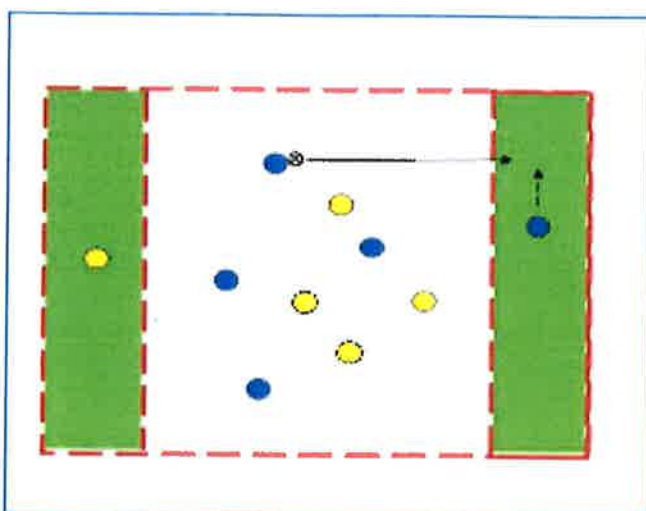


Catégorie	Balle au capitaine		
U11	<u>Valeur :</u>	ENGAGEMENT	

Veiller à :

- Engagement dans le jeu pour mon équipe : j'ai 2 rôles, un rôle de défenseur et un rôle d'attaquant.
- Une activité suffisante des enfants - entre 3 et 5 joueurs par équipe
- Compter les points et valoriser les réussites



But : Transmettre le ballon au capitaine de son équipe = 1 pt

Durée des manches : 1min30

Organisation: Balle aux capitaines

4 contre 4 au milieu

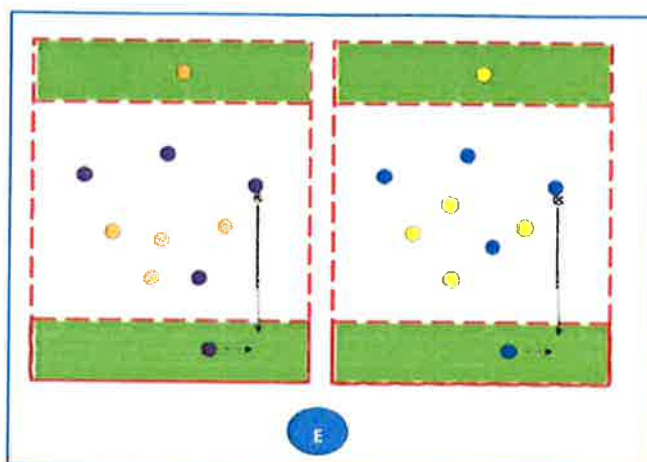
Chaque capitaine peut se déplacer toute la zone.

Changer les capitaines à chaque manche.

Compter les points.

Dimensions : 25 x 20m

Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.



Organisation : 12 à 20 joueurs.

Dédoubler les ateliers

Faire plusieurs manches, 2 possibilités :

- toutes les équipes se rencontrent
- changer les adversaires pour rendre la balle au capitaine intéressante. Eviter les grosses différences de points.



Accueil Post Coupe du Monde

Catégorie	CONTRAT JONGLERIE		
	U11	<u>Valeur :</u> ENGAGEMENT	

Veiller à :

- Engagement dans sa pratique du jeune joueur : il se fixe des objectifs et s'efforce de les atteindre.
- une activité suffisante des enfants - idéalement 1 ballon par joueur

Chaque joueur se voit fixer un objectif par son éducateur ("contrat" éducateur / joueur).
Le départ se fait ballon à la main, le ballon doit être rattrapé à la main pour valider le palier.
Réussir le niveau 1 du contrat pour passer au niveau 2, puis 3, etc.


Contrat	Bleu	Blanc	Rouge
1	1 pied	1 pied faible	1 pied faible x5
2	1 pied x2	1 pied faible x2	2 pied faible x4
3	1 pied x3	1 pied faible x3	15 pieds x2
4	1 pied x4	1 pied faible x4	4 pieds alternés x2
5	1 pied x5	5 pieds x2	6 pieds alternés x2
6	2 pieds	1 pied droit + 1 pied gauche	8 pieds alternés
7	2 pieds x2	1 pied droit + 1 pied gauche x2	10 pieds alternés
8	2 pieds x3	1 pied droit + 1 pied gauche x3	4 pieds alt. + 2 cuisses x2
9	2 pieds x4	1 pied droit + 1 pied gauche x4	6 pieds alt. + 2 cuisses x2
10	2 pieds x5	1 pied droit + 1 pied gauche x5	3 pieds faibles x3
11	1 pied + 1 cuisse	2 pieds + 1 cuisse	4 pieds faibles x2
12	1 pied + 1 cuisse x2	2 pieds + 1 cuisse x2	5 pieds faibles
13	1 pied + 1 cuisse x3	2 pieds + 1 cuisse x3	8 pieds alt. + 2 cuisses x2
14	1 pied + 1 cuisse x4	2 pieds + 1 cuisse x4	10 pieds alt. + 2 cuisses x2
15	1 pied + 1 cuisse x5	2 pieds + 1 cuisse x5	20 pieds x2
16	3 pieds	6 pieds	2 forts + 2 faibles x2
17	3 pieds x2	7 pieds	4 forts + 2 faibles x2
18	3 pieds x3	8 pieds	8 forts + 2 faibles
19	3 pieds x4	9 pieds	10 forts + 4 faibles
20	3 pieds x5	10 pieds	30 pieds x2

Nota : "1 pied x2" signifie qu'il faut réussir le palier 2 fois à la suite.

Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement :

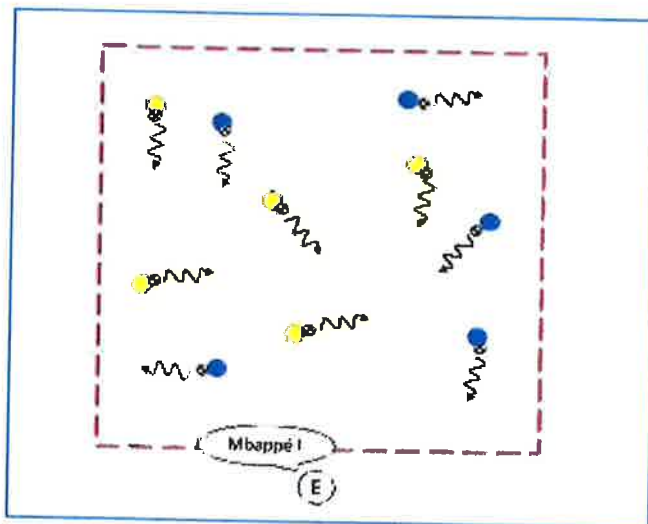
Mettre les joueurs par groupe de 2 avec un ballon. Chacun essaye à tour de rôle de réaliser l'objectif donné par l'éducateur.

Retrouvez plus d'informations dans le Guide Interactif du Football des Enfants (GIFE). Téléchargeable sur le site de la FFF - www.fff.fr
Rubrique : DTN - Développement des pratiques - Football des Enfants - Le Guide Interactif du Football des Enfants

Catégorie	Dribble des champions		
U11	<u>Valeur :</u>	PLAISIR	

Veiller à :

- Les joueurs s'amuse à reproduire les gestes techniques de leurs idoles.
- une activité suffisante des enfants



Organisation :

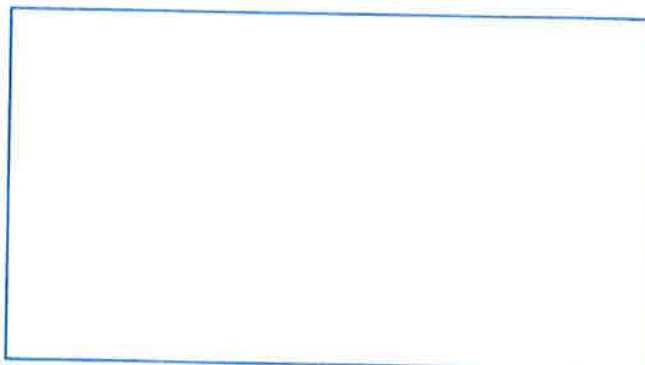
1 ballon par joueur (ou 1 ballon pour 2 si manque de matériel)

Objectif : reproduire les dribbles des joueurs de la Coupe du Monde.

Lorsque l'éducateur donne le nom du joueur, les joueurs réalisent le geste. Un joueur peut également proposer un dribble que les autres joueurs devront reproduire.

Dimensions : 20m x 20m

Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.



Organisation : 12 à 20 joueurs.

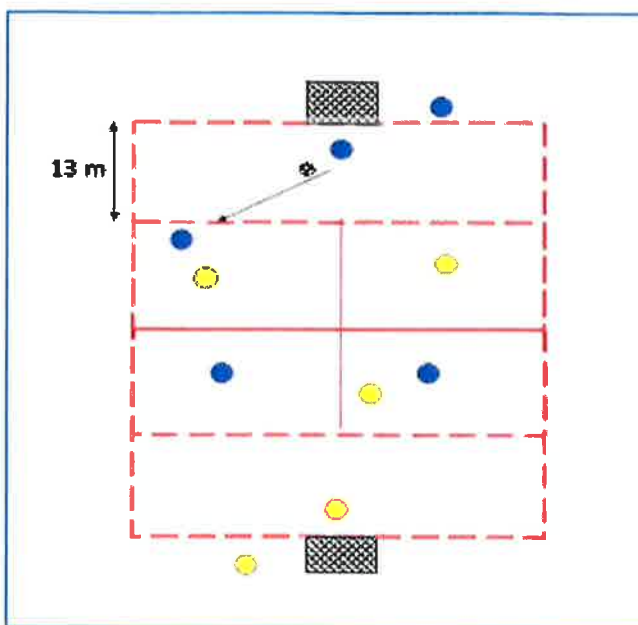
Possibilité de rajouter des joueurs dans cette organisation (agrandir l'espace) ou faire 2 terrains.

Attention à la densité.

Catégorie	A 2 pour marquer		
U11	<u>Valeur :</u>	RESPECT	

Veiller à :

- Faire respecter les règles
- Une activité suffisante des enfants - entre 3 et 5 joueurs par équipe.
- Compter les points et valoriser les bonnes attitudes



But : Marquer un but

Organisation:

Les joueurs sont fixes dans chaque moitié de terrain. Le gardien relance à son défenseur qui peut soit demander à droite ou à gauche. Il doit ensuite donner le ballon à l'un des 2 attaquants qui doit rester dans sa zone. Le défenseur peut intervenir dans les 2 zones.

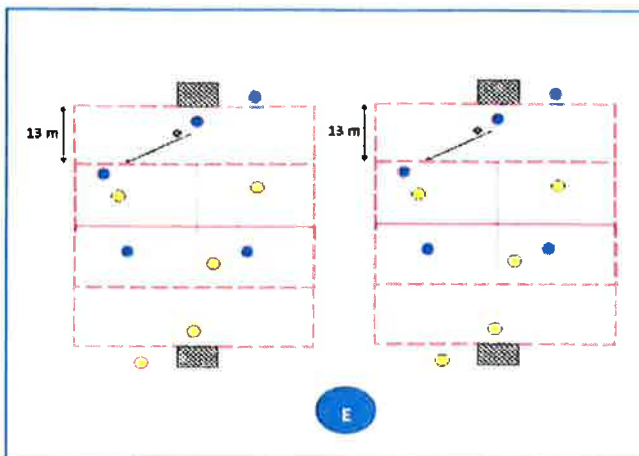
Objectif pour les 2 attaquants : trouver une solution pour marquer un but. Hors-jeu dans les 13m.

1 seul attaquant peut pénétrer dans la zone du gardien, il est attaquable et n'a que 2 touches pour marquer.

Penser à effectuer la rotation des joueurs.


Dimensions : 40 x 25m

Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.



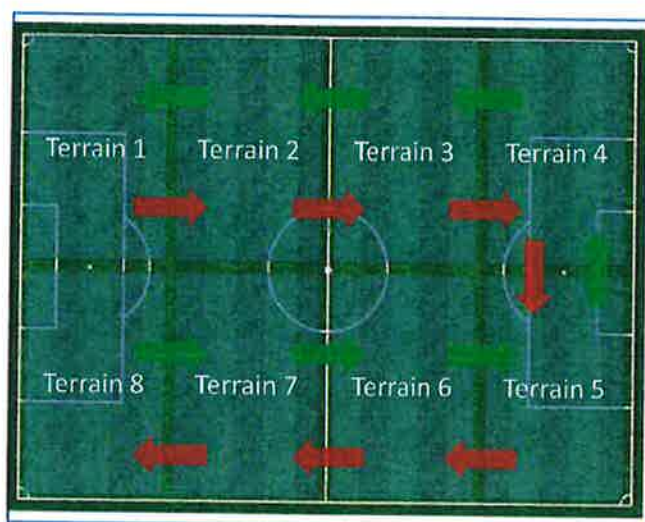
Organisation : 12 à 20 joueurs.

Dédoubler les ateliers

		Accueil Post Coupe du Monde
Catégorie	Festifoot	
U11	<u>Valeur :</u>	PLAISIR
		

Veiller à :

- Plaisir du jeu connu et apprécié des enfants.
- une activité suffisante des enfants - entre 3 et 5 joueurs par équipe
- Privilégier le plaisir de jouer et marquer



Organisation : terrains 30mx20m
 Buts 4mx1,5m (jalons)
 matches à 4c4 ou 5c5 - durée 6' à 10'
 remise en jeu au pied.

Mon équipe monte d'un terrain (vers le N°1) quand elle gagne.

Mon équipe descend d'un terrain (vers le N°8) quand elle perd.

Effectuer un tirage au sort pour composer et/ou positionner les équipes
 Donner des noms aux terrains et équipes

Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.



Le festifoot permet d'accueillir 80 enfants.

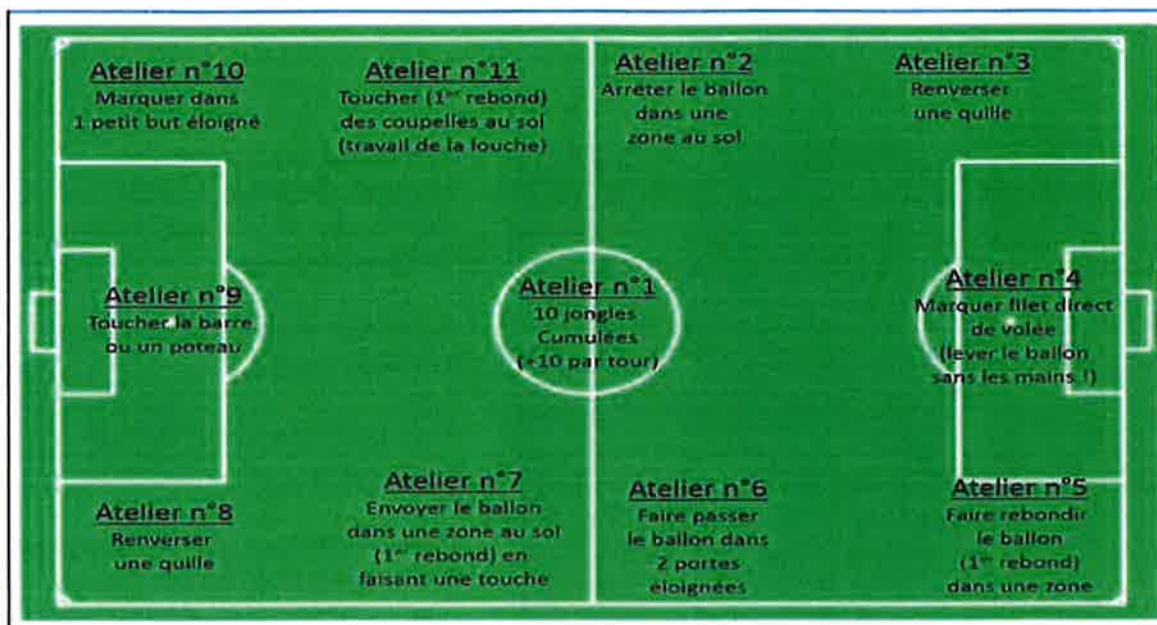


Accueil Post Coupe du Monde

Catégorie	GOLF FOOT		
U11	<i>Valeur :</i>	RESPECT	

Veiller à :

- Veiller à ce que chaque joueur respecte les règles du jeu (l'éducateur ne peut pas tout voir)
- une activité suffisante des enfants - idéalement 1 ballon par joueur



But :

Réaliser le plus grand nombre de tours de terrain en validant les ateliers pour avancer.

Règles :

Pour avancer d'un atelier, je dois d'abord réussir celui sur lequel je suis.

Je ne dois pas :

- Toucher le ballon à la main
- Toucher le ballon des autres
- Dire des gros mots

Si je ne respecte pas une de ces règles je dois reculer d'un atelier.

Si j'avance d'un atelier alors que je ne l'ai pas réussi, je dois repartir de zéro !

Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement :

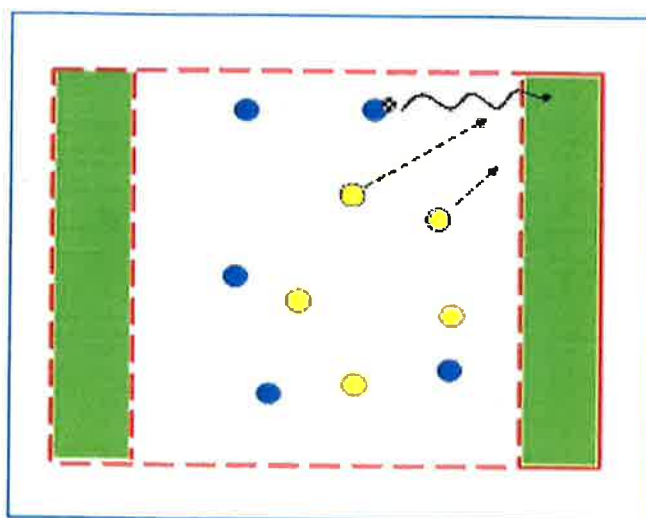
Mettre les joueurs par groupe de 2 avec un ballon. Chacun essaye à tour de rôle de réaliser l'atelier. Le groupe ne passera à l'atelier suivant que lorsque les 2 joueurs auront réussi.

Astuce : ne pas faire partir tous les joueurs du même atelier pour éviter les attroupements !

		Accueil Post Coupe du Monde
Catégorie	Stop Ball	
U11	<u>Valeur :</u>	SOLIDARITE
		

Veiller à :

- Besoin d'être solidaires dans les efforts de récupération pour atteindre son objectif, ne pas regarder son/ses coéquipier(s) défendre.
- une activité suffisante des enfants - entre 3 et 5 joueurs par équipe - dédoubler l'atelier



Organisation : jeu à 5 c 5

Attaquer et défendre la zone d'en-but.

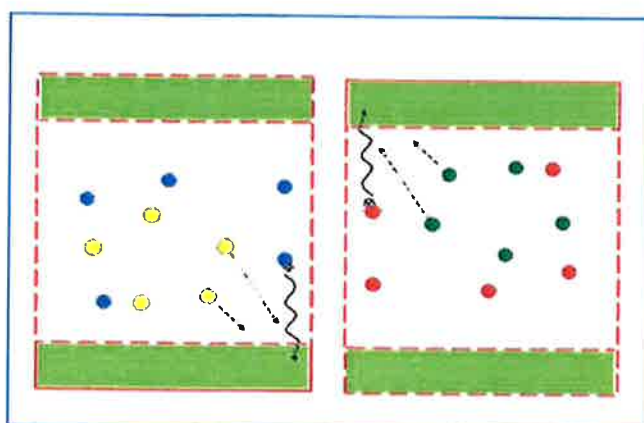
Contrats:

1 point quand mon équipe arrive à arrêter le ballon dans la zone d'en-but.

Les défenseurs n'ont pas le droit de défendre à l'intérieur.

Dimension : 35 x 25 m

Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.



Organisation : 12 à 20 joueurs.

Dédoubler les ateliers

Faire plusieurs manches, 2 possibilités :

- toutes les équipes se rencontrent
- changer les adversaires pour rendre le stop ball intéressant. Eviter les grosses différences de points.

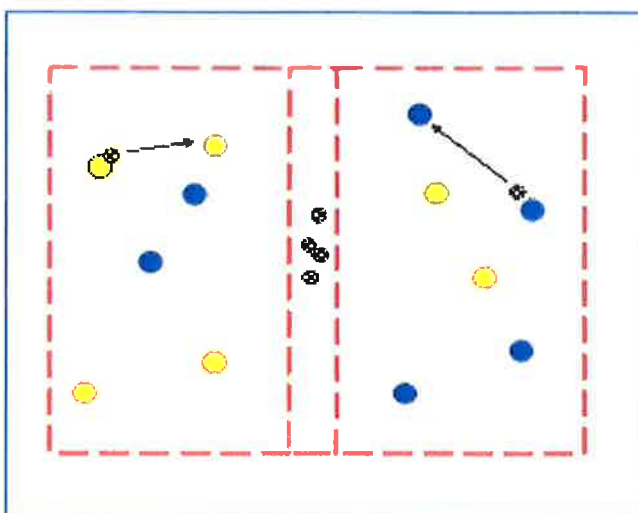
BLANC ROUGE Foot

Accueil Post Coupe du Monde

Catégorie	Toro		
U11	<u>Valeur :</u>	SOLIDARITE	

Veiller à :

- Variantes du Toro, besoin d'être solidaires dans les efforts de récupération pour atteindre son objectif, ne pas regarder son/ses coéquipier(s) défendre.
- une activité suffisante des enfants - entre 3 et 5 joueurs par équipe - dédoubler l'atelier



Organisation : jeu à 4 c 2.

Les "attaquants" cherchent à conserver le ballon face à 2 "défenseurs".

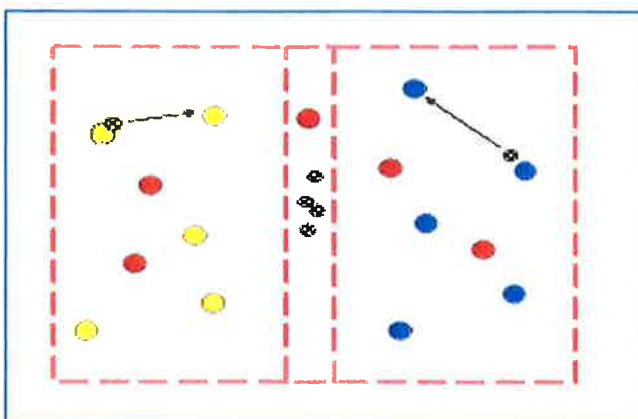
Contrats:

réaliser 10 passes pour l'équipe en possession. Si objectif atteint = 1pt.

Rotation toutes les 1min30

Dimension : 12 x 15 m

Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.



Organisation : 12 à 20 joueurs.

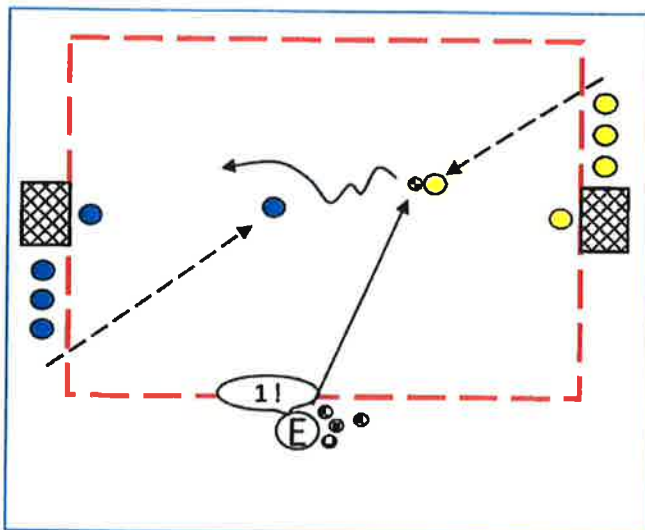
3 équipes : 2 équipes conservent. 1 équipe défend. Rotation toutes les 1min30.

4 équipes : Dédoubler les ateliers.

Catégorie	Béret dribble		
U11	<u>Valeur :</u>	TOLERANCE	

Veiller à :

- Tolérer la réussite de l'adversaire et/ou l'échec de mon partenaire
- Une activité suffisante des enfants - entre 3 et 5 joueurs par équipe - dédoubler l'atelier
- Compter les points et valoriser les réussites



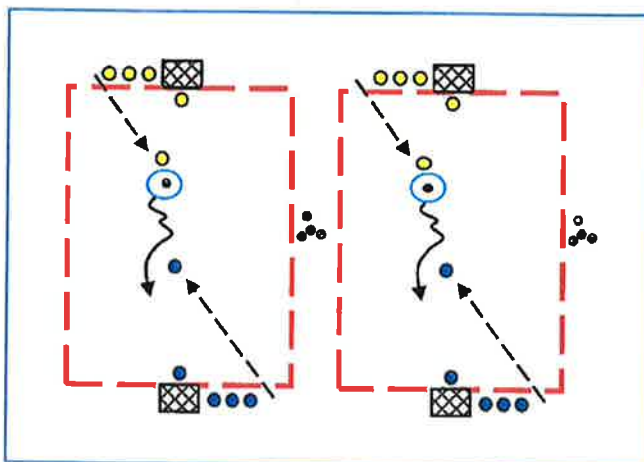
But: Marquer = 1 pt

Organisation:

L'éducateur donne un numéro aux joueurs. Si connaissance du niveau, faire rencontrer les joueurs de niveau équivalent. Possibilité au cours des manches de redistribuer des numéros. Sur la première manche, l'équipe jaune attaque et l'équipe bleue défend. L'éducateur à l'appel du numéro donne le ballon à l'équipe attaquante. Le joueur doit ensuite éliminer son adversaire pour aller marquer. Si le défenseur récupère le ballon, il peut aller marquer. Ne pas dépasser 15s par manche.

Dimensions : 30 x 20m

Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.



Organisation : 12 à 20 joueurs.

Dédoubler les ateliers

Prise en charge de la balle dans un cerceau.

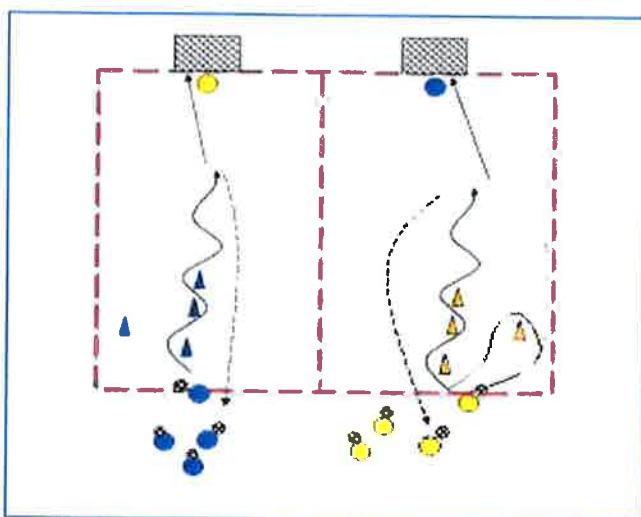
Faire plusieurs manches, 2 possibilités :

- toutes les équipes se rencontrent
- changer les adversaires pour rendre le béret intéressant. Eviter les grosses différences de points.

Catégorie	Relais Shoot-out		
U11	<u>Valeur :</u>	TOLERANCE	

Veiller à :

- Accepter la réussite de l'adversaire et/ou l'échec de mon partenaire
- Une activité suffisante des enfants - entre 3 et 5 joueurs par équipe - dédoubler l'atelier

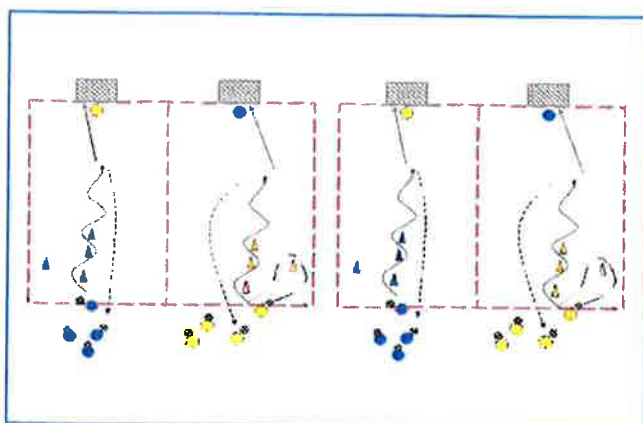


But : La première équipe terminant le relais = 1pt

Organisation: Départ balle au pied pour aller marquer. Faire le slalom avant le tir. Le slalom doit être réalisé correctement pour tirer.

Relais: le joueur tape la main du joueur suivant pour déclencher son départ. Si le joueur précédent ne marque pas, le joueur suivant doit contourner le cône avant de faire le slalom puis tirer (pénalité).
Sous forme de manches.

Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.



Organisation : 12 à 20 joueurs.

Ajuster le nombre de terrains au nombre d'équipes.