



SAISON 2017-2018

Le Guide du Responsable U9



LA PRATIQUE DU FOOTBALL à 5

Jadis, l'enfant développait ses capacités physiques et psychomotrices par sa simple activité spontanée et continue. L'activité motrice était permanente, soit dans les cours d'école, soit et surtout au cours des temps libres. Nombreux étaient les jeux enfantins (marelle, jeux de poursuites, etc...) répétés inlassablement ; des jeux dits aujourd'hui « jeux éducatifs », grâce à la richesse psychomotrice qu'ils comportaient. Toutes les facettes de la coordination motrice, à développer entre 6 et 12 ans, et indispensables à un haut niveau d'habiletés « techniques », étaient sollicitées. Les jeux de cours et les jeux de rues, collectifs ou non, avec et sans ballon, étaient d'une richesse éducative insoupçonnée. Ils le sont toujours, mais ne sont plus ou peu pratiqués.

L'évolution socio culturelle déplace les investissements physiques vers d'autres types d'activités, pas obligatoirement sportives. On constate une recrudescence de la sédentarisation chez les enfants et adolescents. L'éveil psychomoteur s'éteint ; le goût, le plaisir du jeu sportif s'estompe.

Les disciplines sportives doivent faire face, et adapter leurs contenus d'enseignements, afin de renouveler une pratique massive et qualitative.

Sur le plan qualitatif, le match seul ne suffit pas à développer l'éventail psychomoteur de l'enfant. Il faut introduire dans les séances du Mercredi un travail spécifique :

- ✓ De psychomotricité
- ✓ De jeux d'initiations
- ✓ Du travail technique sous forme globale

La pratique du football à 5 s'intègre totalement dans le football d'animation. Là où le foot à 4 permet une découverte des différentes composantes du football : le ballon, le but, les adversaires et les partenaires, le football à 5 est le tremplin à une pratique où la relation avec les partenaires est plus systématique, mieux appréhendée par les enfants de 7 et 8 ans : le jeu collectif prend petit à petit ces droits.

LA PEDAGOGIE, C'EST PARTIR DE CE QU'EST LE PUBLIC A QUI ON S'ADRESSE ET ADAPTER CE QUE L'ON PROPOSE.



« Il y a enfin la place et c'est sans doute là l'essentiel, pour un football que les Anglais appellent « football des grass-roots » et qui ne doit avoir d'autre but que de permettre aux enfants et aux jeunes de jouer pour s'épanouir et non de jouer pour concourir ou pour gagner. L'obsession de la compétition, la culture de la gagne n'est pas nécessairement une bonne chose. Elle doit être maniée avec précaution notamment chez les plus jeunes afin de ne pas alimenter la frustration et la jalousie.» (Extrait du Rapport Football et Société).

Le football d'animation concerne les jeunes de 5 à 12 ans qui font parti de l'Ecole de Football. Il a pour objectif de proposer une pratique adaptée aux catégories d'âge concernées, orientée vers le plaisir et la progression des enfants.

A ces âges là, la priorité est la découverte et l'apprentissage du football et non la compétition. Cette orientation, plaçant au centre du débat le bien être de l'enfant, a des conséquences sur le fonctionnement et l'organisation de la pratique départementale :

Un football éducatif

Afin de mettre en place une organisation de la pratique du football permettant le meilleur développement de l'enfant, il est nécessaire de lui apprendre à accepter, à dédramatiser la défaite et à relativiser la victoire. C'est pourquoi, la pratique à l'école de football ne doit pas être pensée comme celle des grands sur des championnats où l'importance du résultat prime trop souvent sur la qualité du jeu produit. Le phénomène de montées et de descentes de niveau n'a aucun sens dans le football d'animation puisque le jeu doit primer sur l'enjeu. Il est donc nécessaire d'utiliser un fonctionnement sur la saison et non d'une saison sur l'autre avec des montées/descentes.

Comportements adaptés de l'encadrement

L'encadrement doit par conséquent être vigilant aux objectifs qu'il fixe aux jeunes joueurs. En effet, les buts de « résultats », trop souvent imposés aux enfants, sont inadaptés. Ils engendrent des comportements déviants sur et en dehors du terrain. Ils mettent une pression inutile à des enfants de 6-12 ans qui subissent suffisamment de situations stressantes (société, médias, école,...) sans avoir besoin qu'on en rajoute consciemment.

Il paraît plus judicieux de fixer aux enfants des objectifs de « maîtrise » et l'on doit en tant qu'éducateur, dirigeant ou parent s'intéresser à l'évolution des prestations de son équipe dans le temps. L'important est la progression des enfants dont on s'occupe et non celles des autres voilà pourquoi les classements n'ont aucune importance, ni intérêt à l'Ecole de football.

L'encadrement (éducateurs, dirigeants et parents) devra aussi être très attentif à son propre comportement au bord du terrain, il se doit d'être exemplaire à tous les niveaux :

Etat d'esprit, vocabulaire, intonation, tenue, arbitrage...



LA SEANCE DU MERCREDI :

Celle-ci ne doit pas dépasser 1h15 (inclus les temps de repos et de rotation entre les exercices). En effet, pour un enfant de 7-8 ans, au-delà de cette durée il perd en attention et en concentration. La qualité de l'entraînement diminue donc fortement.

La séance de la semaine doit être composée de psychomotricité, d'exercices techniques sous forme globale et de jeux d'initiations.

Psychomotricité :

C'est le développement des habiletés de mouvement avec toutes les parties du corps, mais aussi des habiletés mentales.

Les activités de psychomotricité permettent de pratiquer des mouvements particuliers très précis (motricité fine) et des mouvements qui font travailler l'ensemble du corps (motricité globale). Ces exercices favorisent la concentration et la mémoire des enfants.

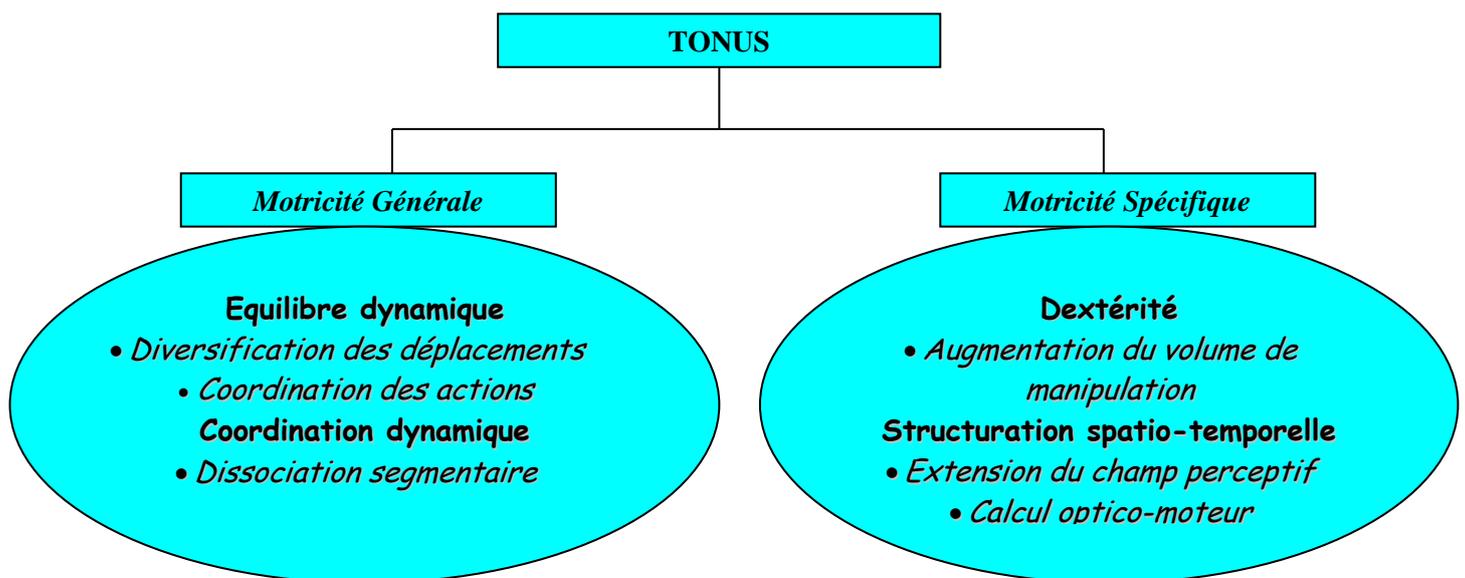
La psychomotricité peut être vue comme une technique qui permet à l'enfant de mieux se connaître, ainsi que son environnement, et de mieux y réagir. Par conséquent, tout en s'amusant, l'enfant acquiert, au moyen d'exercices, les notions de base essentielles à son futur apprentissage (Doyon, 1992). Il faut donc confronter les sujets à une grande variété d'actions motrices générales.

Moyens de travail :

- sous forme de parcours, ou d'ateliers isolés
- travail sans, puis avec ballon.

Conseils pédagogiques :

- Centrer les enfants sur la qualité de la réalisation ; ne pas rechercher la vitesse.



Situation technique sous forme globale :

Les situations techniques (pouvoir faire) doivent être proches de la réalité du match, pour que les enfants puissent y donner un sens. Ainsi il est impératif de mettre ces situations sous formes jouées avec ces diverses composantes : sens de jeu et adversaire. Les exercices techniques doivent développer : les prises de balle et enchaînements, les passes courtes, les feintes, dribbles et enchaînements, les conduites et enchaînements, les tirs au but.

Exemples d'exercices techniques sous forme globale

<p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none">• Améliorer les passes courtes <p>But du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none">• Trouver les joueurs cibles en faisant un maximum d'allers-retours = 1pt <p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none">• Libre• Si le défenseur récupère le ballon, il doit relancer sur son partenaire en moins de 3" = 1pt• 1' de jeu maxi par séquence.	
---	--

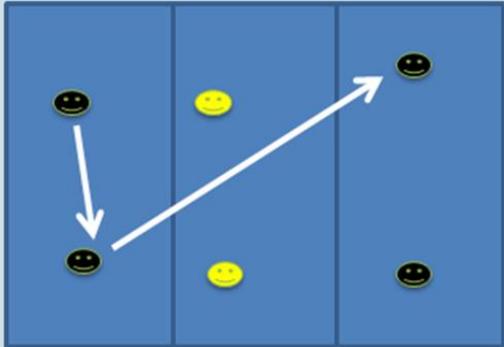
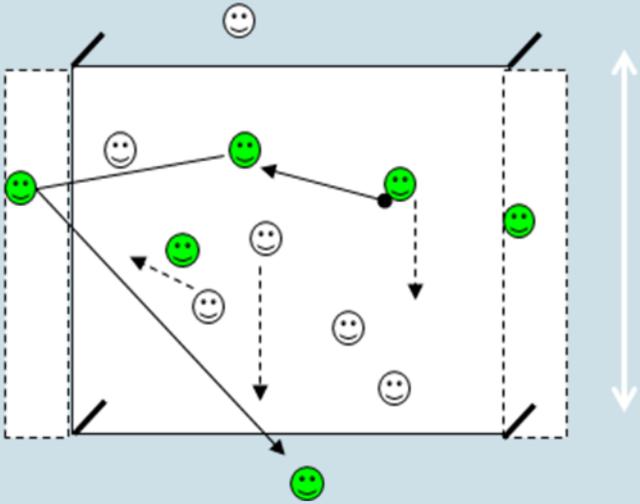
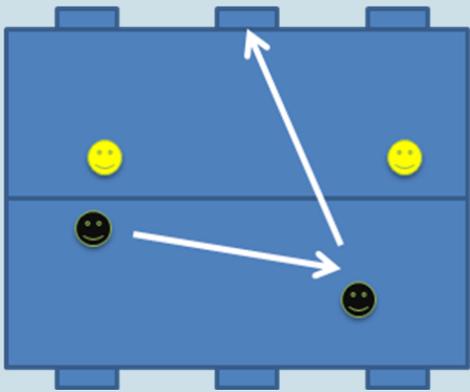
<p>ATELIER : d'Opposition</p> <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Entraînement aux dribbles sous forme globale <p>But :</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Stop balle <p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none">❖ L'attaquant démarre balle aux pieds selon son choix ou celui de l'entraîneur.❖ Si récupération du ballon par le défenseur, il devient attaquant (15" de duel maxi) <p>Règles</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Stop balle = 1 pt <p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Croiser les départs❖ Plusieurs situations : 2 attaquants / 1 défenseur ou 2 défenseurs / 1 attaquant.❖ Imposer un temps pour marquer.❖ Conduite mauvais pied.	
--	--

Situation d'initiation :



Les situations d'initiations doivent permettre aux jeunes joueurs d'améliorer la compréhension du jeu et donc les initiés tactiquement. Dans cette catégorie U9, il semble essentiel d'améliorer l'occupation du terrain (notamment la largeur), se montrer dans les intervalles sur le plan offensif et de se mettre entre le ballon et le but sur le plan défensif.

Exemples de situations d'initiations.

TACHES	ORGANISATIONS
<p>Objectif</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Etre vu dans les intervalles <p>But</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Trouver l'un des 2 joueurs en face <p>Règles</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Interdit de lever le ballon ❖ Les joueurs sont bloqués dans leur zone <p>Variantes</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ 1 des 2 défenseurs peut monter dans la zone où se trouve le ballon. 	
<p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Construire chez l'enfant le sens du jeu. ❖ Occupation du terrain. <p>But</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Trouver le joueur cible <p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Interdit de lever le ballon <i>Tache N°1</i> <p>Règles</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Passe de l'axe = 3 pts ❖ Passe d'un côté = 1 pt <i>Tache N°2</i> ❖ Interdit de se faire des passes en avant entre joueur d'une même équipe dans le carré central. 	
<p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Protéger son but ❖ Se mettre entre le ballon et le but <p>But</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Marquer dans l'un des 3 buts <p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Interdit de lever le ballon ❖ Les Joueurs sont bloqués dans leur zone (2c2) <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ 1 des 2 défenseurs peut monter dans la zone adverse 	
TACHES	ORGANISATIONS



Objectif

- ❖ Occuper tout l'espace de jeu

But

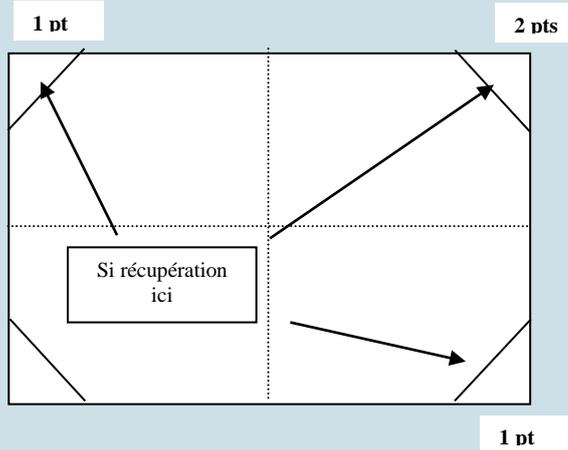
- ❖ Immobiliser le ballon dans l'un des coins

Règles

- ❖ Après récupération, si on marque dans la cible opposé = 2 pts, et 1 point sur l'une des 2 cibles à côté.

Variables

- ❖ A la main : récupération en interceptant ou en touchant le porteur de balle
- ❖ Au pied



Objectif

- ❖ Identifier le volume d'affrontement de l'adversaire.
- ❖ Utilisation de la largeur
- ❖ Aider en soutien

But

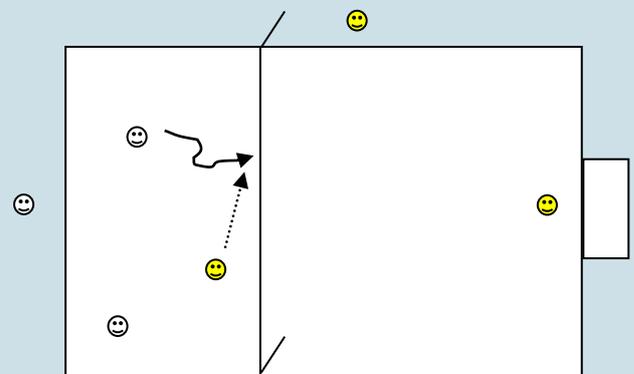
- ❖ Marquer

Règles (2 attaquants contre 1 défenseur)

- ❖ Interdit de rentrer dans la zone offensive avant le ballon pour les attaquants et le défenseur (possibilité de rentrer en conduite de balle)
- ❖ Interdit de lever le ballon
- ❖ Si le porteur de balle se fait toucher, 1 point pour le défenseur
- ❖ Si le défenseur récupère le ballon, il a 3" pour aplatir derrière la ligne adverse.

Variables

- ❖ Taille du terrain
- ❖ Interdit pour les 2 attaquants de se faire des passes en avant dans la zone basse



Objectif

- ❖ Occuper tout l'espace de jeu
- ❖ Utiliser un appui pour avancer
- ❖ Etre vu dans les intervalles

But

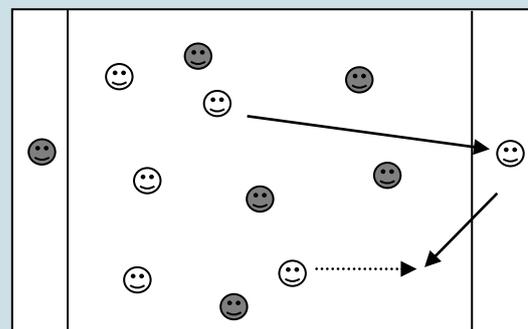
- ❖ Trouver le Joueur Cible qui redonne à un partenaire

Règles

- ❖ Le Joueur Cible n'a que 2 touches de balle maximum
- ❖ Interdit de lever le ballon

Variables

- ❖ Le joueur cible doit remettre à un autre partenaire



LES LOIS DU JEU EN FOOTBALL à 5

<u>Loi</u>	<u>Foot à 5</u>	
Loi N°1 : Le Terrain	35 à 40m / 25 à 30 m	But : 4m / 1 m 70
Loi N°2 : Le ballon	Taille 3	
Loi N°3 Nombre de joueurs	5 + 2	
	Les remplacements peuvent se faire à tout moment durant un arrêt de jeu et les joueurs remplacés deviennent remplaçants.	
Loi N°4 Equiptement	Protège-tibias obligatoire. Aucun objet dangereux. Port du serre-tête interdit. Maillot de gardien distinct de celui des joueurs	
Loi N°5 L'arbitre	<p>A 11 - 9 - 7 - 6 - 5 : Garant des lois du jeu. Il peut revenir sur ses décisions à condition que le jeu n'ait pas repris. Peut être assuré par tout licencié sous réserve qu'il connaisse bien les règles du foot à 11- 9 -7 - 6 et à 5.</p> <p>Foot d'animation : De préférence par des jeunes et à l'extérieur du terrain</p>	
Loi N°7 : La durée	Sous forme de plateaux de 40 à 50 minutes	
Loi N°8 : Coup d'envoi et reprise du jeu	Les joueurs doivent se trouver à 4 mètres du ballon	
Loi N°9 Ballon en jeu et hors du jeu	<p>Hors du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - lorsqu'il a entièrement dépassé la ligne de touche ou de but soit à terre, soit en l'air. - Tant qu'il n'est pas sorti de la surface de réparation lors de l'exécution d'une sortie de but ou d'un coup franc pour l'équipe défendant. - lorsque la partie est arrêtée par l'arbitre. 	
Loi N°10 But marqué	Un but est marqué lorsque le ballon aura entièrement franchira la ligne de but, entre les montants de but et sous la barre transversale.	
Loi N°11 : Hors-jeu	Pas de H.J.	
Loi N°12 : fautes et comportement	Le Gb peut saisir tous les ballons à la main. Il ne peut pas relancer en volée ou $\frac{1}{2}$ volée.	
Loi N°13 : Coups francs	Direct sans mur, joueurs à 4m	
Loi N°14 : Coup de pied de réparation	Pénalty à 6 m	
Loi N°15 Rentrée de touche	<p>- Les touches se font au pied soient sur une passe, soient en conduite de balle</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les joueurs doivent se trouver à 4m - But directement sur rentrée de touche non valable. (Les joueurs peuvent entrer en conduite de balle et frapper au but) 	
Loi N°16 Coup de pied de but	Ballon touché par un attaquant sortant en ligne de but. Remise en jeu au 4m	
Loi N°17 Coup de pied de coin	Le ballon sera placé à l'intérieur de l'arc de cercle le drapeau de coin ne pourra être déplacé pour l'exécution	
Relance protégée	Sur une sortie de but ou lorsque le gardien à le ballon à la main, l'équipe adverse doit se trouver derrière la zone protégée de 8m, elle ne peut rentrer que lorsqu'un autre joueur a touché le ballon.	



LE PLATEAU DU SAMEDI

Les plateaux :

- La désignation des plateaux se fait par parution dans le P.V.
- Plateaux de 10 équipes donc chaque équipe joue 4 matches par plateau.
- Chaque match dure 1x12 minutes (sans mi-temps)

- **6 plateaux sur une période (autonale, printanière)**

Journée 1 et 2

Les équipes de la même poule se rencontrent sur un site
Journée 1 sur 1 site, Journée 2 sur 1 autre site (suivant la disponibilité des terrains)

Journée 3 et 4

La moitié des équipes d'une poule rencontre la moitié des équipes d'une autre poule

Journée 5 et 6

Idem que journées 3 & 4

Déroulement du calendrier

Poule 1 : composée d'un groupe de 5 (ou 6) – appelons-le 1A - et d'un groupe de 5 (ou 4) équipes – appelons-le 1B

Poule 2 : composée d'un groupe de 5 (ou 6) – appelons-le 2A - et d'un groupe de 5 (ou 4) équipes – appelons-le 2B

Site 1	Site 2	
Journées 1 et 2	1A – 1B	2A – 2B
Journées 3 et 4	2A – 1B	1A – 2B
Journées 5 et 6	1B – 2B	1A – 2A

Un site

1 plateau de 10 équipes

Equipes numérotées de 1 à 10 (numérotation que les équipes doivent garder lors des 2 journées où elles se rencontrent)

Journée 1 :

1^{er} tour : 1-2 / 3-4 / 5-6 / 7-8 / 9-10
2^{ème} tour : 1-4 / 3-6 / 5-8 / 7-10 / 9-2
3^{ème} tour : 1-6 / 3-8 / 5-10 / 7-2 / 9-4
4^{ème} tour : 1-8 / 3-10 / 5-2 / 7-4 / 9-6

Journée 2 :

1^{er} tour : 1-3 / 2-4 / 5-7 / 6-8 / 9-10
2^{ème} tour : 1-5 / 2-6 / 3-7 / 4-10 / 9-8
3^{ème} tour : 1-7 / 2-8 / 3-9 / 4-6 / 5-10
4^{ème} tour : 1-9 / 2-10 / 3-5 / 4-8 / 7-6

Chaque équipe joue 4 matches de 12 minutes, sans mi-temps

- Ballon taille 3, cage de 4 m de large et 1,70 m de haut, surface de réparation à 6 m.
- **AUTO ARBITRAGE. SI SUR UNE GROSSE FAUTE UN ENFANT NE S'ARRETE PAS, C'EST A SON EDUCATEUR DE STOPPER LE JEU POUR QUE L'ADVERSAIRE REPARTE PAR UN COUP FRANC. MESSIEURS LES EDUCATEURS N'OUBLIEZ PAS VOTRE DEVOIR EDUCATIF!**

- Tous les coups francs sont directs, pas de hors jeu.
- **Les touches se font au pied, soient sur une passe soient en entrant en conduite de balle dans le terrain, joueurs adverses à 4m.**

- Les remplacements sont illimités et effectués à la volée.
- Possibilité pour le gardien de se saisir du ballon à la main sur une passe d'un partenaire et sur une touche.
- Sur une sortie de but la remise en jeu est réalisée à 6 mètres.
- Lors d'une reprise de jeu, le premier adversaire doit se trouver à 4 mètres.
- Le pénalty se réalise à 6 mètres.

ATTENTION:

- Pour le bon déroulement des plateaux les rotations entre chaque match doivent être rapides afin que



- l'ensemble du plateau se déroule en 1 heure 15 minutes.
- Les rencontres doivent se dérouler dans un état d'esprit "Fair Play".
 - Tous les enfants doivent participer.

JOUER POUR LE PLAISIR EN LAISSANT LES JEUNES S'EXPRIMER.

Le Suivi des plateaux:

- Le club recevant doit veiller à ce que tous les éducateurs remplissent correctement la feuille de match. Il doit, par la suite, la renvoyer dans les 48h qui suivent le plateau, à son centre de gestion respectif.
- Les centres de gestion réaliseront un pointage au retour des feuilles de matches afin de veiller au respect du calendrier et à modifier les plateaux entre chaque phase.

CONSEILS PRATIQUES ET PEDAGOGIQUES

TIMING :

Préparer le matériel avant l'arrivée des enfants (installer ses zones de matchs).

GESTION DU PLATEAU :

N'accèdent au terrain que les enfants avec leur éducateur.

Au centre du terrain, où se place l'organisateur (gestion collective du temps de chaque séquence), prévoir pour les enfants de quoi s'hydrater.

Bannir les phénomènes anti-éducatifs du monde extérieur qui inhibent les enfants :

- ↪ Agressivité (actes et paroles)
- ↪ Stigmatiser les « compétiteurs ».

Pour les enfants, se doit être :

- Une matinée de convivialité
- Une matinée empreint d'une sensibilité éducative pour respecter le confort de pratique nécessaire à un enfant de 7 à 8 ans.

Pour les éducateurs et les parents, se doit être :

- Une matinée de convivialité
- Une matinée empreint d'une sensibilité éducative pour respecter le confort de pratique nécessaire à un enfant de 7 à 8 ans.

CE N'EST PAS PRETER AUX ENFANTS DES MOTIVATIONS EXTERIEURES ISSUES DU MONDE DES ADULTES.



Terrain

- Pour le traçage des terrains concernant la longueur du terrain à 5c5 (de 35 à 40m).
 - Matérialiser la zone de 8m avec des cônes sur les côtés du terrain.
 - Concernant la largeur du terrain à 5 (environ 25 à 30 m).
- Pour les terrains à 11 de grandeur maximale (105 m* 68m), la largeur du terrain à 5 correspond à : de la ligne de touche jusqu'au niveau des 5,50m.
- Pour les autres terrains, prendre comme la largeur de la ligne de touche du terrain à 11 jusqu'au 1^{er} poteau de la page à 11.

