



RENTRÉE DU FOOT U6-U9



INSCRIPTION

Organisation

Rentrée
U6-U7

Feuille de
match

Feuille de
Rotation

Rentrée
U8-U9

Feuille de
match

Feuille de
Rotation

Lettre aux
Parents

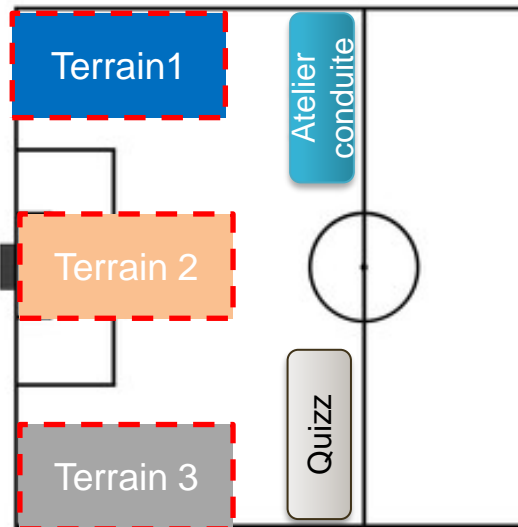


ORGANISATION RENTRÉE U6-U7



Organisation Général :

Exemple d'organisation de plateau à 8 équipes



Temps de jeu : 40 minutes
= 4 X 10' ou 5 X 8'

Chaque site sera susceptible de recevoir 16 à 24 équipes.

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

Chaque équipe jouera :

- 4 matches (3 contre 3 ou 4 contre 4)
- 1 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 ^{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
- Référent Covid : contrôle Pass Sanitaire pour les parents
- 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



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.

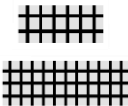
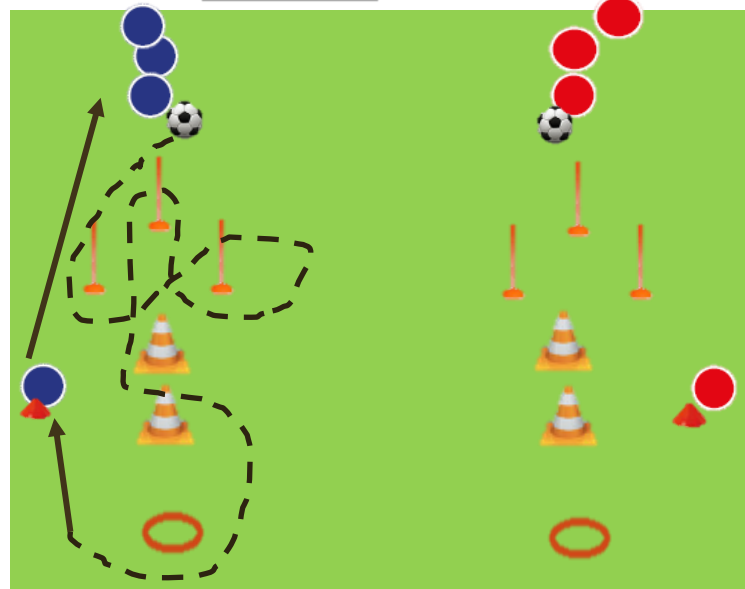
Consignes

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

Comportements attendus:

Schéma

Dimension :



66

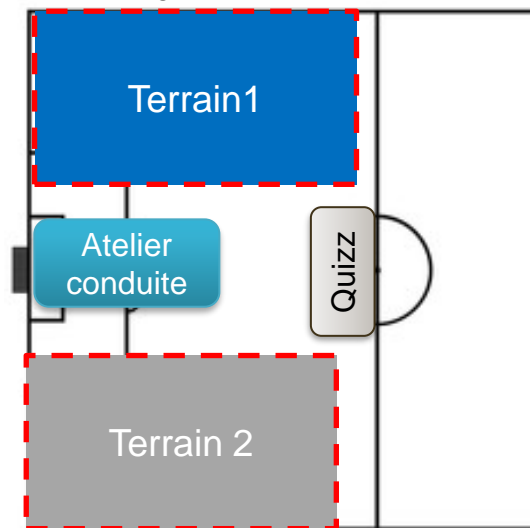


ORGANISATION RENTRÉE U8-U9



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.

- 12 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 ^{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
- Référent Covid : contrôle Pass Sanitaire pour les parents
- 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.

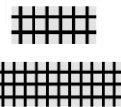
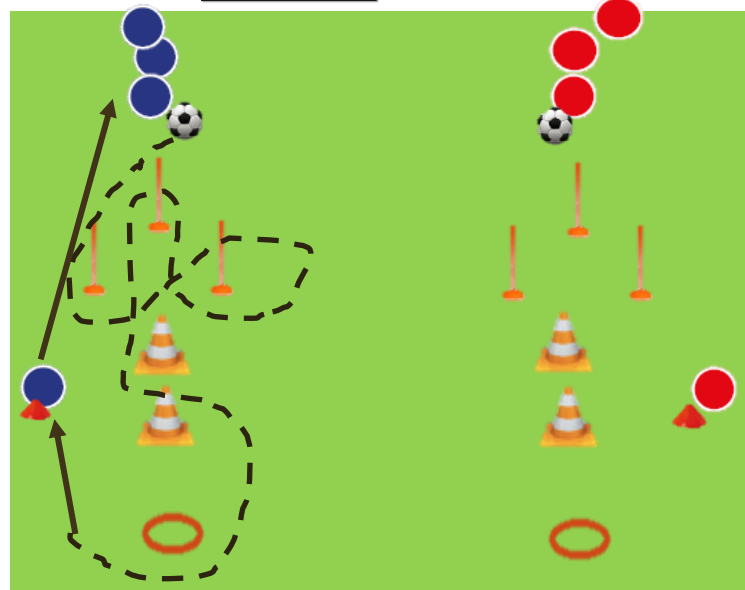
Consignes

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

Comportements attendus:

Schéma

Dimension :



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.