



Livret L'AuRAFOOT  
issu du  
Guide Inter-actif du Football des enfants

## LA SAISON DES U11 GARÇONS & FILLES

SUR LA LIGUE  
AUVERGNE - RHONE-ALPES DE FOOTBALL



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

# LE LIVRET DES U11

**1** Rôle de l'éducateur-  
accompagnateur – Parents

**2** Connaissance des joueurs  
U11 et compétences à  
développer.

**3** Philosophie des  
plateaux  
Le terrain –  
Dimension et  
organisation des  
plateaux  
&  
Les lois du jeu

**4** Les journées  
évènementielles :  
Inter-clubs/Futsal/PEF/

**5** Les devoirs et  
obligations  
administratives de  
l'éducateurs U11  
du club

**6** Qui Contacter pour  
la catégorie U11 sur  
mon District



# 1- RÔLE DES ÉDUCATEURS, ACCOMPAGNATEURS ET PARENTS



## Missions de l'encadrement :

L'encadrement d'un jeune joueur est composé d'un triptyque : l'éducateur, l'accompagnateur (« le dirigeant ») et les parents. Chacun d'entre eux a un rôle à tenir auprès des joueurs. Leurs missions doivent être COMPLEMENTAIRES et chacun doit rester dans son rôle

	MISSIONS DE L'ÉDUCATEUR	MISSIONS DE L'ACCOMPAGNATEUR	MISSIONS DU PARENT
<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>À 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>

Source guide interactif FFF



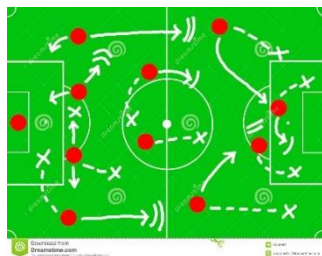
*Une équipe entraînée - un éducateur formé !!!!*



## 2- CONNAISSANCE DE L'ENFANT :

### L'ENFANT A BESOIN :

- > **D'entretenir des relations avec la famille :**  
Présenter et expliquer les notions d'objectifs, de règles et de modalités de pratique.
- > **D'alterner des situations d'initiative individuelle et des situations collectives :**  
Prendre en compte les différences de niveaux et ne pas délaissier les plus en difficulté.  
L'éducateur doit prôner un football pour toutes et tous !
- > **De privilégier vitesse et endurance :**  
Poursuivre le travail de réactivité et de fréquence des appuis.
- > **D'améliorer les notions de choix et d'intentions tactiques :**  
Intégrer des règles d'action pour développer l'intelligence de jeu et inciter à la prise de décision.
- > **D'optimiser sa psychomotricité avec et sans ballon :**  
Mettre en place des enchaînements de tâches permettant l'amélioration de la maîtrise du corps.



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



Source guide interactif FFF

*Une équipe entraînée - un éducateur formé !!!!*

## 2- CONNAISSANCE DE L'ENFANT :

### MIEUX LE CONNAÎTRE !

L'ENFANT EST ÂGÉ DE 9 ANS/10 ANS, EN CLASSE DE CM1/CM2

- > Il est curieux,
- > Il a une volonté d'apprendre,
- > Il est altruiste : regard tourné vers les autres,
- > Il a besoin de s'affirmer,
- > Il est en capacité de raisonner sur des schémas collectifs simples,
- > Il acquiert ses premières responsabilités.

« L'ENFANT SE CONSTRUIT AU CŒUR DU JEU »



Source guide interactif FFF

## 2- CONNAISSANCE DE L'ENFANT : LES COMPÉTENCES EDUCATIVES sont transverses aux compétences sportives :

PÉRIODES	Septembre / Octobre	Novembre / Décembre	Janvier / février	Mars / avril	Mai / juin
ADN FFF	<b>PLAISIR</b> ∨	<b>RESPECT</b> ∨	<b>ENGAGEMENT</b> ∨	<b>TOLÉRANCE</b> ∨	<b>SOLIDARITÉ</b> ∨
COMPÉTENCES	Respecter le cadre de fonctionnement collectif	Prendre une douche après l'effort	Utiliser des transports éco-responsables	S'interdire toutes formes de discriminations	Connaître les méfaits du tabac
	Découvrir et assumer le rôle de capitaine	Prioriser le projet collectif	Trier ses déchets	Jouer sans tricher	Adapter son sommeil à l'activité
	Connaître les fautes à ne pas commettre	Respecter les adversaires	Partager sa connaissance du foot	Faire preuve de volonté de progresser	S'alimenter pour jouer
			Avoir l'esprit club	Respecter et comprendre les sanctions de l'arbitre	Porter les valeurs du foot
			Maîtriser la règle du hors-jeu	S'hydrater pour jouer	

Source guide interactif FFF



*Une équipe entraînée - un éducateur formé !!!!*



## 2- CONNAISSANCE DE L'ENFANT : LES COMPETENCES SPORTIVES :

 <b>TACTIQUE</b>	 <b>TECHNIQUE</b>	 <b>PSYCHOLOGIQUE</b>	 <b>ATHLÉTIQUE</b>
Être capable de			
Agrandir l'espace de jeu effectif en largeur et profondeur >	Contrôler des ballons au sol pied droit, pied gauche et d'enchaîner par un autre geste. >	Avoir un état d'esprit exemplaire >	Développer la vitesse d'exécution
Jouer vers l'avant collectivement ou individuellement entre les lignes adverses >	Frapper son ballon pied droit, pied gauche avec les différentes surfaces de contacts, notamment de l'intérieur du pied. >	Rester concentré >	Travailler la coordination, motricité.
Sécuriser et maîtriser la possession >	Conduire pied droit pied gauche sans regarder le ballon >	S'engager totalement	
Changer de rythme de jeu >	Conserver le ballon en utilisant son corps >	Avoir confiance en soi	
Garder le temps d'avance pour finir l'action >	Marquer en un contre un avec le gardien >	Être persévérant	
Être réactif à la perte du ballon empêcher l'adversaire de s'organiser >	Enchaîner une conduite, une feinte et un dribble en rythme >	Rester déterminé	
Se replacer sur l'axe ballon/but >	Récupérer le ballon dans les pieds de l'adversaire		
Reformer le bloc équipe >	Réaliser 25 contacts jonglerie pied droit ou pied gauche, 15 alternés et 10 têtes.		
Récupérer le ballon proche de son but			

Source guide interactif FFF

### 3- PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS DES PLATEAUX U10 – U11

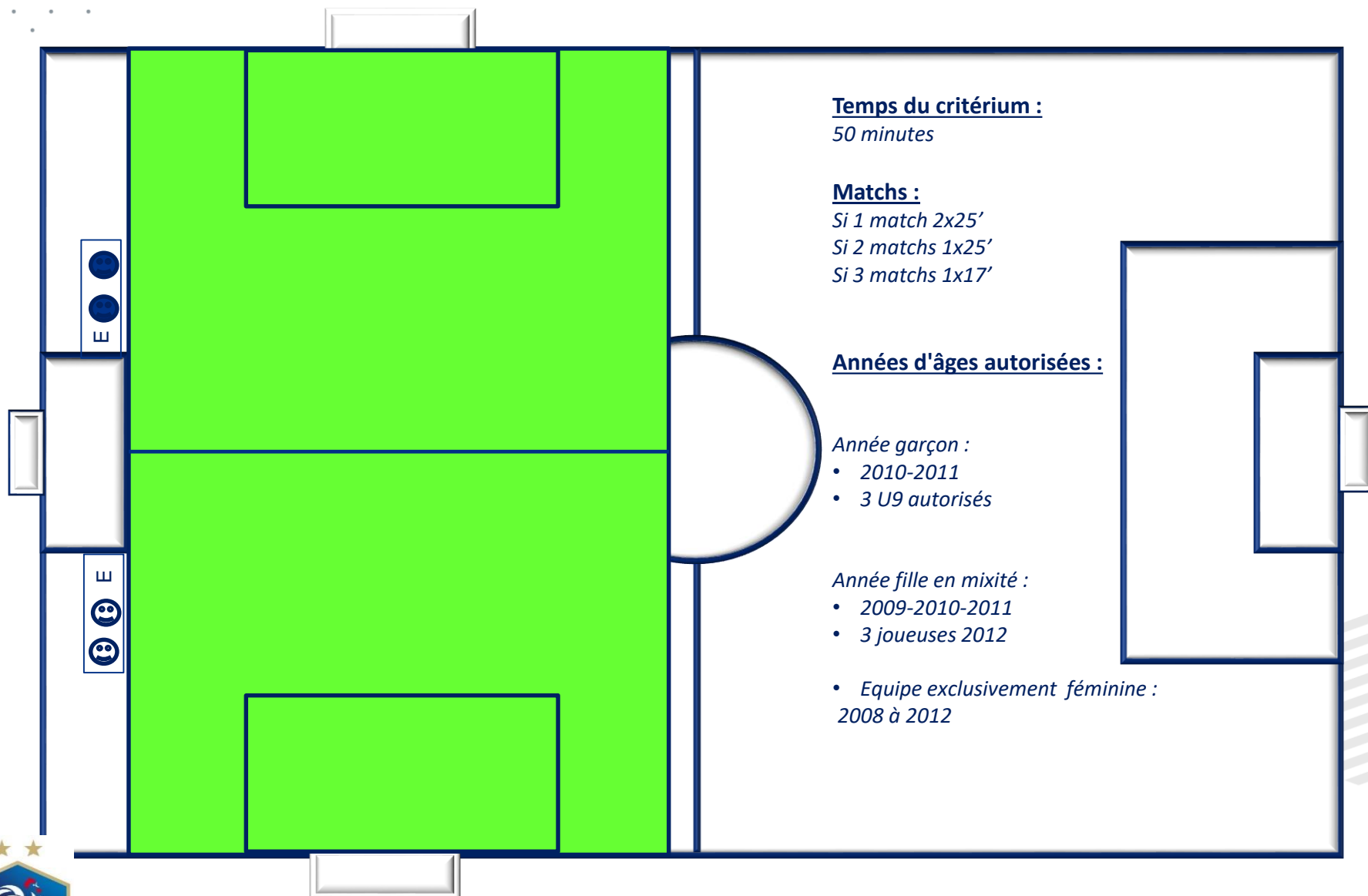
- P**ermettre et garantir un temps de jeu égal à tous (tes),
- L**aisser jouer les enfants,
- A**ccepter les erreurs et valoriser les réussites,
- I**nciter les enfants à prendre des initiatives,
- S**e servir de la rencontre comme d'un baromètre du progrès des enfants,
- I**mpliquer les joueurs sur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



Source guide interactif FFF



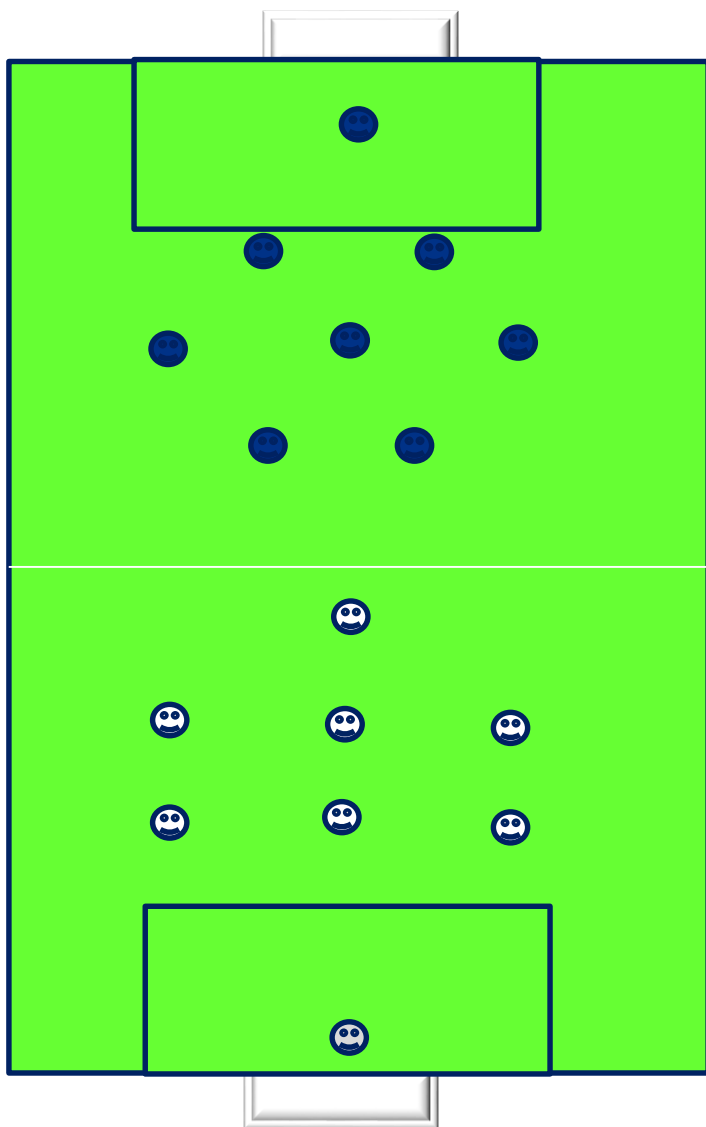
### 3- TEMPS DE JEU – DIMENSIONS DU TERRAIN - DÉROULEMENT DU CRITERIUM ET ANNÉES D'ÂGES CONCERNEES (GARÇONS & FILLES)



# 3- LOIS DU JEU EN U11 – SYSTÈME DE JEU PROPOSE

le système de jeu  
2-3-2

le système de jeu  
3-3-1



## Aire de jeu

*½ terrain du football à 11*

## Surface de réparation

*13m x 26m*

## Taille Ballon

*T4*

## Effectifs

*8X8 dont les gardiens + 2 remplaçants par équipe maximum.*

## Coup franc

*Direct et indirect*

## Rentrée de touche libre

*A la main.*

*A faire refaire au même joueur en cas de mauvais geste*

## Hors jeu

*A partir de la ligne des 13 mètres.*

## Dégagement du gardien :

*Relance à la main ou au pied avec ballon au sol ; volée (main-pied) et 1/2 volée (rebound) interdits*

## Passé en retrait au gardien

*Sur passé volontaire d'un partenaire, le GB joue au pied (sinon coup franc sur la ligne des 13m au point le plus proche du lieu de la faute)*

## Remise en jeu sur une sortie de but ("6m")

*Point de pénalty (tolérance de +/- 1m de chaque côté)*

*Voir ci-après nouvelle lois du jeu 16*

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

### 3- LOIS DU JEU EN U11 – NOUVELLE LOI 16

Lors d'un coup de pied de but, le ballon sera placé dans la zone virtuelle « 6m x 9m » (délimitée par la largeur des montants de but et allant jusqu'à la hauteur du point de penalty).

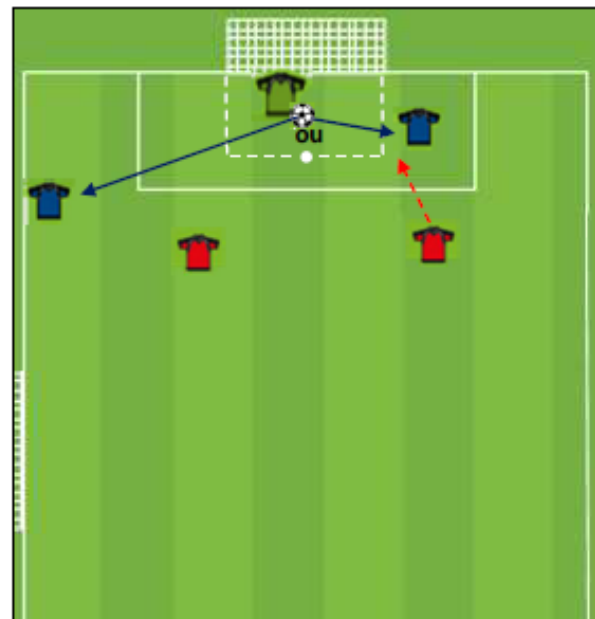
Comme au football à 11, les **adversaires** devront se trouver **à l'extérieur** de la surface de réparation (26x13m) jusqu'au botté du ballon.

Les joueurs de l'équipe bénéficiant du coup de pied de but **peuvent se trouver à n'importe quel endroit sur le terrain**. (à l'extérieur ou l'intérieur de la surface de réparation)

Après le botté du ballon, les adversaires ont la possibilité de pénétrer dans la surface de réparation même si celui-ci n'en est pas encore sorti.

*Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a clairement bougé.*

*Si, au moment de l'exécution du coup de pied de but, des adversaires se trouvent encore à l'intérieur de la surface car ils n'ont pas eu le temps d'en sortir, l'arbitre laisse le jeu se poursuivre. Si un adversaire se trouvant dans la surface de réparation lorsque le coup de pied de but est exécuté ou entrant dans la surface de réparation avant que le ballon ne soit en jeu touche ou dispute le ballon avant qu'il ne soit en jeu, le coup de pied de but doit être retiré.*





## 4- QU'EST-CE QU'UN INTERCLUB ?

**R**assembler des clubs du même secteur,

**E**changer et rencontrer les parents des différents clubs,

**S**'investir auprès des autres catégories (arbitrage, supporters...),

**P**ermettre aux éducateurs d'organiser des activités différentes,

**E**ncourager les autres équipes,

**C**réer un moment d'échange entre clubs,

**T**out le monde joue.

**Cela concerne les clubs ou 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 les clubs par 3 ou 4 pour ceux qui ont très peu d'effectif.

L'école de football du club X accueille l'école de football du club Y (possibilité d'être 3 clubs si les effectifs sont restreints, au contraire 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. 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.

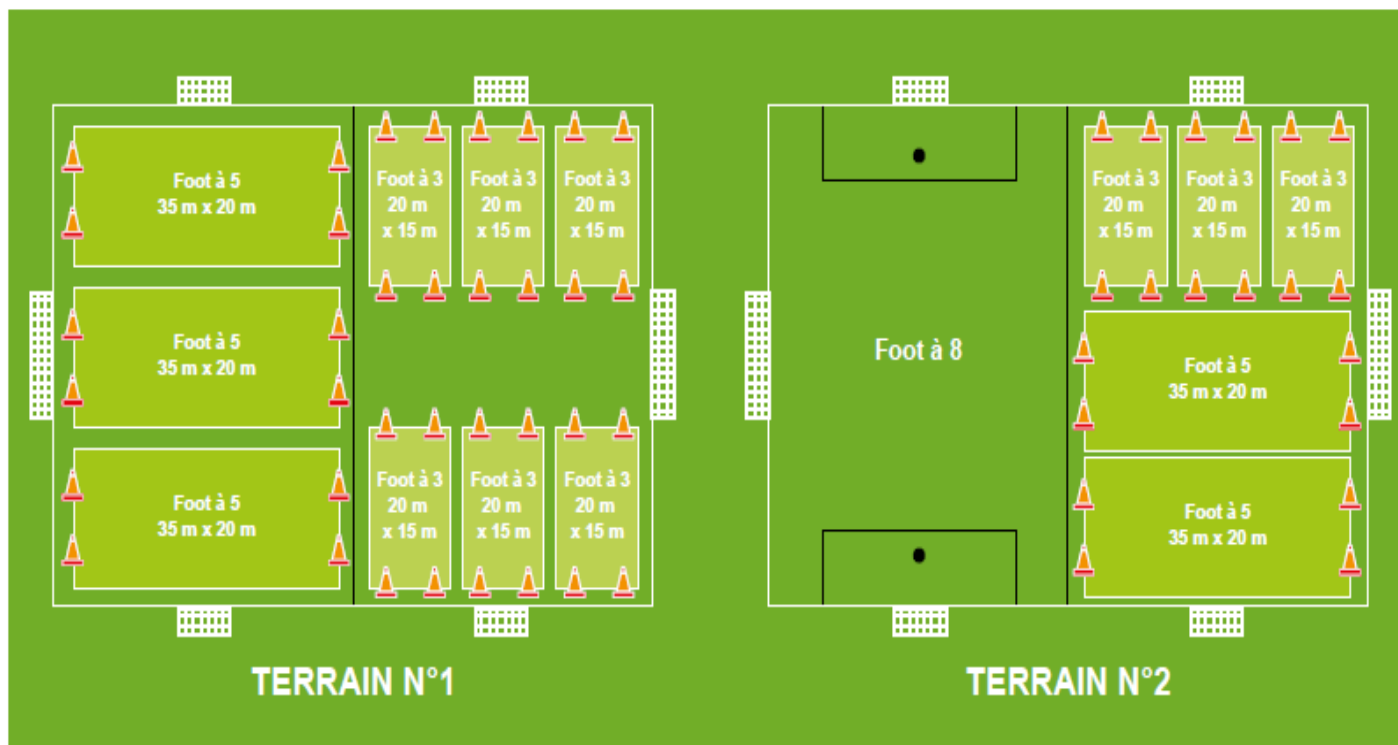
Source guide interactif FFF



# 4- ORGANISER UN INTERCLUB SUR VOTRE TERRAIN

## EXEMPLES D'ESPACES DE JEU

A adapter  
à vos structures



*Lois du jeu de la catégorie.*

*Arbitrage par les équipes en attente*

Source guide interactif FFF



# 4- PROGRAMME EDUCATIF FEDERAL

« Sois foot, joue dans les règles! »

6 THÉMATIQUES - 5 VALEURS

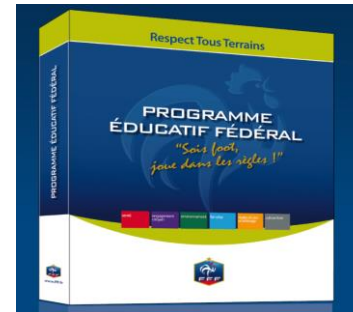
DES OUTILS



## LES RÈGLES DE VIE



## LES RÈGLES DE JEU



	Septembre/Octobre LE PLAISIR	Novembre/Décembre LE RESPECT	Janvier/Février L'ENGAGEMENT	Mars/Avril LA TOLERANCE	Mai/Juin LA SOLIDARITE
U6 à U9	Faire son sac et bien s'équiper	Economiser l'eau	Réduire sa consommation d'énergie	S'enrichir de la diversité au sein de l'équipe	Supporter son équipe en respectant les autres
	Saluer les personnes de son environnement	Respecter ses partenaires et son éducateur	Connaître les règles essentielles du jeu	Identifier la nature des déchets	Porter les valeurs du foot
U10 à U13	Respecter le cadre de fonctionnement collectif	Prendre une douche après l'effort	Utiliser des transports écoresponsables	S'interdire toutes formes de discriminations	Connaître les méfaits du tabac
	Découvrir et assumer le rôle de capitaine	Prioriser le projet collectif	Trier ses déchets	Jouer sans tricher	Adapter son sommeil à l'activité
U14 à U19	Connaître les fautes à ne pas commettre	Respecter les adversaires	Partager sa connaissance du foot	Faire preuve de volonté de progresser	S'alimenter pour jouer
	S'hydrater pour jouer	Tenir le rôle d'arbitre assistant	Avoir l'esprit club	Respecter et comprendre les sanctions de l'arbitre	Porter les valeurs du foot
U14 à U19	Bien s'échauffer en autonomie (p...)	Se déplacer en toute sécurité	Connaître les parcours pour devenir éducateur, arbitre	Réduire sa production de déchets	Connaître les méfaits de l'alcool
	Laisser les installations en bon état	Utiliser à bon escient les réseaux sociaux	Gérer et arbitrer une rencontre futsal	S'impliquer dans la vie de son club	Connaître les méfaits du cannabis
	Se comporter avec élégance sur et en dehors du terrain	Respecter les arbitres	Connaître l'organisation du club	Rester concentré	Etre fidèle à son club
		Connaître les sanctions disciplinaires	Connaître les partenaires du club	Faire preuve d'abnégation et de combativité	Porter les valeurs du foot
	Tenir le rôle d'arbitre central	Connaître l'environnement institutionnel de son club	Connaître le barème des sanctions		

Le Football a des valeurs universelles alors à nous tous de les valoriser à travers le Programme Educatif Fédéral de la FFF !!!!!

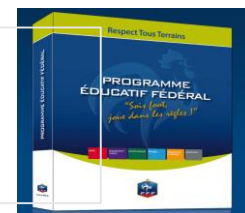
Inscrivez vous au programme éducatif pour valoriser les actions éducatives de votre club : ' 'P.R.E.T.S 14





# 4- PROGRAMME EDUCATIF FEDERAL :

« Sois foot, joue dans les règles! »



*Diffuser des messages régulièrement (hebdomadaire, mensuel, stage vacances) j'utilise le classeur du PEF.*



*Mettre en place une action simple au sein du club ou valoriser une action existante*



*Demander une intervention auprès de la Ligue et du district*



# 4- PROGRAMME EDUCATIF FEDERAL :

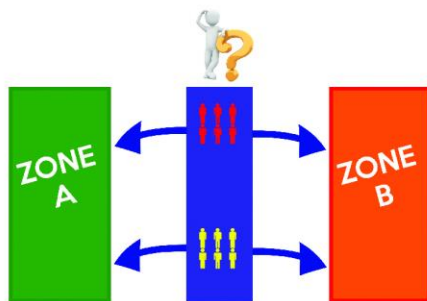
« Sois foot, joue dans les règles! »



## FICHE n°02 TECHNIQUE

RÈGLE DU JEU  
ET ARBITRAGE

### ARBITRAGE - LOIS DU JEU



- X joueurs de chaque équipe se positionnent dans la zone bleue. Les joueurs de chaque équipe se tournent le dos et réalisent des petits exercices physiques (talon aux fesses, montée de genou, etc...)
- Une question sur les Lois du Jeu est posée par l'encadrant de l'activité
- La réponse est validée par le déplacement dans une zone définie (Zone B - Zone C etc...). Possibilité d'inclure des parcours techniques lors du déplacement vers chacune des zones.

#### Besoins Matériel

Questionnaire de Lois du Jeu  
Coupelles - Cônes

Ballons

#### Catégories

De U6 à U13

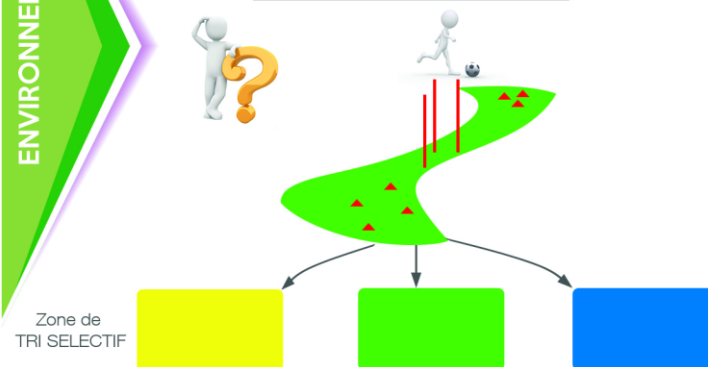
Echauffement



## FICHE n°05 TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT

### TRI SELECTIF



- Course de relais entre 2 équipes

- 3 zones de couleurs dédiées au tri selectif

- Mise en place d'un parcours technique pour parvenir aux zones de couleurs en fonction de l'objet annoncé par l'encadrant de l'activité

- Comptabilisation des points en fonction de la nature des déchets déposés dans les zones proposées

#### Besoins Matériel

Coupelles - Cônes - Piquets - Ballons

#### Catégories

De U6 à U17



« Animer vos journées événementielles avec des ateliers techniques et éducatifs »

# 4- LE PLATEAU FUTSAL EN U11

## Nombre d'équipes :

4 à 6 équipes maximum

## Temps du plateau :

50 à 60 minutes

## 5 à 6 matchs :

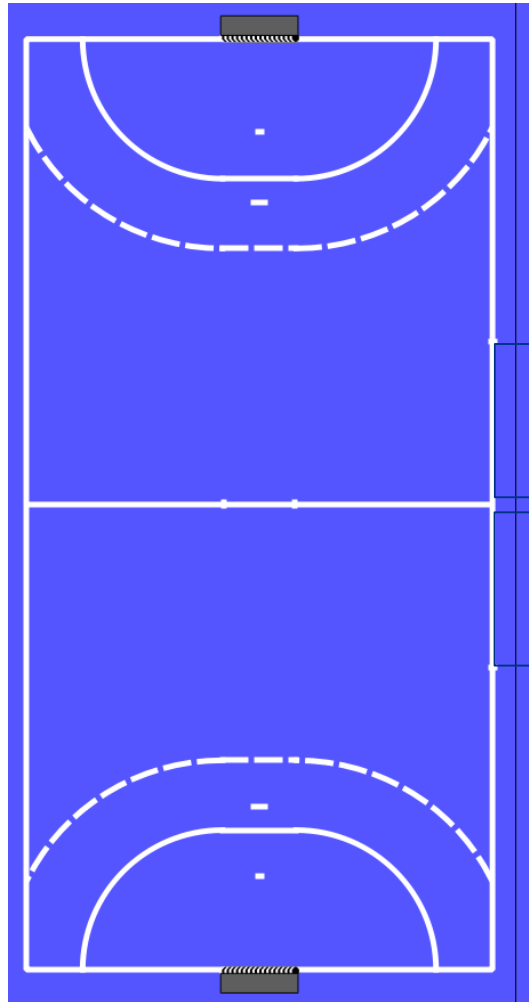
De 10 à 12 minutes

## Arbitrage :

Educatif à l'extérieur du terrain, par les équipes en attente.

## Temps de jeu par joueur :

75 % minimum du temps total du match.



## La gestion des remplaçants

Remplacement à tout moment de la partie dans la zone des 5 mètres (ballon en jeu ou non en jeu).

## Les changements :

S'effectuent dans la zone de remplacement.

Chasubles obligatoirement mises (portées) par les remplaçants.

## Au moment du remplacement :

Le joueur remplacé doit être sorti du terrain pour que le joueur remplaçant rentre sur l'aire de jeu.

## Pour réguler ce temps de

remplacement, Le remplaçant a une chasuble qu'il donne au joueur remplacé.



# 4- LES LOIS DU JEU DU FUTSAL EN U11

## Aire de jeu

*Un terrain de hand intérieur -extérieur*

## Les buts

*Cages de handball ou Constrict-foot.*

## Surface de réparation

*6m matérialisée par la ligne en trait plein.*

## Taille Ballon

*Ballon futsal T3*

## Effectifs

*5X5 dont les gardiens + 2 remplaçants par équipe maximum.*

## Coup franc :

*direct*

## Pénalty :

*À 6 mètres*

## Rentrée de touche :

*Passé au sol ou conduite.*

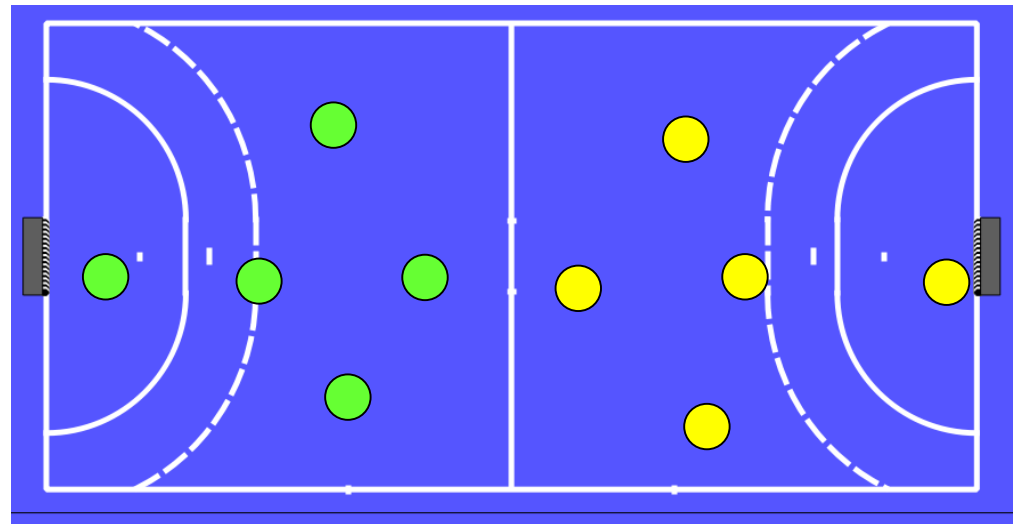
*Interdiction de marquer directement.*

## Sortie de but :

*Renvoi à la main.*

## Dégagement du gardien :

*à la main uniquement*



*5 c 5 avec le gardien de but*



# 4- LE REGLEMENT DU FUTSAL U11

## Les fautes collectives :

### Savoir se maîtriser et se comporter correctement :

- *Pas de contacts*
- *Tacles interdits y compris pour le gardien de but.*

### Contester les décisions de l'arbitre :

- *Parler à l'arbitre et contestations : coach ou joueur.*
- *Gestes d'énervement :*  
*Ex: Taper dans le ballon après la faute signalée par l'arbitre.*

### Définition du contact :

- *Interférer avec un adversaire pour se procurer le ballon en touchant le joueur avant le ballon.*

Il y a application de la règle de l'avantage avant de revenir obligatoirement à la faute pour une comptabilisation des fautes collectives.

### Le décompte de faute collective :

**Pour des rencontres de 10 à 12 minutes.**

*Les 3 premières fautes de la partie se sanctionnent par un coup franc direct à l'endroit de la faute ou du comportement déviant.*


*La 4<sup>ème</sup> faute et les suivantes se sanctionnent par un jet franc à 7 mètres*

*Des lois du jeu favorisant la fluidité du jeu et le plaisir de jouer ensemble !!!!*


*Une maîtrise mentale et athlétique est indispensable pour une bonne pratique futsal*



# 5- LES OBLIGATIONS ADMINISTRATIVES : AVANT ET APRES LE PLATEAU



## Feuille de plateau U11 - saison 2020-2021



Date :  Niveau  Départe.  1  2  3 Lieu

(entourez le niveau)

**Remarques :**

	Excusé	Absent
Equipe A		
Equipe B		
Equipe C		
Equipe D		

Rencontres		Résultats	
1	10:00	A	
1	10:00	D	
2	10:30	A : C	
2	10:30	B : D	
3	11:00	B	
3	11:00	C	

1	Nom Prénom	Numéro de licence			
2	Nom Prénom	Numéro de licence			
3	Nom Prénom	Numéro de licence			
4	Nom Prénom	Numéro de licence			
5	Nom Prénom	Numéro de licence			
6	Nom Prénom	Numéro de licence			
7	Nom Prénom	Numéro de licence			
8	Nom Prénom	Numéro de licence			
9	Nom Prénom	Numéro de licence			
10	Nom Prénom	Numéro de licence			
Educateur	Nom Prénom	Numéro de licence			

- A remplir à la main (**pas de liste**)
- Disponible sur le site du district dans la rubrique "**Documents**"
- A retourner au district par mail à l'adresse [feuillesdematches@hautsavoie-paysdegex.fff.fr](mailto:feuillesdematches@hautsavoie-paysdegex.fff.fr)

**Temps des rencontres :** 1x17' (si 4 équipes ; sans mi-temps) - 1x25' (si 3 équipes - sans mi-temps) - 2x25' (si 2 équipes)



# 5- POUR TOUS RENSEIGNEMENTS SUR LA PRATIQUE DES U11 CONSULTEZ LE SITE DU DISTRICT

ACCUEIL DISTRICT COMPÉTITIONS PRATIQUES FORMATIONS TECHNIQUE ARBITRAGE CLUBS MÉDIAS DOCUMENTS

## PRATIQUES

Bienvenue dans la section Les pratiques. Vous trouverez ici l'ensemble de l'actualité ainsi que les informations relatives aux différentes pratiques du football amateur.

FÉMININES

JEUNES

FOOT À L'ECOLE

FOOT ANIMATION

SÉNIORS À 7

FUTSAL

- **Rubrique Pratiques Foot Animation :**  
Compte rendu des actions, plateaux...
- **Rubrique Documents :**  
Feuilles de plateaux et PV Technique / Annexe Technique (à consulter chaque semaine)

## 6- POUR TOUS RENSEIGNEMENTS SUR LA PRATIQUE DES U11 CONTACTEZ



***JANSSOONE Sandrine***

*C.T.D Développement et Animation des Pratiques:*

*Téléphone : 06 67 15 77 15*

*Mail : [sjanssoone@hautesavoie-paysdegex.fff.fr](mailto:sjanssoone@hautesavoie-paysdegex.fff.fr)*





***Document réalisé par des élus de la Ligue AuRA Foot,  
Les Conseillers Techniques du Développement et Animation de la Pratique pour  
harmoniser la pratique des U6 aux U13 sur l'ensemble de la Ligue.***

***Ce document est une synthèse du Guide Interactif du Football des Enfants réalisé par  
la Direction Technique National.***

***Ce livret a pour but d'inciter nos éducateurs de club à connaître le GIFE et à  
télécharger le lien ci-dessous :***

*<https://www.fff.fr/actualites/161844-568161-le-guide-interactif-du-football-des-enfants>*

***Un grand bravo à la fédération pour la qualité du document.***