

RENTRÉE DU FOOT U6-U9

Vannieuwenhuysse Antoine 06 49 29 79 59



INSCRIPTION

Organisation

Rentrée
U6-U7

Feuille de
match

Feuille de
Rotation

Rentrée
U8-U9

Feuille de
match

Feuille de
Rotation

Lettre aux
Parents

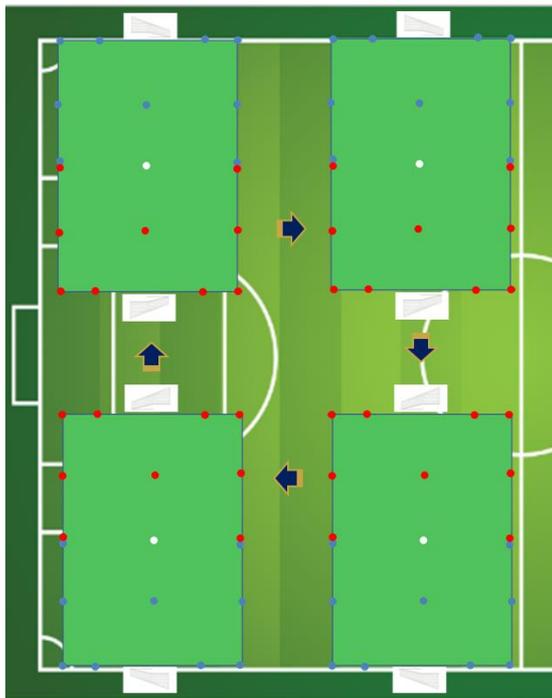


ORGANISATION RENTRÉE U6-U7



Organisation Général :

Exemple d'organisation de plateau à 8 équipes



Chaque site sera susceptible de recevoir
16 à 24 équipes.

- 16 équipes (2 poules de 8 équipes)
- 24 équipes (3 plateaux de 8 équipes)

LE PLATEAU

Ordre à respecter pour toutes les équipes

Protocole DEBUT DE PLATEAU

Séquence n°1	Ballon Magique 2c2 (dont GdB)
Séquence n°2	Ballon Magique 3c3 (dont GdB)
Séquence n°3	Défi - Jeu
Séquence n°4	Match 3c3 U6 / 4c4 U7
Séquence n°5	Match 3c3 U6 / 4c4 U7

Protocole FIN DE PLATEAU

Chaque séquence durera 10 minutes

U
6U
7

INSTALLATION DU TERRAIN

CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX

RIGUEUR ET SIMPLICITÉ

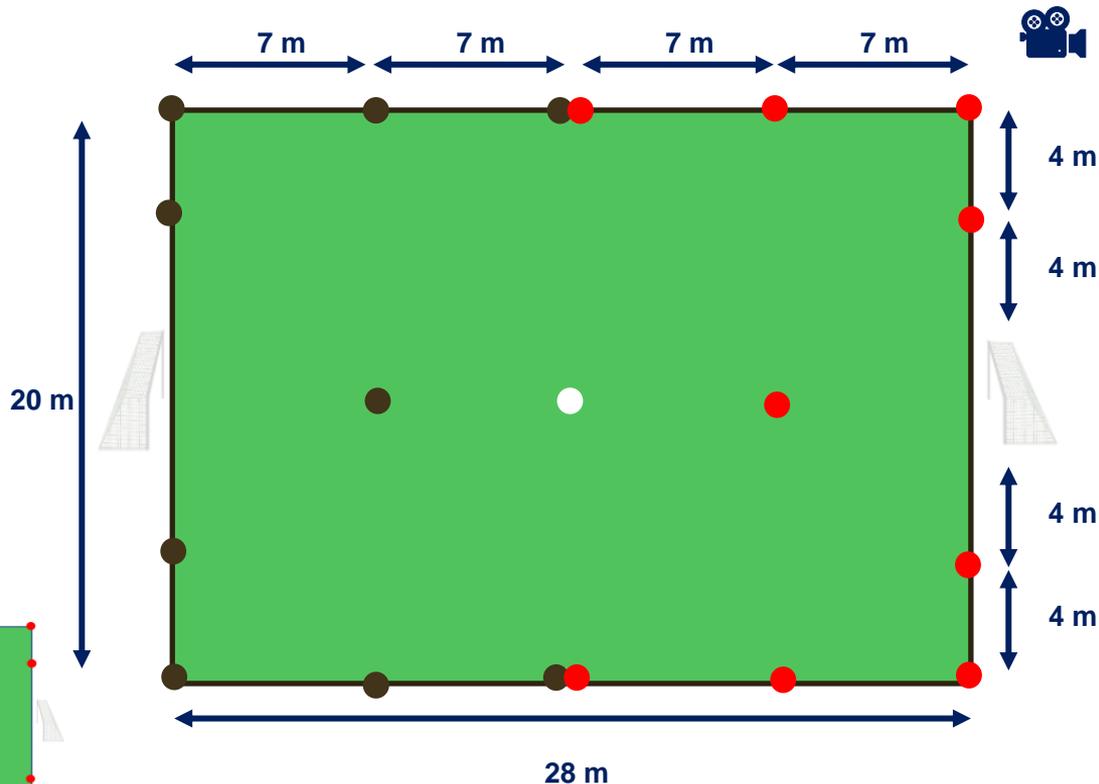
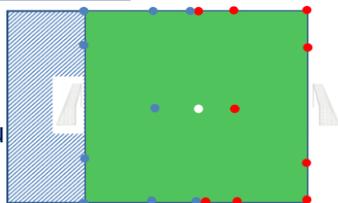
Terrain 4c4 (catégorie U7) :

- Dimension : 28 x 20 m
- Multiple de 7 sur la longueur
- Multiple de 4 sur la largeur
- But avec filet de 4m x 1,5m
- Balisage avec notion de camp (9 coupelles bleues / 9 coupelles rouges et 1 coupelle blanche → kit de délimitation)

Terrain 3c3 (catégorie U6), défi-jeu ou ballon magique :

magique :

- Dimension : 21 x 20 m
(suppression d'une bande du terrain de 7m x 20m)



DÉFI-JEU

U
6

Consignes :

Conduite de balle, pour tirer au but **dans** la zone protégée **sans** gardien de but. Départ du joueur dès que le joueur précédent a tiré. Retour du tireur au départ avec le ballon pour le joueur suivant.

But :

L'équipe qui a marqué le plus de buts gagne le défi.

Variante :

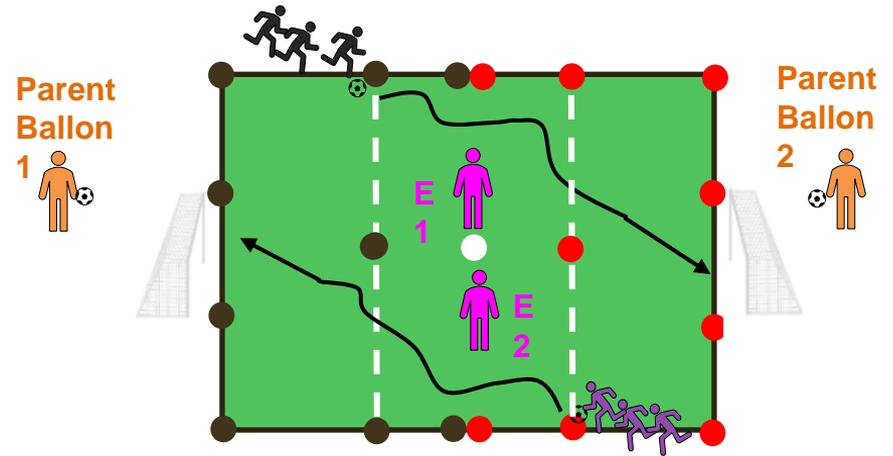
Départ depuis la ligne de touche opposée.

Animation :

Encourager/valoriser – Faire répéter – Compter les buts

Matériel :

- 2 ballons par équipe



Programme Type de l'événement :



PREPARER

H-1

- Prévoir les aspects organisationnels – responsable – Feuille de matches / de Rotation
- Installation des Terrains et des ateliers

ACCUEILLIR

-30
MINUTES

- Accompagner les équipes aux vestiaires
- Remplir la feuille de match

CAUSERIE

-15
MINUTES

- Communiquer l'organisation aux responsables d'équipes
- Informer les parents (lire la lettre aux parents)

AVANT DE DEBUTER

- Placer les équipes sur le terrain
- Faire démarrer les rencontres rapidement

Fin des rencontres

+1H30

- Fin du plateau. Rassembler l'ensemble des participants : mot de conclusion par le coordinateur du club recevant. Inviter les éducateurs au pot de l'amitié et les enfants au goûter offerts par le district

EXEMPLE DE ROTATIONS POUR UN PLATEAU U8/U9

ÉQUIPE	1 ^{er} Terrain	2 ^{ème} Terrain	3 ^{ème} Terrain	4 ^{ème} Terrain	5 ^{ème} Terrain
ÉQUIPE 1	T1	T1	J	T1	T1
ÉQUIPE 2	T1	T1	J	T1	T1
ÉQUIPE 3	T2	J	T1	T1	T2
ÉQUIPE 4	T2	T1	J	T2	T2

ÉQUIPE	1 ^{er} Terrain	2 ^{ème} Terrain	3 ^{ème} Terrain	4 ^{ème} Terrain	5 ^{ème} Terrain
ÉQUIPE 1	T1	T1	T2	J	T1
ÉQUIPE 2	T1	T2	T1	J	T1
ÉQUIPE 3	T2	T2	J	T1	T2
ÉQUIPE 4	T2	J	T2	T2	T1
ÉQUIPE 5	J	T1	T1	T2	T2

Il est préférable de réaliser des plateaux dont le nombre d'équipes est pair afin d'éviter les temps de repos.



Les besoins :

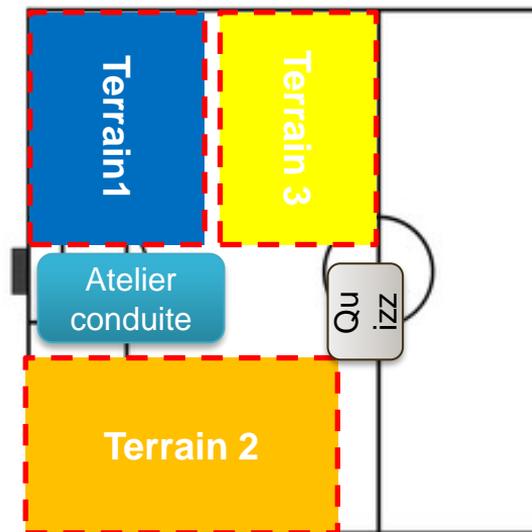
- Responsable Plateaux
- Sono
- Matériel pédagogique pour les terrains et atelier
- Goûter (rembourser par le district sur facture : 150 euros(minimum 10 équipes)
- Mise en place du cahier des charges de la rentrée du Foot

ORGANISATION RENTRÉE U8-U9



Organisation Général :

Exemple d'organisation de plateau à 6 équipes



Temps de jeu : 50 minutes
= 5 X 10' ou 6 X 8'

Chaque site sera susceptible de recevoir
12 à 24 équipes.

- 16 équipes (2 poules de 8 équipes)
- 24 équipes (3 plateaux de 8 équipes)

Chaque équipe jouera :

- 4 matches (5 contre 5)
- atelier conduite
- 1 atelier Quizz PEF

Programme Type de l'événement :



PREPARER

H-1

- Prévoir les aspects organisationnels – responsable – Feuille de matches / de Rotation
- Installation des Terrains et des ateliers

ACCUEILLIR

-30
MINUTES

- Accompagner les équipes aux vestiaires
- Remplir la feuille de match

CAUSERIE

-15
MINUTES

- Communiquer l'organisation aux responsables d'équipes
- Informer les parents (lire la lettre aux parents)

AVANT DE DEBUTER

- Placer les équipes sur le terrain
- Faire démarrer les rencontres rapidement

Fin des rencontres

+1H30

- Fin du plateau. Rassembler l'ensemble des participants : mot de conclusion par le coordinateur du club recevant. Inviter les éducateurs au pot de l'amitié et les enfants au goûter offerts par le district

EXEMPLE DE ROTATIONS POUR UN PLATEAU U8/U9

ÉQUIPE	1 ^{er} Terrain	2 ^{em} Terrain	3 ^{em} Terrain	4 ^{em} Terrain	5 ^{em} Terrain
ÉQUIPE 1	T1	T1	T2	T1	T1
ÉQUIPE 2	T1	T1	J	T1	T1
ÉQUIPE 3	T2	J	T1	T1	T2
ÉQUIPE 4	T2	T1	J	T2	T2

ÉQUIPE	1 ^{er} Terrain	2 ^{em} Terrain	3 ^{em} Terrain	4 ^{em} Terrain	5 ^{em} Terrain
ÉQUIPE 1	T1	T1	T2	T1	T1
ÉQUIPE 2	T1	T2	T1	J	T1
ÉQUIPE 3	T2	T2	J	T1	T2
ÉQUIPE 4	T2	J	T2	T2	T1
ÉQUIPE 5	J	T1	T1	T2	T2

Il est préférable de réaliser des plateaux dont le nombre d'équipes est pair afin d'éviter les temps de repos.



Les besoins :

- Responsable Plateaux
- Sono
- Matériel pédagogique pour les terrains et atelier
- Goûter (rembourser par le district sur facture)
- Mise en place du cahier des charges de la rentrée du Foot



Organisations :

Objectif

L'ÉQUIPE DOIT RÉALISER LE PARCOURS SOUS
FORME DE RELAIS

But(s)

CHAQUE ÉQUIPE DOIT RÉALISER LE
PARCOURS, LA PREMIÈRE ÉQUIPE QUI A
RÉALISÉ CE PARCOURS MARQUE 1 PTS.
SI LES ÉQUIPES N'ONT PAS LE MÊME
NOMBRE DE JOUEURS ALORS L'ÉQUIPE QUI
POSSÈDE MOINS DE JOUEURS, DOIT
RÉALISER AUTANT DE FOIS LE PARCOURS
POUR AVOIR LE MÊME NOMBRE DE TRAJET
QUE L'ÉQUIPE ADVERSE.

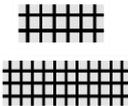
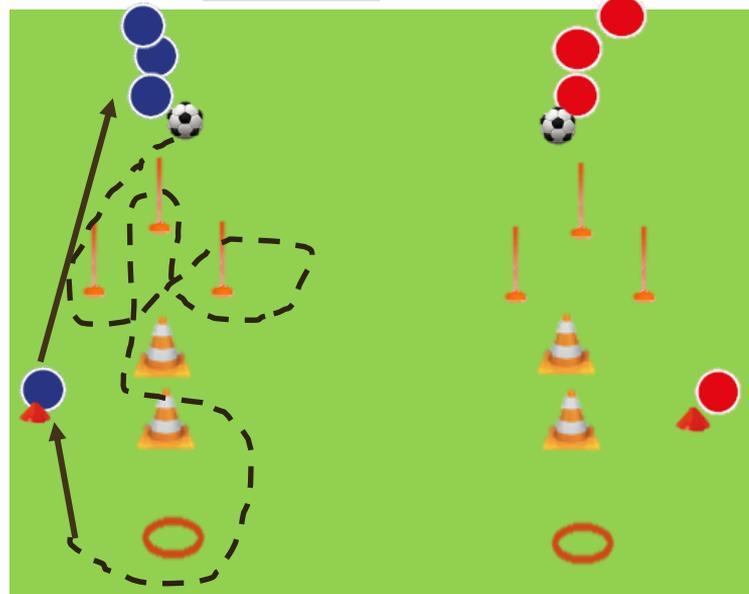
Consignes

VARIANTE: PARCOURS À LA MAIN, PIED
DROIT , PIED GAUCHE , 2 PIEDS

Comportements attendus:

Schéma

Dimension :



66



Atelier GB :

Objectif :

Ne pas prendre de but en déviant ou captant le ballon.

Organisation :

4 buts, 4 GB.

4 attaquants dans le carré rouge avec 1 ballon.

Au signal, les attaquants conduisent leur ballon et tirent avant la ligne située à 9m du but (zone jaune).

Si le GB capte le ballon, il relance dans le carré rouge au sol sur l'attaquant qui se replace.

Les attaquants tirent 1 fois sur chacun des buts (rotation dans le sens des aiguilles d'une montre).

Changer les GB tous les 2 tours.

1 but marqué = 1 point pour l'attaquant

1 but non marqué = 1 point pour le GB

Durée

10 à
20'

Nbre
de GB

4

Espace

27x27



Évolutions

Possibilité de sortir de la zone des 9m pour jouer le 1c1 avec le GB.

Veiller à ...

La sécurité.

Placement des GB (légèrement devant la ligne de but).

La volonté de cadrer les tirs.