

Table des matières

INTRODUCTION	2
CONSEILS PRATIQUES	3
OBJECTIFS RECHERCHÉS	4
TYPE D'UN ACTIVITÉ DE MICRO-SOCCER	5
BLOCAGE DU BALLON	6
CONDUITE DU BALLON	9
CONTRÔLE DU BALLON	10
DRIBBLE	11
FRAPPE DU BALLON DE L'INTÉRIEUR DU PIED	12
FRAPPE DU BALLON DU COU-DE-PIED - U7	14
PROTECTION DU BALLON – U7	15
ACTIVITÉS	16
ANNEXE-1 – PLAN DE DÉVELOPPEMENT	58
ANNEXE-2 – PREMIÈRE RENCONTRE AVEC LES PARENTS	60



Introduction

Ce document est surtout destiné aux éducateurs, parents, animateurs et moniteurs qui œuvrent avec les enfants de 5 à 7 ans. Le jeu des enfants trouve ses origines dans le soccer de rue lequel mettait l'accent en particulier sur l'amour du jeu plutôt que sur les coupes et les médailles. Les techniques de base et les "trucs" avaient plus de signification que les stratégies et les tactiques. Dans les faits et la rue l'aventure et le plaisir prenaient le dessus sur les résultats. C'est à partir de cette réalité perdue que doit se développer la philosophie reliée au soccer des enfants. Les enfants doivent retrouver le plaisir de jouer.

On sait maintenant que "l'enfant n'est pas un adulte en miniature" et qu'il doit s'épanouir dans un environnement qui lui est propre. Cela signifie un terrain, un ballon, des buts plus petits et bien sûr moins de joueurs. Ce sont donc les besoins de l'enfant qu'il faut combler. Ce dernier participe au soccer avant tout pour s'amuser en jouant. La victoire n'est pas une fin en soi, c'est le développement de l'enfant qui est important. Il faut réduire le stress de la compétition, et laisser l'enfant s'exprimer. Gagner et perdre feront partie de leur vocabulaire mais nous devons leur enseigner à devenir de bons vainqueurs et de bons perdants. Les comportements liés aux concepts de la victoire et de la défaite viennent d'influences sociales et culturelles. La pratique sportive nous donne l'opportunité d'enseigner et de faire comprendre aux jeunes les principes de l'esprit sportif.

Depuis toujours les enfants ont trouvé le moyen de jouer entre eux. Dans la rue, dans les cours d'écoles, des rencontres improvisées sans arbitres ni entraîneurs s'organisent. Les règles sont différentes, on refait les équipes si on est trop fort, mais tout le monde joue. Il faut par tous les moyens tenter de recréer cet environnement propice à l'épanouissement naturel des qualités des joueurs.

Redevenons-nous aussi des enfants pour mieux les comprendre.

Le jeu sera donc l'élément moteur que le responsable de groupe devra utiliser pour motiver ses jeunes, mais aussi pour les faire progresser. Le tout afin que l'éducateur puisse bâtir lui-même l'activité en fonction des jeunes et du matériel dans un environnement approprié. En gardant toujours en tête les besoins des enfants, les éducateurs (les responsables de groupe) doivent respecter les caractéristiques de chaque groupe d'âge et les objectifs qui s'y rattachent. Dans cette période (**5-7 ans**), l'orientation principale recherchée est le plaisir de jouer.

J'espère que ce document vous aidera à transmettre aux jeunes votre amour pour le soccer, grâce à votre travail et à votre passion.

Auteur

CONSEILS PRATIQUES

1. Soyez sensibles à la sécurité, donc préparer bien le terrain avant chaque activité.
2. Préparer correctement tout le matériel nécessaire pour l'activité, assurez-vous que les jeux soient prêts.
3. Soyez un exemple positif. Les enfants ont besoin de modèles et non de critiques.
4. Saluer les jeunes avant et après chaque activité.
5. Respecter l'horaire, rester avec les derniers jusqu'à l'arrivée de leurs parents.
6. L'assistant doit s'impliquer au même titre que le responsable.
7. Développer une bonne ambiance dans le groupe – amusez-vous ! Sensibiliser les jeunes à la discipline et au fair-play.
8. Parlez de façon claire et précise. Trop d'informations ne feront que confondre les enfants.
9. Adaptez les règles des jeux en fonction du niveau de progression des jeunes.
10. Impliquez les parents lors des activités.
11. Plus les enfants sont jeunes plus leur faculté d'attention est limitée. Il faut donc prévoir des changements fréquents des conditions ou des jeux.
12. Si les enfants ne semblent pas s'amuser, arrêtez et passez à un autre jeu.
13. Éviter les jeux avec une chaîne d'attente trop longue, éliminer les temps morts.
14. N'entrer pas dans les détails techniques.
15. Laissez-les jouer, même s'ils se trouvent tous autour du ballon. La fameuse "grappe" dérange les adultes, mais ça ne dérange aucunement les enfants.

LAISSONS-LES TOUT SIMPLEMENT JOUER!!!

OBJECTIFS RECHERCHÉS

Objectifs recherchés 5 – 6 ans			
Jeux de poursuites; Relais; Petits matchs			
Technique	Partie 1 4 semaines	Partie 2 4 semaines	Partie 3 2 semaines
<ul style="list-style-type: none"> • Blocage du ballon – de la semelle et de l'intérieur du pied • Conduite du ballon • Dribble • Frappe du ballon 	<ul style="list-style-type: none"> • Blocage du ballon – de la semelle et de l'intérieur du pied • Conduite du ballon – changements des directions 	<ul style="list-style-type: none"> • Frappe du ballon – varié la force des frappes 	<ul style="list-style-type: none"> • Dribble – avec des obstacles petits et immobiles
Physique			
<ul style="list-style-type: none"> • Coordination • Motricité • Vitesse – pure et gestuelle 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordination • Motricité • Vitesse gestuelle 	<ul style="list-style-type: none"> • Vitesse - pure 	

Objectifs recherchés 7 ans			
Jeux de poursuites; Relais; Petits matchs			
Technique	Partie 1 4 semaines	Partie 2 4 semaines	Partie 3 2 semaines
<ul style="list-style-type: none"> • Blocage du ballon – de la semelle et de l'intérieur du pied • Conduite du ballon • Contrôle du ballon • Dribble • Frappe du ballon de l'intérieur et du cou-de-pied • Protection du ballon 	<ul style="list-style-type: none"> • Blocage du ballon – de la semelle et de l'intérieur du pied • Conduite du ballon • Frappe du ballon de l'intérieur du pied - passe 	<ul style="list-style-type: none"> • Contrôle du ballon • Frappe du ballon du cou-de-pied – tir au but 	<ul style="list-style-type: none"> • Dribble – avec des obstacles immobiles mais plus grands • Protection du ballon
Physique			
<ul style="list-style-type: none"> • Coordination • Motricité • Vitesse – pure et gestuelle • Maîtrise des appuis - équilibre • Sauts 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordination • Motricité • Maîtrise des appuis – équilibre • Vitesse - gestuelle 	<ul style="list-style-type: none"> • Vitesse - pure • Sauts 	

TUPE D'UN ACTIVITÉ DE MICRO-SOCCER

5 – 6 ans

Date	Durée	Description	Consignes
Activité no ____ ____ jour ____ mois ____ année	10 min	Échauffement : en forme de jeux	Mouvement permanent / présence de ballons / concentration
	5 à 10 min	Exercice 1 : en forme de jeux	Participation active de tout le monde
	5 à 10 min	Exercice 2 : en forme de coordination	Explication et démonstration / corrections individuelles
	25 à 30 min	Mini match : 4X4, jeu libre	Aider à la participation
	5 min	Retour au calme : des étirements, ramasser le matériel	En calme

7 ans

Date	Durée	Description	Consignes
Activité no ____ ____ jour ____ mois ____ année	10 min	Échauffement : en forme de coordination	Mouvement permanent / présence des ballons / concentration
	5 à 10 min	Exercice 1 : en forme de jeux	Participation active de tout le monde
	5 à 10 min	Exercice 2 : en forme éducative	Explication et démonstration / corrections individuelles
	25 à 30 min	Mini match : 5X5, jeu libre	Aider à la participation
	5 min	Retour au calme : des étirements, ramasser le matériel	En calme

BLOPAGE DU BALLON

Analyse du geste

Le but principal de blocage c'est d'immobiliser le ballon pour pouvoir lui déplacer dans une autre direction par la suite. Pour bloquer le ballon avec la semelle il faut tout simplement poser le pied sur le ballon sans de transmettre le poids sur lui. Pour réussir le même geste avec l'intérieur du pied il est suffisant de mettre le pied dans la trajectoire du ballon en pivotant sur le pied d'appuis.

Les jeux

#1 Relais en cercle

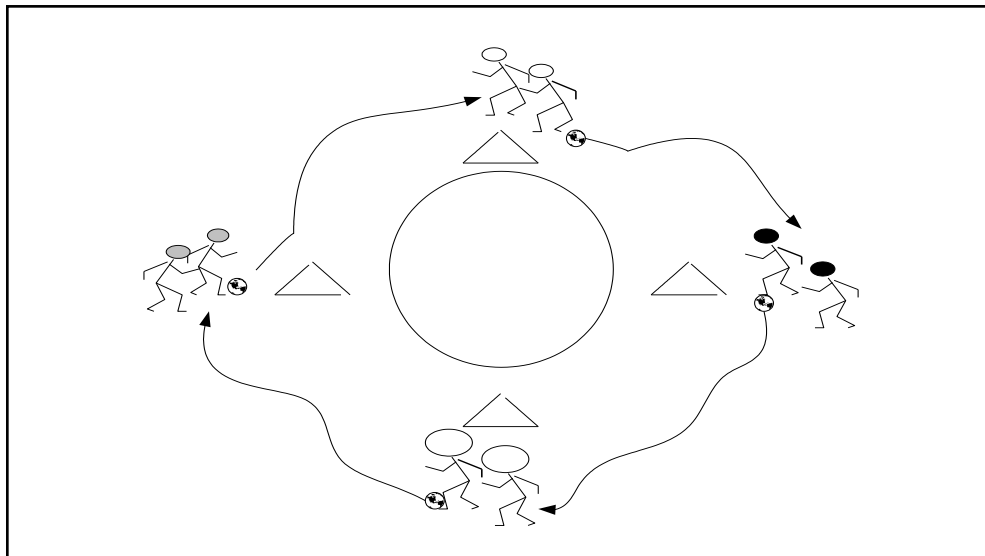
- Cercle de 10m de rayon, 4 cônes,
- 4 équipes de 2 joueurs ou plus, 1 ballon par équipe.

Les joueurs sont assis au tour du cercle de manière à former 4 équipes identifiées par 4 cônes. Au signal le premier de chaque équipe doit faire un tour du cercle et revenir à sa place en conduisant le ballon le plus vite possible. Lorsqu'il revient à sa place, il doit le bloquer avec la semelle pour son coéquipier, qui continue le jeu. La première équipe terminée marque 3 points, la seconde 2 points. Débuter avec le ballon dans les mains puis progresser aux pieds.

Objectifs : Conduite et blocage du ballon.

Variantes : Le joueur qui revient à sa place doit contourner tout son équipe avant de bloquer le ballon.

Les joueurs en mouvement doivent changer la direction lorsque l'éducateur donne un signal. Il peut y avoir plusieurs signaux donc plusieurs changements de direction avant qu'ils puissent revenir à leurs places.



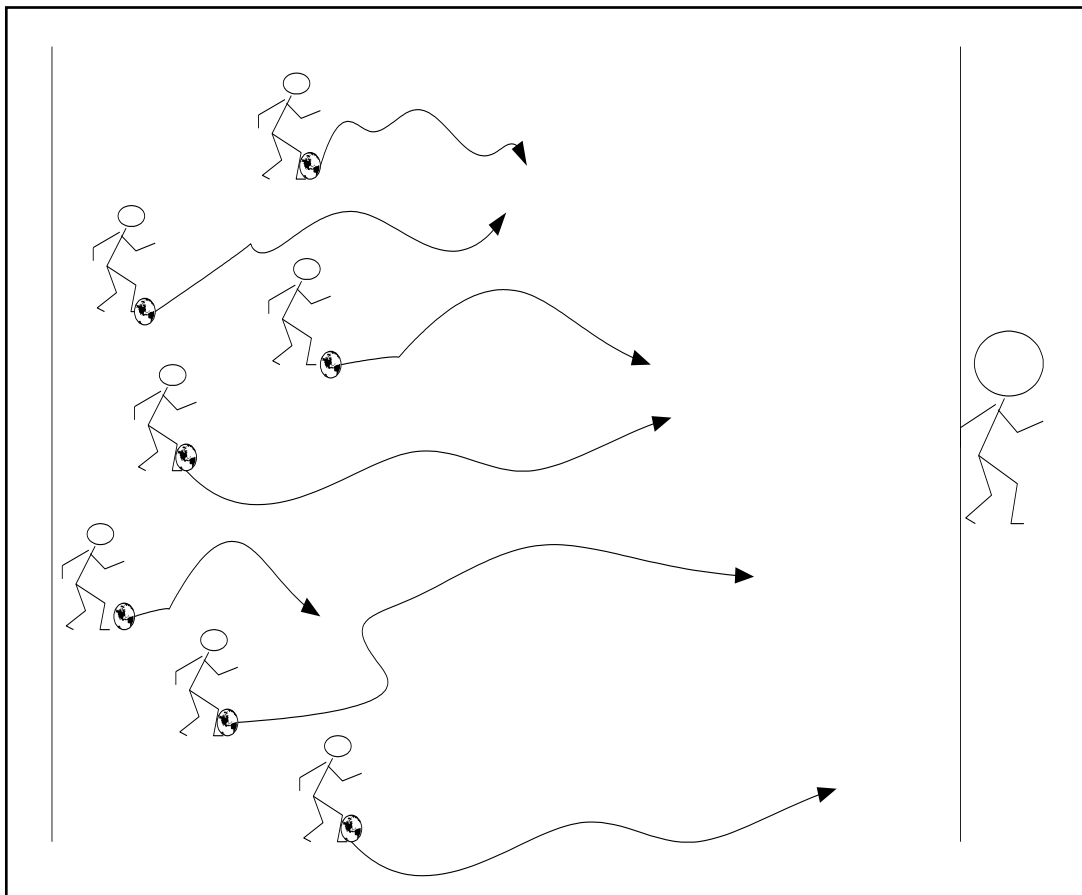
#2 1, 2, 3 - STOP

- Un carré de 20 x 20 mètres, 4 cônes,
- Tous les joueurs, un ballon par joueur.

Un parent est placé dos aux joueurs, il compte fort 1, 2, 3... Stop et se retourne. Tous les joueurs qui sont en mouvement à ce moment là doivent revenir sur la ligne de départ. Les joueurs qui ne veulent pas être pris doivent bloquer leurs ballons avec la semelle avant que la personne qui compte ne se retourne. Le gagnant c'est le joueur qui franchira le premier la ligne d'arrivée.

Objectifs : Conduite et blocage du ballon.

Variantes : Blocage avec le pied droit puis le pied gauche.
Blocage avec la semelle puis avec l'intérieur du pied.



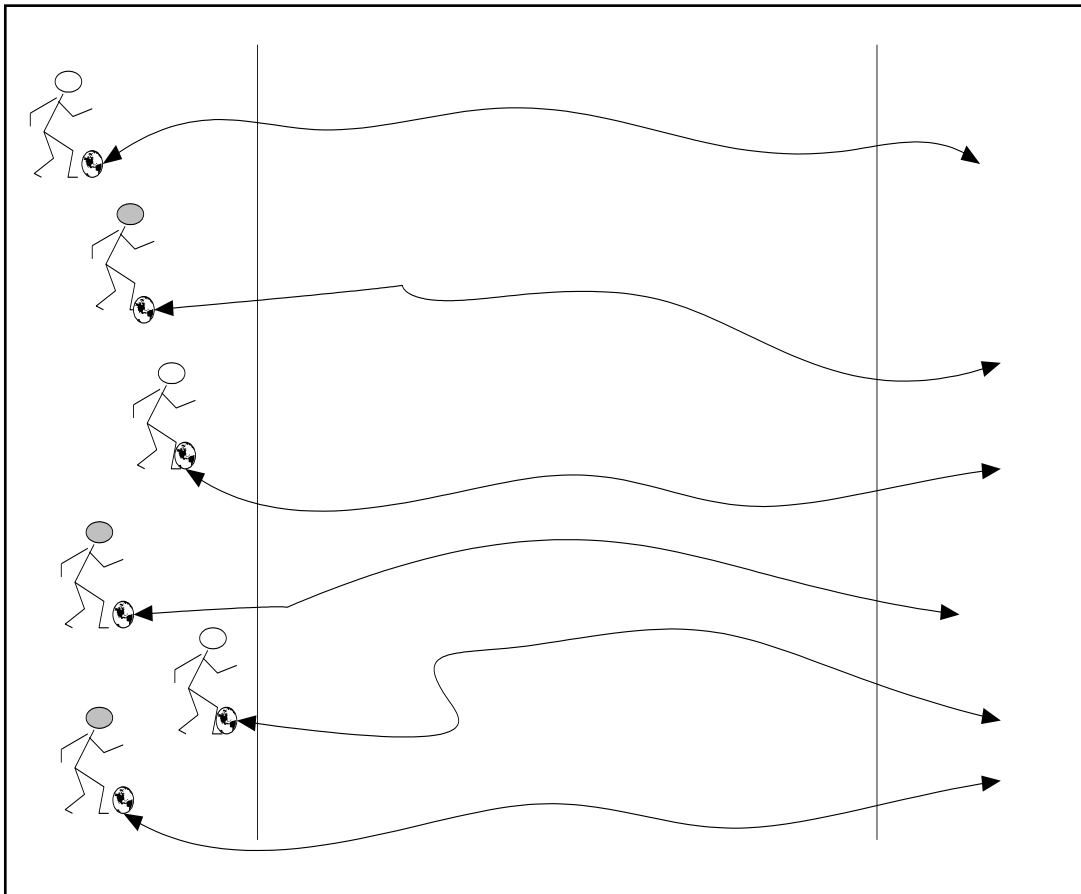
#3 Changer des camps

- Un rectangle de 25 x 15 mètres, 8 cônes,
- 2 équipes de 6 à 8 joueurs avec 1 ballon par joueur.

Traverser la zone libre au plus vite possible sans perdre la maîtrise du ballon et lui bloquer rapidement avec la semelle une fois arrivé dans le camp en face.

Objectifs : Conduite et blocage du ballon.

Variantes : 1^{er} passages – tout le monde du même côté;
2^e passage – chaque équipe de son côté, les gagnants sont la 1^{ère} équipe installée dans l'autre surface;
3^e passage – ajouter des obstacles à contourner.
Faire chaque passage avec le ballon dans les mains pour débiter.



CONDUITE DU BALLON

Analyse du geste

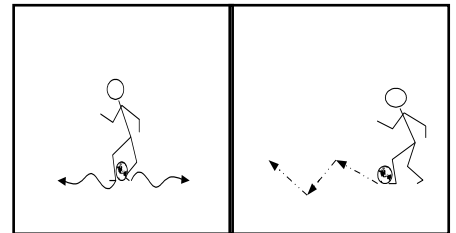
La conduite du ballon signifie le déplacement sur le terrain avec un ballon aux pieds. Une bonne technique de conduite se manifeste par le contrôle du ballon et l'observation du terrain de jeu à la fois. Alors les points clés pour la qualité de conduite sont : garder la tête levée, faire des petits pas en touchant fréquemment au ballon, pousser le ballon plutôt que lui frapper, utiliser les deux pieds et varier leurs surfaces de contact pour permettre une meilleure maîtrise du ballon.

Les erreurs les plus fréquentes

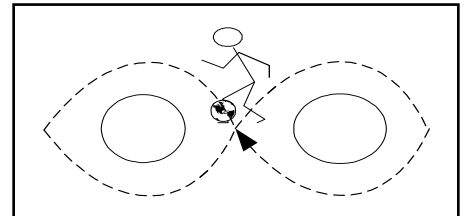
- Regard dirigé constamment sur le ballon ;
- La frappe du ballon au lieu de le pousser, en conséquence trop grande distance entre le porteur et le ballon ;
- Le tronc redressé ;
- Conduite avec un seul pied, avec une surface ;

Les jeux

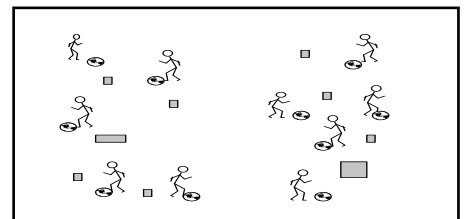
La Dance : Le joueur se déplace latéralement, en conduisant le ballon de l'intérieur du pied. À faire avec chacun des deux pieds, et dans les deux directions (droite et gauche). Ensuite il avance en conduisant le ballon alternativement avec les deux pieds en ligne droite, puis en zigzag. L'exercice est plus facile avec un ballon légèrement dégonflé.



Le 8 : Le joueur conduit le ballon de l'intérieur du pied en faisant un trajet en forme de huit en contournant deux cerceaux. À exécuter des deux pieds.

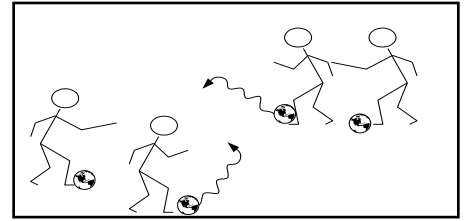


Champ de mines : Conduite du ballon par un parcours composé de différents obstacles.

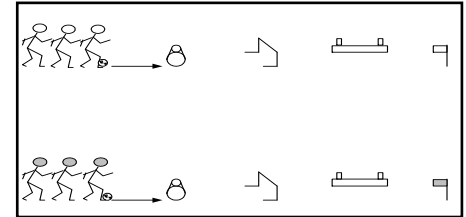


Un obstacle simule toujours un adversaire. Il faut donc lui contourner en conduisant le ballon toujours avec le pied éloigné.

La Tag : Joueurs en paires (poursuivant, poursuivi). Les deux conduisent chacun leur ballon, le poursuivant essaye de toucher son partenaire avec la main. Le poursuivi essaye de l'éviter, tout en gardant le contrôle de leurs ballons. Changement des rôles.



Le Relais : Course de relais avec différents obstacles. Rivalité entre les joueurs et les équipes. Différentes positions de départ.



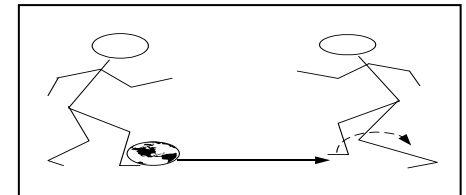
CONTRÔLE DU BALLON

Analyse du geste

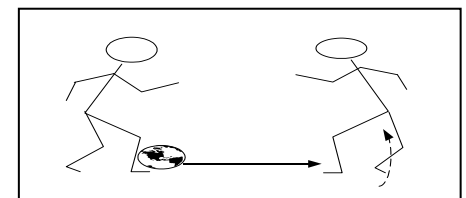
Ce geste s'effectue comme l'inverse de la frappe. Le pied du contrôle dirigé vers le ballon doit se trouver devant la jambe d'appui, et rapidement recule en pivotant pour amortir le ballon au niveau de la jambe d'appui.

Les jeux

Contrôle orienté en direction de la jambe d'appui. Ballon arrivant toujours en face.



Contrôle orienté d'un ballon arrivant de côté (contrôle avec le pied éloigné). Ballon arrivant devant le pied d'appui.



Après l'apprentissage de ce geste sans adversaires, il faut progressivement augmenter la vitesse d'exécution en l'utilisant dans les jeux.

DRIBBLE

Analyse du geste

Le dribble, c'est de conduire du ballon en contact avec l'adversaire. Son objectif est d'éliminer l'adversaire direct. En fonction du placement de l'adversaire par rapport au porteur du ballon ils existent deux sortes de dribble :

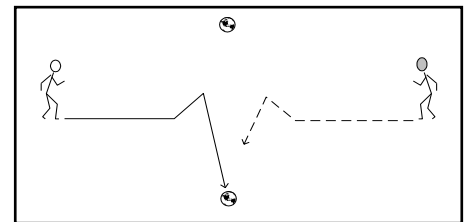
- L'adversaire à côté ;
- L'adversaire en face ;

Le perfectionnement du dribble peut être réalisé et vérifié seulement pendant le jeu, donc c'est une raison de plus pour que les jeux occupent une grande place de vos activités.

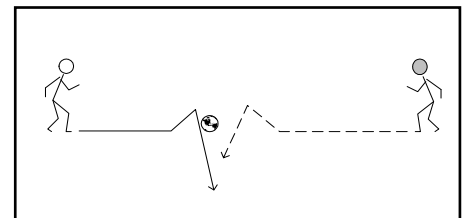
Ne pénaliser pas les jeunes qui gardent trop le ballon mais corriger leur technique et développer la responsabilité et la conscience collective. Il faut faire comprendre les dribbleurs que le dribble n'est pas un objectif mais seulement un moyen.

Les jeux

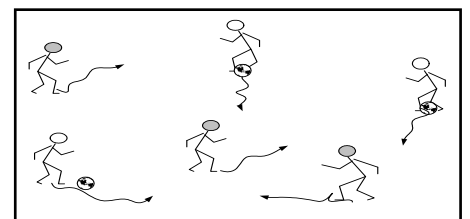
Premier arrivé-1 : Par deux, face en face à 4-5m environ. Deux ballons de chaque côté. Les joueurs s'approchent en trottinant. L'attaquant fait une feinte pour prendre la possession d'un ballon. Le défenseur lui suit. Changement des rôles.



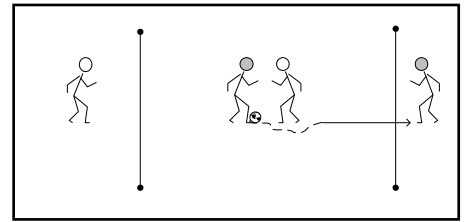
Premier arrivé-2 : Idem mais seulement un ballon placé entre les joueurs. Avant de toucher au ballon l'attaquant fait une feinte pour déséquilibrer le défenseur et repart avec le ballon dans une direction libre. L'attaquant doit être plus proche du ballon que le défenseur.



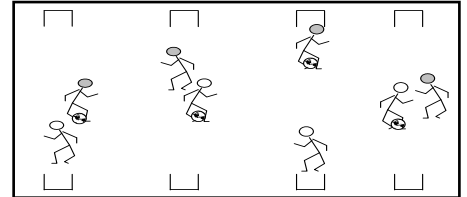
Protège ton trésor : Deux équipes sur un terrain limité. Seulement qu'une équipe en possession des ballons. Les adversaires ne peuvent pas courir, il faut dégager que les ballons mal protégés. Changement des rôles après un temps déterminé.



Qui est le plus fort : Duel 1x1. Passe au partenaire placé derrière l'adversaire.



Mini tournoi : Concours de dribble. Plusieurs duels 1x1 sur des petits terrains et buts. Changement des partenaires après chaque mini match de 3min environ.



FRAPPE DU BALLON DE L'INTÉRIEUR DU PIED

Analyse du geste

La surface de contact est limitée par un triangle : base de l'orteil – talon – os d'intérieur de la cheville. Pour faciliter la familiarisation de la surface indiquée avec le ballon, vous pouvez tracer cette surface avec de la craie ou bien coller un petit cercle sur les souliers de jeunes joueurs.

La technique de base

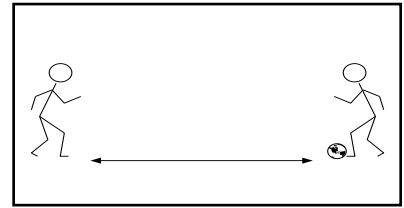
- La course d'un joueur, élan, placement du ballon et leur trajectoire après une frappe forment une ligne droite ;
- Le pied frappant légèrement soulevé et juste avant la frappe, surtout la cheville, bien stabilisée ;
- Après la frappe, le joueur doit placer le pied frappant dans l'axe, et continuer sa course ;
- Pour effectuer la frappe correctement, le joueur devrait garder bien son équilibre ;

Les erreurs les plus fréquentes

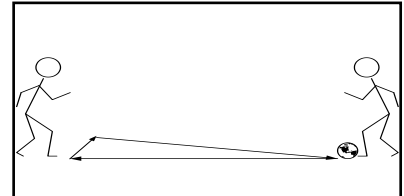
- Élan et trajectoire du ballon ne font pas une ligne droite ;
- Mauvais placement de la jambe d'appui par rapport au ballon ;
- Mauvais angle entre les deux pieds (90 degrés) ;
- Le pied frappant relâché ;
- Le tronc redressé ;

Les jeux

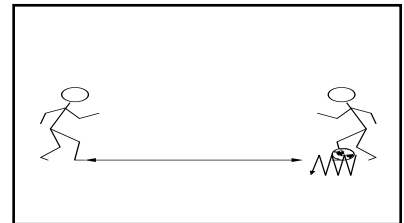
Le partage du ballon-1 : Par deux, les partenaires face à face. Passe légère sans contrôle, avec les deux pieds alternativement. La distance varie entre les partenaires. Le ballon devrait rester à terre.



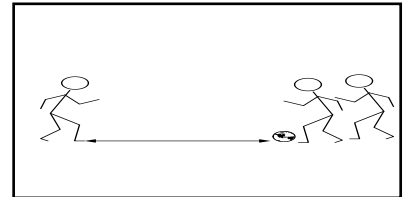
Le partage du ballon-2 : Contrôle du ballon et passe au partenaire. Les joueurs travaillent alternativement en gardant toujours la ligne droite : élan, placement du ballon, trajectoire jusqu'au partenaire. Au départ, contrôle et passe libre, ensuite le contrôle avec le pied droit, la passe avec le gauche, et inversement.



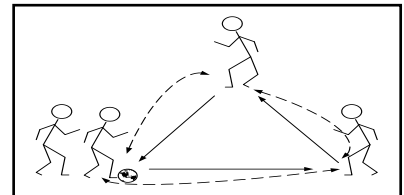
Le partage du ballon-3 : Idem, après quelques roulements du ballon entre les deux pieds.



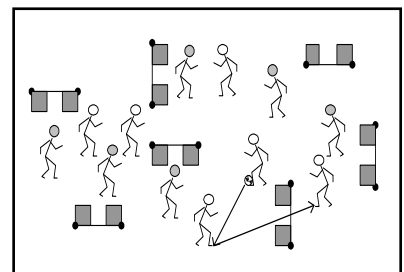
Passe et suit : Par deux, passes légères sans contrôle, avec les deux pieds alternativement. La distance varie entre les partenaires. Le ballon devrait rouler par terre. Ensuite par trois ou quatre, idem, avec un suivie après la passe.



Le triangle magique : Un ballon pour quatre joueurs, placés en triangle. Le porteur passe et suit le ballon. Ensuite les joueurs se déplacent vers le côté opposé de la passe.



À travers le but : En deux groupes. Sur un grand terrain, plusieurs petits buts bien dispersés. Le nombre des buts doit être plus grand que le nombre des joueurs d'un groupe. Les joueurs en possession du ballon cherchent à marquer des buts. Après une récupération du ballon, les défenseurs deviennent des attaquants.



Dans le dernier exercice, seulement les buts marqués de l'intérieur du pied devraient être valables. Pour développer l'habitude de jouer le ballon par terre, il est recommandé d'utiliser des buts larges mais bas.

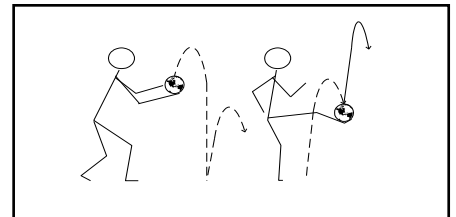
FRAPPE DU BALLON DU COU-DE-PIED – U7

Analyse du geste

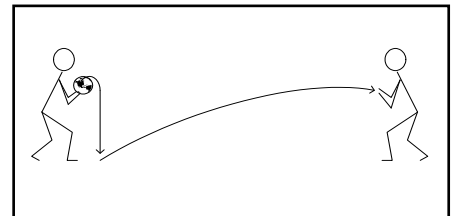
La technique de frappe du cou-de-pied ressemble beaucoup à la frappe de l'intérieur du pied car la course d'un joueur avant et après une frappe, le placement de la jambe d'appuis, l'élan, le placement du ballon et sa trajectoire après une frappe forment toujours une ligne droite. Par contre la différence concernant la surface de contact est très importante. La surface de contact se trouve sur la partie supérieure du pied, qui devrait être redressée et stabilisée pendant la frappe.

Les jeux

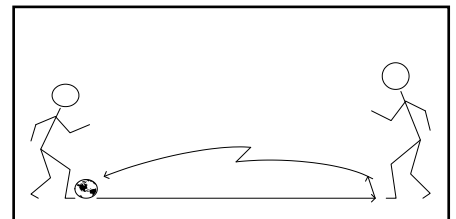
Jonglage : Ballon dans les mains, passe et frappe verticale. Ensuite après un rebond. Rechercher la frappe du ballon juste au début de sa descente. Pour réussir, il faut frapper le ballon au niveau de la hanche. Ensuite frapper alternativement avec un partenaire et reculer après chaque frappe.



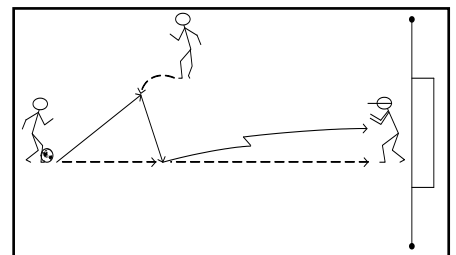
Dégagement du gardien : Par deux, face en face. Le ballon dans les mains, les frappes légères de cou-de-pied. Au départ sur place et ensuite en mouvement.



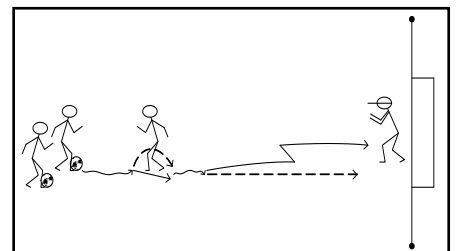
À deux touches : Un joueur frappe légèrement le ballon de l'intérieur du pied vers son partenaire qui le lui rend avec le cou-de-pied après un contrôle orienté.



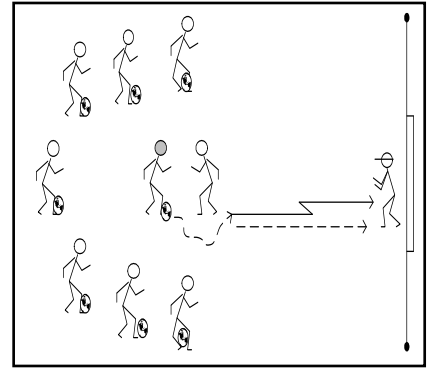
Un – deux : Tir au but après un un-deux avec un partenaire en mouvement.



Les Ponts : Petit et grand pont avec un adversaire au départ passif, puis actif jusqu'au duel 1x1.



Seul à seul : Une série des duels 1x1 avec tir au but. Les partenaires assis autour de la surface de réparation servent les ballons après un appel du ballon.



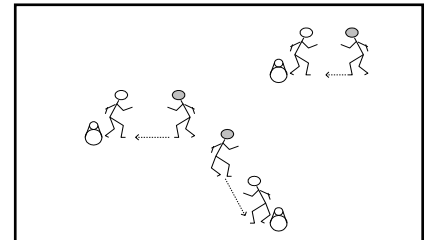
PROTECTION DU BALLON - U7

Analyse du geste

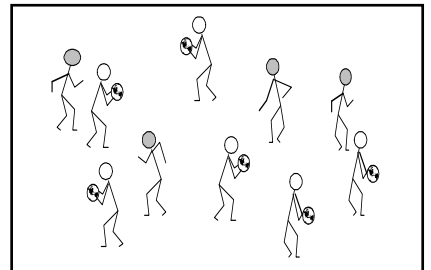
Parmi les qualités nécessaires pour bien dribbler le jeu du corps est important car il permet de couvrir et protéger le ballon. Un grand sens d'équilibre, bon placement entre le ballon et l'adversaire, contrôle du ballon avec le pied éloigné, l'utilisation efficace des appuis, sont les qualités recherchées surtout par les joueurs costaux.

Les jeux

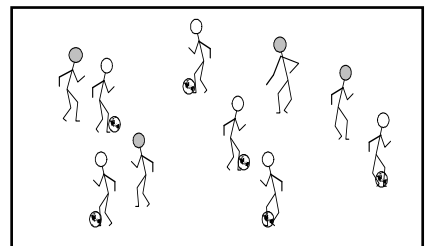
C'est mon cône : Par deux. Obstacle du corps et protection d'un cône devant l'adversaire. Ensuite avec un ballon.



C'est mon ballon-1 : Jeu de poursuite. En groupe, chaque attaquant tient son ballon dans les mains. Quelques défenseurs essayent de dégager les ballons mal protégés par une frappe de la main. L'attaquant qui perd son ballon devient un défenseur.



C'est mon ballon-2 : Idem mais les attaquants conduisent leurs ballons avec le pied. Les défenseurs poussent les attaquants avec les épaules pour les priver du ballon.



Activité 1	<ul style="list-style-type: none"> • Exercice #2, #3 (atelier) et #4 (match).
Activité 2	<ul style="list-style-type: none"> • Exercice #2, #3 (atelier) et #4 (mini match).
Activité 3	<ul style="list-style-type: none"> • Exercice #1, #2 (atelier) et #4 (mini match).
Activité 4	<ul style="list-style-type: none"> • Exercice #2, #3 (atelier) et #4 (mini match).
Activité 5	<ul style="list-style-type: none"> • Exercice #1, #2 (atelier) et #4 (mini match).
Activité 6	<ul style="list-style-type: none"> • Exercice #1, #3 (atelier) et #4 (mini match).
Activité 7	<ul style="list-style-type: none"> • Exercice #2, #3 (atelier) et #4 (mini match).
Activité 8	<ul style="list-style-type: none"> • Exercice #1, #2 (atelier) et #4 (mini match).
Activité 9	<ul style="list-style-type: none"> • Exercice #1, #2 (atelier) et #4 (mini match).
Activité 10	<ul style="list-style-type: none"> • Exercice #2, #3 (atelier) et #4 (mini match).
Activité 11	<ul style="list-style-type: none"> • Exercice #2, #3 (atelier) et #4 (mini match).
Activité 12	<ul style="list-style-type: none"> • Exercice #2, #3 (atelier) et #4 (mini match).
Activité 13	<ul style="list-style-type: none"> • Exercice #1, #3 (atelier) et #4 (mini match).
Activité 14	<ul style="list-style-type: none"> • Exercice #1, #3 (atelier) et #4 (mini match).
Activité 15	<ul style="list-style-type: none"> • Exercice #2, #3 (atelier) et #4 (mini match).
Activité 16	<ul style="list-style-type: none"> • Exercice #1, #3 (atelier) et #4 (mini match).
Activité 17	<ul style="list-style-type: none"> • Exercice #1, #2 (atelier) et #4 (mini match).
Activité 18	<ul style="list-style-type: none"> • Exercice #2, #3 (atelier) et #4 (mini match).
Activité 19	<ul style="list-style-type: none"> • Exercice #2, #3 (atelier) et #4 (mini match).

Activité 20

- Exercice ##1, #3 (atelier) et #4 (mini match).

PLAN DE DÉVELOPPEMENT

Le développement technique des jeunes occupe une place importante parmi les objectifs du Club, car les qualités technico-tactiques sont la base du soccer moderne. Ce plan détermine les orientations et les objectifs par tranche d'âge :

- initiation (5 à 7 ans)
- apprentissage (8 à 10 ans)
- développement (11 à 13 ans)
- perfectionnement (14 à 18 ans)
- performance (18 ans et +)

Malgré l'importance d'une bonne maîtrise du ballon et de la compréhension du jeu, il ne faut pas négliger les effets sur la santé, ainsi que les qualités sociales et éducatives de notre sport. Cette classification périodique est utile sur le plan pédagogique et méthodique, permettant de bien adapter le contenu des entraînements en fonction des qualités individuelles des joueurs. La formation de la personnalité du joueur est un objectif pédagogique très important, car c'est un fondement pour sa formation tactique. Donc, la discipline tactique ne peut pas exister sans une discipline générale. L'importance des objectifs pédagogiques devrait être soulignée pendant les séances d'entraînement.

Chaque entraîneur peut avoir l'accessibilité pour un nombre illimité d'exercices. Le vrai problème par contre c'est reconnaître leurs valeurs et savoir comment en profiter pour le développement des joueurs. Éliminer les mauvaises habitudes et développer les qualités espérées, voilà le vrai défi de l'entraîneur.

1. Initiation (jeu libre).

La plus simple évaluation d'un éducateur de jeunes, c'est leur participation régulière. S'ils reviennent régulièrement, c'est qu'ils ont du plaisir à apprendre.

2. Apprentissage (technique individuelle)

- les techniques fondamentales (passe, contrôle, conduite, protection, feinte, dribble, frappe...)
- perfectionnement de la vision centrale (tête levée constamment)
- développement de la vision périphérique et communication visuelle
- jeu 1x1
- reconnaître les deux phases de jeu (attaque, défense) et réagir différemment

Les petits détails mènent à la perfection, mais la perfection n'est pas un petit détail.

3. Développement (technique collective)

- perfectionnement de la vision périphérique
- jeu sans ballon (création et conservation d'un espace libre)
- création d'un avantage numérique (soutien et appui)
- anticipation du jeu des adversaires
- développement du jeu 1x1
- passage de la défense à l'attaque, et vice versa
- ballons arrêtés et jeux étudiés

L'autocorrection et l'autocontrôle sont les formes les plus efficaces du développement d'un joueur.

4. Perfectionnement (tactique)

- jeu sans ballon invisible pour les adversaires
- jeu imprévisible et le risque calculé
- transition du jeu
- stratégies du jeu
 - défensive
 - individuelle
 - zone
 - mixte
 - offensive
 - individuelle
 - collective
 - contre-attaque
 - attaque placée
- le travail par poste spécifique s'impose

Le résultat final du travail d'un entraîneur se manifeste par la culture de jeu des joueurs et de l'équipe.

5. Performance (compétition)

- la préparation physique est nécessaire

C'est à ce moment qu'on doit s'assurer de l'application des gestes techniques et du comportement en jeu qui ont fait l'objet du travail dans les étapes précédentes.

Pendant l'initiation, l'apprentissage et le développement, il faut créer des conditions d'exécution favorables pour atteindre les objectifs visés (diminuer le nombre des adversaires, limiter la surface du jeu, etc.). Par contre, l'étape du perfectionnement demande des conditions variées, ressemblant au jeu (égalité ou infériorité numérique, etc.). À plus forte raison, rendu au stade de la performance, tous les exercices doivent s'effectuer à vitesse maximale et conditions extrêmes.

PREMIÈRE RENCONTRE AVEC LES PARENTS

Présentation – votre nom et l'expérience, votre vision et vos coordonnées.

L'information générale

- Demander s'il y a des parents qui travaillent dans les domaines de santé ou éducation en cas d'urgence et pour vous aider gérer les activités.
- La présence d'un parent est obligatoire pour des raisons de sécurité ou de besoins naturels. Les parents peuvent déléguer une autre personne.
- Si l'enfant doit s'absenter les parents doivent avertir en avance.
- Explication d'une annulation d'activité en cas de mauvais temps.
- Vacances – de lundi le 18 juillet au dimanche le 31 juillet.
- Festivals – dimanche le 19 juin, le 17 juillet et le 28 août. Tous les festivals seront à l'avant midi.

Le déroulement de l'activité

- Explication du déroulement des activités – qu'est-ce que c'est le Programme Micro-Soccer et ses avantages, le principe des plateaux, environ 30 min des jeux et environ 30 min de joutes, pas des points ni de classement, éliminer l'aspect de la compétition et accentuer sur les jeux.
- Demander s'il y a des volontaires pour vous aider gérer les activités.
- Zone de parents bien définir.

Discipline

- Le comportement respectueux est obligatoire pour tout le monde – enfants, parents et bénévoles.
- Les parents ont le droit de ne pas être d'accord avec vos méthodes, alors il faut vous demander une rencontre à l'écart de l'activité. Informer votre responsable si ça se produit. En préférence avant la rencontre.