

La rentrée du foot U7-U9



LIGUE DE FOOTBALL
NOUVELLE-AQUITAINE

Saison 2020-2021

PRESENTATION

Au vu du contexte sanitaire actuel, le format des journées de rentrée du foot animation a été modifié afin de limiter le nombre de personnes (licenciés et parents) sur le même site. **Nous vous proposons un contenu ludique et varié à réaliser dans votre club.** Une exception toutefois pour les clubs avec peu de licenciés qui ont la possibilité de réaliser un interclub avec un autre club « à dimension » à peu près égale (limitation à 8 équipes au total).

Afin de limiter le flux de personnes dans le complexe pour les clubs ayant beaucoup de licenciés, nous vous conseillons de réaliser un RDV et une fin de séance des différentes catégories en décalé (voir annexe exemple de programme)

FORMAT :

U7 : 2 activités (40min)

FestiFoot

(10')

En route vers la
LDC

Atelier PEF

(10')

Question pour les
petits champions

FestiFoot

(10')

En route vers
la LDC

Atelier PEF

(10')

Question pour les
petits champions

U9 : 2 activités (50min)

FestiFoot

(10')

En route
vers la LDC

Atelier PEF

(10')

Question pour les
petits champions

FestiFoot

(10')

En route
vers la LDC

Atelier PEF

(10')

Question pour les
petits champions

FestiFoot

(10')

En route
vers la LDC

Pour les 2 catégories, **pas de changement de terrain** en fonction des activités

Principes de bases :

- 🏆 Constituez des équipes de **2 joueurs**(ses) pour les **U9** et **3 joueurs**(ses) pour les **U7**
- 🏆 Les matches durent **2 minutes** maximum, l'éducateur siffle le début et la fin des matchs pour tous les terrains.
- 🏆 Pour marquer, le ballon doit passer **dans le but**
- 🏆 A l'issue de chaque rencontre, **l'équipe victorieuse monte de niveau** (ex : N3 vers N2) et **l'équipe perdante descend de niveau** (ex : L2 vers National)
- 🏆 Précision : l'équipe qui gagne sur le terrain Ligue des champions ou qui perd sur le terrain Régional 1 **reste en place**
- 🏆 **En cas d'égalité** à l'issue d'un match, deux possibilités :
 - 🏆 La première équipe à avoir marqué, monte
 - 🏆 En cas de 0-0, l'équipe qui était montée continue de monter. S'il y a 0-0 à la première rotation, tirage au sort pour déterminer le vainqueur
- 🏆 Si vous avez **beaucoup d'enfants**, vous avez la possibilité de mettre des équipes au **repos** entre chaque terrain. Les équipes feront ainsi un temps de jeu et un temps de récupération
- 🏆 Pour la **gestion des chasubles** (impossibilité d'échanger les chasubles aux vues des conditions sanitaires), le plus simple est que chaque enfant est le maillot du club et on attribue des chasubles individuelles à chaque enfant. En fonction de l'équipe en face, l'autre équipe garde ou non sa chasuble



Besoins en matériel
par ½ terrain :

🏆 : 36

🚩 : 24

⚽ : 6

Durée totale :

2x10 min en U6-U7

3x10 min en U8-U9

U7



VRAI

FAUX

U9



VRAI

FAUX

- Objectif : apprendre en jouant !
- Utiliser les terrains du Festifoot, les enfants restent sur leur terrain
- Ce jeu se fait en 2 périodes entre le Festifoot
- La ligne à gauche correspond au VRAI, celle de droite au FAUX
- L'éducateur pose les questions à l'ensemble des joueurs (ses)
- En fonction de leur réponse, les joueurs(ses) se rendent vers la ligne correspondante (VRAI ou FAUX)
- Possibilité d'attribuer 1 point par bonne réponse
- Pensez à démontrer et expliquer les réponses

Durée totale :
2 x 10 min

1^{ère} période

2^{ème} période

| | Questions « VRAI » « FAUX » | Vrai | Faux |
|----|--|------|------|
| 1 | La touche s'effectue avec les mains | | X |
| 2 | En cette période particulière, je peux échanger ma chasuble avec un copain | | X |
| 3 | Lors d'une touche, je peux entrer en conduite de balle sur le terrain | X | |
| 4 | Je peux boire dans la gourde de mon copain | | X |
| 5 | Est-ce je peux rentrer dans la surface adverse quand le gardien a le ballon | | X |
| 6 | En cette période particulière, je ne dois pas serrer la main de mes copains | X | |
| 7 | Le gardien peut dégager au pied sans que le ballon touche le sol (de volée) | | X |
| 8 | Je ne dois pas toucher le matériel d'entraînement à la main, seuls les éducateurs peuvent le faire | X | |
| 9 | Je peux tirer directement au but sur une touche | | X |
| 10 | Je dois porter le masque durant l'entraînement | | X |
| 11 | Dès qu'une équipe marque un but, l'équipe adverse doit reprendre le jeu par un engagement au milieu du terrain | X | |
| 12 | Je dois prévenir mon éducateur si je ne peux pas venir à un entraînement ou à un plateau | X | |

QUELQUES REGLES COVID A NE PAS OUBLIER

Le port du masque :

Obligatoire :

 **Pour tout le monde** dans l'enceinte du stade (hors enfant de – de 11 ans)

 **Pour les éducateurs U6-U9-U11 sur le terrain**

Pas obligatoire :

 Pour les enfants de **moins de 11ans**

La distanciation physique / gestes barrières :

 Elle doit être d'**1m** entre chaque personne

 **L'accès aux vestiaires est interdit**

 **Laver** vous régulièrement **les mains**

 Désinfectez le **matériel pédagogique** entre chaque groupe (les enfants ne touchent pas le matériel)

 Utiliser des **gourdes personnelles**

 Les **chasubles** doivent être **individuelles** (pas d'échange entre joueur)

 **Décaler les horaires** de départ et d'arrivée des groupes

Sous réserve des décisions préfectorales. Cette fiche ne remplace pas les protocoles déjà mis en place, ce n'est qu'un rappel de quelques règles

La rentrée du foot U11



LIGUE DE FOOTBALL
NOUVELLE-AQUITAINE

Saison 2020-2021

PRESENTATION

Au vu du contexte sanitaire actuel, le format des journées de rentrée du foot animation a été modifié afin de limiter le nombre de personnes (licenciés et parents) sur le même site. **Nous vous proposons un contenu ludique et varié à réaliser dans votre club.** Une exception toutefois pour les clubs avec peu de licenciés qui ont la possibilité de réaliser un interclub avec un autre club « à dimension » à peu près égale (limitation à 3 ou 4 équipes au total).

Afin de limiter le flux de personnes dans le complexe pour les clubs ayant beaucoup de licenciés, nous vous conseillons de réaliser un RDV et une fin de séance des différentes catégories en décalé (voir annexe exemple de programme)

FORMAT :

PARTIE 1
2 activités
1h

FestiFoot (30')
1/2 terrain à 11

Golf foot (30')
1/2 terrain à 11

PARTIE 2
1 activité
1h

Matchs de foot à 8 ou à 5 (30')
1 terrain à 11

Principes de bases :

- 🏆 Constituez des équipes de **2 joueurs(ses)** (ou 3 en fonction de l'effectif) que vous conserverez pour le golf foot (gain de temps). Si vous faites des équipes de 3, agrandissez les terrains (20x25m).
- 🏆 Les matches durent **2 minutes** maximum, l'éducateur siffle le début et la fin des matchs pour tous les terrains.
- 🏆 Pour marquer, le ballon doit être arrêté **derrière une des 2 zones** « stop ball »
- 🏆 A l'issue de chaque rencontre, **l'équipe victorieuse monte de niveau** (ex : N3 vers N2) et **l'équipe perdante descend de niveau** (ex : L2 vers National)
- 🏆 Précision : l'équipe qui gagne sur le terrain Ligue des champions ou qui perd sur le terrain Régional 1 **reste en place**
- 🏆 **En cas d'égalité** à l'issue d'un match, deux possibilités :
 - 🏆 La première équipe à avoir marqué, monte
 - 🏆 En cas de 0-0, l'équipe qui était montée continue de monter. S'il y a 0-0 à la première rotation, tirage au sort pour déterminer le vainqueur
- 🏆 Si vous avez **beaucoup d'enfants**, vous avez la possibilité de mettre des équipes au **repos** entre chaque terrain. Les équipes feront ainsi un temps de jeu et un temps de récupération
- 🏆 Pour la **gestion des chasubles**, le plus simple est que chaque enfant est le maillot du club et on attribue des chasubles individuelles à chaque enfant. En fonction de l'équipe en face, l'autre équipe garde ou non son chasuble

Besoins en matériel :

- 🏆 : 36
- 🏆 : 24
- 🏆 : 6

Durée totale :
30 min



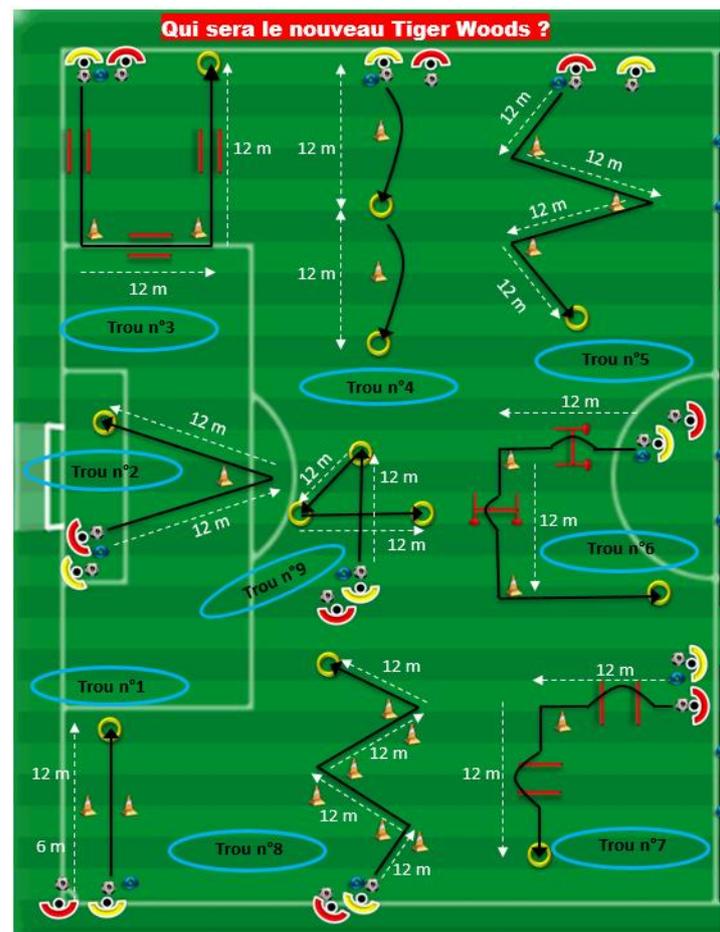
Principes de base :

- Les défis durent **2 minutes** ou 2 minutes 30 (en fonction du nombre trous).
- Par équipe de 2**, 1 ballon/équipe, 2 équipes par trou. Votre choix dépendra du nombre d'enfants participants (par 2 si nombreux, seul si peu de joueurs)
- Les joueurs(es) de la même équipe frappent **à tour de rôle** dans le ballon
- L'équipe qui **atteint la cible** avec le moins de coup remporte le trou (nul si égalité). Si personne n'atteint la cible dans la durée impartie, le plus proche l'emporte. Autant d'essais que possible dans le temps fixé
- Deux possibilités** de duel pour ce jeu (à choisir par les éducateurs au départ) :
 - 2 équipes de 2 joueurs **s'opposent sur l'ensemble des trous** (on monte d'un trou à chaque rotation). L'équipe qui remporte le plus de trous gagne la partie.
 - Les jaunes contre les rouges**. A chaque rotation, les jaunes montent d'un trou, les rouges descendent d'un trou (ex : au trou n°4, les jaunes vont ensuite au 5, les rouges vont au 3). A l'issue de la partie, chaque couleur totalise les trous remportés, celle qui en a le plus l'emporte. En cas d'égalité, compter le nombre de coups par trou. Celle qui en a le moins l'emporte (cf fiche de résultats). A l'issue de chaque trou, chaque équipe (ou joueur(se)) remplit sa fiche de résultats.
- Le ballon** est toujours frappé à l'arrêt
- Si le trajet du ballon ne respecte pas le parcours, **revenir au point précédent**
- Si un ballon gêne l'équipe adverse, **possibilité de l'enlever** et de mettre une coupelle plate (ou de repérer précisément l'endroit du ballon)
- Pour éviter de **perdre trop de temps dans l'explication**, donner une fiche de résultats/équipe avec le descriptif des ateliers (fiche recto-verso jointe). Penser aux stylos individuels !

Durée totale :
30 min

Descriptif des parcours :

- 1- **Trou n°1** : le ballon doit passer dans la porte
- 2- **Trou n°2** : le ballon doit contourner le piquet
- 3- **Trou n°3** : le ballon doit passer entre les piquets posés au sol
- 4- **Trou n°4** : arrêter le ballon dans le 1^{er} cerceau avant d'atteindre le 2^{ème}. Il ne faut pas toucher les plots
- 5- **Trou n°5** : contourner les plots
- 6- **Trou n°6** : passer le ballon au-dessus des haies (s'approcher de la haie puis faire une louche) avant d'atteindre le cerceau
- 7- **Trou n°7** : le ballon ne doit pas tomber entre les piquets (rivière) posés au sol
- 8- **Trou n°8** : passer entre chaque porte
- 9- **Trou n°9** : atteindre les cerceaux dans le sens indiqué



FICHE DE RESULTATS

| Noms – Prénoms | Deschamps Didier / Garcia Rudi | |
|----------------------|--------------------------------|-----------------|
| Equipe Jaune / Rouge | Jaune | |
| | VICTOIRE / DEFAITE | NOMBRE DE COUPS |
| TROU N°1 | V | 4 |
| TROU N°2 | V | 3 |
| TROU N°3 | D | 6 |
| TROU N°4 | V | 3 |
| TROU N°5 | D | 5 |
| TROU N°6 | D | 6 |
| TROU N°7 | V | 3 |
| TROU N°8 | V | 4 |
| TROU N°9 | D | 7 |
| TOTAL | 5 V | 41 |

FICHE DE RESULTATS – GOLF FOOT

| Noms – Prénoms | | |
|----------------------|--------------------|-----------------|
| Equipe Jaune / Rouge | | |
| | VICTOIRE / DEFAITE | NOMBRE DE COUPS |
| TROU N°1 | | |
| TROU N°2 | | |
| TROU N°3 | | |
| TROU N°4 | | |
| TROU N°5 | | |
| TROU N°6 | | |
| TROU N°7 | | |
| TROU N°8 | | |
| TROU N°9 | | |
| TOTAL | | |

QUELQUES REGLES COVID A NE PAS OUBLIER

Le port du masque :

Obligatoire :

-  **Pour tout le monde** dans l'enceinte du stade (hors enfant de – de 11 ans)
-  **Pour les éducateurs U6-U9-U11 sur le terrain**

Pas obligatoire :

-  Pour les enfants de **moins de 11ans**

La distanciation physique / gestes barrières :

-  Elle doit être d'**1m** entre chaque personne
-  **L'accès aux vestiaires est interdit**
-  **Laver** vous régulièrement **les mains**
-  Désinfectez le **matériel pédagogique** entre chaque groupe (les enfants ne touchent pas le matériel)
-  Utiliser des **gourdes personnelles**
-  Les **chasubles** doivent être **individuelles** (pas d'échange entre joueur)
-  **Décaler les horaires** de départ et d'arrivée des groupes

Sous réserve des décisions préfectorales. Cette fiche ne remplace pas les protocoles déjà mis en place, ce n'est qu'un rappel de quelques règles



La rentrée du foot



Voici des exemples d'organisation de cette journée de rentrée en fonction du nombre de terrains que vous avez à votre disposition

1 terrain foot 11 :

U6-U7 + U8-U9 + U10-U11

Objectif : limiter les croisements des personnes.

Le départ et la fin des plateaux sont décalés permettant l'installation du matériel pour la pratique U11

Programme :

- **8h00** : installation du matériel
- **9h00** : U7 durée du plateau 40 min ½ terrain
- **9h30** : U9 durée du plateau 50 min ½ terrain
- **10h00** : fin du plateau U7 installation du golf foot sur le demi terrain
- **10h30** : fin du plateau U9
- **10h45** : U11 durée 1h30
- **12h30** : fin de la rentrée du Foot





La rentrée du foot



2 terrains foot 11 :

U6-U7 + U8-U9 + U10-U11

Objectif : **limiter les croisements des personnes.**

Le départ et la fin des plateaux sont décalés (les U7 vont finir leur plateau à la moitié du plateau U9).

Un terrain à 11 pour les U7 et U9

Un terrain à 11 uniquement dédié aux U11

Programme :

- **9h00** : installation du matériel
- **10h00** : plateau U7 sur terrain A
- **10h30** : plateau U9 sur terrain A
- **10h45** : plateau U11 sur terrain B
- **12h00** : fin de la rentrée du Foot



Qui sera le nouveau Tiger Woods ?



Principes de base :

- Les défis durent 2 minutes ou 2 minutes 30 (en fonction du nombre de trous).
- Par équipe de 2 (ou seul), 1 ballon/équipe (ou joueur), 2 équipes (ou deux joueurs si seul) par trou. Votre choix dépendra du nombre d'enfants participants (par 2 si nombreux, seul si peu de joueurs).
- Les joueurs de la même équipe frappent à tour de rôle dans le ballon.
- L'équipe qui atteint la cible avec le moins de coup remporte le trou (nul si égalité). Si personne n'atteint la cible, le plus proche l'emporte. Autant d'essais que possible dans le temps fixé.
- Deux possibilités de duel pour ce jeu (à choisir par les éducateurs au départ) :
 - o 2 équipes de 2 joueurs s'opposent sur l'ensemble des trous (on monte d'un trou à chaque rotation). L'équipe qui remporte le plus de trous gagne la partie.
 - o Les jaunes contre les rouges. A chaque rotation, les jaunes montent d'un trou, les rouges descendent d'un trou (ex : au trou n°4, les jaunes vont ensuite au 5, les rouges vont au 3). A l'issue de la partie, chaque couleur totalise les trous remportés, celle qui en a le plus l'emporte. En cas d'égalité, compter le nombre de coups par trou. Celle qui en a le moins l'emporte (cf fiche de résultats). A l'issue de chaque trou, chaque équipe (ou joueur) remplit sa fiche de résultats.
- Le ballon est toujours frappé à l'arrêt.
- Si le trajet du ballon ne respecte pas le parcours, revenir au point précédent.
- Si un ballon gêne l'équipe adverse, possibilité de l'enlever et de mettre une coupelle plate (ou de repérer précisément l'endroit du ballon).
- Pour éviter de perdre trop de temps dans l'explication, donner une fiche de résultats/équipe avec le descriptif des ateliers (fiche recto-verso jointe). Penser aux stylos !

But de chaque trou : atteindre le cerceau en réalisant le parcours comme suit :

- 1- **Trou n°1** : le ballon doit passer dans la porte.
- 2- **Trou n°2** : le ballon doit contourner le piquet.
- 3- **Trou n°3** : le ballon doit passer entre les piquets posés au sol.
- 4- **Trou n°4** : arrêter le ballon dans le 1^{er} cerceau avant d'atteindre le 2^{ème}. Il ne faut pas toucher les plots.
- 5- **Trou n°5** : contourner les plots.
- 6- **Trou n°6** : passer le ballon au-dessus des haies (s'approcher de la haie puis faire une louche) avant d'atteindre le cerceau.
- 7- **Trou n°7** : le ballon ne doit pas tomber entre les piquets (rivière) posés au sol.
- 8- **Trou n°8** : passer entre chaque porte.
- 9- **Trou n°9** : atteindre les cerceaux dans le sens indiqué.

FICHE DE RESULTATS – GOLF FOOT

| Noms – Prénoms | Deschamps Didier / Garcia Rudi | |
|----------------------|--------------------------------|-----------------|
| Equipe Jaune / Rouge | Jaune | |
| | VICTOIRE / DEFAITE | NOMBRE DE COUPS |
| TROU N°1 | V | 4 |
| TROU N°2 | V | 3 |
| TROU N°3 | D | 6 |
| TROU N°4 | V | 3 |
| TROU N°5 | D | 5 |
| TROU N°6 | D | 6 |
| TROU N°7 | V | 3 |
| TROU N°8 | V | 4 |
| TROU N°9 | D | 7 |
| TOTAL | 5 V | 41 |

FICHE DE RESULTATS – GOLF FOOT

| Noms – Prénoms | | |
|----------------------|--------------------|-----------------|
| Equipe Jaune / Rouge | | |
| | VICTOIRE / DEFAITE | NOMBRE DE COUPS |
| TROU N°1 | | |
| TROU N°2 | | |
| TROU N°3 | | |
| TROU N°4 | | |
| TROU N°5 | | |
| TROU N°6 | | |
| TROU N°7 | | |
| TROU N°8 | | |
| TROU N°9 | | |
| TOTAL | | |