire peut être l'occasion de sensibiliser les enfants au jeu collectif et à la maîtrise du ballon. Cela peut être également l'occasion de sensibiliser les enfants aux acquisitions intellectuelles, au développement durable et au civisme.

Match type plateau (15 min)

Laisser les enfants jouer librement sans consigne particulière
(Formule 3c3 Sans Gardien ou Match à 4 buts ou Formule 4c4 avec Gardien)

Retour au calme (5 min)

Rangement du matériel, bilan, retour sur la séance

Les Jeux d'expression Corporelle

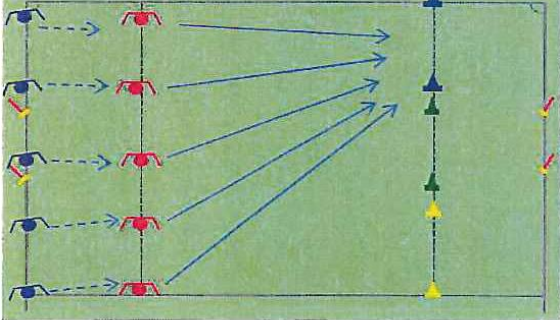
Partie 2 10 min	jeu d'expression corporelle	
<p>schéma</p>	<p>déroulement</p> <p>Traversée du Marais :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sans ballon puis avec ballon - Ballon sur la tête, dans le cou, dans le dos - Quand le joueur qui est devant tourne autour du cerceaux vert, le suivant peut partir (ne pas attendre qu'un enfant ait terminé le parcours pour en envoyer un autre). - Lors des passages avec ballon, les joueurs prennent le ballon en sortant des nénuphars, puis réalisent le parcours en conduite de balle, une fois la porte de retour franchie, le joueur remet son ballon dans le cerceaux. 	<p>critères de réussite</p> <p>Un appui dans chaque cerceaux (nénuphare) Tourner autour du cerceau vert (Grenouille) Slalom entre les piquets (Roseaux) Passer dans les portes et revenir en marche arrière</p> <p>conseils - interventions</p> <p>Réaliser plusieurs passages sans faire de courses, ensuite en fin d'exercice, réaliser des petits relais entre les équipes. 6 joueurs maximum par parcours, au-delà, installer autant de parcours identique que nécessaire.</p>

Partie 2 10 min	jeu d'expression corporelle	
<p>schéma</p>	<p>déroulement</p> <p>Changer de camp :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes - Traverser un terrain rempli d'objets - La première équipe qui traverse le terrain a gagné. - Sans ballon puis avec ballon <p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obligation de réaliser un des ateliers : - Tourner autour - Un appui entre chaque latte - Passer en dessous - Un appui dans chaque cerceau 	<p>critères de réussite</p> <p>Etre capable de réaliser les parcours d'obstacles le plus vite possible sans se tromper et traverser le terrain le plus vite possible.</p> <p>conseils - interventions</p> <p>On peut demander de réaliser d'abord un obstacle, puis deux. On peut également varier les types de départ (assis, allongés, etc...)</p>

Partie 2 10 min	jeu d'expression corporelle	
<p>schéma</p>	<p>déroulement</p> <p>Les Déménageurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes, 6 joueurs par équipe - Un maison par équipe (Jaune et Rouge) + une maison source (Bleue) - 3 joueurs par équipe ramènent les ballons de la maison bleue vers leur propre maison - Les 3 autres joueurs prennent les ballons dans la maison de l'adversaire pour les ramener dans la maison bleue. - A chaque trajet les joueurs sont obligés de réaliser un des ateliers mis en place soit à l'aller, soit au retour. - L'équipe ayant le plus de ballons dans sa maison à la fin de la manche marque un point. 	<p>critères de réussite</p> <p>1 appui dans chaque cerceau 1 ou 2 appui(s) entre chaque latte Plots = faire un tour complet Haies = passer en dessous</p> <p>conseils - interventions</p> <p>Chaque manche ne doit pas durer plus d'1 minute, au TOP, tout le monde doit s'arrêter, seuls les ballons dans les maisons des équipes seront comptabilisés. Alternier les rôles à chaque manche afin que tous les enfants fassent les deux sortes de déménageurs.</p>

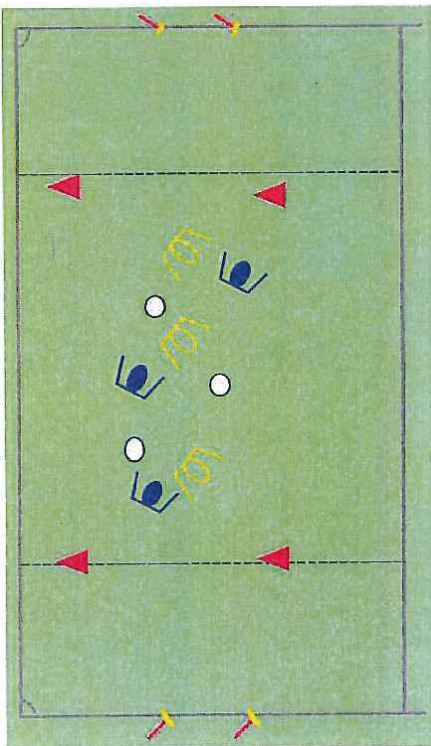
Partie 2 10 min	jeu d'expression corporelle	
<p>schéma</p>	<p>déroulement</p> <p>Le Serpent :</p> <p>2 ateliers, 2 équipes Relais sans ballon, puis avec ballon (sur la tête, dans le cou, dans le dos...), puis en conduite de balle.</p> <p>Variantes : On peut réaliser le même relais avec différents types de balles ou de ballons (Balle de tennis, ballon de rugby, Swiss Ball,...)</p>	<p>critères de réussite</p> <p>Etre capable de réaliser le parcours le plus vite possible, sous forme de relais en aller-retour.</p> <p>conseils - interventions</p> <p>On peut jouer sur la courbe du serpent, plus les enfants se débrouilleront, plus on pourra accentuer la courbe.</p>

Les Jeux d'expression Corporelle

Partie 2 10 min	<i>jeu d'expression corporelle</i>	
schéma	déroulement	critères de réussite
	<p>Les Castors :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les Castors doivent au signal rentrer dans leur tanière sans se faire rattrapper par les trappeurs. - 3 couleurs de tanière, le signal est donné par l'éducateur soit en levant une coupelle de couleur, soit en annonçant la couleur. - Les Trappeurs doivent au signal rattraper les Castors et leur attraper la queue (Chasuble placée dans le short des Castors). - Sans ballon, puis avec ballon (augmenter la distance de départ entre les Trappeurs et les Castors) 	<p>1 point par Castor ayant réussi à franchir la porte indiquée avec sa queue dans le dos. L'équipe qui marquera le plus de point aura gagné.</p> <hr/> <p>conseils - interventions</p> <p>Tout le monde reprend sa place à chaque passage, on additionne les points avant d'inverser les rôles au bout de 4 ou 5 passages.</p>

Les Jeux d'expression Corporelle

LE TOUCHER GLACER OU CHAT PERCHE

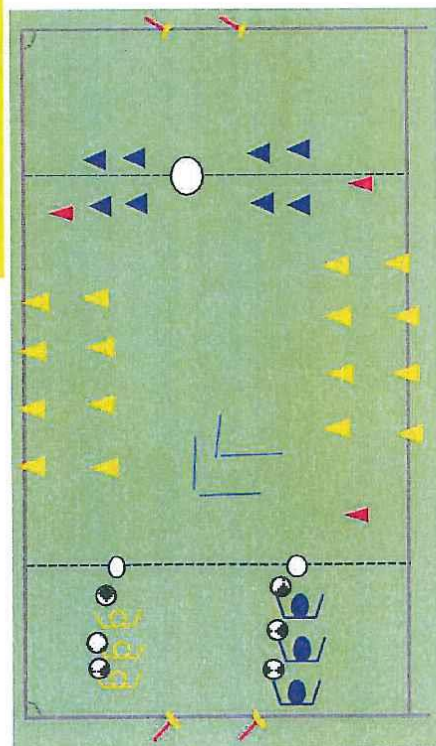


1/ 1 chasseur, les enfants ne doivent pas sortir des limites. S'ils veulent se protéger ils doivent rester immobile en équilibre sur une jambe. Attention, le temps d'immobilité est fixé à 10 sec maximum. 2/ Les enfants se protègent dans un cerceau

1 équipe chasse l'autre... quand un joueur est touché, il est glacé et doit se tenir immobile agenouillé la main en l'air. Il peut être délivré par un de ses partenaires. Quand tous les joueurs sont glacés, les rôles sont inversés

Faire respecter le temps d'immobilité

LE CODE DE LA ROUTE



*De manière autonome, les coupelles jaunes représentent l'autoroute. Les rouges le stop, les bleues la ville. Les cerceaux sont des rond-points et les barres des ruelles...

*De manière dirigée, l'éducateur imprime le rythme lui-même, quelque soit l'endroit où il se trouve

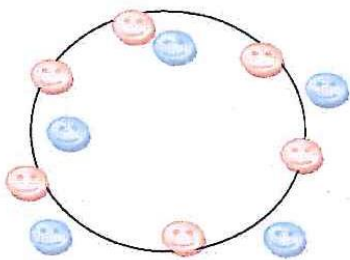
1er passage à la main

2ème passage ballon au pied

Les Jeux d'expression Corporelle

Nom du jeu : La pêche au thon

Niveaux	Objectifs	but
	<ul style="list-style-type: none"> Rapidité et attention 	<ul style="list-style-type: none"> Traverser la rivière sans se faire attraper par les pêcheurs

consignes	schéma
<ul style="list-style-type: none"> Les pêcheurs choisissent un chiffre .Ils comptent pendant que les poissons traversent le terrain. Lorsque les pêcheurs arrivent au numéro choisi il crie "stop". A ce moment les poissons s'arrêtent à l'endroit où ils sont . 	

Les Jeux Scolaires

Partie 3 10 min		jeu scolaire		
	schéma		déroulement	
			<p>1,2,3 Soleil :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 joueur est le soleil, les autres sont les étoiles. - But du jeu : les étoiles doivent attendre le soleil sans se faire voir. - Le soleil tourne le dos aux étoiles, compte 1,2,3 Soleil, et se retourne. Pendant qu'il compte les étoiles avance le plus vite possible pour rejoindre le soleil. Quand le soleil se retourne, les étoiles ne doivent plus bouger, toutes celles que le soleil verra bouger retournent au niveau des repères. - La première étoile à rejoindre le soleil à gagner. 	critères de réussite
			<p>Réagir au signal en s'arrêtant correctement. Garder le ballon dans les pieds. Lever la tête pour voir le signal de couleur.</p>	conseils - interventions
		<p>On peut réaliser plusieurs manches sans ballon, puis avec ballon. L'éducateur est le soleil, lorsqu'il dit "Soleil", il montre également une couleur qui va indiquer aux étoiles la manière dont ils vont devoir s'arrêter : <i>exemple</i> : jaune = assis sur le ballon ; rouge = allonger derrière le ballon ; bleu = un pied sur le ballon</p>		

Partie 2 10 min		casser les plots ("je déracine les arbres puis les replante")		
	schéma		déroulement	
			<p>3 à 4 équipes.</p> <p>Objectif: "abattre" un plot avec les pieds le 1er joueur s'élanche, abat le plot, passe le relais à son partenaire... La 1ère équipe a gagné.</p> <p>2ème manche: on "replante" les arbres <u>avec</u> les pieds 3ème et 4ème manche: avec ballon: on arrête le ballon à côté du plot (d'un pied) et j'abats le plot avec l'autre pied.</p> <p>Evolution: <u>On abat les plots des autres</u> <u>Dès qu'une équipe a tous ses plots abattus, le jeu est terminé. On compte les points.</u></p>	critères de réussite
			<p>Réagir vite aux différents signaux maîtriser la course et l'équilibre</p> <p>prendre les "informations" sur le camp à attaquer</p>	conseils - interventions
		<p>"Maîtriser" son ballon: il doit rester près des pieds pour ne pas perdre de temps. Avant de s'élancer, l'enfant doit prendre une décision entre: 1) "attaquer" les plots adverses 2) défendre ses plots en allant relayer un de ses plots</p>		

Partie 2 10 min		casser les plots ("je déracine les arbres puis les replante")		
	schéma		déroulement	
			<p>3 à 4 équipes.</p> <p>Objectif: "abattre" un plot avec les pieds le 1er joueur s'élanche, abat le plot, passe le relais à son partenaire... La 1ère équipe a gagné.</p> <p>2ème manche: on "replante" les arbres <u>avec</u> les pieds 3ème et 4ème manche: avec ballon: on arrête le ballon à côté du plot (d'un pied) et j'abats le plot avec l'autre pied.</p> <p>Evolution: Afin de développer les qualités d'orientation dans l'espace, la prise d'informations... on pourra intervertir les plots de couleur comme illustré dans le schéma.</p>	critères de réussite
			<p>Réagir vite aux différents signaux maîtriser la course et l'équilibre</p> <p>prendre les "informations" sur le camp à attaquer</p>	conseils - interventions
		<p>"Maîtriser" son ballon: il doit rester près des pieds pour ne pas perdre de temps. Avant de s'élancer, l'enfant doit prendre une décision entre: 1) "attaquer" les plots adverses 2) défendre ses plots en allant relayer un de ses plots</p>		

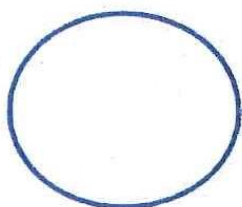
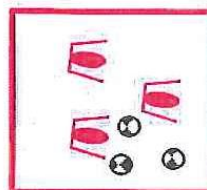
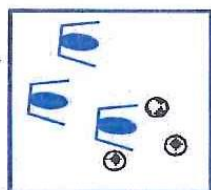
Les Jeux Scolaires

Pause - expression libre (4 min)		
Partie 3 10 min	jeu scolaire: le ballon chronomètre	
schéma	déroulement	critères de réussite
	<p>les bleus doivent s'échanger le ballon le plus vite possible. A chaque tour effectué, le "capitaine" crie "1 heure". Pendant ce temps, les rouges font le tour de l'horloge, puis inversion des rôles...Quelle équipe a effectué le plus grand nombre de tours d'horloge?</p> <p>1) sans puis avec ballon 2) pour faire le tour de l'horloge, on pourra exiger une course en slalomant: on passe devant puis derrière un bleu...</p>	
		conseils - interventions

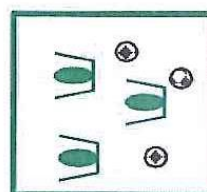
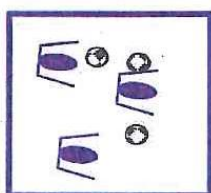
jeu scolaire: le ballon chronomètre		
Partie 3 10 min	déroulement	critères de réussite
schéma	<p>les bleus doivent s'échanger le ballon le plus vite possible. Déterminer un certain nombre d'heures (5, 6...) On peut varier en demandant de "conduire" le ballon jusqu'au plot central puis effectuer une passe. Pendant ce temps, les rouges tentent de marquer le plus de buts possible. Le second joueur s'élance lorsque son partenaire a tiré dans le but. Pour déterminer l'équipe vainqueur, on comptabilise le nombre de points comme suit: tir effectué = 1 pt but marqué = 2 pts</p>	
		conseils - interventions
		<p>"doser" la passe au copain lors de la conduite, le ballon reste près de s pieds</p> <p>On peut arrêter son ballon avant de tirer dans le but</p>

Les Jeux Scolaires

Le renard-déménageur



ZONE DE CHASSE



Explications:

Objectif: Avoir le plus de ballons possible dans son camp. Ex: Je suis "rouge", je peux prendre un ballon soit dans le camp violet, ou le camp vert, ou le camp bleu.

Déroulement:

Chaque élève accroche *sa* chasuble dans son short (la "queue du renard").

1 élève de chaque camp s'élance à son tour, rentre dans la zone de chasse, et prend la chasuble d'un adversaire..Ex: si je prends la chasuble d'un bleu, je dois aller prendre un ballon dans le camp bleu.

Je reviens dans mon camp avec le ballon et passe le relais à mon partenaire.

Celui qui s'est fait prendre *sa* chasuble, le récupère, revient dans son camp et passe le relais au partenaire.

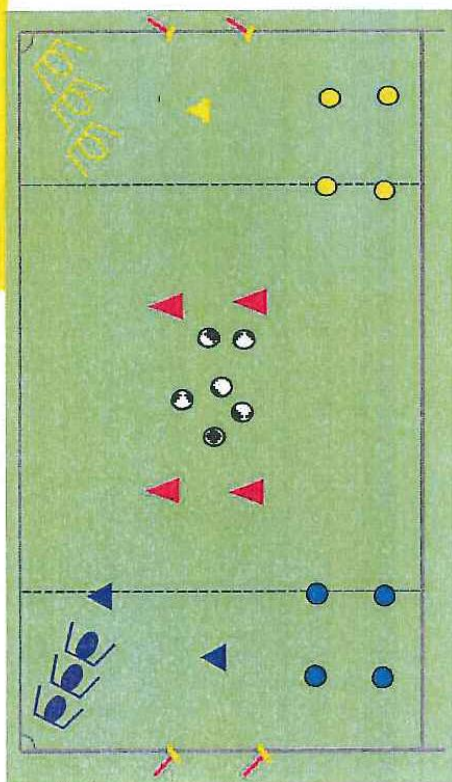
Comment compter les points? A la fin du temps réglementaire, 4 ballons=4 points etc...

Durée du jeu: 3 min maximum OU fin du jeu lorsqu'une équipe n'a plus de ballons dans son camp

Consignes: Anticiper son action: avant d'aller dans la zone de chasse, je dois m'informer sur le nombre de ballons qu'ont mes adversaires...

Les Jeux Scolaires

LE JARDINIER



* Au top de l'éducateur les premiers de chaque équipe partent vers le magasin (carré rouge), prennent une graine (ballon), et vont la déposer dans leur jardin (carré bleu ou jaune). Puis ils reviennent taper dans la main du suivant, ainsi de suite

* Inversement, une fois que tous les ballons sont dans les jardins, les "jardiniers" vont ramasser le légume (ballon) et le revendre au magasin...

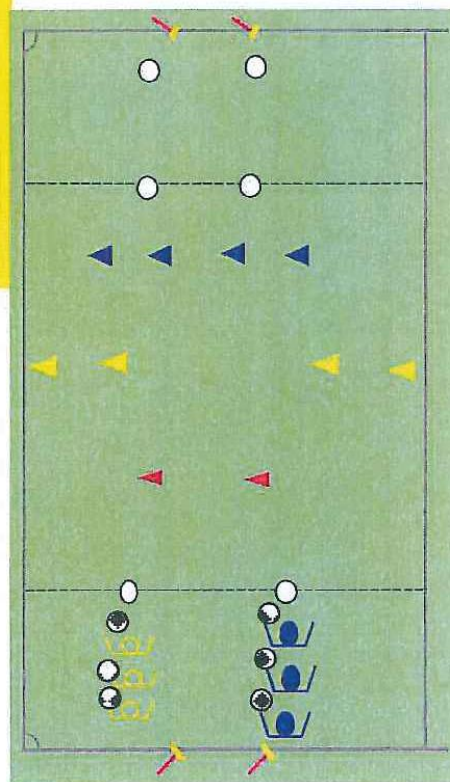
1 er passage avec le ballon à la main

2e passage au pied

3e passage au pied avec un obstacle à contourner entre le magasin et le jardin (ici un cône bleu ou jaune)

NB : Intervenir prioritairement sur la conduite de balle.

LE MUSEE MATISSE



* Les "peintres" ont un tableau dans les mains (ballon), au signal de l'éducateur ils doivent le colorier grâce aux portes de couleurs avant d'aller le déposer dans le musée (carré blanc).

* L'éducateur peut jouer avec les couleurs, ex : d'abord bleu puis jaune...

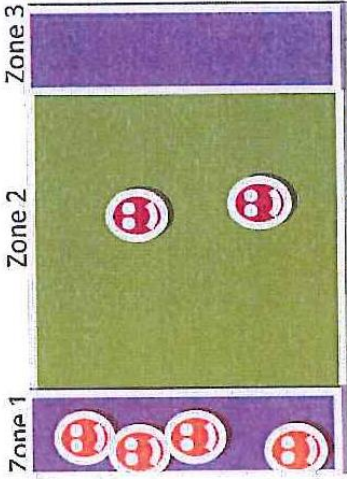
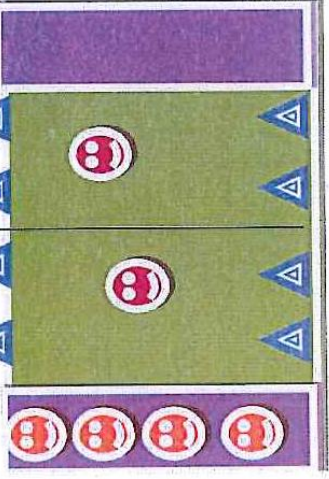
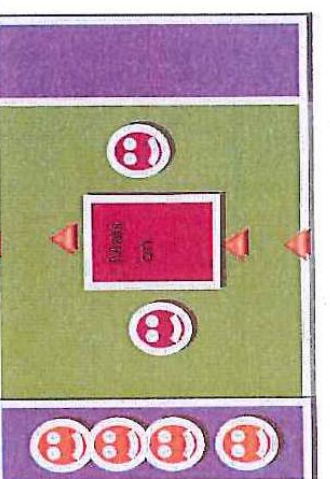
* Le joueur peut passer la porte par n'importe quel côté.

1 er passage ballon à la main.

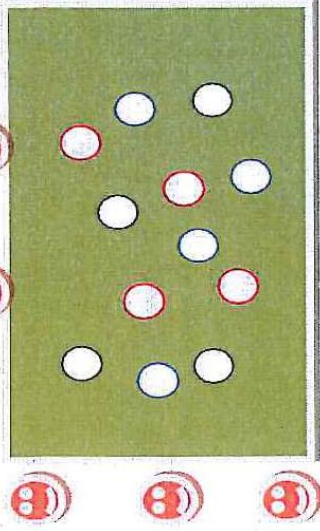
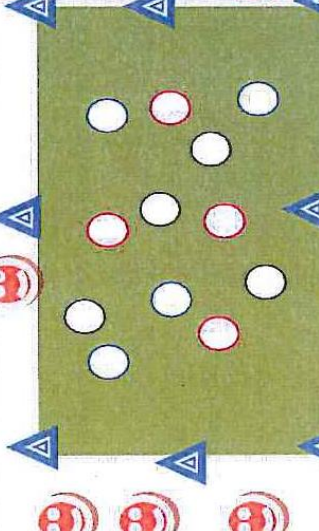
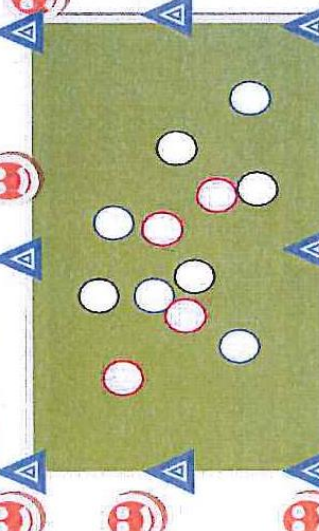
2e passage ballon au pied.

3e passage, l'éducateur peut annoncer une nouvelle couleur qui est un mélange de 2 des couleurs initiales, ex : il annonce "violet" et les joueurs doivent passer par les portes rouge et bleu puisque rouge et bleu donne violet etc...

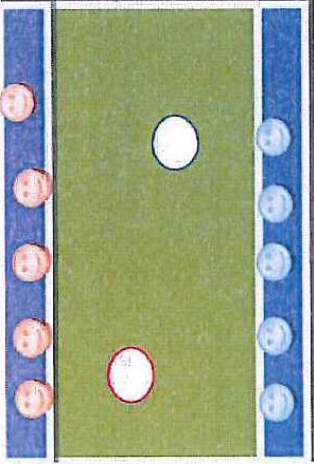
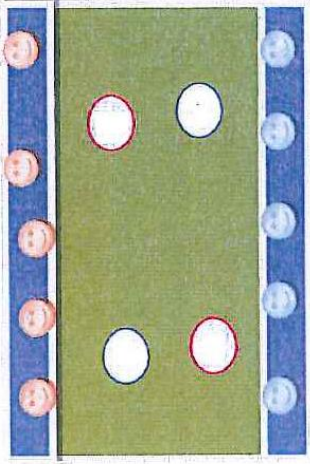
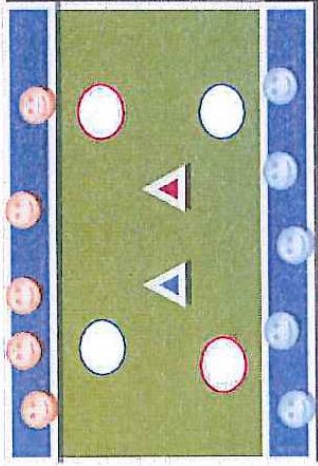
Nom du jeu : L'épervier (thème : conduite de balle/dribble)

Niveaux	Objectifs	buts	consignes	schéma
<p>Niveau 1 (Débutants)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Pour le porteur du ballon</u> : Se déplacer avec le ballon et éviter un adversaire • <u>Pour l'épervier</u> : se placer devant le porteur du ballon pour l'empêcher de progresser et récupérer le ballon 	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtriser son ballon malgré la pression de l'adversaire en se dirigeant vers la cible 	<ul style="list-style-type: none"> • Les joueurs de la zone 1 doivent traverser et amener leur ballon dans la zone 3 • Les éperviers procèdent de la même façon en sortant le maximum de ballons 	
<p>Niveau 2 (débrouillés)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Pour le porteur du ballon</u> : Se déplacer avec le ballon et éviter un adversaire • <u>Pour l'épervier</u> : se placer devant le porteur du ballon pour l'empêcher de progresser et récupérer le ballon pour l'amener sur des portes 	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtriser son ballon malgré la pression de l'adversaire en se dirigeant vers la cible 	<ul style="list-style-type: none"> • Les joueurs doivent traverser leur zone sans se faire prendre le ballon • Les éperviers restent dans leur zone et doivent faire sortir le ballon dans les portes bleues (2 points pour les portes) 	
<p>Niveau 3 (confirmés)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Pour le porteur du ballon</u> : Se déplacer avec le ballon et éviter un adversaire • <u>Pour l'épervier</u> : se placer devant le porteur du ballon pour l'empêcher de progresser et récupérer le ballon pour l'amener dans une zone délimitée 	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtriser son ballon malgré la pression de l'adversaire en se dirigeant vers la cible 	<ul style="list-style-type: none"> • Les joueurs doivent traverser leur zone en passant par les portes extérieures • Les éperviers doivent récupérer les ballons dans leur maison 	

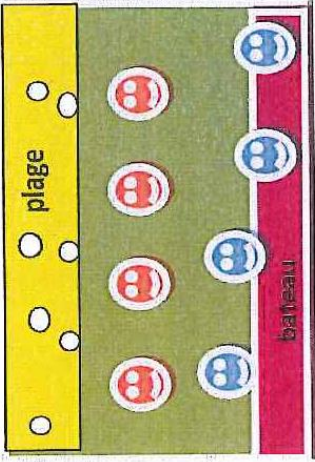
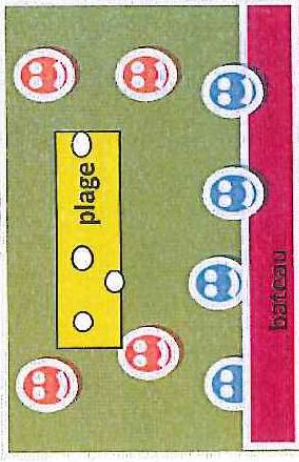
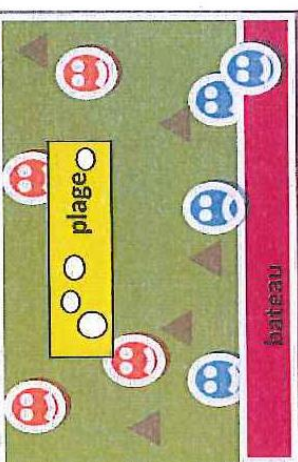
Nom du jeu : Le cercle honteux (thème : conduite de balle)

Niveaux	Objectifs	buts	consignes	schéma
<p>Niveau 1 (Débutants)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Réagir à un signal • Conduire le ballon 	<ul style="list-style-type: none"> • Conduire son ballon jusqu'à un cerceau libre et l'immobiliser 	<ul style="list-style-type: none"> • X cerceaux disposés dans l'aire de jeu • Les joueurs conduisent leur ballon à l'extérieur de l'aire de jeu puis au signal rejoignent un cerceau 	
<p>Niveau 2 (débrouillés)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Réagir à un signal • Conduire le ballon 	<ul style="list-style-type: none"> • Conduire son ballon jusqu'à un cerceau libre et l'immobiliser après avoir fait le tour d'un plot 	<ul style="list-style-type: none"> • Au signal, faire le tour du plot le plus proche afin d'entrer dans l'aire de jeu 	
<p>Niveau 3 (confirmés)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Réagir à un signal • Conduire le ballon 	<ul style="list-style-type: none"> • Conduire son ballon jusqu'à un cerceau libre et l'immobiliser après avoir fait le tour d'un plot et d'un cerceau 	<ul style="list-style-type: none"> • On peut interdire une couleur de cerceau 	

Nom du jeu : Le Béret (thème : conduite de balle)

Niveaux	Objectifs	buts	consignes	schéma
<p>Niveau 1 (Débutants)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Découverte du ballon • Pousser et maîtriser son ballon 	<ul style="list-style-type: none"> • Savoir conduire le ballon avec les pieds en réagissant à un signal 	<ul style="list-style-type: none"> • A l'appel de ton numéro, chercher le ballon dans ton cerceau et le ramener dans son camp en l'immobilisant 	
<p>Niveau 2 (débrouillés)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Découverte du ballon • Pousser et stopper le ballon rapidement 	<ul style="list-style-type: none"> • Savoir conduire le ballon avec les pieds en réagissant à un signal 	<ul style="list-style-type: none"> • A l'appel de son numéro, chercher le ballon dans le cerceau et le déposer dans son cerceau vide de couleur 	
<p>Niveau 3 (confirmés)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pousser et maîtriser son ballon 	<ul style="list-style-type: none"> • Savoir conduire le ballon avec les pieds en réagissant à un signal 	<ul style="list-style-type: none"> • A l'appel de son numéro, aller chercher le ballon, l'emmener et l'immobiliser dans le cerceau vide après avoir contourné le plot 	

Nom du jeu : La chasse au trésor (thème : conduite de balle/dribble)

Niveaux	Objectifs	buts	consignes	schéma
<p>Niveau 1 (Débutants)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Conduire le ballon et le ramener dans son camp 	<ul style="list-style-type: none"> Aller chercher le ballon et le ramener dans son bateau 	<ul style="list-style-type: none"> Les corsaires doivent aller récupérer les trésors sur la plage (ballons) sans se faire attraper par les pirates 	
<p>Niveau 2 (débrouillés)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Conduire le ballon et le ramener dans son camp 	<ul style="list-style-type: none"> Aller chercher le ballon et le ramener dans son bateau 	<ul style="list-style-type: none"> Les corsaires doivent aller récupérer les trésors sur la plage (ballons) sans se faire attraper par les pirates 	
<p>Niveau 3 (confirmés)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Conduire le ballon et le ramener dans son camp 	<ul style="list-style-type: none"> Aller chercher le ballon et le ramener dans son bateau après avoir fait le tour d'un rocher 	<ul style="list-style-type: none"> Les corsaires doivent aller récupérer les trésors sur la plage (ballons) sans se faire attraper par les pirates 	



Objectifs du Jeu à 3 ou à 4



Techniques

- + de participation, + de jeu, + de découverte
- - De notions de choix, donc + facile pour s'approprier les gestes



Tactiques

- Sens du jeu : camp, limite, buts, adversaires, partenaires
- Principes de jeu basique : mon équipe a la balle, mon équipe n'a pas la balle



Objectifs mentaux :

- Prise d'initiative
- Être toujours concerné (offensif/défensif)
- Pérenniser l'enfant dans l'activité

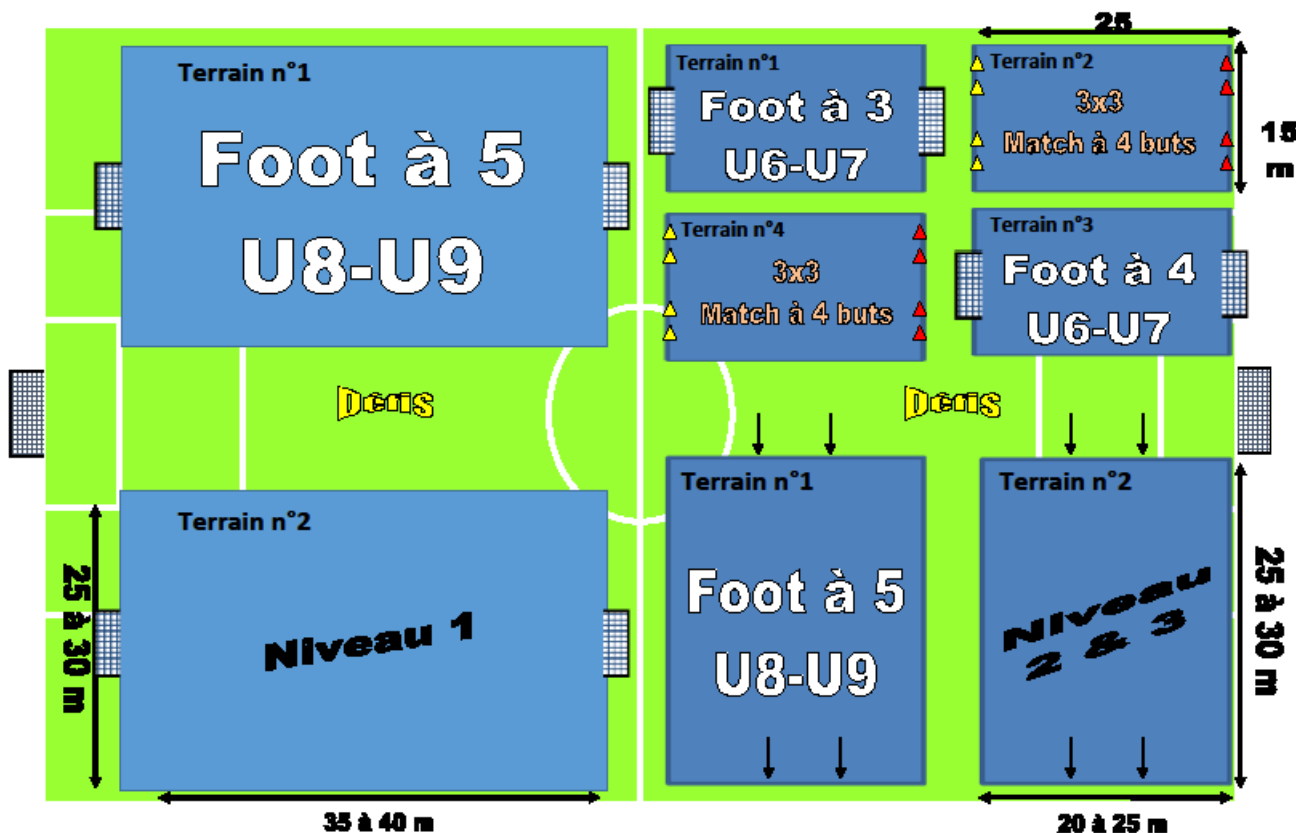
Attitudes pédagogiques :

1. Etre accueillant et souriant
2. Etre positif et constructif
3. Aimer les enfants et être patient
4. Etre convaincu des objectifs
5. Connaître les lois du jeu et les transcrire
6. Laisser jouer
7. Inciter à la découverte...



Organisation des Plateaux

Les formes de pratiques U6-U7/U8-U9



DISTRICT CÔTE D'OPALE DE FOOTBALL

Feuille de Plateau U6-U7 et U8-U9



Feuille de plateau à retourner avec les feuilles de présences de chaque club,

par mail ou par courrier au District Côte d'Opale de Football - Avenue de Beaupré - B.P.16 - 62250 MARQUISE

Club organisateur : _____ Date : _____

Nom et Prénom du responsable du Plateau : _____

Numéro de téléphone du responsable de plateau : _____

Chaque éducateur doit être en possession de la licence
de tous (ou toutes) les joueurs(ses) participant au plateau

Clubs présents	Nombre d'équipes		Noms des responsables	Signatures des responsables	feuille de présence jointe
	U7	U9			
					<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
					<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
					<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
					<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
					<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
					<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
					<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
					<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
					<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
					<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
					<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
					<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
					<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
					<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non

Le défi prévu a-t-il été effectué lors du plateau : (si non pourquoi ?)

Club(s) absent(s) non excusé(s) :

Club(s) absent(s) excusé(s) :

Remarques - Observations :



RAPPELS ORGANISATION ET PARTICIPATION **PLATEAUX U7-U9**



1. La Licence : Page 28, Article 29 des Règlements Généraux du District Côte d'Opale :

- a. Pour pouvoir prendre part aux activités officielles organisées par la Fédération, la L.F.P, la Ligue Régionale, les Districts ou les clubs affiliés, tout joueur, dirigeant, éducateur ou arbitre doit être titulaire d'une licence « fédérale » régulièrement établie au titre de la saison en cours. Cette obligation vise, entre autres, toute personne prenant place sur le banc de touche.
- b. Toutefois, cette obligation ne s'applique pas aux journées « portes ouvertes » ou promotionnelles. Ex : La Rentrée du Foot

2. Catégories autorisées (fonctionnement par année civile) :

- a. U6 et U6F né(e)s en 2013 dès ses 5 ans
- b. U7 et U7 F né(e)s en 2012
- c. U8 et U8 F né(e)s en 2011
- d. U9 et U9 F né(e)s en 2010

Les enfants nés en 2013 et n'ayant pas 5 ans ne peuvent pas obtenir de licence, et ne peuvent donc pas jouer en club. Ils le pourront dès leur anniversaire. Les enfants nés en 2014 et ayant 5 ans entre janvier 2019 et juin 2019 ne peuvent pas être licenciés, ils devront obligatoirement attendre la saison prochaine.

3. Formes de Pratiques :

- Foot à 3 ou à 4 pour les U6-U7 (5 joueurs ou joueuses maximum par équipe)
- Foot à 5 pour les U8-U9 (8 joueurs ou joueuses maximum par équipe)

Une équipe U9 ne peut compter plus de 2 joueurs ou joueuses U7 surclassé(e)s.

Une joueuse U8F peut évoluer avec les U7, de même, une joueuse U10F peut évoluer avec les U9.

4. A chaque plateau, les éducateurs et encadrants devront :

- a. Etre en possession des listings de licences de tous les joueurs ou joueuses participant au plateau.
- b. Remettre au responsable du plateau, leur feuille de présence avec les noms des participants (Pour vérification), et signer la feuille de plateau.
- c. Le club recevant devra renvoyer au District la feuille de plateau ainsi que toutes les feuilles de présence, au plus tard avec ses feuilles de matchs du week-end qui suit le plateau.

5. Rappel :

- a. Protège-tibias obligatoires
- b. Crampons Moulés obligatoires
- c. Pour les plateaux U9, la mise en place du défi est obligatoire



Conclusion

Cette évolution dans la forme de pratique s'inscrit dans une logique basée avant tout sur une pédagogie adaptée à l'enfant de 5 ans.

Elle respecte les différentes étapes de l'éveil, étapes indispensables à un développement harmonieux des Bout'Choux qui nous sont confiés.

Donner des repères à ces enfants, les aider à développer tous les aspects liés à la coordination motrice : schéma corporel, maîtrise de leur corps, la latéralisation, l'adresse, les différentes dissociations, les aider à gérer les sensations internes et externes (équilibre, repères dans l'espace et notions de temps, de rythme, l'agilité, etc...).

Le foot à 3 et à 4 est un merveilleux outil pour les aider à trouver les solutions et résoudre progressivement tous les problèmes de manière harmonieuse.

La patience et un accompagnement respectueux du rythme de l'enfant : voici en vérité les clefs d'une étape réussie.

Nous comptons sur vous et vous pouvez compter sur nous pour vous aider à réussir ce qui reste l'objectif prioritaire de toute notre philosophie : le bonheur de nos Bout'Choux.