

Football des enfants – Insignes ASF

Catégorie

F

	Apprendre à jouer au football	Faire l'expérience de la diversité	Jouer au football
	<div>Flipper géant</div> <div>Le gardien du pont</div> <div>Le tigre attaque</div>	<div>Parcours</div>	<div>3 contre 3</div>
	<div>Flipper géant</div> <div>Le gardien du pont</div> <div>Le tigre attaque</div>	<div>Parcours</div>	<div>3 contre 3</div>
	<div>1 contre 1</div> <div>École du ballon 1</div> <div>Attaquer en supériorité numérique</div>	<div>Parcours</div>	<div>5 contre 5</div>
	<div>1 contre 1</div> <div>École du ballon 1</div> <div>Attaquer en supériorité numérique</div>	<div>Parcours</div>	<div>5 contre 5</div>
	<div>Gardien + 1 contre gardien + 1</div> <div>École du ballon 2</div> <div>4 contre 4 + 2 jokers</div>	<div>Parcours</div>	<div>6 contre 6</div>
	<div>Gardien + 1 contre gardien + 1</div> <div>École du ballon 1</div> <div>4 contre 4 + 2 jokers</div>	<div>Parcours</div>	<div>6 contre 6</div>



Du footeux à l'artiste du ballon

Les insignes du football des enfants ASF posent une importante pierre angulaire dans la philosophie de formation du concept ASF du football des enfants. Ils sont une validation des étapes d'apprentissage des jeunes footballeuses et footballeurs.

Les entraîneur(e)s doivent délivrer l'insigne à chaque enfant qui s'est entraîné régulièrement et avec un engagement total.

Ainsi se nomment les trois insignes:

- «Foteux» pour la catégorie G
- «Dribbleur» pour la catégorie F
- «Artiste du ballon» pour la catégorie E

Après le passage des tâches avec succès, les enfants reçoivent leur carte de membre personnelle du football des enfants ASF et l'insigne respectif. Celui-ci peut être collé à la place prévue dans la page du livre „Laura et Simon“.

Les enfants de la classe d'âge la plus jeune passent le test des insignes dans la catégorie respective (G, F ou E) dans leur forme basique (insignes sans étoile). En deuxième année sous la forme pour joueurs avancés (insignes avec étoile).



Objectifs supérieurs

Nous voulons ancrer notre philosophie de formation dans les entraînements des clubs et soutenir les entraîneurs(e) pour que ceux-ci les appliquent dans leur programme annuel. Ainsi devrait-on pouvoir concrétiser notre vision RAR (Rire, Apprendre, Réaliser une performance à chaque entraînement ou dans chaque tournoi).

Dans les trois ans 50% des enfants enregistrés (catégories G à E) devraient, annuellement, obtenir l'insigne.

Pourquoi des insignes?

Avec les insignes nous voulons:

- Reconnaître symboliquement l'engagement des enfants pendant l'entraînement.
- Donner aux entraîneur(e)s une aide pour l'orientation du programme d'entraînement.
- Ancrer notre philosophie de jeu et de formation.

Les formes de jeux et d'exercices du „3fois3“ sont la mise en pratique de notre philosophie de jeu et de formation.

Les buts d'apprentissage à atteindre pour les catégories G, F et E sont définis, pour chaque année, en se basant sur le „3fois3“. Si, en fin d'année (saison) tous les buts d'apprentissage sont atteints et que les enfants montrent leurs compétences à travers les tâches demandées, ils obtiennent l'insigne.

En quoi consistent les tâches pour obtenir les insignes?

Les tâches pour l'obtention des insignes s'orientent selon le „3fois3“. Elles sont réparties dans les trois domaines „Apprendre à jouer au football“, „Faire l'expérience de la diversité“ et „Jouer au football“.

Trois tâches sont contenues dans le domaine „Apprendre à jouer au football“. Les tâches s'orientent selon les situations de jeu:

- Marquer des buts
- Préparer des buts seul
- Préparer des buts ensemble

Elles exigent la bilatéralité et des capacités techniques en jouant seul ou ensemble.

Dans le domaine „Faire l'expérience de la diversité“ les enfants peuvent montrer leurs progrès d'apprentissage individuels dans le parcours comportant diverses tâches de mouvements. Elles peuvent être, pendant l'année, exercées de manière séparée et/ou groupée, à la fin, dans le parcours.

Dans le domaine „Jouer au football“ les enfants organisent eux-mêmes un match sans arbitre et en respectant le fair-play. Les enfants jouent à différents postes et essaient de mettre en pratique les principes de jeu. Ce faisant le développement des compétences sociales, individuelles et de jeu des enfants est renforcé.

Annonce et réalisation:

Comment j'annonce mon équipe pour les insignes?

En tant qu'entraîneur(e)s par le login sur clubcorner.ch. Inscrire et annoncer tous les enfants.

Quels supports sont à disposition?

Pour ma planification de l'entraînement:

- Planification annuelle (montre le chemin pour les insignes et adaptable individuellement).
- Structure pour les formes de jeux et d'exercices du „3fois3“.
- Les buts d'apprentissage des trois catégories G, F et E en vue globale.

Pour la réalisation des insignes:

- Description de la réalisation des insignes du football des enfants.
- Description de chaque tâche par catégorie.

Comment je réalise les insignes?

Il y a trois variantes:

- Jour spécial consacré aux tests en fin de saison.
- Pendant l'entraînement: pour ce faire, besoin de deux entraînements consécutifs.
- Pendant la saison: durant toute l'année contrôle des „buts d'apprentissage en continu“.

Indication

Les différences entre les insignes sans étoile et les insignes avec étoile sont mises en évidence dans le cahier des tâches par un **marqueur rouge**.

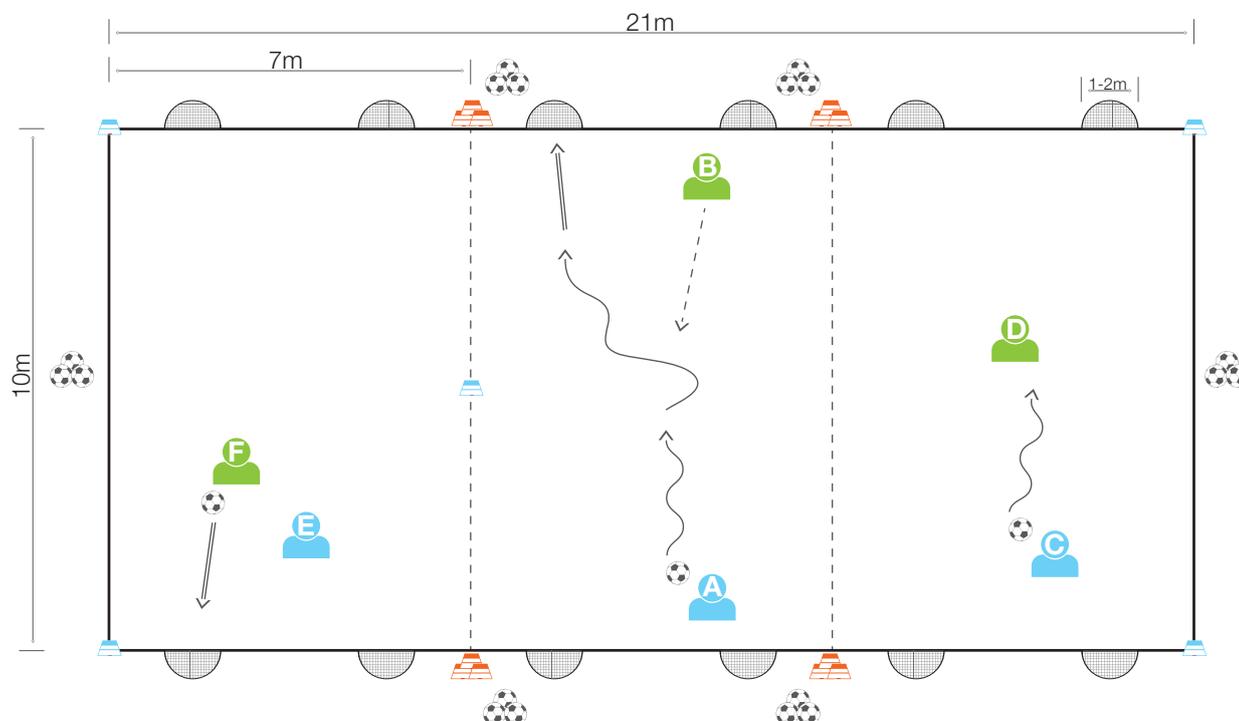
Situation de jeu 1: Marquer des buts

Marquer des buts

1 contre 1

Catégorie

F



Réalisation:

- Jeu 1 contre 1.
- 3 paires jouent en même temps côte à côte.
- Après 3 minutes changement d'adversaires.
- Le ballon ne peut pas être repoussé avec les mains.
- Sur le bord du terrain sont disposés d'autres ballons.
- Un enfant marque un but, il va chercher une assiette de marquage et la pose dans un de ses buts. Le jeu continue alors immédiatement.
- À chaque changement les joueurs prennent leurs assiettes de marquage.

Matériel:

- 12 buts (1-2m)
- 2 sets assiettes de marquage
- 6 chasubles (3 par couleur)
- Au moins 7 ballons

Dimensions:

Grandeur du terrain: **3 terrains de 7 x 10m**
1 contre 1 sur **deux buts (1-2m)**

Critère d'observation:

1. Après 3 jeux, chaque enfant, a-t-il marqué au moins 3 buts ?

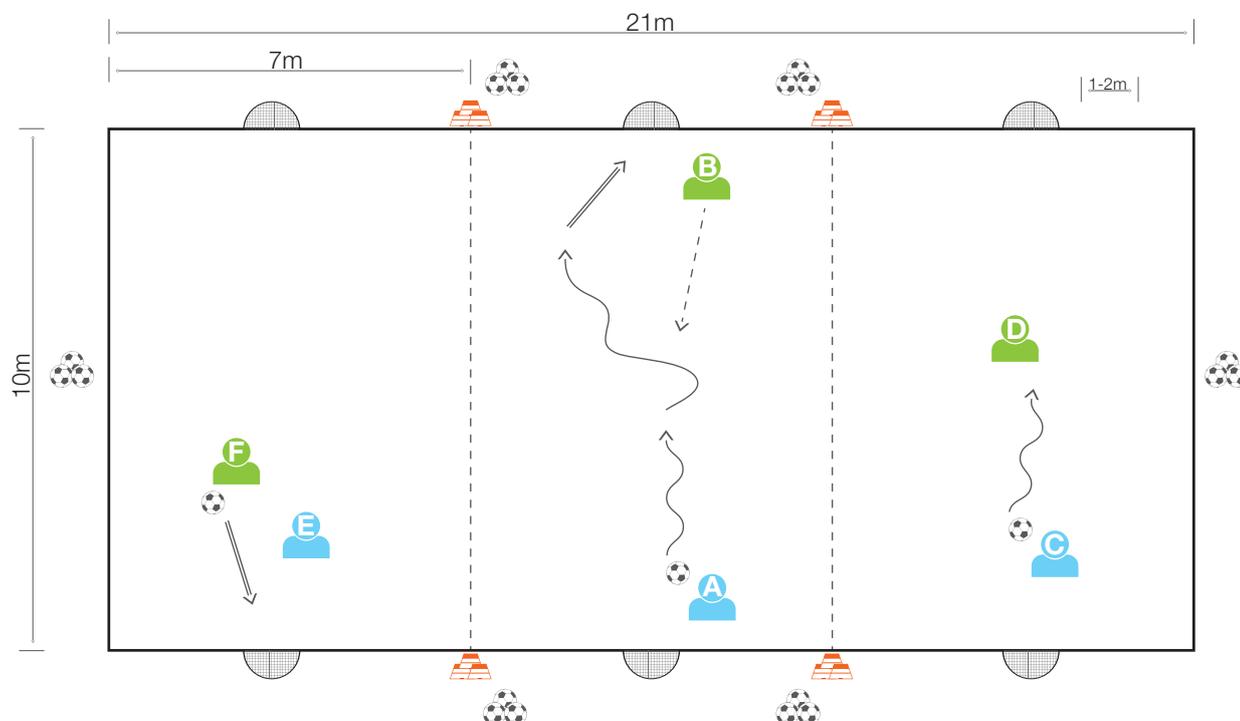
Buts d'apprentissage atteints, si:

- Critère d'observation rempli.

Marquer des buts **1 contre 1** Catégorie **F**



	Nom	Critères d'observation			Nombre de buts après 3 tours	Atteint	Date
		1er tour	2ème tour	3ème tour			
		Nombre de buts	Nombre de buts	Nombre de buts			
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							



Réalisation:

- Jeu 1 contre 1.
- 3 paires jouent en même temps côte à côte.
- Après 3 minutes changement d'adversaires.
- Le ballon ne peut pas être repoussé avec les mains.
- Sur le bord du terrain sont disposés d'autres ballons .
- Un enfant marque un but, il va chercher une assiette de marquage et la pose dans un de ses buts. Le jeu continue alors immédiatement.
- À chaque changement les joueurs prennent leurs assiettes de marquage.

Matériel:

- 6 buts (1-2m)
- 2 sets assiettes de marquage
- 6 chasubles (3 par couleur)
- Au moins 7 ballons

Dimensions:

Grandeur du terrain: **3 terrains de 7 x 10m**
 1 contre 1 sur **1-2m**

Critère d'observation:

1. Après 3 jeux, chaque enfant, a-t-il marqué au moins 3 buts ?

Buts d'apprentissage atteints, si:

- Critère d'observation rempli.

Marquer des buts **1 contre 1** Catégorie **F**



	Nom	Critères d'observation			Nombre de buts après 3 tours	Atteint	Date
		1er tour	2ème tour	3ème tour			
		Nombre de buts	Nombre de buts	Nombre de buts			
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							



	Nom		Critères d'observation						4 des 6 critères remplis?	Date
			Conduire le ballon	Protéger le ballon		Marquer un but				
			Ne pas toucher les cônes de marquage	Pied extérieur et intérieur	Ne pas toucher les cônes de marquage	Mettre le ballon avec le pied extérieur	Tir au but avec le pied extérieur et au ras du sol	Marquer un but		
			1	2	3	4	5	6		
1	gauche									
	droit									
2	gauche									
	droit									
3	gauche									
	droit									
4	gauche									
	droit									
5	gauche									
	droit									
6	gauche									
	droit									
7	gauche									
	droit									
8	gauche									
	droit									
9	gauche									
	droit									
10	gauche									
	droit									
11	gauche									
	droit									
12	gauche									
	droit									
13	gauche									
	droit									
14	gauche									
	droit									
15	gauche									
	droit									
16	gauche									
	droit									



	Nom	Critères d'observation						5 des 6 critères remplis?	Date
		Conduire le ballon	Protéger le ballon		Marquer un but				
		Ne pas toucher les cônes de marquage	Pied extérieur et intérieur	Ne pas toucher les cônes de marquage	Mettre le ballon avec le pied extérieur	Tir au but avec le pied extérieur et en l'air	Marquer un but		
		1	2	3	4	5	6		
1	gauche								
	droit								
2	gauche								
	droit								
3	gauche								
	droit								
4	gauche								
	droit								
5	gauche								
	droit								
6	gauche								
	droit								
7	gauche								
	droit								
8	gauche								
	droit								
9	gauche								
	droit								
10	gauche								
	droit								
11	gauche								
	droit								
12	gauche								
	droit								
13	gauche								
	droit								
14	gauche								
	droit								
15	gauche								
	droit								
16	gauche								
	droit								

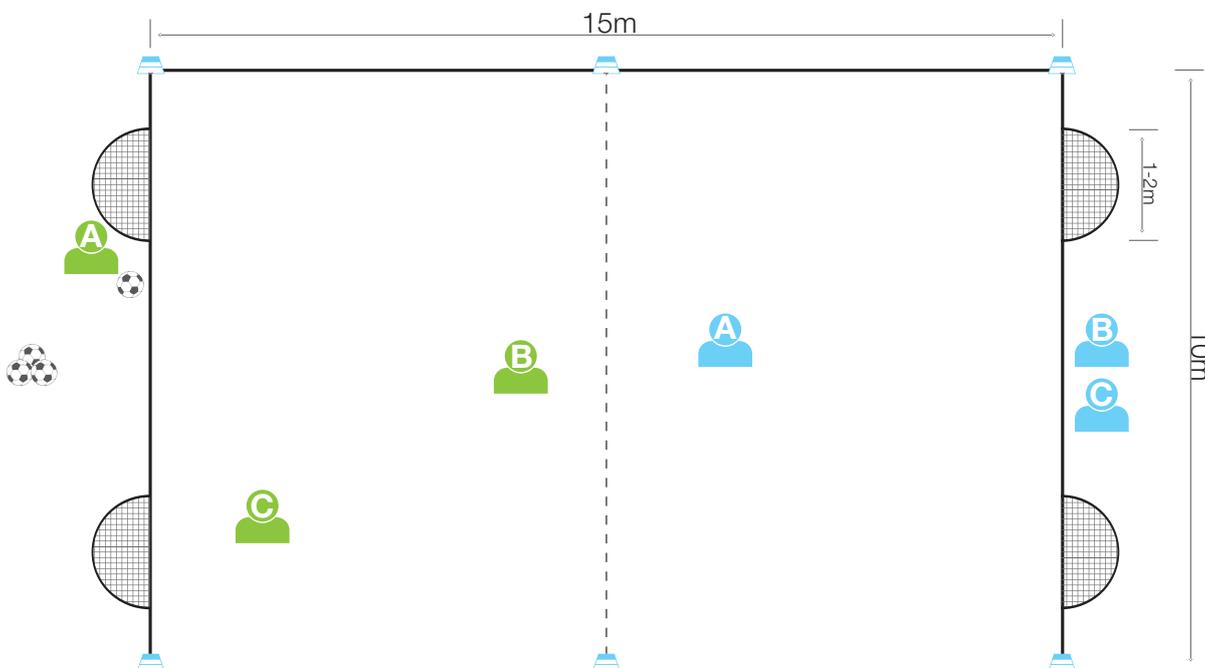
Situation de jeu 2b: Préparer des buts ensemble

Préparer des buts ensemble

Attaquer en supériorité numérique (3 contre 1)

Catégorie

F



Réalisation:

- 3 enfants lancent une attaque sur deux buts.
- L'attaquant A part de la ligne de fond, les joueurs B et C se tiennent prêts dans leur propre demi-terrain.
- Ils essaient d'éliminer le défenseur et de marquer un but.
- Le tir au but est permis à partir de la ligne médiane.
- Le défenseur A peut attaquer, de son propre demi-terrain, dès le premier contact avec le ballon.
- Il y a 3 essais d'attaque sur chaque position (= 9 au total par équipe).
- Après 3 essais changer aussi la position des défenseurs.
- Un essai est considéré comme terminé si les attaquants marquent un but, le ballon roule à l'extérieur ou les défenseurs marquent un but.
- Après cette phase (9 essais) changer les rôles des attaquants et des défenseurs.

Matériel:

- 4 buts (1-2m)
- 6 assiettes de marquage
- 6 chasubles (3 par couleur)
- Au moins 3 ballons

Dimensions:

Grandeur du terrain : 15 x 10m

Grandeur du but: 1-2m

Critères d'observation:

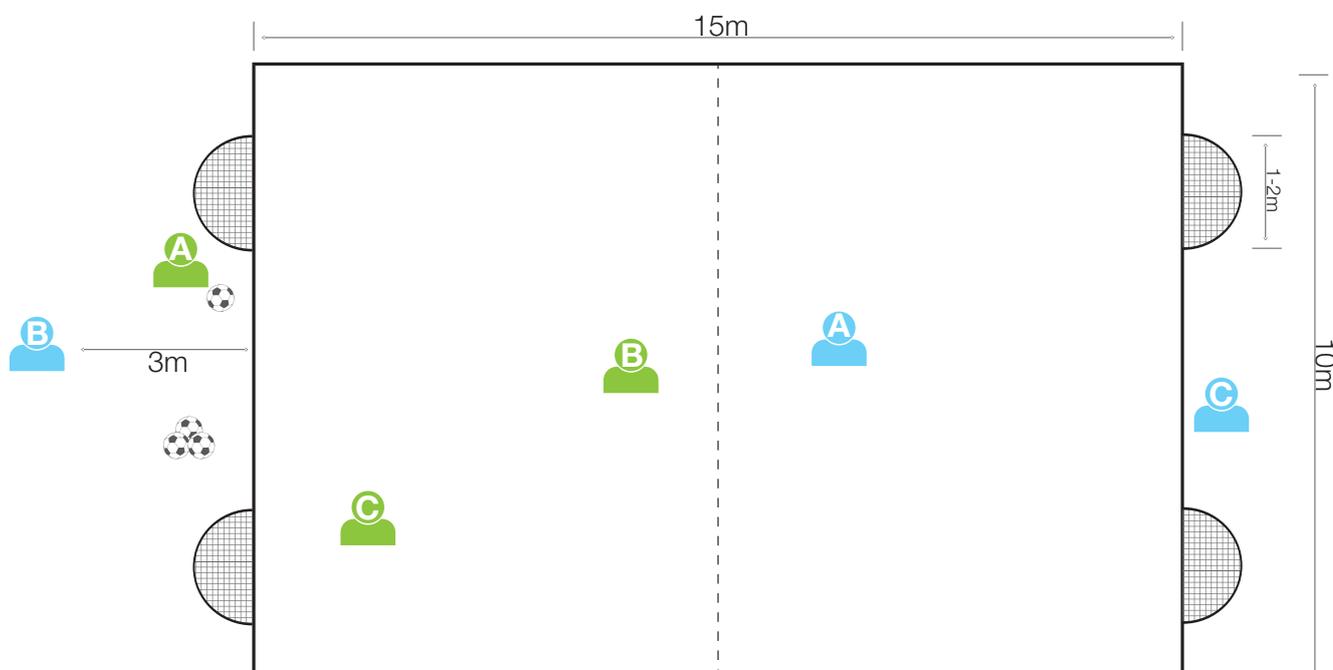
1. Chaque attaquant doit toucher le ballon.
2. L'équipe attaquante marque le but.

Buts d'apprentissage atteints, si:

- Au moins 5 essais corrects réussis.
(essai correct = les 2 critères d'observation remplis)



Équipe	Nom	Critères d'observation									5 des 9 essai réussis?	Date
		L'enfant A part de la ligne de fond			L'enfant B part de la ligne de fond			L'enfant C part de la ligne de fond				
		1. essai	2. essai	3. essai	4. essai	5. essai	6. essai	7. essai	8. essai	9. essai		
1												
2												
3												
4												
5												
6												



Réalisation:

- 3 enfants lancent une attaque sur deux buts.
- L'attaquant A part de la ligne de fond, les joueurs B et C se tiennent prêts dans leur propre demi-terrain.
- Ils essaient d'éliminer le défenseur et de marquer un but.
- Le tir au but est permis à partir de la ligne médiane.
- Le défenseur A peut attaquer, dès le premier contact avec le ballon.
- **Le défenseur B part, en même temps, à 3 m derrière la ligne de fond des adversaires.**
- Il y a 3 essais d'attaque sur chaque position (= 9 au total par équipe).
- Après 3 essais changer aussi la position des défenseurs.
- Un essai est considéré comme terminé si les attaquants marquent un but, le ballon roule à l'extérieur ou les défenseurs marquent un but.
- Après cette phase (9 essais) changer les rôles des attaquants et des défenseurs.

Matériel:

- 4 buts (1-2m)
- 6 assiettes de marquage
- 6 chasubles (3 par couleur)
- Au moins 3 ballons

Dimensions:

Grandeur du terrain : **15 x 10m**
Grandeur du but: **1-2m**

Critères d'observation:

1. Chaque attaquant doit toucher le ballon.
2. L'équipe attaquante marque le but.

Buts d'apprentissage atteints, si:

- Au moins 5 essais corrects réussis.
(essai correct = les 2 critères d'observation remplis)

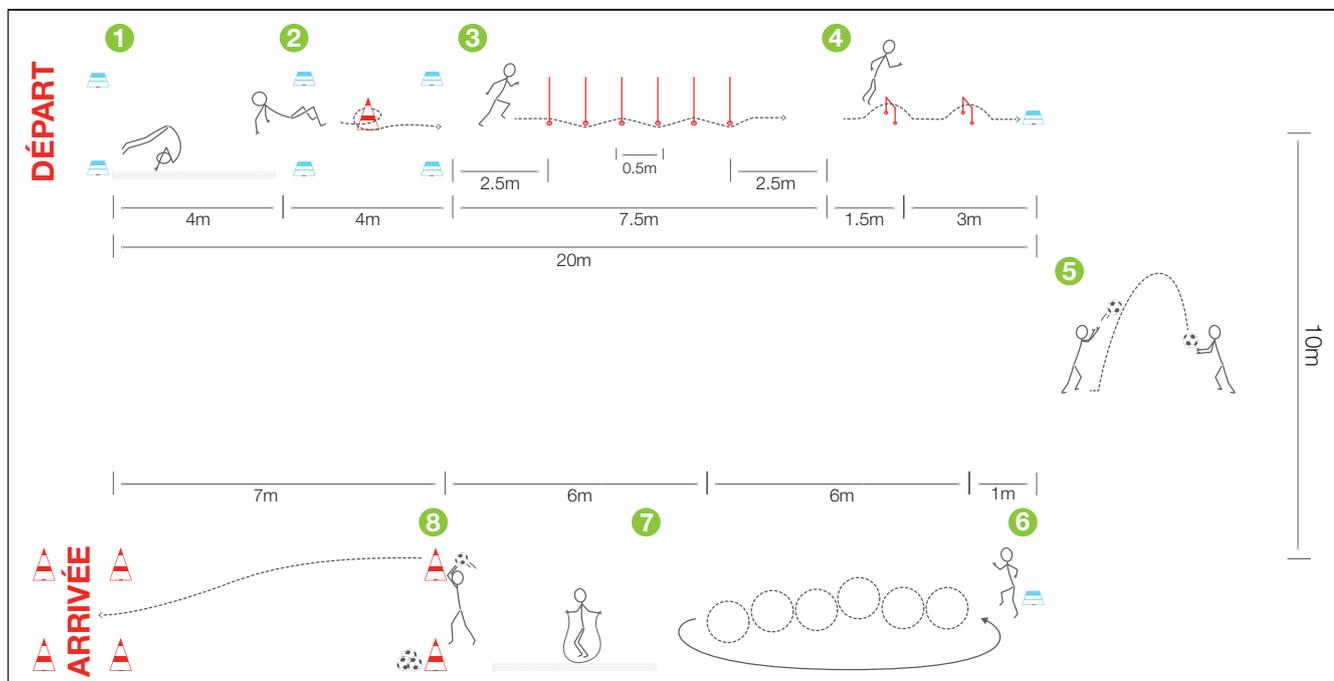


Équipe	Nom	Critères d'observation									5 des 9 essai réussis?	Date
		L'enfant A part de la ligne de fond			L'enfant B part de la ligne de fond			L'enfant C part de la ligne de fond				
		1. essai	2. essai	3. essai	4. essai	5. essai	6. essai	7. essai	8. essai	9. essai		
1												
2												
3												
4												
5												
6												

Parcours

Catégorie

F



Réalisation:

- Les tâches du parcours d'obstacles (1-8) sont exécutées tour à tour sans interruption.

Matériel:

- 7 cônes
- 8 assiettes de marquage
- 6 piquets de slalom
- 2 obstacles
- 6 ballons
- 6 cerceaux
- 1 corde à sauter

Critères d'observation:

1. **Roulade en avant:** s'appuyer sur les deux mains, roulade et se lever sans s'aider des mains.
2. **Force:** parcourir la distance en appui sur les deux mains et les deux pieds (ventre vers le haut, les fesses ne touchent jamais le sol).

3. **Slalom:** slalom sans toucher les piquets. (6 piquets, 50cm).
4. **Parcours d'obstacles:** franchir, à pieds joints, les 2 obstacles (hauteur 20-30cm) sans les toucher.
5. **Magie du ballon:** jeter le ballon en l'air 2x, avec les mains. Avec les deux mains toucher le sol, rattraper le ballon avant qu'il ne touche le sol.
6. **Cerceaux:** sauter sur un pied à travers 6 cerceaux sans les toucher. Une longueur avec le pied gauche, une longueur avec le pied droit.
7. **Corde à sauter:** sauter 10x les pieds joints sans fautes.
8. **Passes précises:** remise en jeu avec les deux mains, d'une distance de 7m, dans une zone de 2x2m. 2 réussites, max. 5 essais.

Buts d'apprentissage atteints, si:

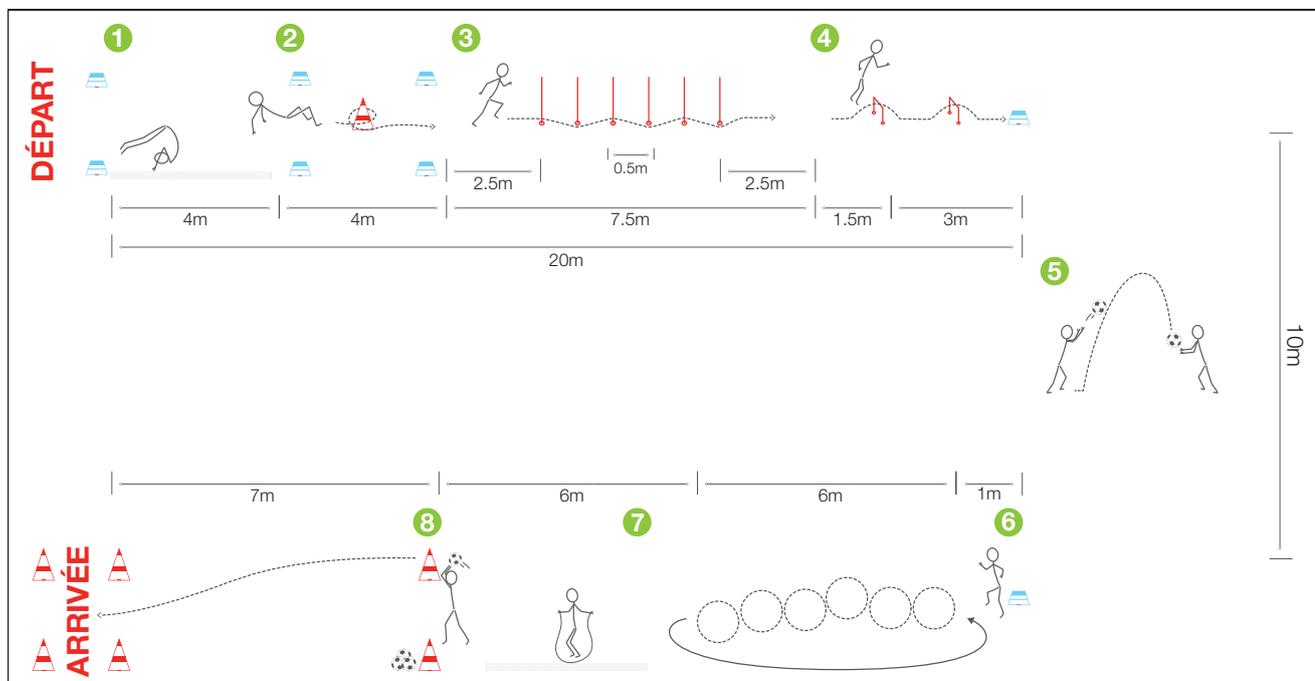
- 6 des 8 critères d'observation remplis.
- Parcours effectué sans limite de temps.
- Max. 3 essais par poste.

Parcours

Catégorie
F



	Nom	Critères d'observation								Temps	Atteint	Date
		1	2	3	4	5	6	7	8			
		Roulade en avant	Force	Slalom	Obstacles	Magie du ballon	Sauter sur un pied	Corde à sauter	Passes précises			
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												



Réalisation:

- Les tâches du parcours d'obstacles (1-8) sont exécutées tour à tour sans interruption.

Matériel:

- 7 cônes
- 8 assiettes de marquage
- 6 piquets de slalom
- 2 obstacles
- 6 ballons
- 6 cerceaux
- 1 corde à sauter

Critères d'observation:

- 1. Roulade en avant:** s'appuyer sur les deux mains, roulade et se lever sans s'aider des mains.
- 2. Force:** parcourir la distance en appui sur les deux mains et les deux pieds (ventre vers le haut, les fesses ne touchent jamais le sol).

- 3. Slalom:** slalom sans toucher les piquets. (6 piquets, 50cm).
- 4. Parcours d'obstacles:** franchir, à pieds joints, les 2 obstacles (hauteur 20-30cm) sans les toucher.
- 5. Magie du ballon:** jeter le ballon en l'air 2x, avec les mains. Avec les deux mains toucher le sol, rattraper le ballon avant qu'il ne touche le sol.
- 6. Cerceaux:** sauter sur un pied à travers 6 cerceaux sans les toucher. Une longueur avec le pied gauche, une longueur avec le pied droit.
- 7. Corde à sauter:** sauter 10x les pieds joints sans fautes.
- 8. Passes précises:** remise en jeu avec les deux mains, d'une distance de 7m, dans une zone de 2x2m. 2 réussites, max. 5 essais.

Buts d'apprentissage atteints, si:

- 7 des 8 critères d'observation remplis.
- Parcours effectué en 2 minutes.
- 1 essai par poste.

Parcours

Catégorie
F



	Nom	Critères d'observation								Temps	Atteint	Date
		1	2	3	4	5	6	7	8			
		Roulade en avant	Force	Slalom	Obstacles	Magie du ballon	Sauter sur un pied	Corde à sauter	Passes précises			
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												

5 contre 5

Catégorie

F



Réalisation:

- Match sans arbitre.
- Durée: 20-25min
- Avant, pendant et après le jeu résoudre les tâches de l'équipe par eux-mêmes.
- L'entraîneur(e) donne toutes le 4min un signal pour changer les positions (6x4min=24min).
- Les tâches doivent être accomplies sans soutien de l'entraîneur(e).

Matériel:

- 12 chasubles (6 par couleur)
- 1 set assiettes de marquage
- 10 ballons
- 2 buts (5m)

Préparation du terrain:

- 2 buts (5m) déjà mis en place; distance: 30m
- Dépôt de matériel: 2x6 chasubles, 1 set assiettes de marquage, 10 ballons

Instructions aux enfants:

Résoudre les tâches suivantes par eux-mêmes:

- Marquer le terrain et répartir des ballons autour du terrain (3 par ligne latérale et 2 dans chaque but).
- Former des équipes équilibrées.
- Faire la formation, donner les positions et commencer le jeu librement.
- Pendant 24 minutes jouer librement et avec fair-play.
- Au signal rotation de la position des joueurs (gardien inclus).
- Après le coup de sifflet final serrer la main de ses coéquipiers et de ses adversaires.

Critères d'observation:

Avant le jeu: (en 5min)

1. Marquer le terrain eux-mêmes et répartir des ballons autour du terrain (3 par ligne latérale, 2 dans chaque but).
2. Former des équipes équilibrées eux-mêmes.
3. Faire la formation et donner les positions.
4. Commencer le jeu librement.

Pendant le jeu:

5. Le gardien est actif.
6. Au signal les joueurs changent de position librement.
7. Tous les enfants jouent avec fair-play.

Après le jeu:

8. Se serrer la main.

Buts d'apprentissage atteints, si:

- 6 des 8 critères d'observation remplis.

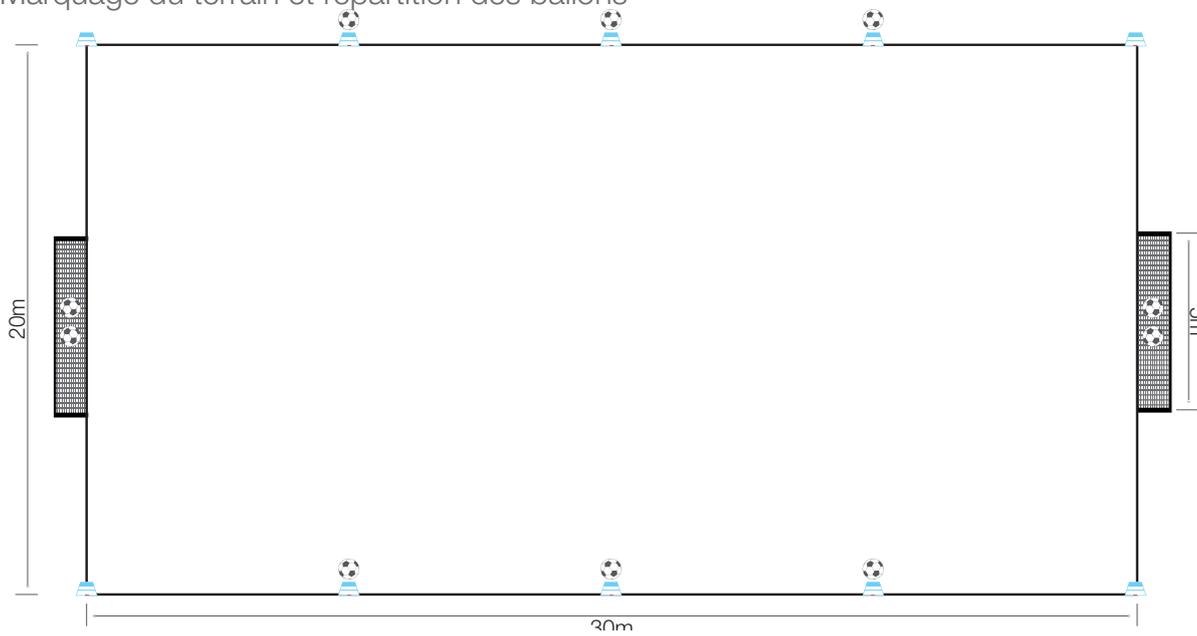
5 contre 5 Catégorie **F**



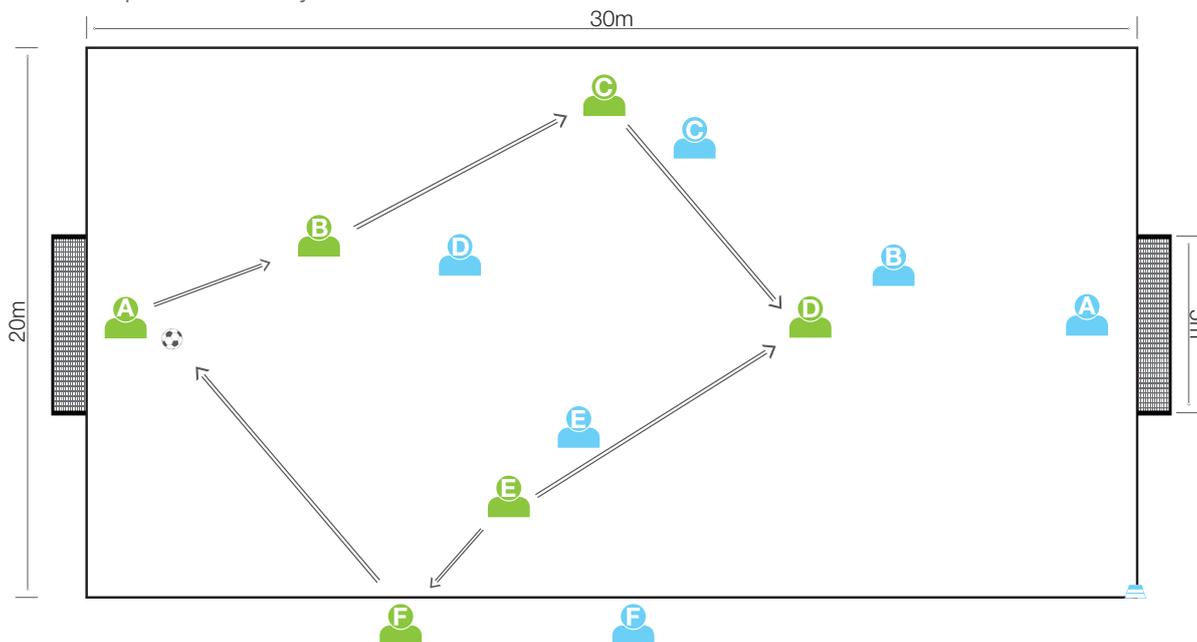
Situation initiale du terrain



Marquage du terrain et répartition des ballons



Rotation position des joueurs



5 contre 5

Catégorie
F



Équipes	Critères d'observation								Atteint	Date
	Avant le jeu				Pendant le jeu			Après le jeu		
	1	2	3	4	5	6	7	8		
	Marquer le terrain et répartition des ballons	Former les équipes	Formation	Début du jeu	Gardien actif	Rotation : position des joueurs (gardien inclis)	Fair-play	Poignée de main		
Équipe 1										
Équipe 2										
Équipe 3										
Équipe 4										

Équipe 1

Équipe 2

Équipe 3

Équipe 4

5 contre 5

Catégorie

F



Réalisation:

- Match sans arbitre.
- Durée: 20-25min
- Avant, pendant et après le jeu résoudre les tâches de l'équipe par eux-mêmes.
- L'entraîneur(e) donne toutes le 4min un signal pour changer les positions (6x4min=24min).
- Les tâches doivent être accomplies sans soutien de l'entraîneur(e).

Matériel:

- 12 chasubles (6 par couleur)
- 1 set assiettes de marquage
- 10 ballons
- 2 buts (5m)

Préparation du terrain:

- 2 buts (5m) déjà mis en place; distance: 30m
- Dépôt de matériel: 2x6 chasubles, 1 set assiettes de marquage, 10 ballons

Instructions aux enfants:

Résoudre les tâches suivantes par eux-mêmes:

- Marquer le terrain et répartir des ballons autour du terrain (3 par ligne latérale et 2 dans chaque but).
- Former des équipes équilibrées.
- Faire la formation, donner les positions et commencer le jeu librement.
- Pendant 24 minutes jouer librement et avec fair-play.
- Au signal rotation de la position des joueurs (gardien inclus).
- Après le coup de sifflet final serrer la main de ses coéquipiers et de ses adversaires.

Critères d'observation:

Avant le jeu: (en 5min)

1. Marquer le terrain eux-mêmes et répartir des ballons autour du terrain (3 par ligne latérale, 2 dans chaque but).
2. Former des équipes équilibrées eux-mêmes.
3. Faire la formation et donner les positions.
4. Commencer le jeu librement.

Pendant le jeu:

5. Le gardien est actif.
6. Au signal les joueurs changent de position librement.
7. Tous les enfants jouent avec fair-play.

Après le jeu:

8. Se serrer la main.

Buts d'apprentissage atteints, si:

- **3 (tous) critères d'observation remplis.**

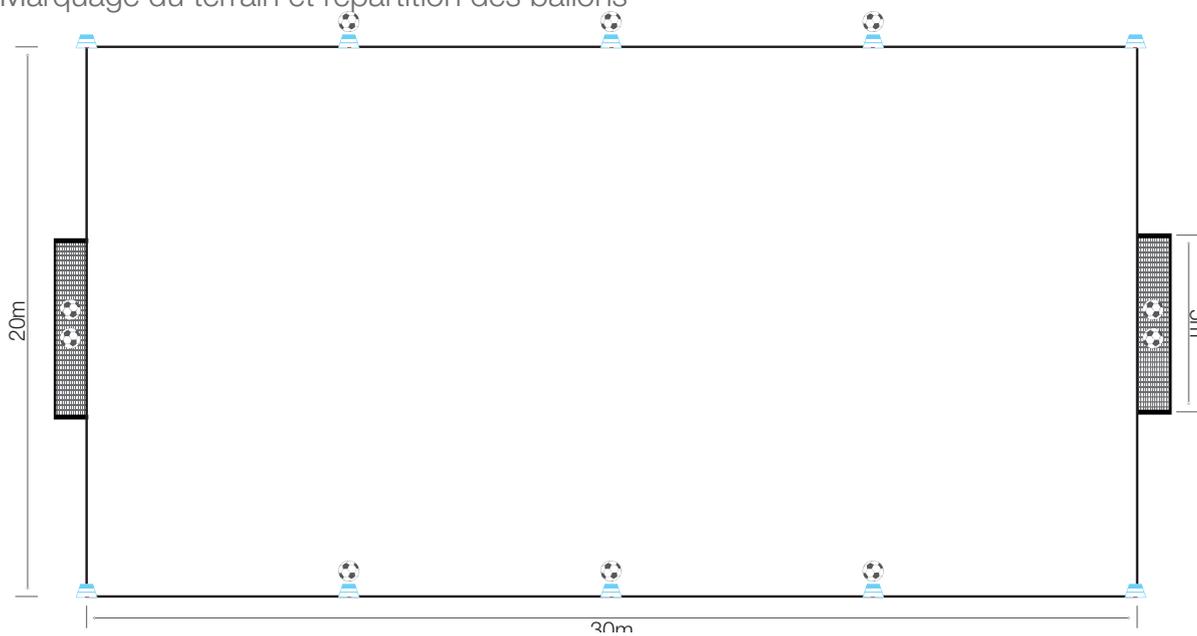
5 contre 5 Catégorie **F**



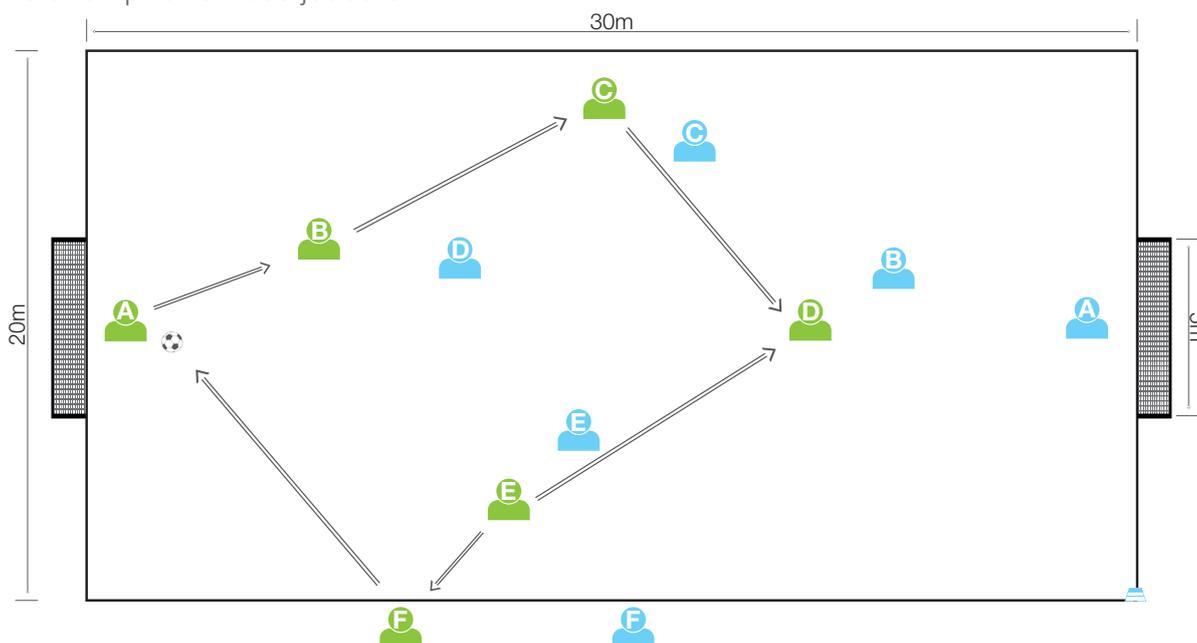
Situation initiale du terrain



Marquage du terrain et répartition des ballons



Rotation position des joueurs



5 contre 5

Catégorie
F



Équipes	Critères d'observation								Atteint	Date
	Avant le jeu				Pendant le jeu			Après le jeu		
	1	2	3	4	5	6	7	8		
	Marquer le terrain et répartition des ballons	Former les équipes	Formation	Début du jeu	Gardien actif	Rotation : position des joueurs (gardien inclis)	Fair-play	Poignée de main		
Équipe 1										
Équipe 2										
Équipe 3										
Équipe 4										

Équipe 1

Équipe 2

Équipe 3

Équipe 4
