

# GUIDE INTERACTIF DU FOOTBALL DES ENFANTS

**DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE**

Développement et animation des pratiques





#### **Format CRITERIUM**

Formule "Groupe", rassemblant 2 équipes sur un même site, avec possibilité de classement, mais qui n'aboutit pas d'une saison sur une autre sur des accessions ou des dégradations, et sans attribution de titre de "Champion".

### **CLASSEMENT PAR PHASE**

## REGLE D'OR DES EDUCATEURS



Le même temps de jeu pour tous : un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs



## MIEUX LE CONNAÎTRE !



### L'ENFANT EST ÂGÉ DE 11 ANS / 12 ANS, EN CLASSE DE 6<sup>ÈME</sup> / 5<sup>ÈME</sup>

- > Il développe l'esprit critique et le goût du risque,
- > Il recherche de la confiance en soi,
- > Il est curieux et a envie de progresser,
- > Il bénéficie d'une croissance par pic,
- > Il est dans une période de Fragilité osseuse, cartilagineuse et musculaire,
- > Il se situe dans l'âge d'or des acquisitions motrices,
- > Il a une capacité de raisonner sur des schémas collectifs plus complexes.



**« L'ENFANT SE CONSTRUIT  
AU CŒUR DU JEU »**



## L'ENFANT A BESOIN :

- > **D'un cadre pour se rassurer**  
Il recherche des modèles, des référents pour se construire
- > **De poursuivre le travail de réactivité et de psychomotricité (latéralisation, dissociation segmentaire, fréquences des appuis...)**  
Âge propice au travail d'endurance (augmenter la durée des séquences 15' à 20')
- > **De gérer la fatigue et les douleurs :**  
Arrêts préventifs - Contrôle médical incontournable
- > **De réaliser des jeux, des situations et des exercices :**  
Qui seront les outils principaux de développement
- > **De développer son bagage technique pour répondre aux exigences tactiques :**  
Enchaînement de gestes proches des conditions de jeu

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





## CRITÉRIUM

**UN ÉCHAUFFEMENT**



15'

**UN DÉFI TECHNIQUE**



15'

**UN PROTOCOLE FAIR-PLAY**

Avant et après la rencontre



5'

**2 RENCONTRES 8 C 8**



2 x 15'

60' DE RENCONTRE MAX



## PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS DES RENCONTRES « CRITÉRIUM » U12/U13

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





## DÉROULEMENT TYPE D'UN CRITÉRIUM

### PENDANT LES RENCONTRES

Réaliser le défi « jonglage » ou défi « conduite »

Veiller au respect du protocole

Surveillance au bon déroulement des rencontres

Respecter l'occupation des zones centrales et techniques

Limitier l'accès au terrain aux seuls joueurs  
et éducateurs licenciés (maximum 2 par équipe)

### APRÈS LES RENCONTRES

Veiller au respect du protocole

Ranger les équipements sportifs  
(ballons, chasubles, pharmacie...)

Compléter la feuille de rencontres et la renvoyer au district

Accompagner les équipes au goûter

Nettoyer les vestiaires après le départ des équipes

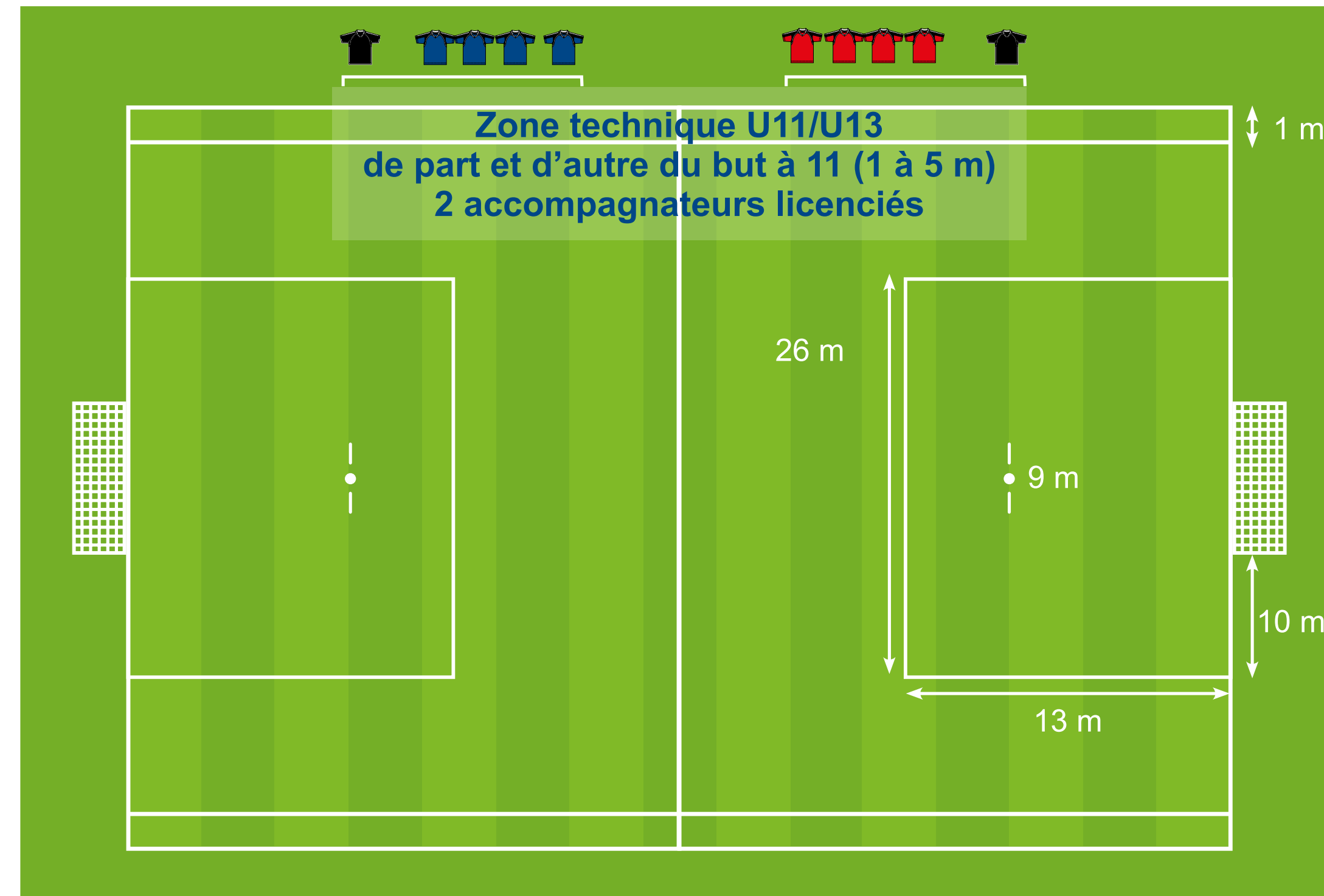
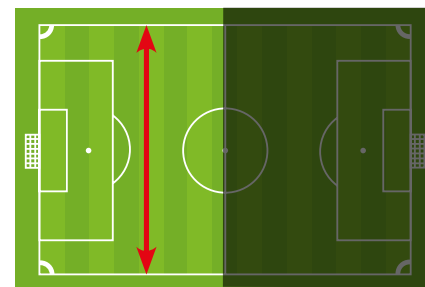
Participer au rangement du local après le départ des équipes





## ESPACES DE JEU

(1/2 terrain à 11)





## HORS JEU

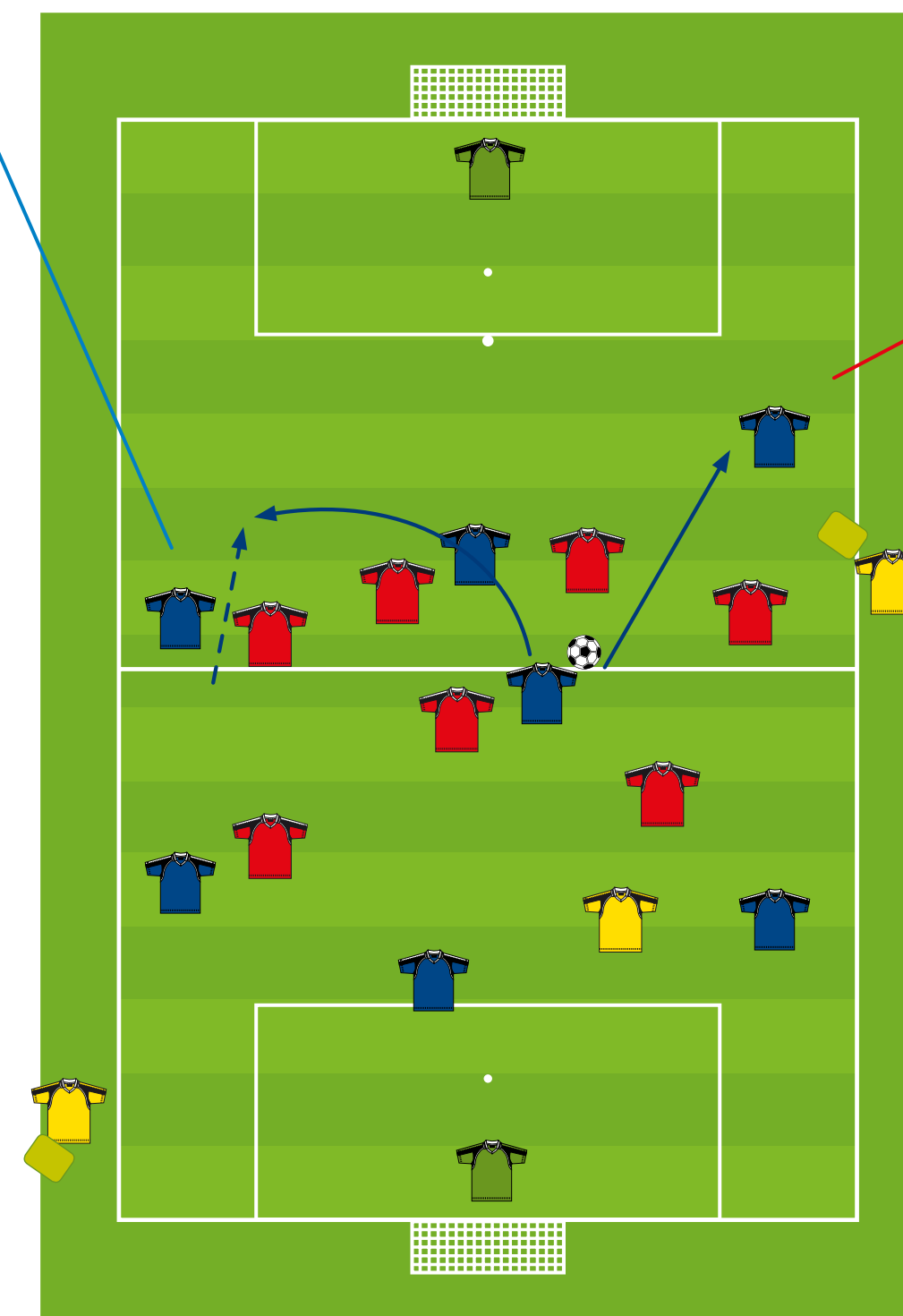
À partir de la ligne médiane. ½ terrain,

- > Le hors-jeu est jugé au départ du ballon,
- > Le receveur doit faire action de jeu,
- > Un joueur est en position de hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse que deux autres adversaires.

**À noter :** Pas de hors-jeu sur une touche ni sur une sortie de but.

## PAS HORS JEU

car au départ du ballon, 2 joueurs adverses sont présents entre le but adverse et moi



## HORS JEU

car je ne suis seul dans le camp adverse au départ du ballon

## LA RENCONTRE « CRITÉRIUM » U12/U13 - ANNEXES

### Fixation des buts pour le football à 8 :

Il est rappelé que les « buts de football » doivent être conformes aux dispositions du Décret n°96-495 du 4 juin 1996, fixant les exigences de sécurité auxquelles celles-ci doivent répondre.

### Traçage de la surface de réparation :

S'il n'est pas possible de tracer la surface sur l'ensemble des terrains, vous pouvez utiliser des coupelles pour matérialiser les quatre angles.



## LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

<b>TERRAIN - BUTS - BALLONS</b>	Voir espace de jeu Buts : 6 m x 2,10 m avec filets (cf.annexe). - Ballon taille 4
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	8 joueurs (7 + 1 GB). Nombre de remplaçants 0 à 4 - minimum 6 joueurs Chaque joueur doit démarrer 1 période // 3 U11 autorisés par équipe. Pas de sous classement pour la pratique féminine. Possibilité de rencontres spécifiques féminine avec moins de 8 joueuses
<b>ÉQUIPEMENTS</b>	Maillots dans le short Chaussettes relevées en dessous des genoux Protège-tibias obligatoires « Tip top » doivent être placés sous les chaussettes
<b>TEMPS DE JEU</b>	2 rencontres de 2 mi-temps de 30' Temps de jeu/joueur : mini 50% tendre vers 75%
<b>COUP D'ENVOI</b>	Interdit de marquer directement sur l'engagement Adversaires à 6 m
<b>PRISE DE BALLE À LA MAIN DU GARDIEN SUR PASSE EN RETRAIT VOLONTAIRE D'UN PARTENAIRE</b>	Interdit. Sinon CF Indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13m Mur autorisé à 6 m
<b>RELANCE DU GARDIEN</b>	Pas de frappe de volée, ou de ½ volée Sinon CF indirect ramené perpendiculaire à la ligne des 13 m
<b>COUP DE PIED DE BUT</b>	A plus ou moins 1 m à droite ou à gauche du point de réparation Le ballon doit sortir de la surface pour que la remise en jeu soit valable Tendre vers 100% des coups de pied de but joués par les gardiens
<b>TOUCHE</b>	À la main
<b>COUPS FRANCS</b>	Directs ou indirects (règles du football à 11) - mur à 6 m
<b>COUP DE PIED DE COIN</b>	Au point de corner
<b>COUP DE PIED DE RÉPARATION</b>	À 9 m

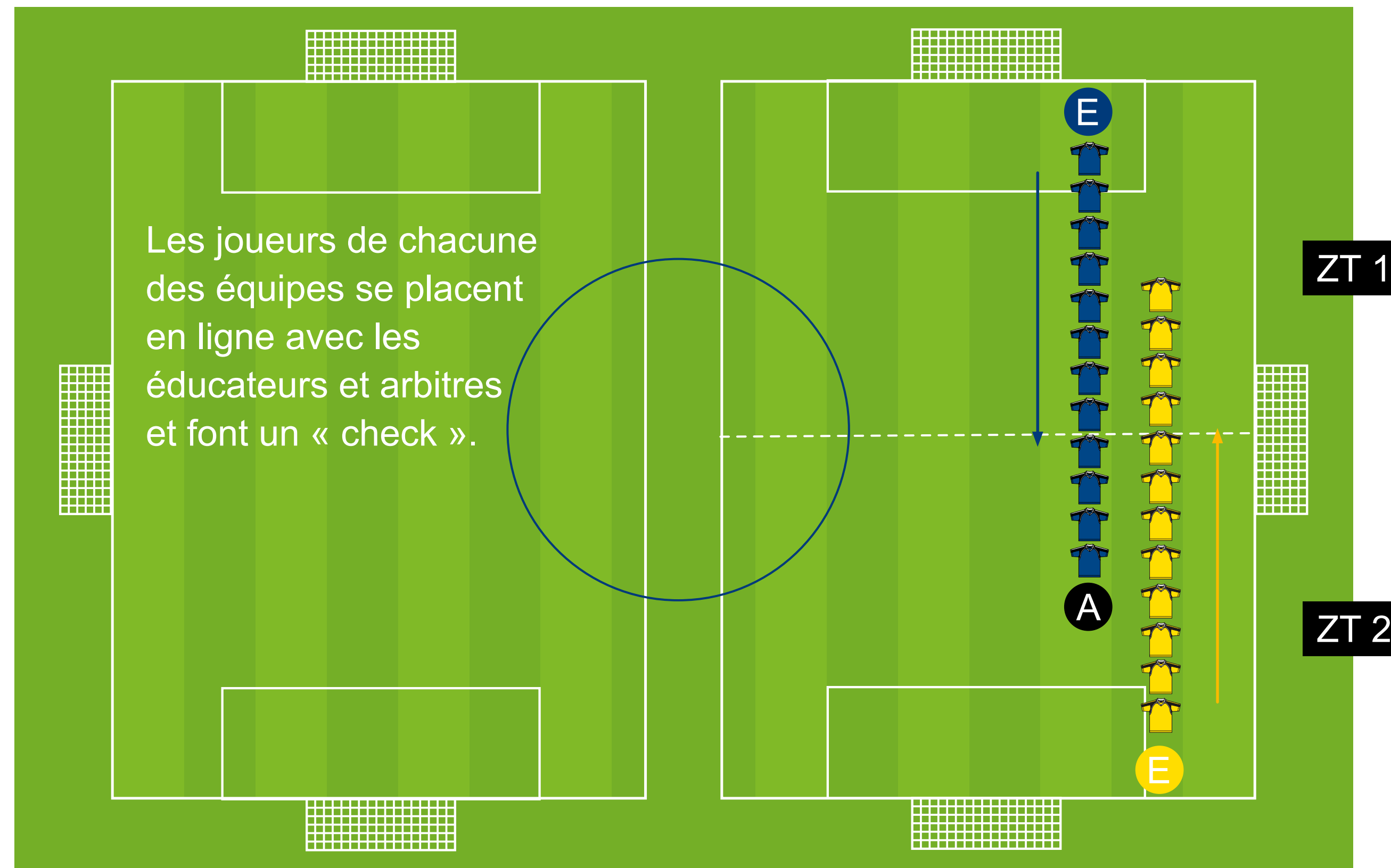






## EXEMPLE DE PROTOCOLE D'AVANT MATCH U12/U13

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



ZT : Zone Technique

A : Arbitre

E : Éducateur



## DÉFIS TECHNIQUES

### LE DÉFI JONGLAGE

1

#### A réaliser avant chaque critérium, sous forme de défi :

- > 1 jeune face à 1 autre par numéro ou par niveau.

2

#### Comptage des jonglages :

- > Par le joueur en attente.
- > Résultats inscrits sur la feuille de rencontre par l'arbitre ou l'éducateur avant le coup d'envoi.
- > Possibilité de réaliser un suivi de la progression des enfants en U13 par niveau et par période (commission district par exemple).

3

#### Privilégier des Défis au temps :

- > Les joueurs essaient d'atteindre l'objectif pendant 3' par rubrique (PD, PG, ...).
- > Le temps est géré par le responsable.

4

#### Objectifs évolutifs d'une période à l'autre :

- > Pied fort + tête (période 1/2).
- > Pied droit et pied gauche (période 2/3).
- > Alterné et tête (période 4/5).
- > Autres possibilités selon les niveaux et les territoires :
  - En mouvement (20 m).

Objectifs	Pied droit	Pied gauche	Tête	Alterné PD/PG	En mouvement
U13	50	50	50	50	20 m en A/R
U12	50	50	30	30	20 m



## DÉFIS TECHNIQUES

## DISPOSITIF DÉFI JONGLAGE

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

5

### Organisation :

- > 1 ballon pour 2 ou 12 ballons par terrain.
- > 1 feuille de jongleries.
- > 1 chronomètre.
- > 1 terrain football à 8.

6

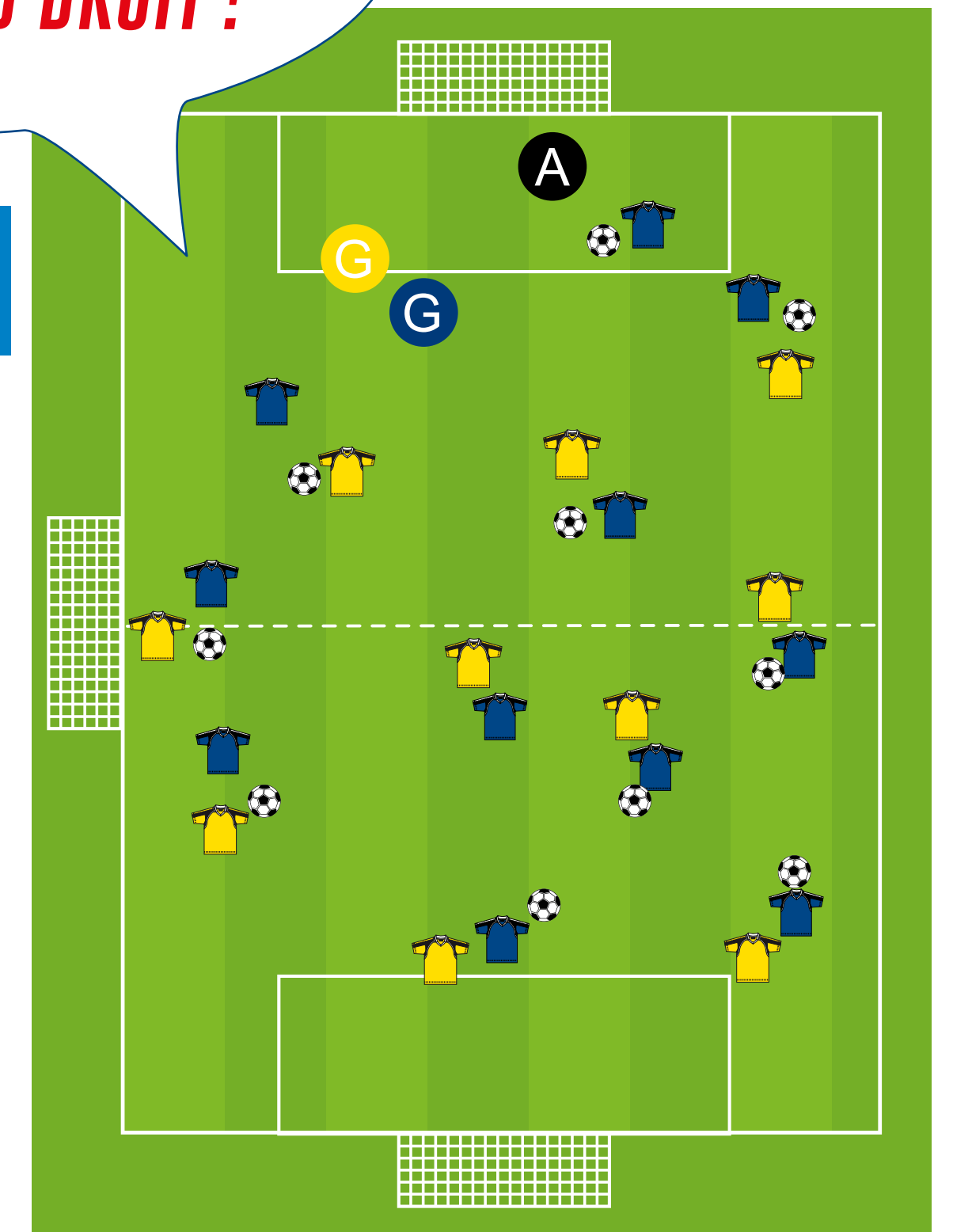
### Départs :

- > Au pied sauf pour la tête.
- > Adaptations possibles selon les niveaux et les territoires.

7

### Rattrapage :

- > Aucun rattrapage.
- > Possibilité de moduler selon les niveaux et les territoires.





## ÉCHAUFFEMENT

### Objectifs :

- > Proposer un cadre de préparation d'avant-match (technique, tactique, physique et mental).
- > Mise en train des joueurs avec le ballon.

**Durée :** ⌚ 15' à ⌚ 20'

### Proposition :

- > Passe et suit + éducatifs avec le gardien - ATELIER 1 ⌚ 5'
- > Par 5 ou 6 - jeu à 3 - ATELIER 2 ⌚ 5'
- > Par 5 ou 6 avec ballon - conservation - ATELIER 3 ⌚ 5'
- > Libre ⌚ 5'

- Pensez à l'hydratation (bidon individuel).
- Tendrez vers une gestion en autonomie de cette mise en train par les joueurs (regard vigilant de l'éducateur).

#### Matériel :

- > 5 chasubles
- > 8 coupelles
- > 4 ballons



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





## EXEMPLE D'ÉCHAUFFEMENT - ATELIER 1

### Travail technique + éducatifs 5' Passe et suit - contrôles obligatoires

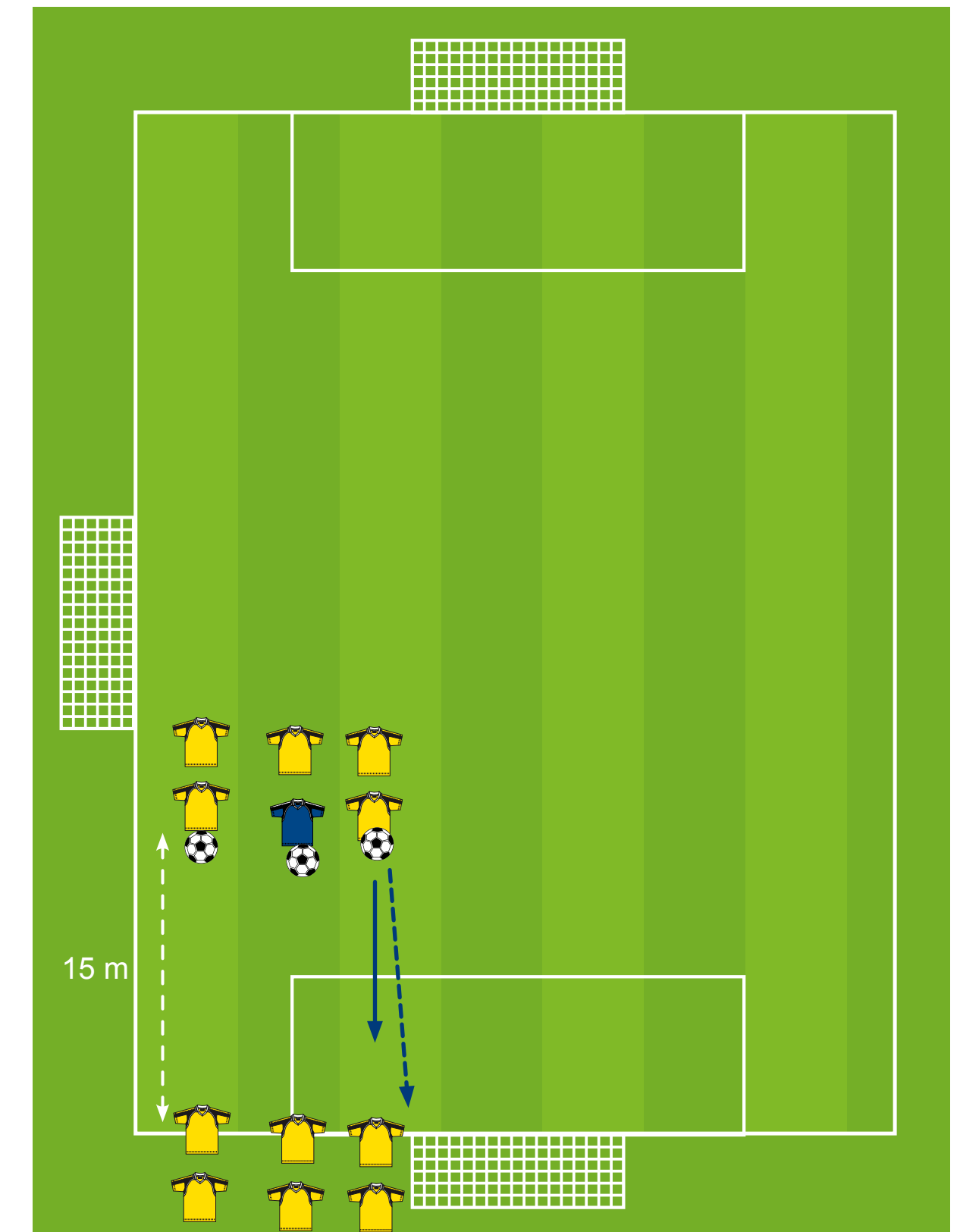
- > 1 - Pied droit
- > 2 - Pied gauche
- > 3 - Intérieur
- > 4 - Extérieur
- > 5 - Prise de balle d'un pied passe de l'autre

Le gardien peut réaliser des prises de balle à la main et passer (relances) à la main.

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

- > a - Mouvements de bras - croisés
- > b - Mouvements de bras - haut et bas
- > c - Montées de genoux
- > d - Talons fesses
- > e - Pas chassés
- > f - Ouverture de hanche
- > g - Fermeture de hanche
- > h - Course arrière

Répéter plusieurs fois chaque mouvement.





## EXEMPLE D'ÉCHAUFFEMENT - ATELIER 2

### Travail technique 5' Jeu à 3

#### Situation 1

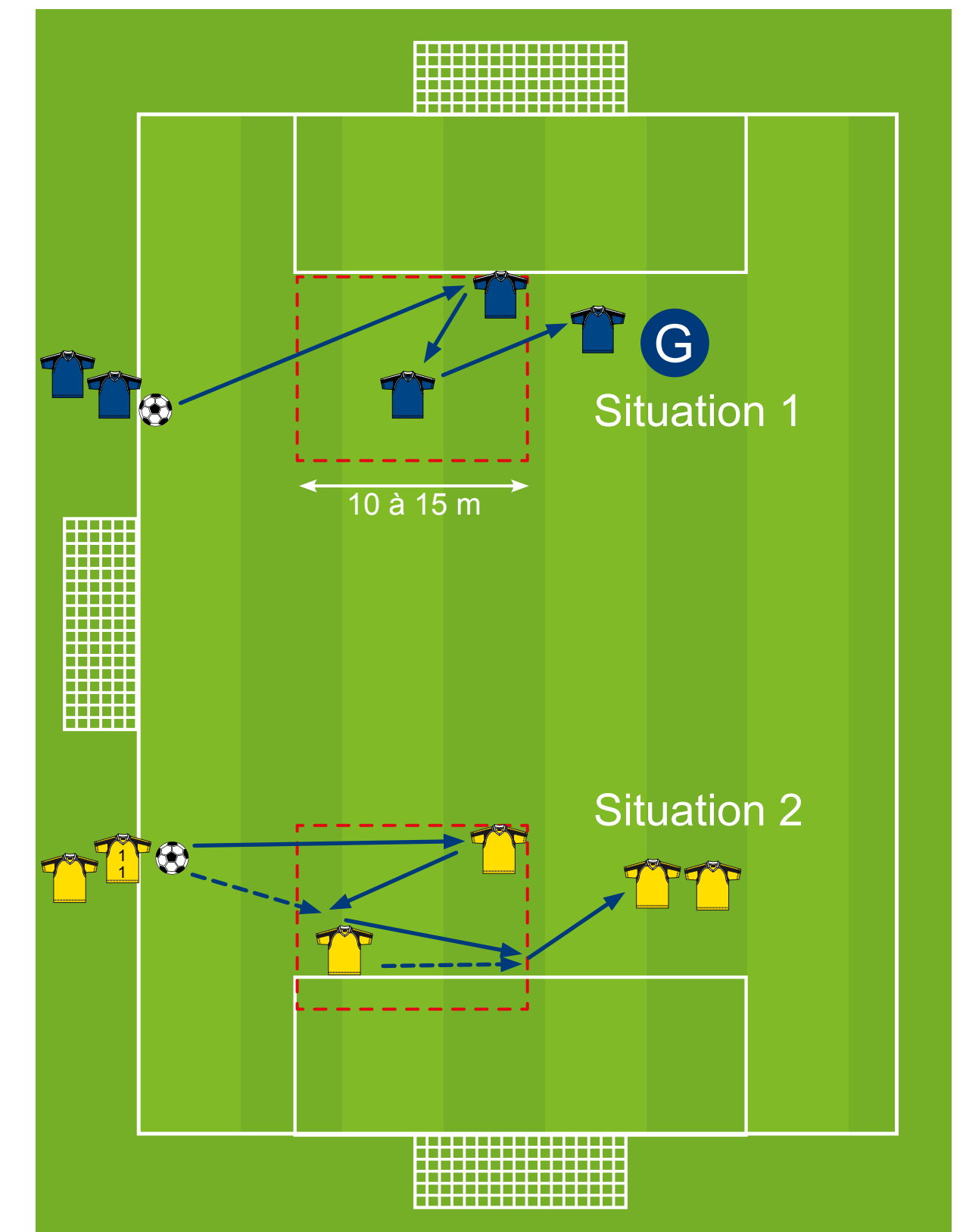
- 1 - Je cherche le joueur le plus loin dans le carré
- 2 - Celui-ci joue de face sur son coéquipier
- 3 - Qui s'est orienté pour pouvoir donner au joueur en attente dans la colonne opposée
- 4 - Chaque joueur suit son ballon

#### Situation 2

- a - Idem situation 1 mais le joueur le plus loin remise de face sur le passeur qui a suivi son ballon
- b - Le second dans le carré effectue un appel de balle vers l'avant pour recevoir le ballon
- c - Donner au joueur en attente dans la colonne opposée
- d - Chaque joueur suit son ballon

#### Situation 3

Au choix les joueurs réalisent la situation  
1 ou 2





## EXEMPLE D'ÉCHAUFFEMENT - ATELIER 3

### Travail technique collectif 5'

#### Conservation en deux touches minimum

Opposition entre les deux équipes.

#### Consignes :

- 1 - Ballon au sol.
- 2 - Le ballon ne doit jamais s'arrêter.
- 3 - Chercher un appui extérieur puis l'autre.

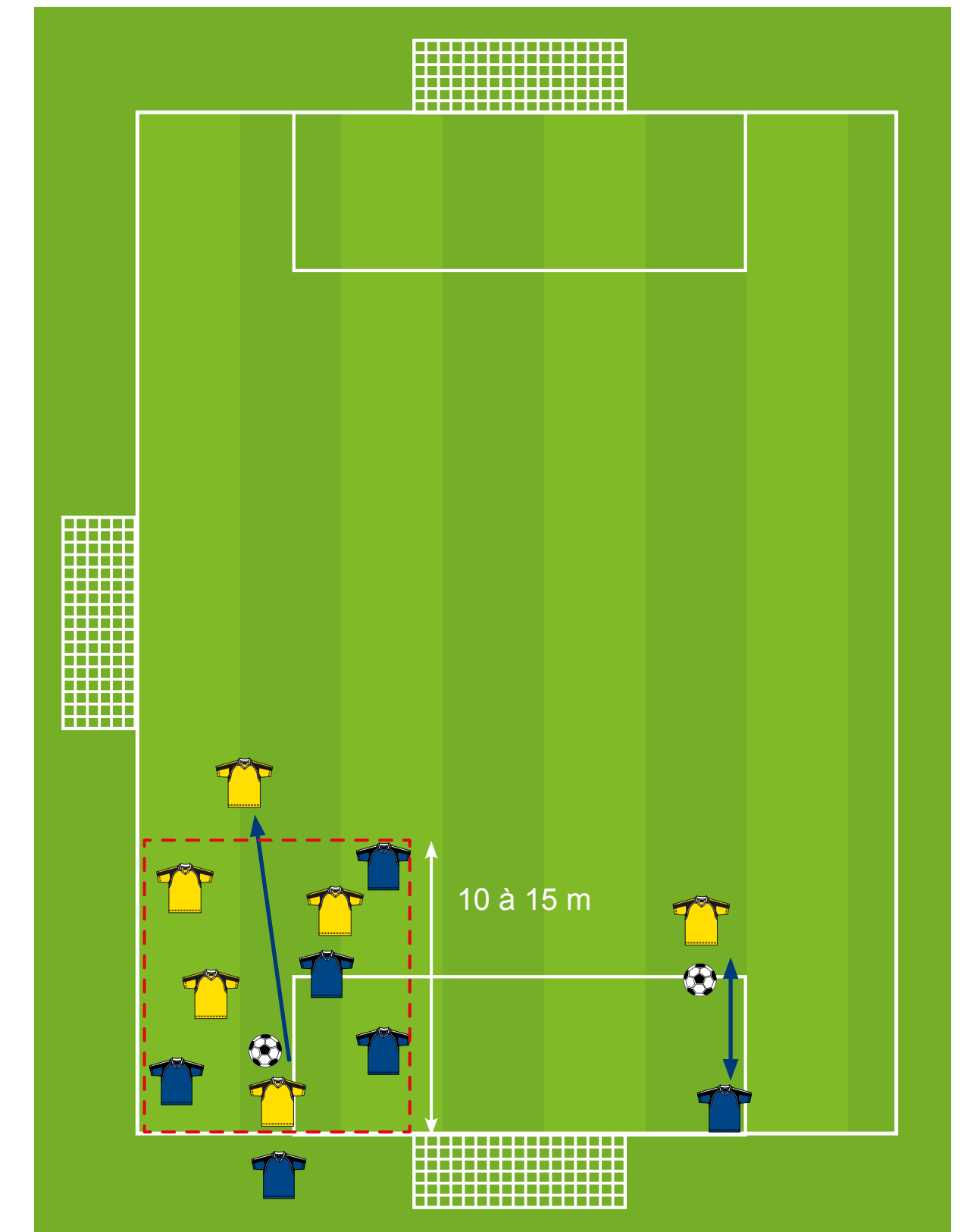
#### Variantes :

- a - Interdiction de remettre au passeur.
- b - Valoriser si tous les joueurs ont touché le ballon.
- c - Mettre un joker ou intégrer un appui.

#### Le gardien :

Un ou deux partenaires lui adressent à la main le ballon sur lui.

Répétitions de prises de balle au sol, mi-haute et haute, suivies d'une relance à la main puis au pied.



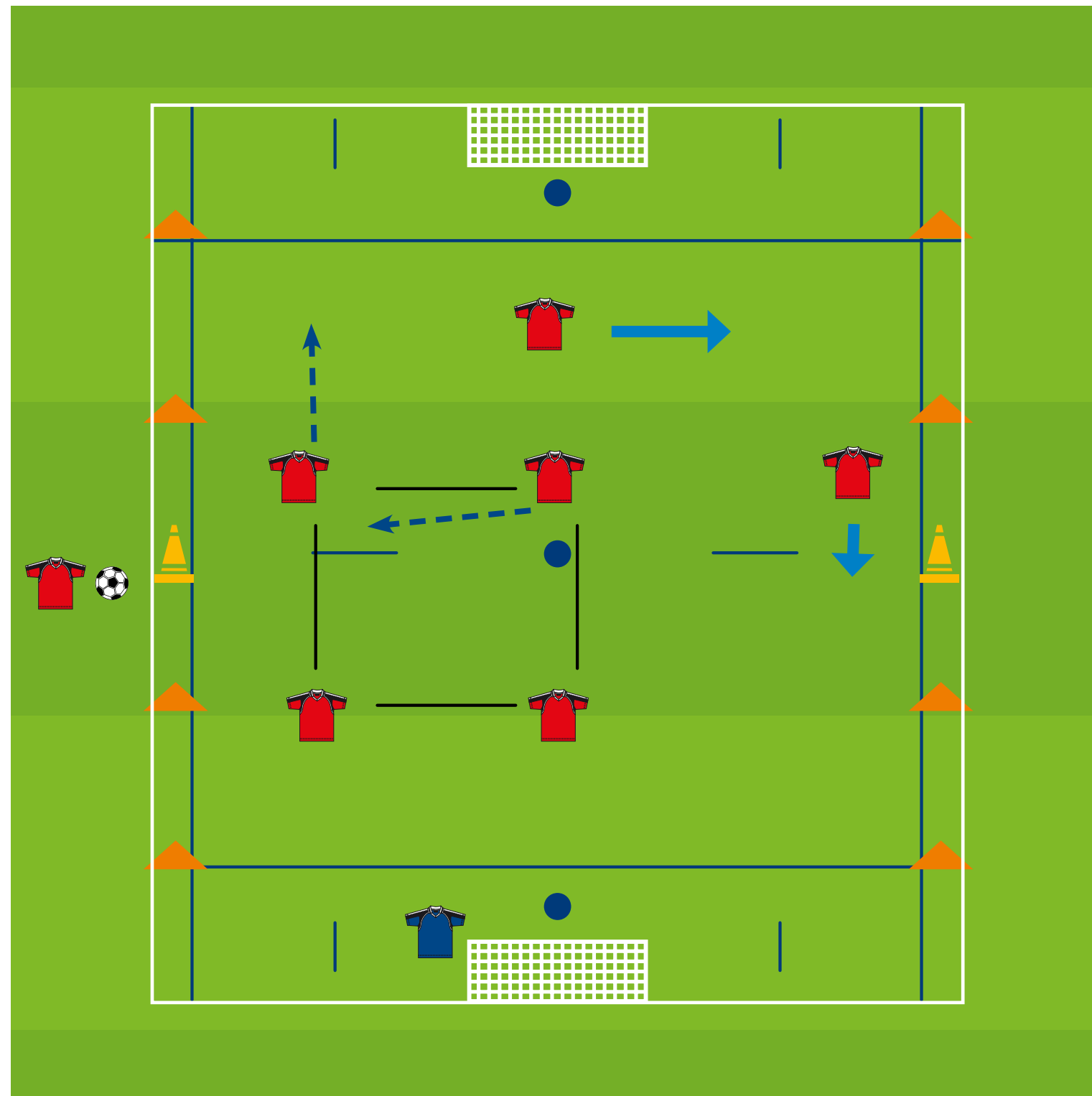


## REMISE EN JEU - TOUCHES

Logique du « Tiroir » :

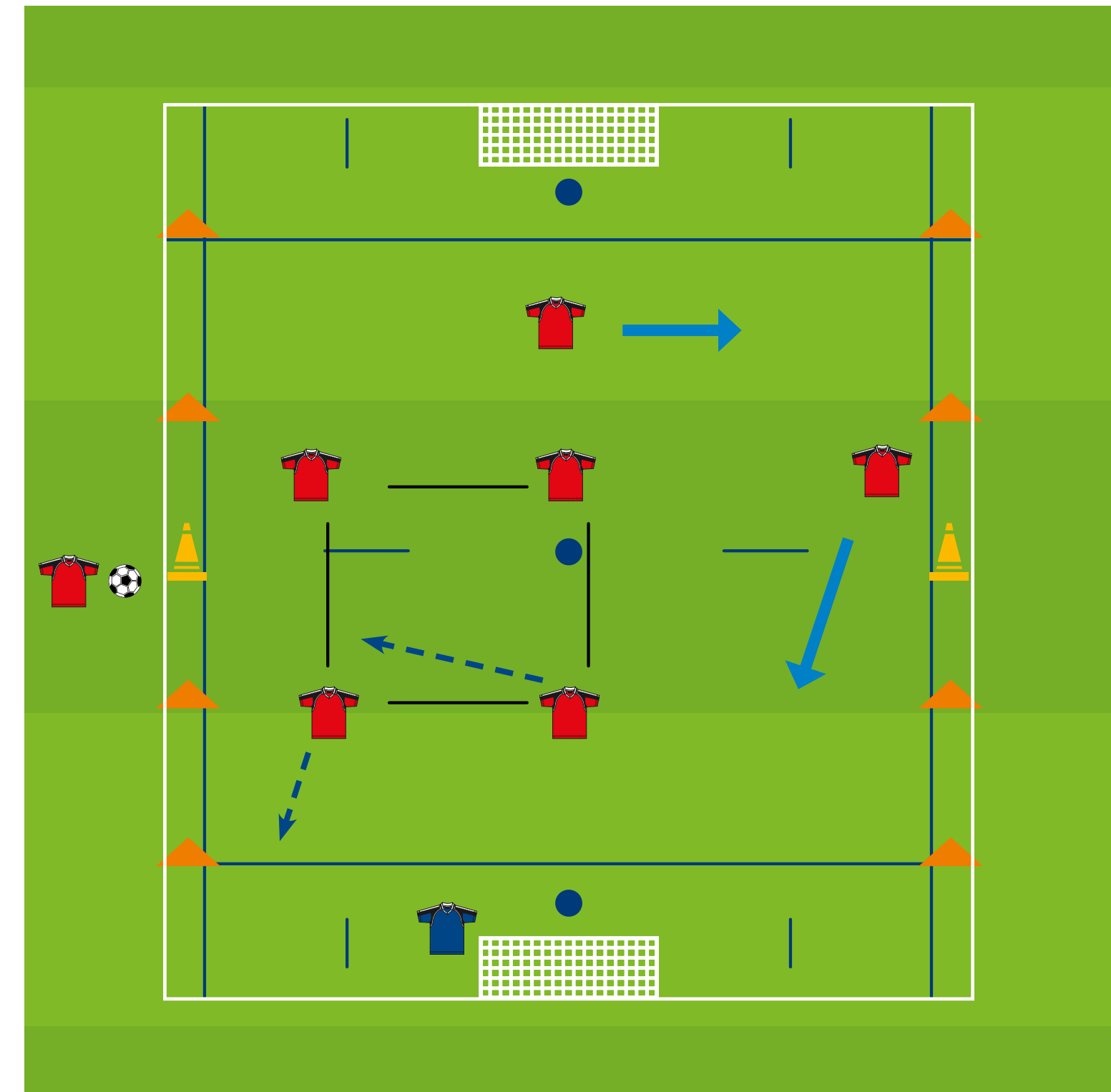
> Verticalité / Horizontalité

En profondeur, avec les 2 joueurs de la ligne haute



## « LES TOUCHES EN FOOTBALL À 8 »

En soutien, avec les 2 joueurs de la ligne basse



Départ « Carré »

Quelque soit la hauteur de la touche, rappeler le rôle actif et primordial du GDB

JEU À 2 - RÉFLEXION BINAIRE ET LINÉAIRE LOGIQUE DU « TIROIR » JEU À 4 - RÉFLEXION ACTIVE OU INCITATIVE LOGIQUE « GÉOMÉTRIQUE »

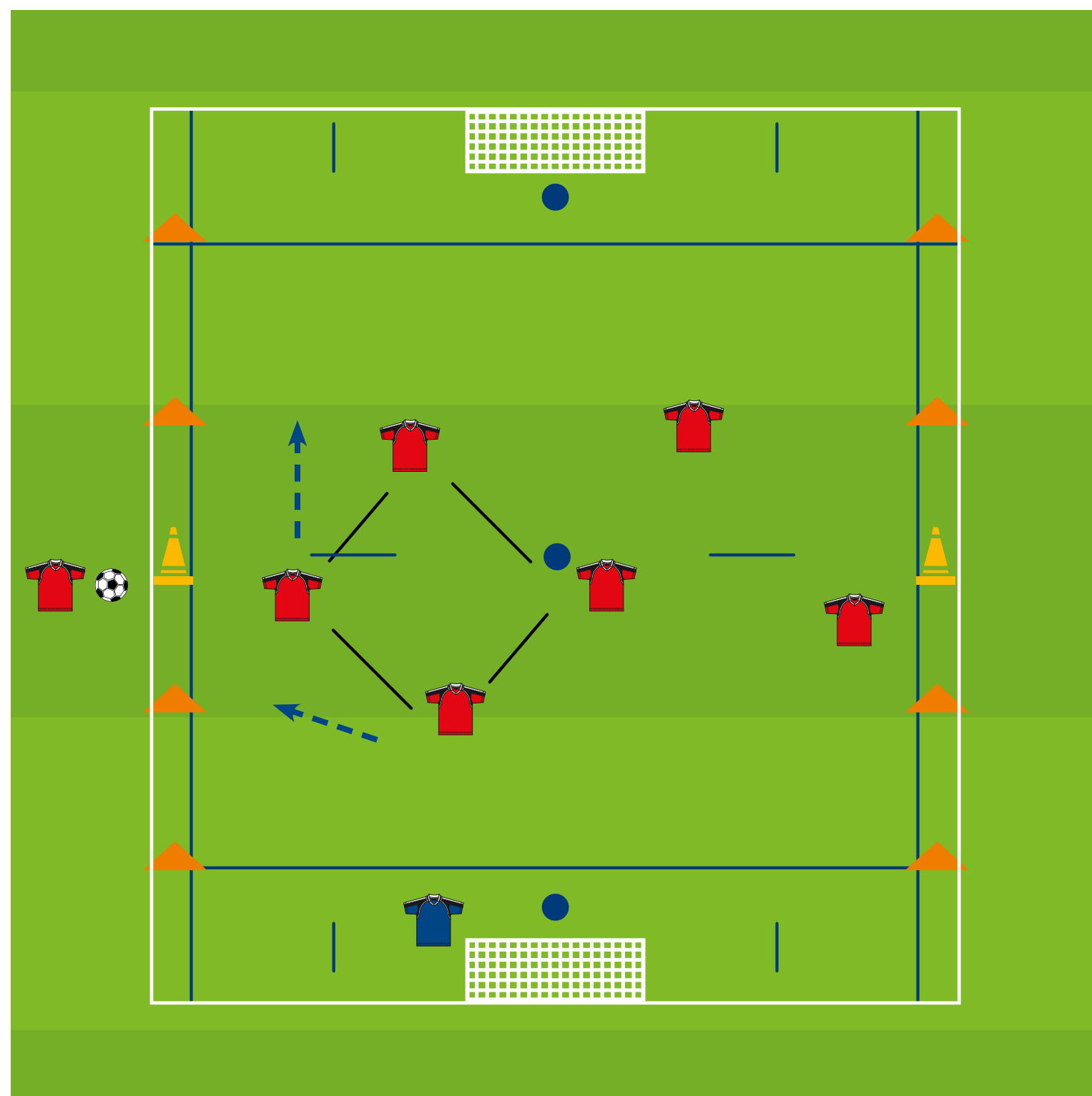


## REMISE EN JEU - TOUCHES

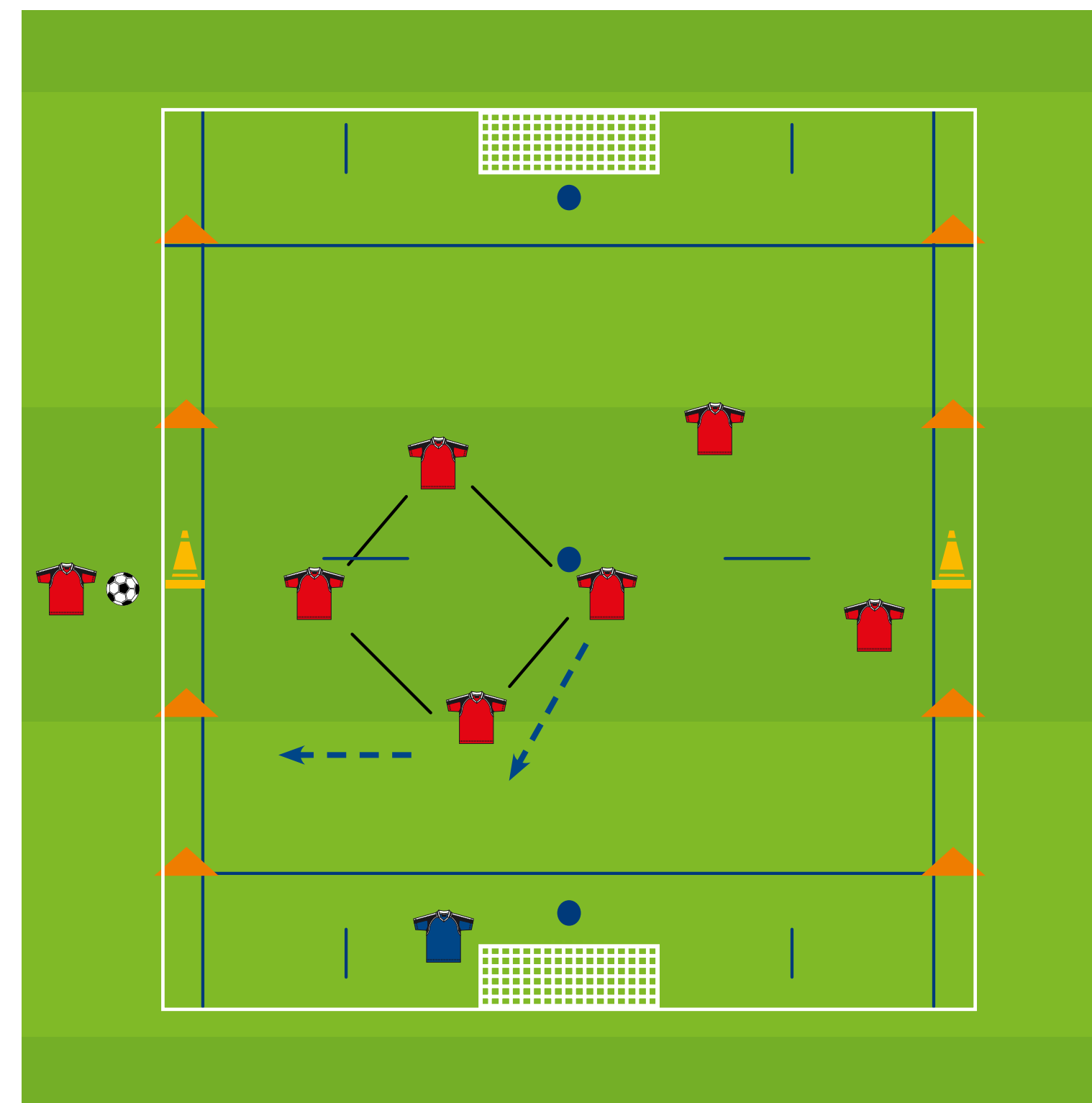
**Logique du « Tiroir » :**

> Verticalité / Horizontalité

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



En soutien, avec les 2 joueurs de la ligne verticale de droite



Départ « Losange »

Quelque soit la hauteur de la touche, rappeler le rôle actif et primordial du GDB

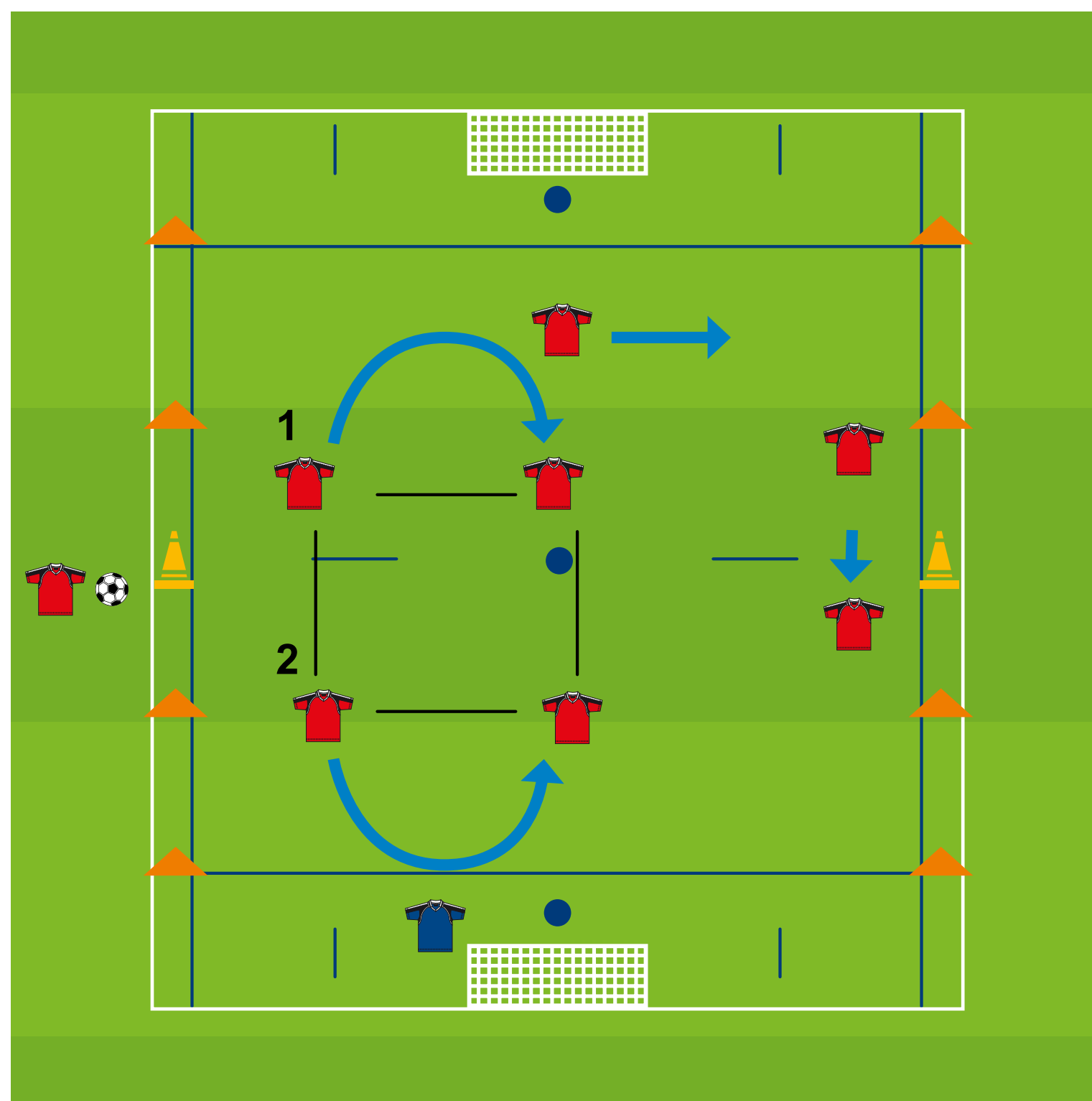


## REMISE EN JEU - TOUCHES

**Logique de rotation « Bi-sens » :**

> Horaire ou contre-horaire

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

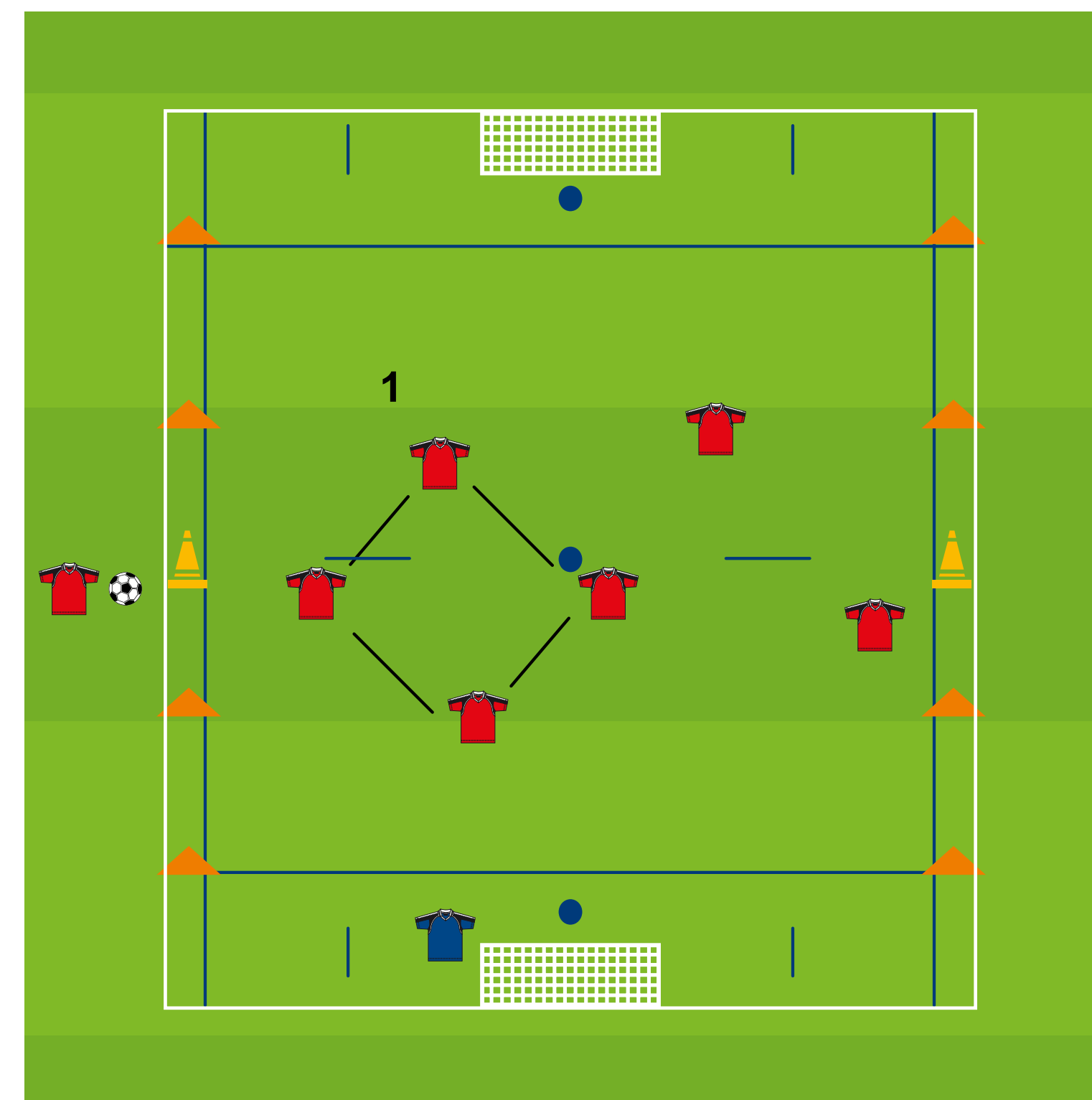


**Les joueurs (1) sera** très souvent à l'origine du signal déclencheur du système.

S'il choisit l'appel vers le porteur, la rotation s'enclenche dans le sens « contre-horaire »

Par contre, s'il choisit la profondeur, la rotation horaire se met en place.

On peut imaginer un passage de carré à losange et inversement





## AMELIORATION DU JEU RELANCE GB

### Principes / objectifs

- > Créer et utiliser les espaces
- > Fixer pour attirer et décaler
- > Augmenter l'incertitude chez l'adversaire en optimisant les solutions

### Agrandir l'espace de jeu en largeur et profondeur

- > Occupation de l'espace (largeur / profondeur)
  - Largeur
  - Entre les lignes (intervalles / espace)
  - Appui (profondeur)

### Le défenseur axial : être orienté face au jeu les latéraux : largeur (ligne de touche) + orientés

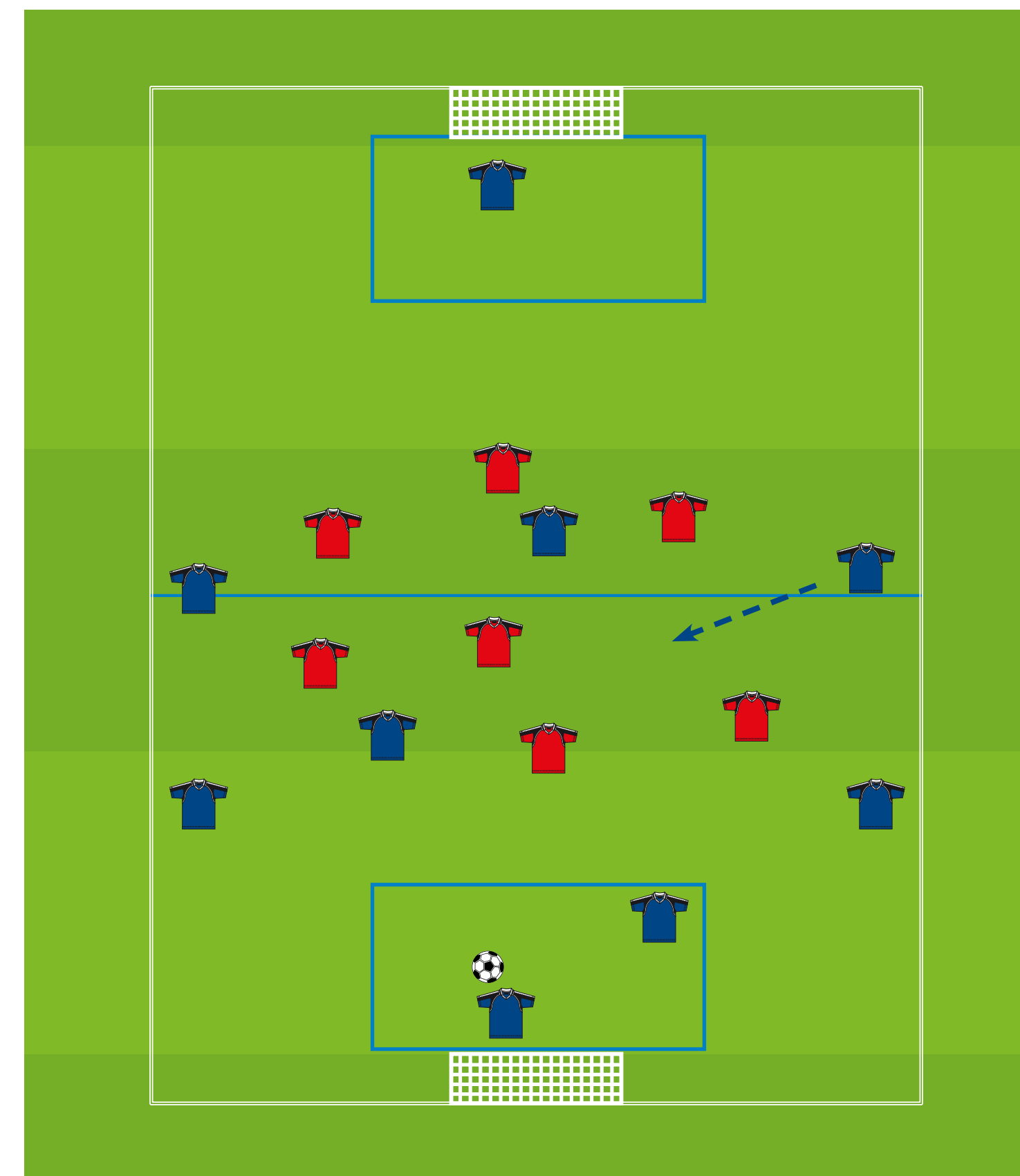
- > face au jeu – corps de  $\frac{3}{4}$

### Être en surnombre (proposition à l'intérieur)

### Ailiers (milieux excentrés) ont 2 options :

- > Rester sur la largeur ou rentrer à l'intérieur (entre les lignes)

### Avant-centre propose en appui (entre les lignes, intervalles)





## AMELIORATION DU JEU RELANCE GB

### Comment animer le jeu après la première relance ?

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

### QUELQUES IDEES POUR OPTIMISER LES SOLUTIONS

- > Conduire le ballon pour fixer un adversaire et trouver le joueur libre qui peut progresser et jouer vers l'avant

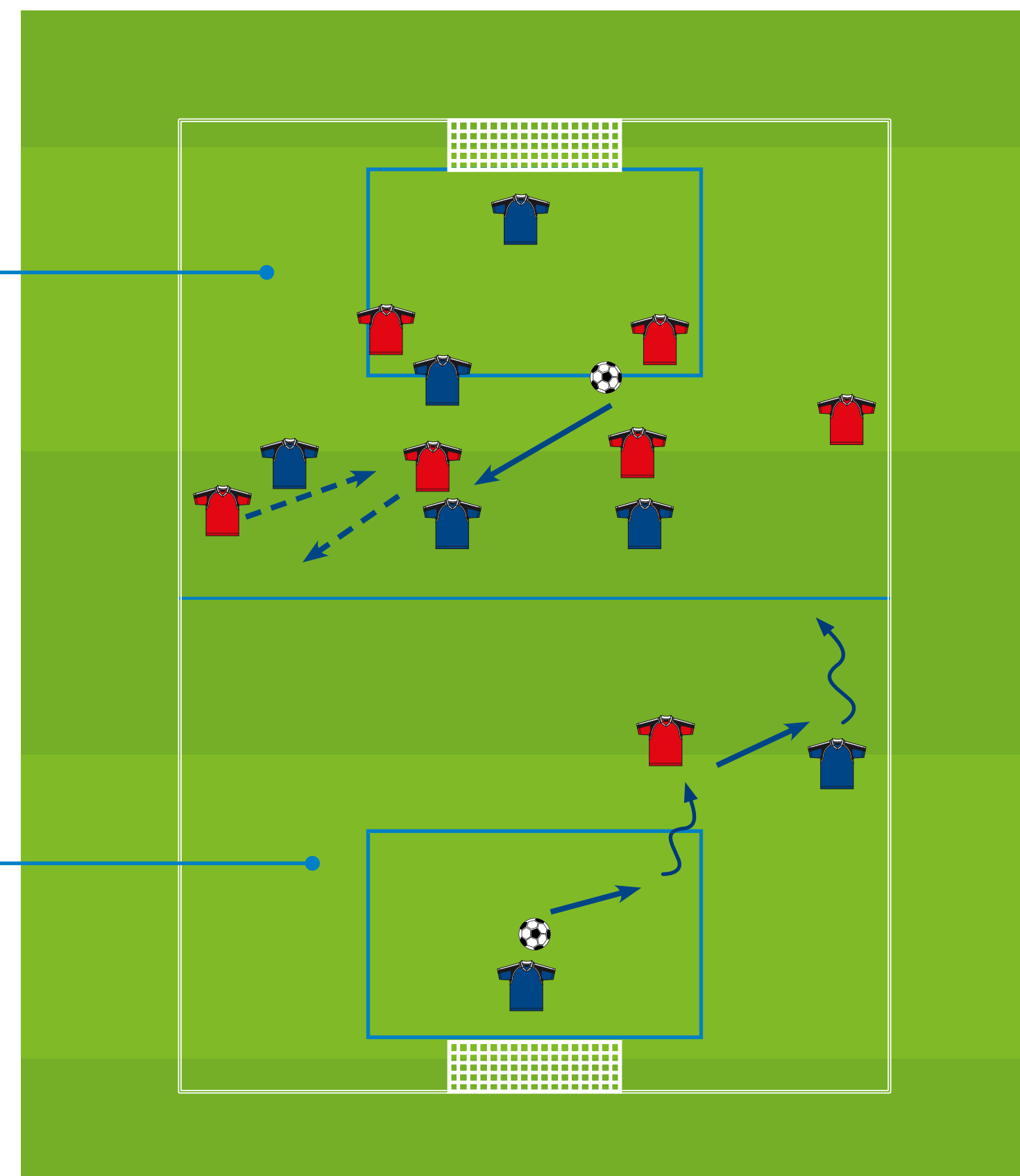
### Comment créer un temps de confort pour éviter le remplacement adverse ?

- > en étant performant dans la transition défensive / offensive

- dès la captation du ballon par le gb (récupération du ballon) :
  - Réactivité « explosion collective »
  - Déploiement collectif (agrandir l'espace de jeu – voir diapo précédente)
  - Orientation des épaules – voir vers l'avant

Exemple :  
permutation mil axe  
avec mil excentré

Exemple







## RÔLE DES ÉDUCATEURS, PARENTS ET ACCOMPAGNATEURS

### Missions de l'encadrement :

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

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

	RÔLES DE L'ÉDUCATEUR	RÔLES DE L'ACCOMPAGNATEUR	RÔLES DES PARENTS
<b>EN DEHORS DE LA PRATIQUE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Participe aux réunions techniques du club</li> <li>&gt; Prépare le calendrier des rencontres</li> <li>&gt; Met en place les conditions d'entraînement (lieu, jour, horaires, stages...)</li> <li>&gt; Met en œuvre une programmation</li> <li>&gt; Intègre le Programme Educatif Fédéral dans son fonctionnement</li> <li>&gt; Prévoit des animations extra-sportives</li> <li>&gt; Assure le lien avec les parents (réunion, contact...)</li> <li>&gt; Met en place la charte de vie avec les joueurs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Prépare le déplacement et les conditions matérielles (licences, ballons, équipements, feuille de match, pharmacie, voitures...)</li> <li>&gt; Conçoit le livret de l'équipe à destination des parents (coordonnées, entraînements, calendrier, charte de vie...)</li> <li>&gt; Aide à la mise en place d'animations extra-sportives</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Indique l'absence (et son motif) de leur enfant à l'éducateur</li> <li>&gt; Fait respecter les temps de sommeil de leur enfant</li> <li>&gt; Prépare une alimentation adaptée à l'activité physique</li> <li>&gt; Vérifie que le sac du footballeur soit correctement préparé</li> <li>&gt; Participe à la vie du club</li> </ul>
<b>A L'ENTRAÎNEMENT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Prépare et anime la séance d'entraînement</li> <li>&gt; Tient la fiche de présence</li> <li>&gt; Fait le point sur l'organisation des rencontres du week-end (santé, absences, transport)</li> <li>&gt; S'entretient avec les joueurs si besoin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Ouvre et ferme les vestiaires</li> <li>&gt; Accueille les joueurs</li> <li>&gt; Aide à la préparation du matériel</li> <li>&gt; Participe à l'animation de la séance si besoin</li> <li>&gt; Surveille les joueurs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Transporte son enfant</li> <li>&gt; Assiste périodiquement à l'entraînement de son enfant</li> </ul>
<b>LE JOUR DE LA RENCONTRE (avant, pendant, après)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Prépare la rencontre</li> <li>&gt; Organise l'équipe et donne les consignes</li> <li>&gt; Noue le contact avec l'adversaire et l'arbitre</li> <li>&gt; Dirige l'équipe</li> <li>&gt; Fait le bilan avec les joueurs</li> <li>&gt; Précise le prochain rendez-vous</li> <li>&gt; Tient la fiche de présence</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Distribue les équipements</li> <li>&gt; Accueille l'adversaire et l'arbitre</li> <li>&gt; Seconde l'éducateur dans son rôle (échauffement, remplaçants, pharmacie...)</li> <li>&gt; Prépare la collation d'après-match à domicile</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Participe au transport des joueurs de l'équipe</li> <li>&gt; Accueille les parents de l'autre équipe</li> <li>&gt; Encourage tous les joueurs de l'équipe</li> <li>&gt; Aide à la préparation de la collation</li> </ul>



**DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE**  
Développement et animation des pratiques

# GUIDE INTERACTIF DU FOOTBALL DES ENFANTS

---

Vos avis et vos remarques sur [D.A.Pratiques.U6-U13@fff.fr](mailto:D.A.Pratiques.U6-U13@fff.fr)

---