



Guide de la saison 2019-2020 Catégorie U7



La catégorie des U7 est constituée par 2 années d'âge (U6 nés en 2014-U7 nés en 2013). C'est pourquoi la commission U7 a déterminé une ligne de conduite vis-à-vis de ces tous jeunes pratiquants :

- 1) Les licenciés U9 ne pourront pas jouer avec des licenciés U6/U7.
- 2) Tous les plateaux de la catégorie U7 se joueront à 4 contre 4.
- 3) Le temps de pratique d'un plateau sera de 40min maximum pour les U6/U7 (rencontres et ateliers)

Pour tous renseignements : Joindre les CTD DAP ou les responsables de secteur.

LA SAISON TYPE de la CATEGORIE U7

1° JOURNEE D'ACCUEIL « Bernard DELCAMPE »

Cette journée se déroule le 28 Septembre 2019. C'est un rassemblement de masse qui permet d'accueillir les nouveaux licenciés. Lors de ce rassemblement, les équipes se rencontrent sur le terrain et les enfants participent à des ateliers ludiques et sportifs.

2° LES PLATEAUX

La Commission du football à 4 du DMF organise des plateaux à l'extérieur en Automne (septembre à novembre) et au Printemps (mars à juin) ainsi que des plateaux en salle pendant la période hivernale (décembre à février). Ces plateaux se déroulent le samedi.

Lors de ces plateaux :

On ne pourra pas jouer SANS SA LICENCE.

Les rencontres se joueront à 4 contre 4.

Les touches se font au pied (en conduite de balle ou par une passe au sol)*

Les enfants et les éducateurs effectuent le protocole d'avant match * et se serrent la main après les rencontres.

L'arbitrage est assuré par les éducateurs

Seuls les enfants, les éducateurs et le responsable de plateau sont autorisés à entrer sur la pelouse. (Les éducateurs porteront une chasuble afin qu'ils soient reconnaissables)

3° LES INTERCLUBS (26 octobre, 2 novembre)

L'objectif des Interclubs (U7-U9-U11) est de rassembler 2 clubs (écoles de football), d'échanger et de se rencontrer (éducateurs, parents, dirigeants, arbitres...), de permettre aux éducateurs d'organiser d'autres activités (Programme éducatif fédéral)

4° PLATEAU Caritatif des U7 (Un enfant-un jouet)

Le week-end des 30 nov. et 1^{er} déc. , les U7 joueront un plateau caritatif. Lors de cette période festive, la commission U9-U7 organisera des plateaux (un par secteur si possible) dans le but de faire un geste pour des enfants défavorisés.

5° LA FETE NATIONALE DES U7

La Fête Nationale est un rassemblement de masse festif avec des rencontres et des ateliers. Cette manifestation se déroulera le Samedi 23 mai 2020.

LE REGLEMENT

Loi 1 : LE TERRAIN

U6-U7 : Terrain de 30 m de long et 20 m de large

Loi 2 : LE BALLON

U6-U7 : taille 3

Loi 3 : LE NOMBRE DE JOUEURS

Tous les matchs se jouent à 4 contre 4 avec un maximum de 2 remplaçants par équipe.

Loi 4 : EQUIPEMENT DES JOUEURS

Les protège-tibias sont **OBLIGATOIRES**

Loi 5 et 6: L'ARBITRE

L'arbitrage est effectué par **les éducateurs**.

Loi 7 : DUREE des RENCONTRES

U6-U7 : maximum de 40 min par plateau (Rencontres + Ateliers)

Loi 8 : COUP D'ENVOI

Le 1^{er} adversaire se situe à **4m** du ballon.

Loi 9 : BALLON en JEU ou HORS du JEU

La balle est hors du jeu quand elle a franchi la ligne dans sa totalité.

Loi 10 : BUT MARQUE

Même règle que la loi 9

Loi 11 : HORS JEU

Il n'y a pas de Hors-jeu en U7

Loi 12 et 13 : FAUTES et COUPS FRANCS

Tous les coups francs sont directs.

Loi 14 : PENALTY

Le point de pénalty se situe à 6m du but.

Loi 15 : RENTREE de TOUCHE

Elle s'effectue au pied (conduite de balle ou par une passe)

Loi 16 : COUP de PIED de BUT

Il s'effectue à 6 mètres du but.

Loi 17 : CORNER

Il se tire à l'intersection de la ligne de touche et de la ligne de but.

Plateau U7 : les règles



Football des enfants

Jouer pour grandir.

District Mosellan de Football

	U6-U6F (né(e)s en 2014)	U7-U7F (né(e)s en 2013)	2 U8 débutants maximum (né(e)s en 2012)
	Grande Section	CP	CE1
EFFECTIFS DE PRATIQUE	Football à 4		
SUPPLÉANTE (S)	0 à 2		
NOMBRE MINIMAL DE JOUEUSES	3 par équipe		
DIMENSION DU TERRAIN	Terrain U7 (20m x 30m)		
ZONE DU GARDIEN	8 m		
HORS JEU	PAS DE HORS JEU		
TAILLE DU BALLON	Taille 3 ou 4		
DURÉE DES RENCONTRES	5 séquences de 8 minutes (3 rencontres et 2 ateliers en automne) * (4 rencontres et 1 atelier au printemps) **		
ENGAGEMENT	Interdiction de marquer directement		
COUP DE PIED DE BUT	Ballon arrêté à un endroit libre dans la zone des 8 m		
TOUCHE	Au pied (soit en conduite, soit par une passe)		
COUP-FRANCS	Directs		
COUP DE PIED DE RÉPARATION	6 m		
MISE À DISTANCE DES JOUEURS	4 m		
RELANCE DU GARDIEN	À la main dans la zone protégée de 8m (Pas de dégagement de volée ou de demi-volée)		
RELANCE PROTÉGÉE ***	Dans la zone de 8 mètres		
TEMPS DE JEU PAR JOUEURS	Minimum 50% du temps de jeu		
ARBITRAGE	Par les éducateurs situés de chaque côté du terrain		

* Ateliers sur la page annexe

** Ateliers fournis avant les plateaux de printemps.

*** **La mise en œuvre de la relance protégée se fera ainsi :**

Lors d'une sortie de but ou bien lorsque le Gardien de but est en possession du ballon à la main, les adversaires se replacent hors de la zone protégée. Ils ne pourront y pénétrer qu'à partir du moment où le ballon est touché par un partenaire du Gardien de but, le ballon est sorti de la zone protégée ou le ballon est sorti en touche.

Lien pour visionner la mise en œuvre de la relance protégée :

<https://www.youtube.com/watch?v=Mbdf6UeSBFM&feature=youtu.be>

PHILOSOPHIE DE LA CATEGORIE

ATTITUDE DE L'EDUCATEUR

Dans la catégorie U7, l'idée première est de « **Bien ACCUEILLIR** » les enfants au sein du club.

Il faut faire jouer tout le monde au moins la moitié du temps prévu sur un plateau.

Il n'y a pas de championnat ni de classement.

Lors des plateaux, les enfants jouent des matchs et participent à des ateliers.

L'éducateur veillera à utiliser des mots simples et imagés.

Lors des rencontres, l'éducateur laissera aux enfants un maximum d'initiative. Il ne doit pas crier du bord de touche et doit encourager tous les enfants.

L'enfant doit prendre plaisir, progresser et s'épanouir au sein de son club. Il y découvre et apprend les règles du jeu et de vie.

Tous les plateaux doivent se passer dans un bon état d'esprit :

- Protocole « bon match ! » avant la rencontre.
- Après le match, les joueurs et les éducateurs se saluent.

A la fin de chaque rencontre, le club recevant pensera à donner un aspect convivial au plateau en offrant un goûter et une boisson pour les enfants.

ORGANISATION D'UN PLATEAU

Avant le plateau

- Préparer et Flécher les VESTIAIRES, gonfler des ballons taille 3 (U6-U7)
- S'assurer de la mise en place des terrains
- Veiller à la préparation du goûter
- Préparer les feuilles de plateau
- Accueillir les équipes
- Veiller à ce que les feuilles de plateau soient bien remplies
- Rappeler les règles principales (réunion des éducateurs avant le plateau)
- Faire respecter les horaires
- Faire l'appel des licences
- S'assurer de la tenue du protocole d'avant-match

Pendant le plateau

- Faire le tour des terrains pour expliquer l'esprit du foot à 4
- Veiller au bon déroulement des rencontres (arbitrage éducatif)
- Veiller à la mise en place des ateliers (gestion par les éducateurs)

Après le plateau

- Veiller à ce que les équipes se serrent la main
- S'assurer que les feuilles de match soient bien remplies
- Veiller à l'aspect convivial (Goûter), Saluer les équipes
- Faire remonter les observations à l'assistant de secteur

Coordonnées du DISTRICT MOSELLAN DE FOOTBALL

Standard: 03.87.75.53.11

CTD Développement et Animation des Pratiques OUEST: (Sébastien DANY) : 03.87.75.84.64 sdany@moselle.fff.fr

CTD Développement et Animation des Pratiques EST: (Kévin KLAM) 03.87.75.84.69 kklam@moselle.fff.fr

LA COMMISSION du foot à 4 et à 5 par secteur

Nom	Prénom	Fonction	Portable	Adresse Internet	OBSERVATION
FRATTAROLLI	Jean Albert	responsable de secteur	06.33.85.97.19	frattarollijuve@hotmail.fr	HOUILLER
HOFFMANN	Michael	assistant de secteur	06.08.82.60.80	michael.hoffmann.usf@hotmail.fr	HOUILLER
HELFENSTEIN	Daniel	assistant de secteur	06.41.30.22.84	danielhelf@sfr.fr	HOUILLER
CHESNEL	Christian	assistant de secteur	06.49.42.36.57	christianchesnel75@gmail.com	HOUILLER
GUERIN	Olivier	assistant de secteur	06.12.33.29.81	olivier.guerin59@gmail.com	HOUILLER
HACQUARD	Carole	assistante de secteur	06.06.89.51.40	hacquard.grenouillet@sfr.fr	METZ
ENCARNACAO	Michael	assistant de secteur	06.09.73.81.89	michael.encarnacao@3idrenov.fr	METZ
SIBER	Philippe	responsable de secteur	06.30.69.95.21	phil.siber@gmail.com	METZ
LEDOUX	Gilles	assistant de secteur	06.73.60.86.21	gilles.ledoux57@gmail.com	METZ
POZZI	Francis	assistant de secteur	06.02.71.82.28	francis.pozzi1@orange.fr	METZ
DUMAYE	Denis	assistant de secteur	06 72 01 39 97	denis.dumaye@orange.fr	METZ
MATHIS	Jean Jacques	assistant de secteur	06.86.79.83.80	jj.mathis@orange.fr	MONTAGNE
SCHAEFER	Christian	assistant de secteur	06.45.65.31.61	christian.schaffer@neuf.fr	MONTAGNE
FISCHER	François	assistant de secteur	06.70.38.00.87	fischer.francois@neuf.fr	MONTAGNE
DITSCH	Gilbert	assistant de secteur	06.36.80.70.88	ditschgilbert@orange.fr	MONTAGNE
LITTNER	Hubert	PRÉSIDENT - SECRETAIRE	06.07.55.78.21	hubert.littner@orange.fr	MONTAGNE
FIX	Michel	responsable de secteur	06.79.50.83.51	michel.fix0366@orange.fr	MONTAGNE
WAHL	André	assistant de secteur	06.60.47.23.49	andrewahl@laposte.net	MONTAGNE
KOCH	Patrick	assistant de secteur	06.75.51.15.79	martinkoch@west-telecom.com	MONTAGNE
MEYER	Damien	assistant de secteur	06.76.97.52.74	severine.merson@sfr.fr	MONTAGNE
ANDRIEN	Rico	responsable de secteur	06.81.96.87.96	ricoinfo57@yahoo.fr	SIDERURGIE
MONTAGNE	Rémy	assistant de secteur	06.27.24.21.48	remy.montagne@orange.fr	SIDERURGIE
WINTER	Gérard	assistant de secteur	07.71.23.75.50	gerard.winter@laposte.net	SIDERURGIE
HUMBERT	Jean-Louis	délégué du CD	06.18.06.66.81	humbert.jean-louis@hotmail.fr	
FLACHI	Antoine	délégué du CD		a.falchi@wanadoo.fr	
TAESCH	Pierre	délégué du CD		p.taesch@wanadoo.fr	
DANY	Sébastien	CTD DAP	06.63.10.58.86	cdfa@moselle.fff.fr	
KLAM	Kévin	CTD DAP	06.23.23.06.45	kklam@moselle.fff.fr	

LES FORMATIONS D'EDUCATEURS pour la saison 2019-2020

POUR TOUTES LES FORMATIONS, LES INSCRIPTIONS SE FONT SUR LE SITE DE LA LGEF

FORMATION	DATE	LIEU
CFF1	28 au 31 octobre 19 10, 11, 13 et 14 février 20 30/31 mars, 2/3 avril 20	CREUTZWALD (2j) / LONGEVILLE LES ST AV. (2j) YUTZ (2j) / MOULINS LES METZ (2j) BOULAY
MOD U9	9, 10, 12 et 13 mars 20 (soirée)	VITRY SUR ORNE
MOD U11	Sur demande	
MOD U6-U7	4 oct. (soirée) et 5 oct. 20 18 oct. (soirée) et 19 oct. 20 6 mars (soirée) et 7 mars 20	GROS REDERCHING BASSE HAM REDING CUVRY MAIZIERES LES METZ
FUTSAL découverte	19, 26 nov. (soirée) et 23 nov. 21, 22 nov. (soirée) et 23 nov.	ALGRANGE BEHREN
ANIMATRICE FEDERALE	28 sept. 19 26 oct. 19	WOIPPY FORBACH YUTZ

PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS DE L'INTERCLUBS U6 À U13

Rassembler des clubs du même secteur voire inter-secteurs,
Echanger et rencontrer les parents des différents clubs,
S'investir auprès des autres « familles » (arbitrage, supporters...),
Permettre aux éducateurs d'organiser des activités différentes,
Encourager les autres équipes,
Créer un moment d'échanges entre clubs,
Tout le monde joue.

« À LA RENCONTRE D'UN CLUB »

Cela concerne les clubs ayant des jeunes parmi les catégories : U7/U9/U11/U13

Le district communique les dates bloquées dans le calendrier pour les interclubs.
 Si les clubs ne possèdent pas les quatre catégories, ils s'adapteront au cadre proposé.
 Le district pourra regrouper 2 clubs. L'école de football du club X accueille l'école de football du club Y avec au minimum 2 catégories (si les effectifs sont importants séparer les U7/U9 et U11/U13).
 Le club accueillant organise son plateau librement, avec la formule de son choix en s'appuyant sur le panel d'animations proposées (création d'affiches, déguisements, maquillages, chorégraphies, chansons...). Les accompagnateurs, joueurs et dirigeants pourront être habillés aux couleurs de leur club. L'interclubs a lieu sur l'après-midi ou sur la journée avec le repas pris en commun (enfants, éducateurs, parents). Les parents et accompagnateurs devront encourager leur équipe dans un climat de sportivité.
 En fin de plateau, les parents apporteront et organiseront les goûters pour les petits et grands.

U8/U9

CALENDRIER DE LA SAISON U8/U9

L'ENFANT AU CŒUR DU JEU

FORMES DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

ACTIONS PONCTUELLES U8/U9 > 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
	Informar 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.




U8/U9

CALENDRIER DE LA SAISON U8/U9
 L'ENFANT AU CŒUR DU JEU
 FORMES DE PRATIQUE
 LES CONTENUS
 RÔLE DE L'ENCADREMENT

ACTIONS PONCTUELLES U8/U9 > 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 et un stand pour les parents (café,...)
- Prise parole de chaque responsable de clubs (présentation rapide du club) et/ou mot d'un élu
- Prévoir jeux de 5 chasubles
- Prévoir au moins 2 ballons par terrain
- Constitution des équipes - possibilité de surclassement
- Échauffement des équipes

COMMENT ORGANISER UN INTERCLUBS ?
 ESPACES DE JEU
 LOIS DU JEU

SUITE >

EXEMPLES D'ORGANISATION






U8/U9

CALENDRIER DE LA SAISON U8/U9
 L'ENFANT AU CŒUR DU JEU
 FORMES DE PRATIQUE
 LES CONTENUS
 RÔLE DE L'ENCADREMENT

ACTIONS PONCTUELLES U8/U9 > 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)

COMMENT ORGANISER UN INTERCLUBS ?
 ESPACES DE JEU
 LOIS DU JEU

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

EXEMPLES D'ORGANISATION



U8/U9

CALENDRIER DE LA SAISON U8/U9

L'ENFANT AU CŒUR DU JEU

FORMES DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

ACTIONS PONCTUELLES U8/U9

INTERCLUBS

ORGANISATION

ESPACES DE JEU

EXEMPLES D'ESPACES DE JEU

TERRAIN N°1

TERRAIN N°2

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

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 7 mn	Rencontre 4 U11 2 x 7 mn
11 h 45		Goûter et verre de l'amitié	

COMMENT ORGANISER UN INTERCLUBS ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU

EXEMPLES D'ORGANISATION

Le protocole d'avant-match



Pour la catégorie U7, il a été décidé d'adapter le contenu des plateaux à l'âge des enfants. Les enfants feront toujours 5 périodes de 8 minutes composées de 4 périodes de match et 1 période d'atelier technique ou de développement moteur.

Pour 6 équipes :

	Séquence 1	Séquence 2	Séquence 3	Séquence 4	Séquence 5
AUTOMNE →	Match 1	Atelier 1	Match 2	Atelier 2	Match 3
PRINTEMPS →	Match 1	Match 2	Atelier 1	Match 3	Match 4
Equipe 1	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1
Equipe 2	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 2
Equipe 3	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 3	Terrain 3
Equipe 4	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 1	Terrain 2
Equipe 5	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 1
Equipe 6	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 3

Pour 8 équipes :

	Séquence 1	Séquence 2	Séquence 3	Séquence 4	Séquence 5
AUTOMNE →	Match 1	Atelier 1	Match 2	Atelier 2	Match 3
PRINTEMPS →	Match 1	Match 2	Atelier 1	Match 3	Match 4
Equipe 1	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1
Equipe 2	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 4
Equipe 3	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 2
Equipe 4	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 4	Terrain 1
Equipe 5	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 3
Equipe 6	Terrain 3	Terrain 4	Terrain 4	Terrain 1	Terrain 2
Equipe 7	Terrain 4	Terrain 4	Terrain 4	Terrain 4	Terrain 4
Equipe 8	Terrain 4	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3

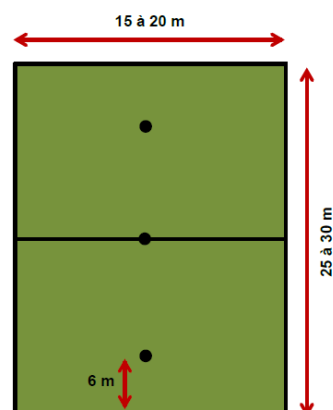
Pour 10 équipes :

	Séquence 1	Séquence 2	Séquence 3	Séquence 4	Séquence 5
AUTOMNE →	Match 1	Atelier 1	Match 2	Atelier 2	Match 3
PRINTEMPS →	Match 1	Match 2	Atelier 1	Match 3	Match 4
Equipe 1	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1
Equipe 2	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 4
Equipe 3	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 2
Equipe 4	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 4	Terrain 5
Equipe 5	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 3
Equipe 6	Terrain 3	Terrain 4	Terrain 4	Terrain 5	Terrain 1
Equipe 7	Terrain 4	Terrain 4	Terrain 4	Terrain 4	Terrain 4
Equipe 8	Terrain 4	Terrain 5	Terrain 5	Terrain 1	Terrain 2
Equipe 9	Terrain 5	Terrain 5	Terrain 5	Terrain 5	Terrain 5
Equipe 10	Terrain 5	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3

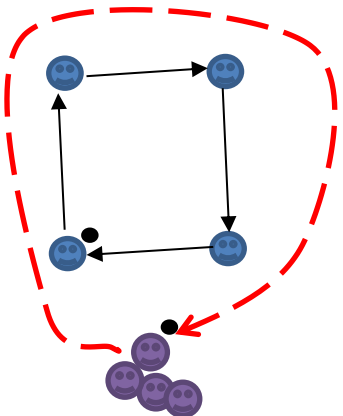
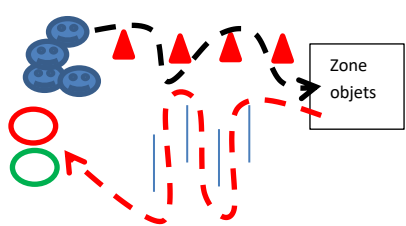
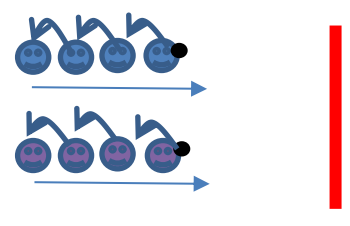
Chaque équipe ramènera au minimum un ballon pour faciliter le déroulement des ateliers.

Le responsable de plateau et les éducateurs des équipes seront responsables de la mise en place et de l'animation des ateliers (relais, jeux, exercices).

Rappel des dimensions de l'espace de jeu



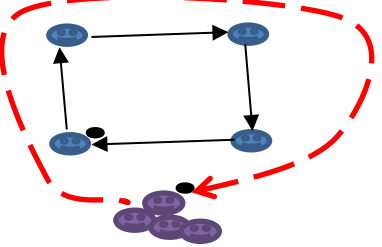
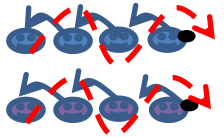
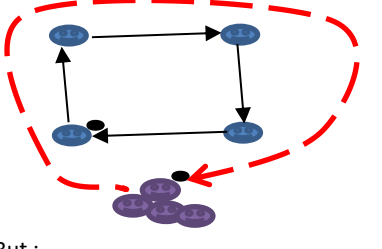
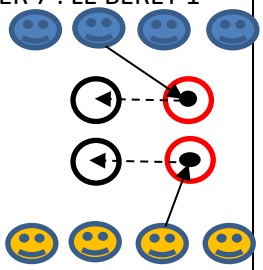
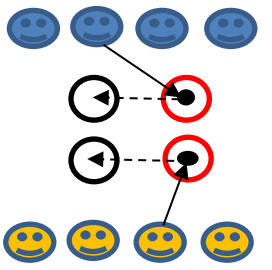
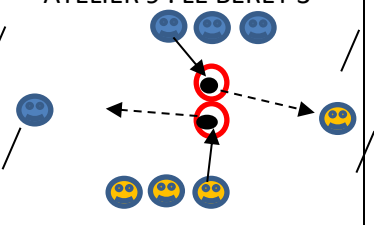
En cas de nombre impair d'équipe, les éducateurs se concerteront pour créer une équipe supplémentaire avec des joueurs remplaçants. Cette équipe peut être confiée au responsable de plateau. Objectif : tendre vers 100% de pratique lors d'un plateau.

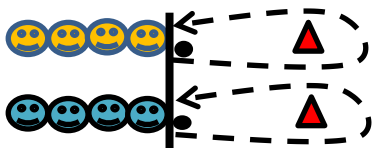
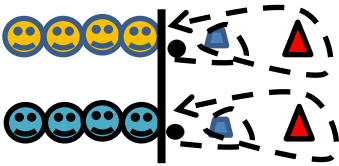
	ATELIER 1	ATELIER 2	ATELIER 3
RENTREE DU FOOT DES U7 28/09	L'HORLOGE 1 Équipe relais à la main Équipe « aiguilles » à la main	BIEN FAIRE SON SAC Atelier de motricité associé au Programme Éducatif Fédéral «SANTÉ»	LA CHENILLE 1 Les joueurs se placent en colonne à distance de bras. Le 1^{er} de la colonne passe le ballon au deuxième, puis au 3^{ème} ... Le dernier prend le ballon et se place en tête de colonne.
	 <u>But :</u> L'équipe bleue (les aiguilles) se fait des passes à la main et essaie de faire le plus de tour possible de l'horloge. L'équipe jaune fait un relais balle en main. Changer de rôle		 <u>1^{ère} variante :</u> Passe à la main sur le côté, le dernier joueur remonte la colonne balle en main <u>2^{ème} variante :</u> Passe à la main entre les jambes, le dernier joueur remonte balle en main. <u>3^{ème} variante :</u> Passe à la main sur le côté, le dernier joueur revient en conduite de balle. <u>4^{ème} variante :</u> Passe à la main entre les jambes, le dernier joueur revient en conduite de balle.

Tout au long de la saison, des ateliers proposant une progression sont mis en place lors des plateaux U7 (Rentrée du Foot et Plateaux d'automne).

L'organisation proposée lors de la Rentrée du Foot des U7 est la suivante : 3 rencontres et 3 ateliers

L'organisation des plateaux d'automne sera la suivante : Match 1 – Atelier – Match 2 – Atelier – Match 3

	Séquence 1	Séquence 2 : ATELIERS *	Séquence 3	Séquence 4 : ATELIERS *	Séquence 5
21/09	MATCH 1	ATELIER 4 : L'HORLOGE 2  But : L'équipe bleue (les aiguilles) se fait des passes au pied avec contrôle de la semelle et essaie de faire le plus de tour possible de l'horloge. L'équipe jaune fait un relais balle en main. Changer de rôle	MATCH 2	ATELIER 5 : LA CHENILLE 2  1ère variante : Passe à la main sur le côté, le dernier joueur revient en conduite de balle en slalomant entre ses partenaires. 2ème variante : Passe à la main entre les jambes, le dernier joueur revient en conduite de balle en slalomant entre ses partenaires.	MATCH 3
5/10	MATCH 1	ATELIER 6 : L'HORLOGE 3  But : L'équipe bleue (les aiguilles) se fait des passes au pied avec contrôle de la semelle et essaie de faire le plus de tour possible de l'horloge. L'équipe jaune fait un relais en conduite de balle. Changer de rôle	MATCH 2	ATELIER 7 : LE BERET 1  À l'appel de son numéro, le joueur prend le ballon dans un cerceau et le pose dans le deuxième (à la main)	MATCH 3
	Séquence 1	Séquence 2 : ATELIERS *	Séquence 3	Séquence 4 : ATELIERS *	Séquence 5
12/10	MATCH 1	ATELIER 8 : LE BERET 2  À l'appel de son numéro, le joueur prend le ballon dans un cerceau et le pose dans le deuxième (avec le pied)	MATCH 2	ATELIER 9 : LE BERET 3  À l'appel de son numéro, chaque joueur récupère un ballon et frappe dans le but adverse	MATCH 3

9/11	MATCH 1	ATELIER 10 : RELAIS CONDUITE 1  Le joueur conduit le ballon, contourne le plot et donne le relais au suivant en déposant le ballon sur la ligne.	MATCH 2	ATELIER 11 : RELAIS CONDUITE 2  Le joueur conduit le ballon, fait le tour du plot bleu, contourne le plot rouge et donne le relais au suivant en déposant le ballon sur la ligne.	MATCH 3
16/11					

" REMPLIR SA MAISON "Catégorie U7/U6**Gestion de l'espace**

Reconnaître l'espace du terrain,
les limites et les lignes du Foot à 4

MISE EN PLACE - ORGANISATION

- * 2 équipes
- * 2 zones de 10m x 10m représentant les "maisons" de chaque équipe
- * 4 ou 5 ballons disposés dans chaque maison au départ du jeu

Utiliser la ligne médiane et la ligne des 5m pour orienter le jeu dans le sens du terrain de foot à 5

REGLES DU JEU

Au départ du jeu, les joueurs de chaque équipe sont positionnés dans leur maison (dans leur camp).

Au signal et pendant un temps donné, les joueurs doivent aller chercher les ballons situés dans la maison des adversaires pour les amener dans sa maison.

Le but du jeu est d'avoir à l'issue du temps, au signal de l'éducateur, le plus de ballon possible dans son camp. (temps de jeu de 45" à 1')

variantes : Ballon à la main

Ballon au pied

Terrain de Foot à 4 (25 x 15m)

Organisation	
Surface	
Long	20 m
Larg	10 m
Diam	
Matériel	
	12
	12
Effectif	
	7
	7

ANIMATION

Veiller à :

Veiller à ce que les enfants immobilisent le ballon dans leur maison et que ces derniers ne sortent pas de la zone.

Veiller à :

COMPETENCES

Etre capable de:

de conduire le ballon dans une direction choisie et de s'arrêter.

REMARQUES

Réservé à l'éducateur

" LE BERET "Catégorie U7/U6**Gestion de l'espace***Acquérir la notion de camp et de direction dans le jeu...***MISE EN PLACE - ORGANISATION***2 équipes de 5 joueurs,
Zone de jeu: 20m x 15m,**Mettre un ballon pour chaque joueur dans un
cerceau de la couleur de son équipe (si possible)
Chaque moitié de terrain représente le camp
d'une équipe.***REGLES DU JEU***Dans chaque équipe les joueurs s'attribuent un numéro
ou un nom de joueur connu ou une couleur, etc.**A l'appel de leur numéro, les joueurs concernés viennent
chacun récupérer le ballon de sa couleur, le premier qui
ramène le ballon dans son camp gagne. Variante le joueur
emmène le ballon dans le camp adverse
Si un ballon sort de l'aire de jeu (zone de jeu), il
ne compte plus****Variante :** Ballon à la main
Ballon au pied*

ANIMATION Veiller à: Veiller à ce que les enfants soient attentifs à leur numéro ou autre. Insister sur le fait qu'il faut lever la tête avec et sans le ballon Imager le jeu autour d'une histoire sur des matches lorsqu'ils ont des noms de joueurs	COMPETENCES Etre capable de: de conduire le ballon de repérer son camp et le camp adverse	REMARQUES	Terrain de Foot à 4 (25 x 15m)	
			Organisation	
			Surface	
			Long	25m
			Larg	15m
			Diam	
			Matériel	
	2			
	2			
	8			
	2			
Effectif				
	7			
	7			

" PUISSANCE 4 "Catégorie U7/U6**Gestion de l'espace***Reconnaître son but et le but adverse**Notion de camp...***MISE EN PLACE - ORGANISATION**

2 équipes de 5 joueurs,
 Installer le jeu de manière à ce que les courses
 et les déplacements avec ballon (portés ou conduites)
 s'effectuent dans le sens de la longueur du terrain de
 Foot à 5, dans le sens du jeu,
 Positionner les cerceaux à une distance de 6m
 de la ligne médiane (12 m entre les deux jeux de
 cerceaux),

REGLES DU JEU

Un joueur de chaque équipe part de son camp pour
 aller chercher un ballon dans le camp adverse et le
 ramener dans l'un de ses cerceaux vide,
 Il tape ensuite dans la main du partenaire suivant dans
 la colonne qui s'élance à son tour,
 L'équipe qui aligne 4 ballons dans ses cerceaux a
 gagné.

Variante : Ballon à la main

Ballon au pied

Terrain de Foot à 4 (25 x 15m)

Organisation	
Surface	
Long	12m
Larg	12m
Diam	
Matériel	
	4
	8
	6
Effectif	
	7
	7

ANIMATION

Veiller à :

Veiller à ce que les enfants immobilisent bien le ballon dans les cerceaux,
 Veiller à ce que les enfants ne partent pas avant qu'on leur ai tapé dans la main,
 Lors du 2ème temps et de la conduite de balle au pied, il peut être difficile pour les enfants,

Veiller à :

de sortir ou rentrer le ballon du cerceau. Il est possible de remplacer les cerceaux par une simple zone délimitée par des plots.

COMPETENCES	<u>Etre capable de:</u>
	Conduire le ballon dans une direction choisie et l'arrêter.

REMARQUES	<u>Réservé à l'éducateur</u>

" LE TOURBILLON "Catégorie U7/U6**Aide au porteur**

Reconnaître les partenaires et les adversaires situés dans l'espace de jeu...

MISE EN PLACE - ORGANISATION

Les joueurs de chaque équipe se positionnent 2 par 2 (joueurs de la même équipe) derrière chaque plot de façon à former un cercle.

Au signal de l'éducateur, les joueurs placés derrière font un tour complet du cercle jusqu'à leur point de départ, puis passent entre les jambes de leur partenaire et vont se placer dans un cerceau (un seul joueur par cerceau).

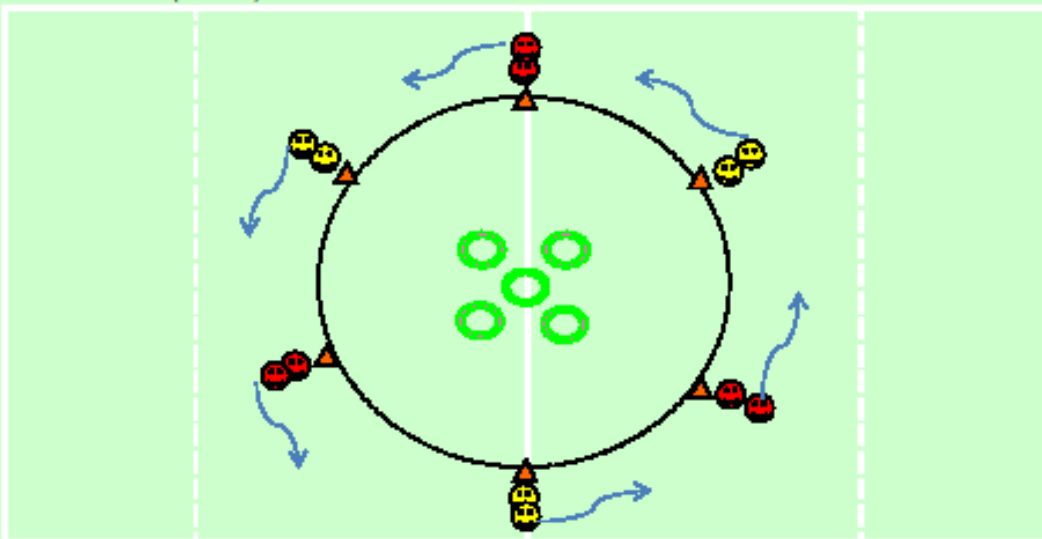
REGLES DU JEU

2 pts pour le cerceau vert (cerceau magique), 1 pt pour les autres cerceaux, 0 pt pour le dernier arrivé.

Variantes :

- * Sans ballon ou avec ballon
- * Varier la position de départ (debout, assis ...)
- * Dans un sens puis dans l'autre

Terrain de Foot à 4 (25 x 15m)



Organisation	
Surface	
Long	25 m
Larg	15 m
Diam	
Matériel	
	5
	10
	4
Effectif	
	7
	7

ANIMATION**Veiller à :**

Veiller à ce que les enfants fassent le tour du cercle en passant derrière les autres groupes et non pas devant.
Avec ballon, veiller à ce que le ballon soit immobilisé dans le cerceau.

Veiller à :

Attention, uniquement un joueur par cerceau.

COMPETENCES**Etre capable de:**

Reconnaître les adversaires et les partenaires,
S'orienter dans l'espace du jeu
Conduire et maîtriser son ballon.

REMARQUES**Réservé à l'éducateur**

" LES DEMENAGEURS "**Catégorie U7/U6**

Aide au partenaire
S'organiser pour progresser
Jeu vers l'avant

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 5 joueurs (au 6).

2 zones (maisons) sont matérialisées pour chaque équipe, séparées par une rivière qui passe au centre du terrain (4 m de largeur).

Des ballons sont disposés dans la 1ère maison de chaque équipe (autant dans chaque camp).

Les joueurs de chaque équipe sont positionnés au point de départ, à l'exception de 3 joueurs placés de chaque côté de la rivière ainsi que dans la 2nde maison.

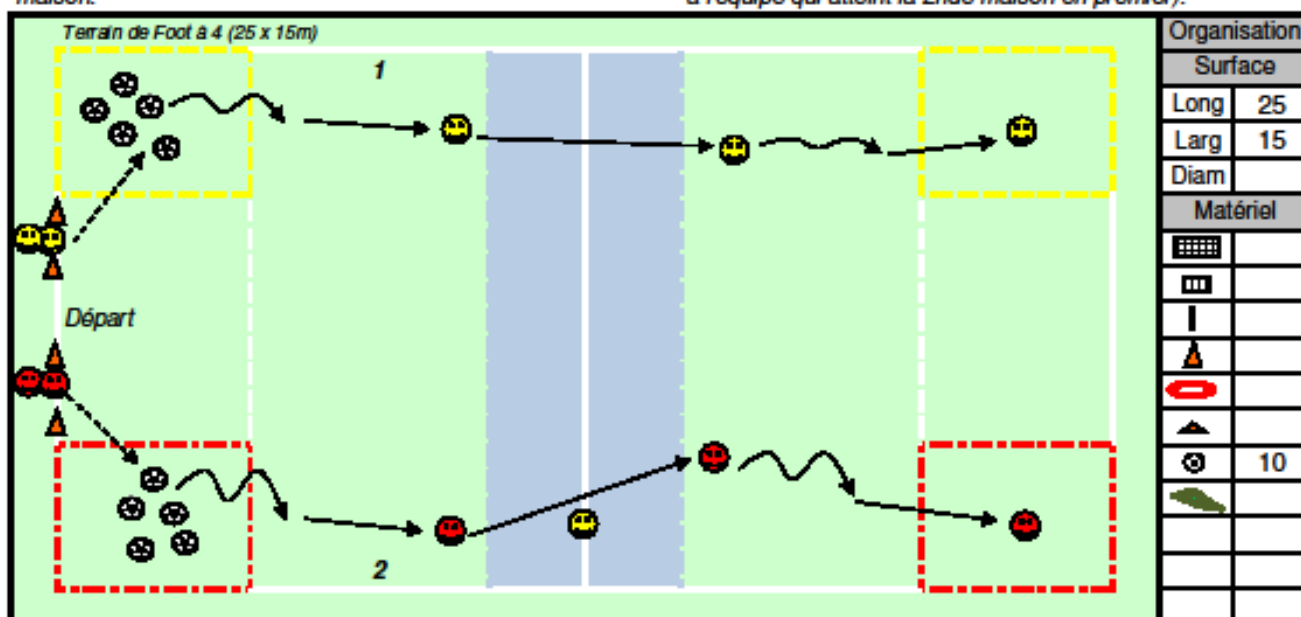
REGLES DU JEU

A tour de rôle (relais), les joueurs au départ doivent aller prendre un ballon dans la 1ère maison et l'acheminer jusqu'à la 2nde en utilisant les joueurs relais (obligation de traverser la rivière par une passe).

La 1ère équipe qui achemine tous les ballons a gagné.

Variantes :

- 1- A la main ... puis au pied
- 2- Avec un crocodile dans la rivière qui doit intercepter (faire partir les 2 équipes en même temps et accorder 1 pt à l'équipe qui atteint la 2nde maison en premier).

**Organisation****Surface**

Long	25
Larg	15
Diam	

Matériel

	10

Effectif

	5
	5

ANIMATION**Veiller à :**

Veiller à ce que le nombre de ballons soit identique pour les deux équipes.
 Veiller à ce que le ballon ne sorte pas de l'aire de jeu, notamment lors des passes traversant la rivière.

Veiller à :

Encourager les enfants à transmettre le ballon aux joueurs relais par une passe et non pas par une conduite de balle (objectif : gagner du temps).

COMPETENCES**Etre capable de:****REMARQUES****Réservé à l'éducateur**

" L'HORLOGE - TIR "

Catégorie U7/ U6

Jeu vers l'avant

Reconnaître les partenaires situés dans l'espace de jeu

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 5 joueurs (ou 6),
Une équipe face au but avec 1 ou 2 ballons ;
une équipe sur le côté pour faire le relais (1 ballon).

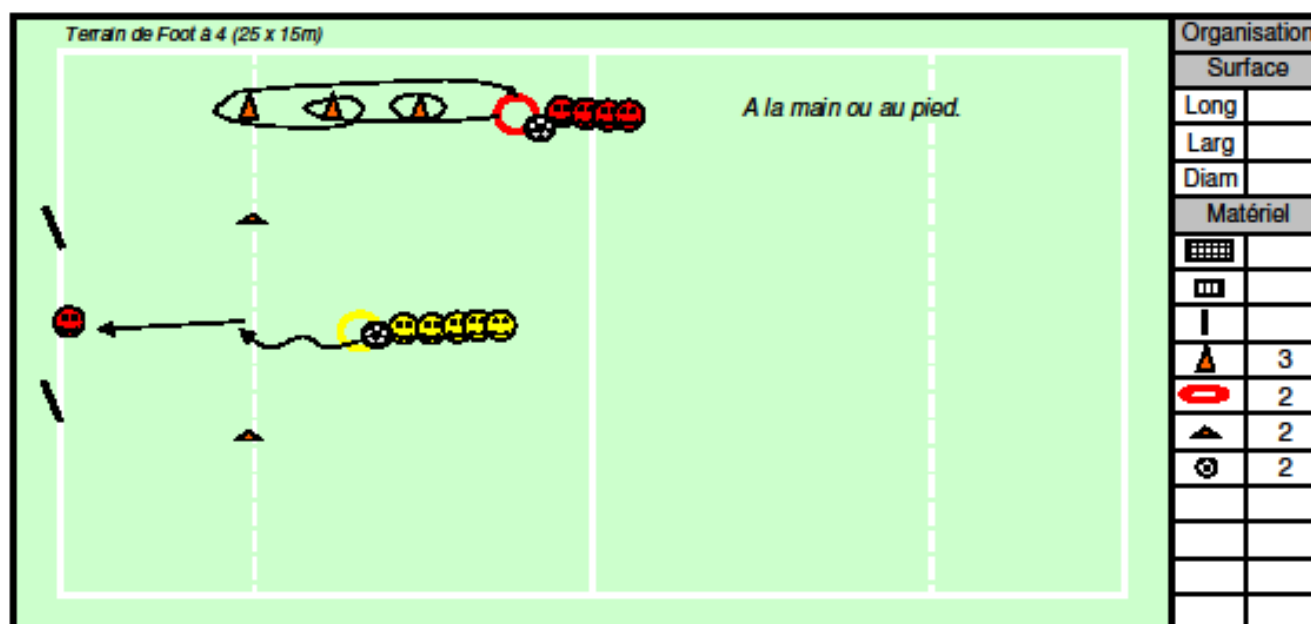
Installer le jeu sur une moitié de terrain.

REGLES DU JEU

Les joueurs de l'équipe **1** partent l'un après l'autre en conduite de balle (voir schéma). Le 2ème joueur part lorsque le 1er est revenu et a immobilisé le ballon dans le cerceau (un passage par joueur).

Pendant ce temps, les joueurs de l'équipe  essaient de marquer le plus de buts au gardien adverse (sortir le ballon du cerceau, avancer jusqu'au plot et tirer).

Le jeu s'arrête lorsque tous les  sont passés.
Compter le nombre de buts inscrits et inverser



Organisation	
Surface	
Long	
Larg	
Diam	
Matériel	
	
	
	
	3
	2
	2
	2
Effectif	
	5
	5
	
	

ANIMATION

Veiller à:

Veiller à ce que les enfants partent une fois que le ballon a été immobilisé dans le cerceau.

Veiller à:

COMPETENCES

Etre capable de:

de passer le ballon à un partenaire situé sur le côté,
de conduire le ballon dans une direction choisie.

REMARQUES

Réservé à l'éducateur

CALENDRIER GÉNÉRAL FOOTBALL D'ANIMATION SAISON 2019/2020					
		U13	U11	U9	U7
		CHAMPIONNAT	PLATEAUX	PLATEAUX	PLATEAUX
SEPTEMBRE 2019					
Samedi	7	Journée 1			
Samedi	14	Journée 2	RENTREE DU FOOT U11		
Samedi	21	Festival Foot U13 + Journée 3	Plateau 1	RENTREE DU FOOT U9	Plateau 1
Samedi	28	Journée 4	Plateau 2	Plateau 1	RENTREE DU FOOT U7
OCTOBRE 2019					
Samedi	5	Journée 5	Rassemblement 1	Plateau 2	Plateau 2
Samedi	12	Festival Foot U13 + Journée 6	Plateau 3	Plateau 3	Plateau 3
Samedi	19	MR	Plateau 4	Plateau 4	
Samedi	26	MR	INTERCLUBS U7-U9-U11 (au choix des clubs)		
NOVEMBRE 2019					
Samedi	2	Festival Foot U13	INTERCLUBS U7-U9-U11 (au choix des clubs)		
Samedi	9	Journée 7	Rassemblement 2	Plateau 4	Plateau 4
Samedi	16	Journée 8	Plateau 5	Plateau 5	Plateau 5
Samedi	23	Journée 9	Plateau 6	Plateau 6	
DECEMBRE 2019					
Samedi	30	MR		PLATEAU FUTSAL	PLATEAU FUTSAL
Dimanche	1			Un enfant-un jouet	Un enfant-un jouet
Samedi	7	Journée 1 Futsal	TELETHON*	TELETHON*	TELETHON*
Dimanche	8				
Samedi	14	Journée 2 Futsal	FUTSAL*	FUTSAL*	FUTSAL*
Dimanche	15				
Samedi	21	VACANCES DE NOEL			
Dimanche	22				
Samedi	28				
Dimanche	29				
JANVIER 2020					
Dimanche	5	VACANCES DE NOEL			
Samedi	11	Journée 3 Futsal	FUTSAL*	FUTSAL*	FUTSAL*
Dimanche	12				
Samedi	18	Journée 4 Futsal			
Dimanche	19				
Samedi	25	Journée 5 Futsal			
Dimanche	26				
FEVRIER 2020					
Samedi	1	Journée 6 Futsal	FUTSAL*	FUTSAL*	FUTSAL*
Dimanche	2				
Samedi	8	Journée 7 Futsal			
Dimanche	9				
Samedi	15	Finale départementale Futsal date à déterminer	FUTSAL*	FUTSAL*	FUTSAL*
Dimanche	16				
Samedi	22				
Dimanche	23				



Vacances
scolaires



Vacances
scolaires



Vacances
scolaires

FUTSAL*= En fonction de la disponibilité des salles et des secteurs.

Veuillez communiquer les salles disponibles le + tôt possible à votre responsable de secteur (U7-U9 ou U11)

JOUER pour GRANDIR

CALENDRIER GÉNÉRAL FOOTBALL D'ANIMATION SAISON 2019/2020						
		U13	U11	U9	U7	
		CHAMPIONNAT	PLATEAUX	PLATEAUX	PLATEAUX	
FEVRIER 2020						
Samedi	29		Rassemblement Dep Futsal			Vacances scolaires
MARS 2020						
Dimanche	1	Finale Territoriale Futsal				
Samedi	7	Journée 1	Plateau 1	Plateau 1	Plateau 1	
Samedi	14	Journée 2	Plateau 2	Plateau 2	Plateau 2	
Samedi	21	Festival Foot U13	Rassemblement 3	Plateau 3	Plateau 3	
Samedi	28	Journée 3	Plateau 3	Plateau 4	Plateau 4	
AVRIL 2020						
Samedi	4	MR	Plateau 4	Plateau 5	Plateau 5	
Dimanche	5	Finale Départementale Festival Foot U13				
Samedi	11	MR				
Samedi	18	MR				Vacances scolaires
Samedi	25	Journée 4				
MAI 2020						
Samedi	2	Journée 5	Rassemblement de secteur	Plateau 6	Plateau 6	
Dimanche	3	Finale Régionale Festival Foot U13				
Samedi	9	Journée 6	Plateau 5	Plateau 7	Plateau 7	
Samedi	16	Journée 7	Plateau 6	Plateau 8	Plateau 8	
Samedi	23	Journée 8	Plateau 7	Journée Nationale U9	Journée Nationale U7	
Samedi	30	MR				
JUIN 2020						
Samedi	6	Journée 9		INTERCLUBS U9 (au choix des clubs)	INTERCLUBS U7 (au choix des clubs)	
Dimanche	7		Rassemblement Départemental U11			
Samedi	13	Finale Festival Foot U13 réserves				
RENTREE			LUNDI 2 SEPTEMBRE			
TOUSSAINT			DU SAMEDI 19 OCTOBRE AU DIMANCHE 3 NOVEMBRE			
NOËL			DU SAMEDI 21 DÉCEMBRE AU DIMANCHE 5 JANVIER			
HIVER			DU SAMEDI 15 FÉVRIER AU DIMANCHE 1ER MARS			
PRINTEMPS			DU SAMEDI 11 AVRIL AU DLUNDI 27 AVRIL			
JOURS FERIES			PÂQUES 11,12,13 AVRIL, ASCENCION 21 MAI, PENTECÔTE 31 MAI			



JOUER pour GRANDIR

