

La rentrée du foot U11

Le 3 octobre 2020



LIGUE DE FOOTBALL
NOUVELLE-AQUITAINE

Saison 2020-2021

PRESENTATION

Au vu du contexte sanitaire actuel, le format des journées de Rentrée du Foot d'animation a été modifié afin de limiter le nombre de personnes (enfants 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).

Pour rappel, les non-licencié.e.s peuvent participer à cet évènement.

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')
½ terrain à 11

Golf foot (30')
½ terrain à 11

PARTIE 2
1 activité
1h

Matches 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 matches 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 enchaîneront 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 sa chasuble

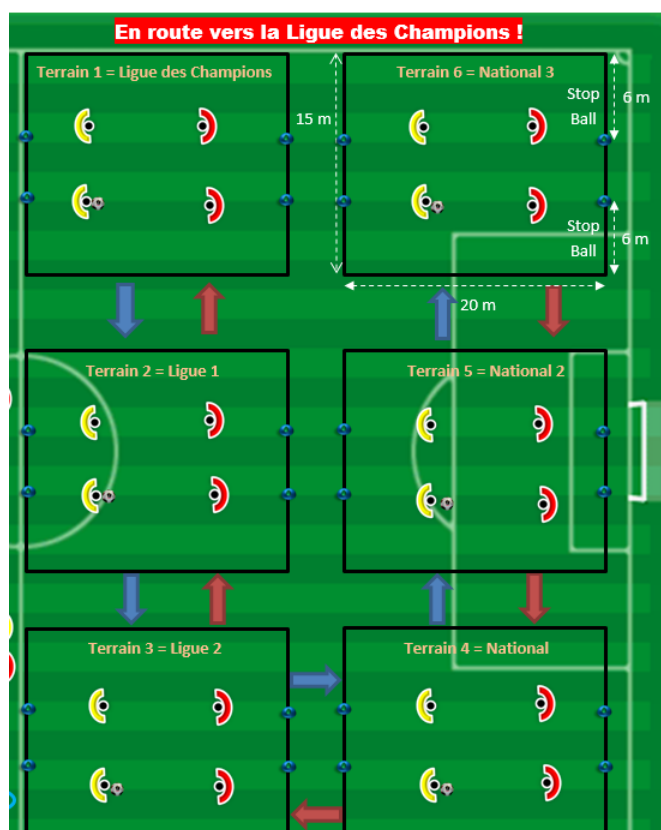
Besoins en matériel :

🟡 : 36

🟢 : 24

⚽ : 6

Durée totale :
30 min



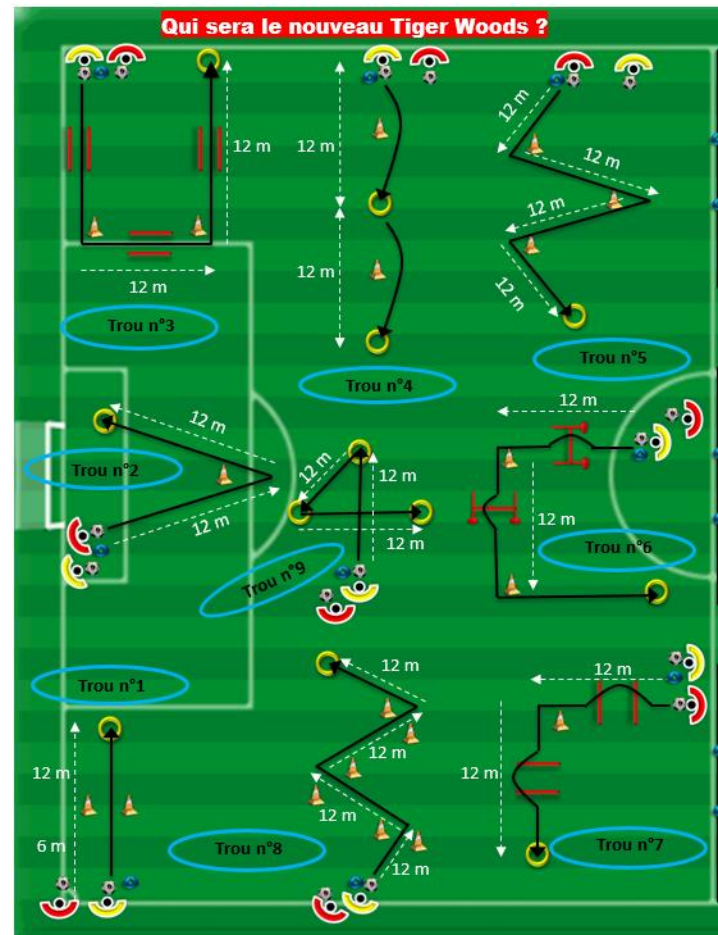
Principes de base :

-  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(ses) 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 sur le terrain**

 Pour les enfants en position de **remplaçant**

Pas obligatoire :

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

Préconiser :

 Pour les **éducateurs U11 et plus** sur le terrain

La distanciation physique / gestes barrières :

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

 **Limiter** l'accès aux **vestiaires**

 **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 **individuels** (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