

2016- 2017

Le livret de l'accompagnateur U6-U7



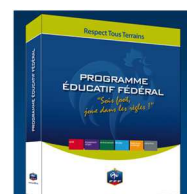
INTRODUCTION

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

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

SOMMAIRE

Le calendrier de la saison.....	Page 3
La connaissance de l'enfant.....	Page 4
Les compétences à développer.....	Page 5
La politique éducative fédérale.....	Page 6
Rôle des éducateurs, accompagnateurs et parents.....	Page 7
Le plateau du samedi.....	Page 9
Les règles de jeu du Foot à 5 découverte.....	Page 11
La séance en U6-U7.....	Page 13



LE CALENDRIER DE LA SAISON EN FOOT A 5 DECOUVERTE

Phase 1 Septembre à Octobre	Phase 2 Novembre à Janvier	Phase 3 Février à Mars	Phase 4 Avril à Mai
Une réunion « responsables jeunes »	3 plateaux en extérieur	Une réunion de secteur	2 plateaux en extérieur
Une journée d'accueil	1 Plateau Noel	5 plateaux en extérieur	La journée nationale des débutants
3 plateaux en extérieur	1 /2 plateaux en salle	1 Interclub	1 journée féminine

C'est quoi un plateau ?

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

C'est quoi un interclubs ?

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

Les dates : Samedi 25 Février 2017 et Samedi 22 Avril 2017.

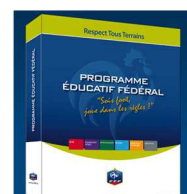
C'est quoi « la rentrée du foot » et « la journée nationale des débutants » ?

Ce sont deux manifestations organisées par la fédération française de football pour baliser la saison.

La rentrée du foot marque le lancement de la saison avec un rassemblement par secteur.

La journée nationale ponctue l'année footballistique lors d'un grand rassemblement départemental.

Les dates : Samedi 24 septembre 2016 et Samedi 20 Mai 2017.



LA CONNAISSANCE DE L'ENFANT

Age : 5 et 6 ans

Sexe : Fille et Garçon

Classe : Grande section maternelle et cours préparatoire

CARACTERISTIQUES ET INCIDENCES PEDAGOGIQUES

AU PLAN MORPHOLOGIQUE :

Peu ou pas de différence entre fille et garçon.

→ Accepter et encourager la mixité

Os non consolidés, cartilage de croissance avec fragilité des zones d'insertion musculaire.

Hyper laxité articulaire et ligamentaire naturelle :

→ Ne proposer aucune activité en surcharge mécanique.

Faible régulation thermique, se fatigue vite...mais récupère vite :

→ Respecter l'activité fractionnée

Mauvaise coordination générale et maîtrise difficile du ballon

→ Développer toutes les formes de motricité de base

→ Privilégier les parcours de motricité d'évolution

Mauvaise perception de l'espace et du temps

→ Délimiter toujours les espaces de jeu

SUR LE PLAN PSYCHOLOGIQUE

Appropriation des personnes, des objets, très égoцентриque

→ Individualiser la relation dans le groupe

Le jeu est son centre d'intérêt

→ Proposer des situations ludiques et variées

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

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

Attention peu soutenue et de courte durée

→ Privilégier les séquences courtes

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

→ Inciter l'enfant à explorer librement et à s'adapter aux situations proposées

→ Privilégier l'action à l'explication

→ Inciter l'enfant à parler de son action

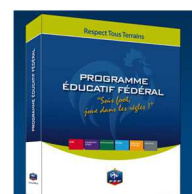
Passage de l'activité isolée à l'activité collective

→ Privilégier une pédagogie active

→ Montrer et laisser réaliser

Besoin d'affection incluant une relation direct

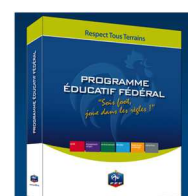
→ Accorder de l'attention à chaque enfant



LES COMPETENCES A DEVELOPPER

LES COMPETENCES SPORTIVES			
JEU	TECHNIQUE	COMPORTEMENT	MOTRICITE
Être capable de			
Découvrir le partenaire	Contrôler et passer le ballon au sol	Rester concentrer	Travailler la coordination
Identifier le but à attaquer, le but à défendre et les limites du terrain	Conduire le ballon, changer de direction	Avoir un état d'esprit exemplaire	Apprendre à se déplacer dans un espace délimité
Chercher à progresser vers la cible dès que possible	Tirer pour marquer	Avoir confiance en soi	Découvrir les différents déplacements et rythmes
Se reconnaître défenseur	S'opposer à la progression du ballon	S'engager totalement	

LES COMPETENCES EDUCATIVES					
Périodes	Septembre /Octobre	Novembre /Décembre	Janvier/février	Mars/Avril	Mai/Juin
Valeurs de la FFF	PLAISIR	RESPECT	ENGAGEMENT	TOLERANCE	SOLIDARITE
COMPETENCES	Faire son sac et bien s'équiper	Economiser l'eau	Réduire sa consommation d'énergie	S'enrichir de la diversité au sein de son équipe	Supporter son équipe en respectant les autres
	Saluer les personnes de son environnement	Respecter les partenaires, les adversaires et son éducateur	Connaître les règles essentielles du jeu	Identifier la nature des déchets	Porter les valeurs du football



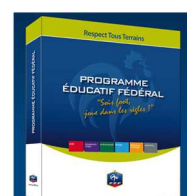
PROGRAMME EDUCATIF FEDERAL

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

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

LES REGLES DE VIE		
SANTE	ENGAGEMENT CITOYEN	ENVIRONNEMENT
<p>Apprendre à préserver le capital santé</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire son sac et bien s'équiper - L'hydratation 	<p>Faire adopter un comportement exemplaire</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saluer les personnes de son environnement. - Connaître les codes de politesse et s'assurer qu'ils sont respectés. - S'enrichir de la diversité au sein de l'équipe. - Faire du club un lieu de convivialité et de solidarité. 	<p>Inciter à l'utilisation des transports verts.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Economiser l'eau - Réduire sa consommation d'énergie. - Sensibiliser au tri des déchets. - Identifier la nature des déchets.

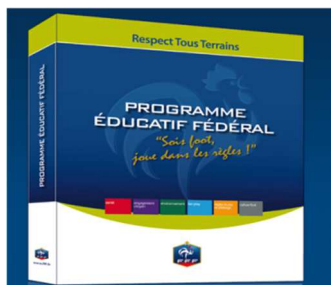
LES REGLES DU JEU		
FAIR-PLAY	REGLES DU JEU ET ARBITRAGE	CULTURE FOOT
<p>Amener l'enfant à respecter tous les acteurs du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter ses partenaires et son éducateur. - Respecter l'adversaire. - Savoir encourager son équipe respectant les autres. 	<p>Connaître les fautes à ne pas commettre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître les règles essentielles du jeu. 	<p>Conduire l'enfant à connaître l'histoire et l'actualité de son club et du football.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partager sa connaissance du football. - Connaître les valeurs de son club.



Vous pouvez vous inscrire au Programme Educatif Fédéral en suivant la démarche suivante sur Footclubs :

Onglet Organisation → Identité club → Codé la case « demandé » face à la ligne « engagement dans l'application du programme éducatif fédéral ».

Une fois inscrit, votre demande sera validée par le district. Et vous recevrez en échange le classeur du Programme Educatif Fédéral, un poster et les incollables du foot.



RÔLE DES EDUCATEURS, ACCOMPAGNATEURS ET PARENTS

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

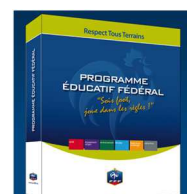
Chacun d'entre eux a un rôle à tenir auprès des jeunes joueurs. Leurs missions doivent être **complémentaires** et chacun doit rester dans son rôle.

RÔLE DE L'EDUCATEUR

- | | |
|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| EN DEHORS DE LA PRATIQUE | <ul style="list-style-type: none"> > Participe aux réunions techniques du club > Prépare le calendrier des rencontres > Met en place les conditions d'entraînement (lieu, jour, horaires, stages...) > Met en œuvre une programmation > Intègre le Programme Educatif Fédéral dans son fonctionnement > Prévoit des animations extra-sportives > Assure le lien avec les parents (réunion, contact...) |
|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

- | | |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A L'ENTRAÎNEMENT | <ul style="list-style-type: none"> > Prépare et anime la séance d'entraînement > Tient à jour la fiche de présence > Fait le point sur l'organisation des rencontres du week end > S'entretient avec le joueur si besoin |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

- | | |
|--------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| LE JOUR DE LA RENCONTRE (Avant, pendant, après) | <ul style="list-style-type: none"> > Prépare la rencontre > Organise l'équipe ou les équipes et donne les consignes > Noue le contact avec l'adversaire et l'arbitre > Laisse jouer les enfants et donne le même de jeu à tous > Fait un bilan rapide avec les joueurs > Précise le prochain rendez-vous > Tient la fiche de présence à jour. |
|--------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

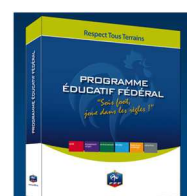


RÔLE DE L'ACCOMPAGNATEUR

EN DEHORS DE LA PRATIQUE	<ul style="list-style-type: none"> > Prépare le déplacement et les conditions matérielles (licences, ballons, équipements, feuille de match...) > 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.
A L'ENTRAÎNEMENT	<ul style="list-style-type: none"> > Ouvre et ferme les vestiaires > Accueille les joueurs > Aide à la préparation du matériel > Participe à l'animation de la séance si besoin
LE JOUR DE LA RENCONTRE (Avant, pendant, après)	<ul style="list-style-type: none"> > Distribue les équipements > Accueille les équipes adverses > Seconde l'éducateur dans son rôle > Prépare le goûter

RÔLE DES PARENTS

EN DEHORS DE LA PRATIQUE	<ul style="list-style-type: none"> > Indique l'absence (et son motif) de leur enfant à l'éducateur > Fait respecter les temps de sommeil de leur enfant. > Prépare une alimentation adaptée à l'activité physique > Vérifie que le sac du footballeur soit correctement préparé > Participe à la vie du club
A L'ENTRAÎNEMENT	<ul style="list-style-type: none"> > Transporte son enfant > Assiste périodiquement à l'entraînement de son enfant.
LE JOUR DE LA RENCONTRE (Avant, pendant, après)	<ul style="list-style-type: none"> > Participe au transport des joueurs de l'équipe > Accueille les parents des autres équipes > Encourage tous les joueurs de l'équipe > Aide à la préparation de la collation



LE PLATEAU DU SAMEDI

L'ESPRIT

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

L'AVANT

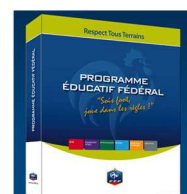
- . Préparer, avec l'aide des parents, un jeu, un relais, un parcours et 2 terrains de 5 c 5.
- . Désigner un responsable de plateau qui aura pour rôle de gérer les rotations.
- . Prévoir une personne pour l'animation des jeux.
- . Préparer le goûter en demandant aux parents de venir avec des gâteaux.

LE PENDANT

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

L'APRES

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



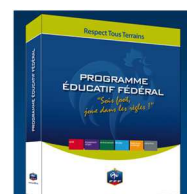
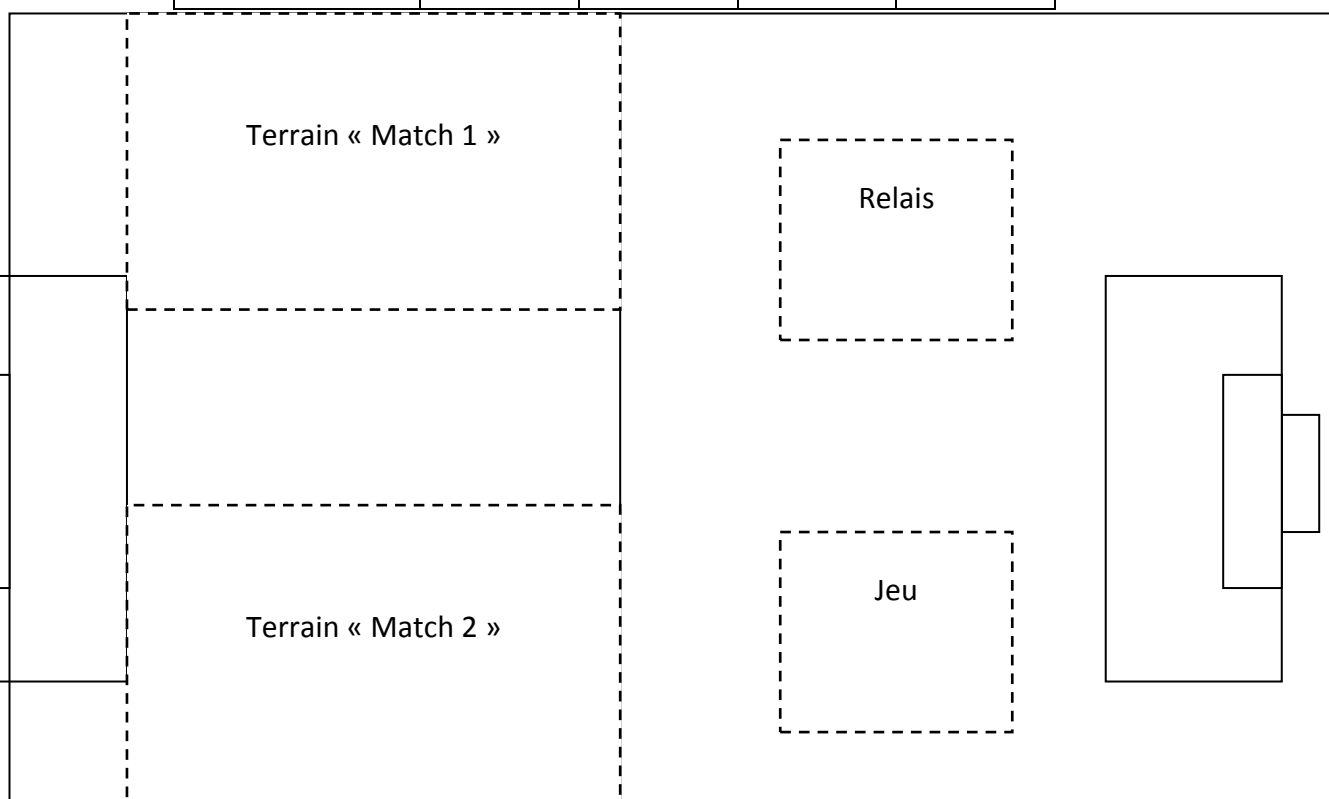
EXEMPLE D'UNE FEUILLE DE ROTATION POUR 8 EQUIPES

A télécharger sur le site District Somme Football, onglet Jeunes foot Animation

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

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

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



LES REGLES DE JEU DU FOOT A 5 DECOUVERTE

Dimension du terrain : 30 x 20 m

Dimension du but : 4 x 1.5 m.

L'équipe se compose de **5 joueurs.**

La licence est obligatoire.

Pas de surface de réparation

Le ballon est de taille n°3

Le port des protège-tibias est obligatoire.

Autorisation de faire jouer deux U8 en foot à Découverte.

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

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

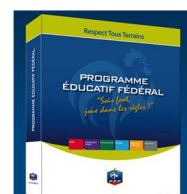
Il n'y a pas de hors-jeu.

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

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

RECOMMANDATIONS :

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

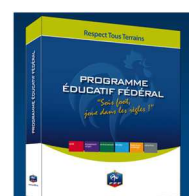


LES JEUX, LES PARCOURS ET LES RELAIS

Exemple de choix des jeux pour les plateaux :

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

L'ensemble des jeux, relais et parcours ainsi que les feuilles de rotations sont à retrouver sur le site du District Somme Football
onglet Jeunes puis foot Animation



LA SEANCE EN U6/U7

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

FORMATION DE CADRE

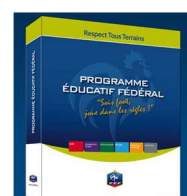
Module U6-U7 - Objectif : Accueillir en sécurité des enfants de 5 et 6 ans, accompagner et diriger une équipe le samedi.

Le samedi 22 Octobre 2016 de 9h à 18h (lieu à définir)

Le samedi 13 Mai 2017 de 9 à 18h (lieu à définir)

Les inscriptions aux formations se font sur le site

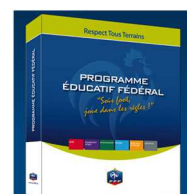
onglet Formations puis inscriptions



EXEMPLE DE SEANCE

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

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





NOTRE ADN



PLAISIR

Plaisir de jouer à tout âge
et tout niveau



RESPECT

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



ENGAGEMENT

Engagement
du corps et du coeur



TOLÉRANCE

Exemplaire dans l'accueil
de toutes les aptitudes



SOLIDARITÉ

Solidarité du football français
et du sport d'équipe

