

Rénovation du Football des Enfants



Organisation des plateaux et rencontres



LA MODÉLISATION DES U10-U11

Plateau

3 rencontres de 20 min OU 2 rencontres de 30' OU 1 rencontre de 2x30'
Défi technique « Jonglerie » - Par niveau

LES INCONTOURNABLES

Défi jonglerie lors de toutes les dates
Arbitrage des jeunes par les jeunes à la touche

LA JONGLERIE

- Jonglerie pendant 1'
- 1 pt par duel gagné
- Surface de contact interdite = la tête
- Rangement par niveau
- Automne : Défi n°1 Jonglerie Statique
- Printemps : Défi n°2 Jonglerie en Mouvement (si le niveau des enfants le permet)

Mini 5 ballons/équipe



Jour de Coupe

2 rencontres de 30 min
Défi technique « Tirs au but » avant chaque rencontre

LES RENCONTRES

- Match 1 : A v B et C v D
- Match 2 : Vainqueur (A v B) v Vainqueur (C v D) et Perdant (A v B) v Perdant (C v D)
- Arbitrage des jeunes par les jeunes à la touche

LA SÉANCE DE TIRS AU BUT

- 5 à 6 tirs par séance
- Tous les enfants tirent à minima 1 pénalty
- Objectifs : marquer le plus de pénalty et le plus rapidement possible
- Chronomètre : Début et fin au contact du pied avec le ballon (1^{er} et 6^{ème})
- Le gardien de but se concentre sur ses arrêts et tirent un pénalty

En cas d'égalité à la fin de la rencontre, l'équipe qui a gagné la séance de tirs au but est désignée vainqueur (Nbre de buts puis chronomètre)



Pratique : 8 v 8 dont GB (+3R)

Espace de jeu : Terrain Foot à 8

Nbre d'équipes : 4

Contenu :

- Tir au but avant chacune des rencontres
- 2 matchs de 30 min
 - Match 1 : A v B et C v D
 - Match 2 : Vainqueur (A v B) v Vainqueur (C v D) et Perdant (A v B) v Perdant(C v D)

Classement à la journée

En cas de match nul, l'équipe ayant gagné la séance des tirs au but est considéré **vainqueur**.

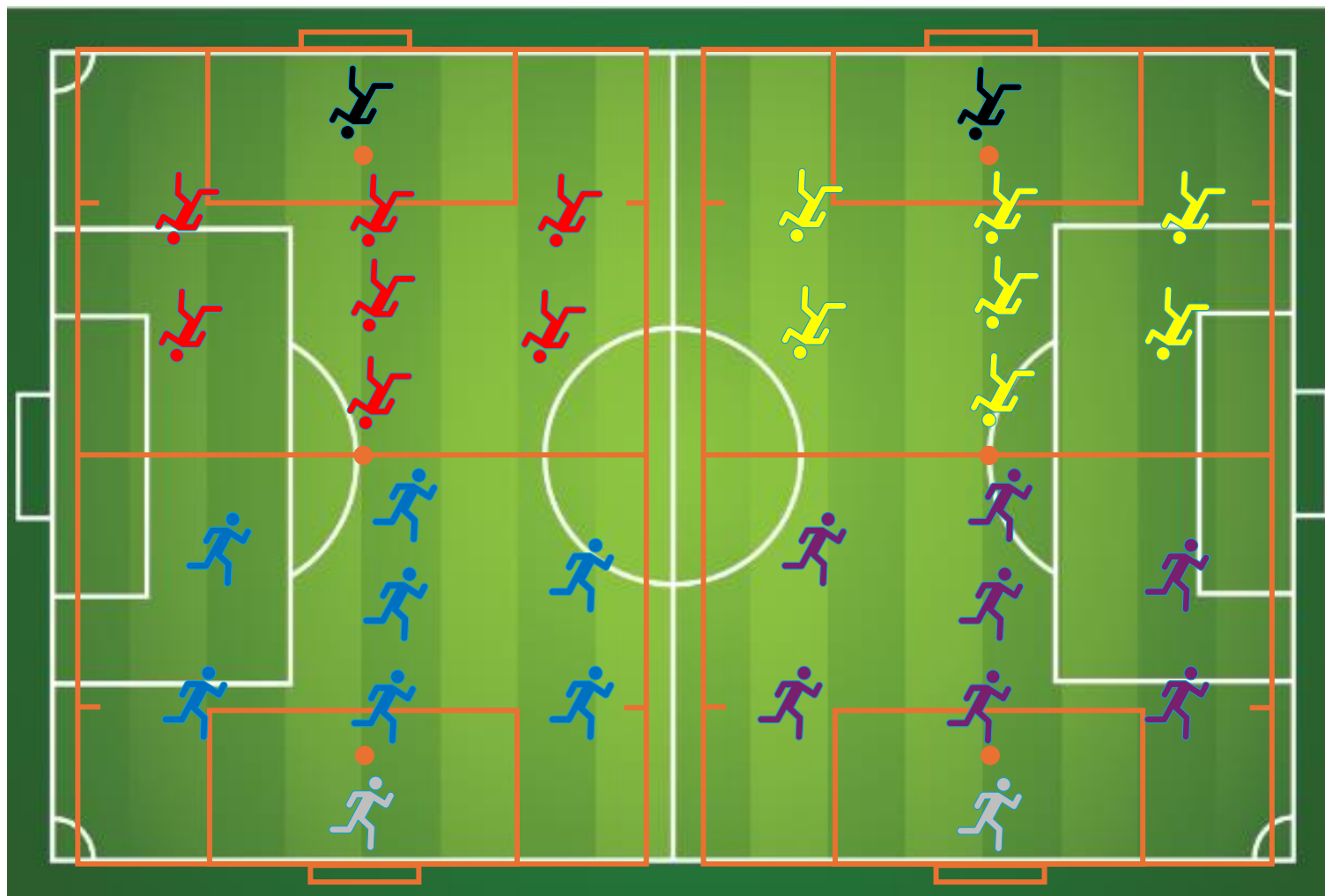
Lois du jeu :

- Football à 8

Organisation des tirs au but :

5 à 6 tireurs par match

- Faire tirer une fois tout le monde y compris le gardien de but
- Chaque équipe enchaîne ses 6 tirs au but + Chronométrage
- En cas d'égalité, l'équipe qui aura mis le moins de temps sera désignée vainqueur.





DEFI JONGLAGE

U10-U13

Défi Jonglage Statique – Duel par niveau

Organisation

- Tous les joueurs s'alignent par ordre décroissant de meilleur score à la jonglerie pieds. Le meilleur de l'équipe A se met avec le meilleur de l'équipe B et ainsi de suite...
- Les joueurs fonctionnent par duo :
 - 1 joueur jongle
 - 1 joueur compte les touches
- 2 manches par enfant

Objectif

- Réaliser le meilleur score à la jonglerie. Le joueur qui a réalisé le plus de jonglages à la fin du temps, remporte un point pour son équipe.

Déroulement

- Chaque joueur dispose d'**1 minute** de jonglage.
- Objectif : réaliser le maximum de touches consécutives.
- Surfaces autorisées : pieds, poitrine, genoux.

Règle importante :

- Dès que le ballon touche le sol, le **compteur ne repart pas à 0**.
- Le ballon peut être démarré :
 - À la **main** ou au **sol**.
- Après chaque contact obligation de reposer le pied au sol.

Rôle de l'observateur

- Compter les touches à voix haute.
- Annoncer le meilleur score réalisé sur la minute.

Rotation

- Les rôles sont inversés à chaque manche (jongleur ↔ compteur).

Cas particulier

- Nbre de joueurs différents par équipe (vidéo)

