



## Journée de Rentrée U7 U6 / U7

**Samedi 01 Octobre 2022 - ORGANISATION DISTRICT**

· de **10H00 à 12H00** – Journée de Rentrée U7

70 équipes engagées pour cette journée de rentrée du Football des U7.

- Site de l'ES MOULON - stade de la sente aux loups - BOURGES : 8 équipes
- Site de l'US HENRICHEMONT MENETOU - stade municipal - HENRICHEMONT : 8 équipes
- Site de l'AS SAINT AMAND - stade du pré des joncs - SAINT AMAND MONTROND: 8 équipes
- Site de l'AS CHAPELLOISE - stade omnisports - LA CHAPELLE SAINT URSIN: 8 équipes
- Site de l'US LUNERY ROSIERES - stade municipal - LUNERY : 7 équipes
- Site du FC AVORD - stade George Chedin - AVORD: 7 équipes
- Site de l'ENTENTE JEUNES TERRES VIVES - stade municipal - VASSELAY: 8 équipes
- Site de L'OL MEHUN PORTUGAIS - stade des acacias - MEHUN SUR YEVRE: 8 équipes
- Site de l'USA LURY / MEREAU - stade jean moulin - MEREAU: 8 équipes

Les équipes sont convoquées à **10H00** précises selon la répartition ci-après.

Début des plateaux **10H30**.

### Organisation

- entre 6 et 8 équipes réparties sur un 1 demi-terrain à 11.
- Plateau matchs (atelier si nombre d'équipes impair)
- 5 temps de jeu de 10 minutes par équipe
  - si il y a un nombre impair d'équipes, possibilité, avec les remplaçants des clubs présents de former une équipe supplémentaire avec un maximum de 8 équipes.



Cette opération de début de saison est placée sous le signe

\* du Respect et de la Tolérance,

\* du Plaisir de Jouer

\* du Fair-Play,

**ES MOULON (stade de la sente aux loups à BOURGES)**

- 8 ÉQUIPES

<b>ES MOULON</b>	<b>3</b>
BOURGES GAZELEC	2
ASIE DU CHER	1
ES JUSTICES	2

**US HENRICHEMONT MENETOU (stade municipal à HENRICHEMONT)**

- 8 ÉQUIPES

<b>US HENRICHEMONT MENETOU</b>	<b>1</b>
E.B.S.V	1
ENTENTE CHER NORD	1
BOURGES FOOT 18	5

**US LUNERY ROSIERES (stade municipal à LUNERY)**

- 7 ÉQUIPES

<b>US LUNERY ROSIERES</b>	<b>2</b>
GROUPEMENT C2L	2
ES TROUY	2
US SAINT FLORENT	1

**FC AVORD (stade George Chedin à AVORD)**

- 7 ÉQUIPES

<b>ENTENTE JEUNES FCA / AVS</b>	<b>2</b>
D. LOIRE VAL D'AUBOIS	2
AS SAINT GERMAIN / US STE SOLANGE	1
FC NERONDES	1
US PLAIMPIED	1

**AS SAINT AMAND (stade du pré des joncs à ST AMAND MONTROND)**

- 8 ÉQUIPES

<b>AS SAINT AMAND</b>	<b>2</b>
AS ORVAL / US CHARENTON	2
US3C	1
ES SANCOINS	1
US DUN	2

**AS CHAPELLOISE (stade omnisports à LA CHAPELLE ST URSIN)**

- 8 ÉQUIPES

<b>AS CHAPELLOISE</b>	<b>4</b>
CS FOËCY	1
ES MARMAGNE BERRY BOUY	1
OL MORTHOMIERS / US PLOU	1
AS PORTUGAIS	1

**ENT JEUNES TERRES VIVES (stade municipal à VASSELAY)**

- 8 ÉQUIPES

<b>ENTENTE JEUNES TERRES VIVES</b>	<b>3</b>
US LES AIX RIANS	2
FC SAINT DOULCHARD	3

**OL MEHUN PORTUGAIS (stade des acacias à MEHUN S/ YEVRE)**

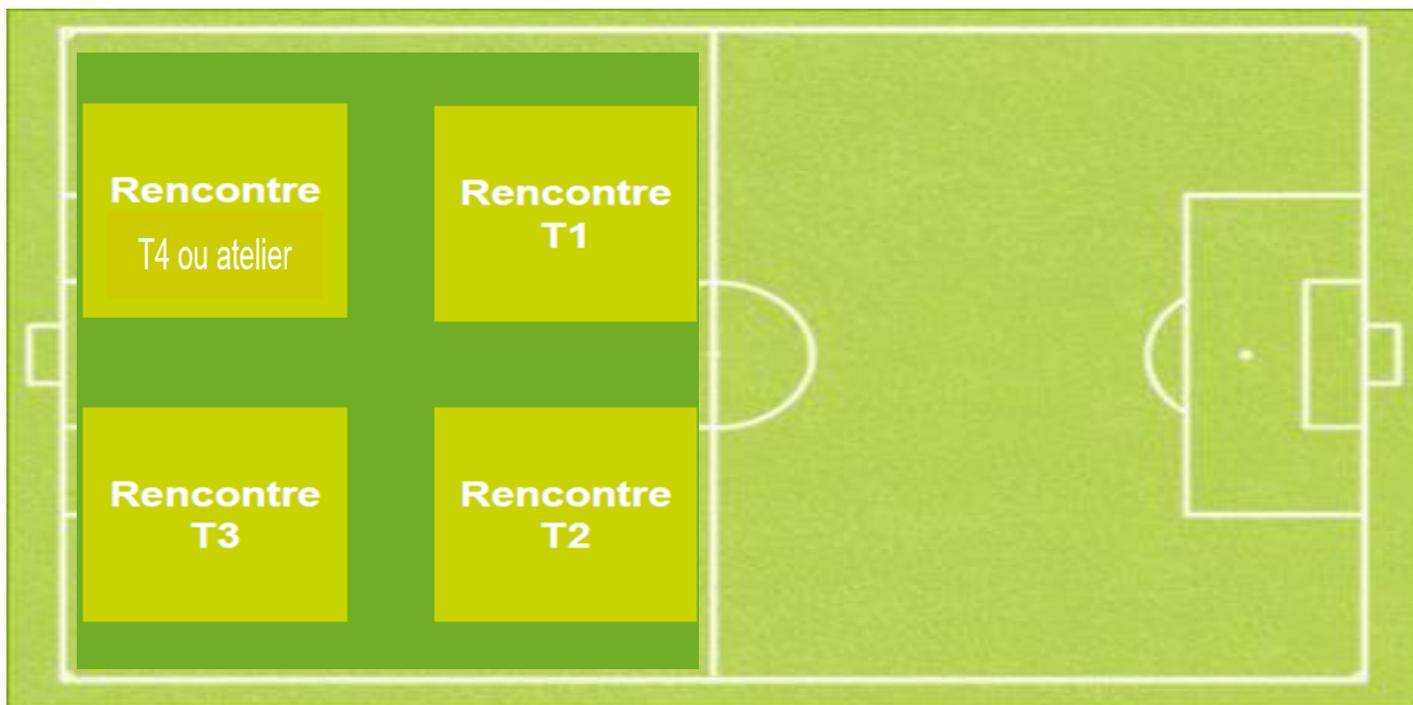
- 8 ÉQUIPES

<b>OL MEHUN PORTUGAIS</b>	<b>3</b>
OL MEHUN	2
CS VIGNOUX / US NANCAY	3

**USA LURY MEREAU (stade Jean Moulin à MEREAU)**

- 8 ÉQUIPES

<b>USA LURY MEREAU</b>	<b>1</b>
VIERZON FOOTBALL CLUB	4
SL CHAILLOT	2
ENTENTE CŒUR DE VALLEE	1



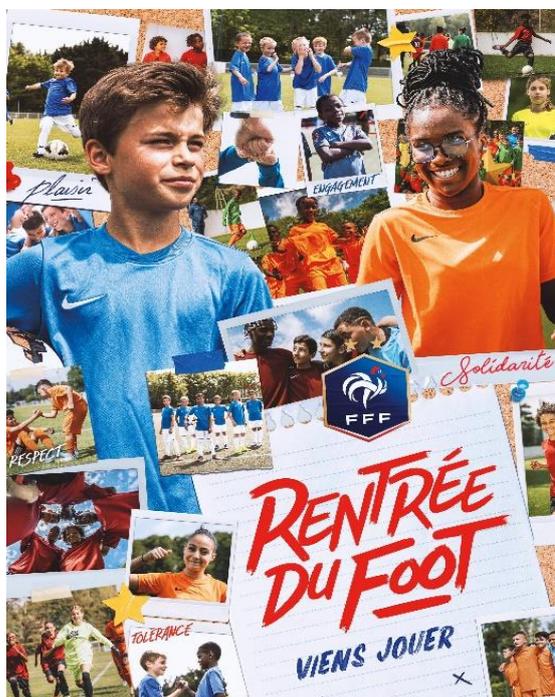
### Déroulement de l'après midi

APRES LEUR ECHAUFFEMENT, CHAQUE EQUIPE DEBUTE PAR UN JEU (1 des 2 ateliers ci-dessous au choix), SELON LA PREMIERE ROTATION DE LA JOURNEE ANNONCEE = 10 MINUTES

PUIS, CHAQUE EQUIPE DISPUTE 4 MATCHS DE 10 MINUTES CHACUN, SUIVANT LES ROTATIONS CI-DESSOUS.

SI NOMBRE D'EQUIPES IMPAIR, L'EQUIPE EN ATTENTE EFFECTUE LE SECOND ATELIER NON EFFECTUE EN DEBUT DE PLATEAU (L'INSTALLATION DE L'ATELIER INCOMBE FORCEMENT AU CLUB ORGANISATEUR):

- 1 - 2 - 3 SOLEIL
- SLALOM COMME MBAPPE



# 1 - 2 - 3 SOLEIL

ORGANISATION		SCHÉMA		DÉROULEMENT
<b>MATÉRIEL PAR TERRAIN</b>	<b>EFFECTIF</b>			<b>CONSIGNES.</b>
4 X 7 X 1/7 X	1 X 7 X			Le joueur Bleu énonce 1-2-3 soleil. Au même moment les joueurs Rouges partent en courant et doivent s'arrêter lorsque le mot « soleil » est prononcé. Le 1 <sup>er</sup> joueur arrivé sur la ligne a gagné. Si le joueur bouge, ce dernier repart sur la ligne de départ. <b>Organiser des couloirs de 2 mètres sur la longueur du terrain pour chaque joueur Rouge.</b>
<b>ESPACE</b>	<b>TEMPS DE JEU</b>			<b>BUTS</b>
L 15 M x l 20 M L = Longueur • l = largeur  > Conduite de balle > Déplacement du joueur sans ballon > Passe courte > Passe longue	10'			1 <sup>er</sup> joueur arrivé sur la ligne marque 1 point.
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES				
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Possibilité de rajouter des joueurs, mais agrandir l'espace et le nombre de couloirs.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ajouter 1 ballon à chaque joueur, à la main puis, au pied.</li> <li>Ajouter des obstacles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Faire répéter l'action.</li> <li>Observer / Orienter.</li> <li>Animer / Encourager / Valoriser.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Démontrer.</li> <li>Compter les points et valoriser.</li> <li>Rythme d'énonciation de la phrase.</li> <li>Inverser les rôles.</li> </ul>	

# SLALOM COMME MBAPPE

ORGANISATION		SCHÉMA		DÉROULEMENT
<b>MATÉRIEL PAR TERRAIN</b>	<b>EFFECTIF</b>			<b>CONSIGNES.</b>
4 X 6 X 4/4 X	4 X 4 X			Des duos s'affrontent sur un parcours de conduite + tir de précision. Chaque duo dispute 4 manches, 2 à gauche et 2 à droite. La 1 <sup>ère</sup> et la 3 <sup>ème</sup> sont des découvertes. La 2 <sup>ème</sup> et la 4 <sup>ème</sup> sont des défis comptabilisés. On place 2 buts, 1 pour chaque gardien. <b>Possibilité de faire un atelier par équipe. Veiller aux distanciations, un ballon par joueur.</b>
<b>ESPACE</b>	<b>TEMPS DE JEU</b>			<b>BUTS</b>
L 15 M x l 20 M L = Longueur • l = largeur  > Conduite de balle > Déplacement du joueur sans ballon > Passe courte > Passe longue	10'			Le but est validé si le tir est effectué avant la limite imposée (6 mètres). Chaque but marqué vaut 1 point.
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES				
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Si nombre impair, 1 joueur passe deux fois.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Possibilité de mettre des portes dans les buts.</li> <li>Intégrer le <b>Programme Educatif Fédéral</b>.</li> <li>Compter uniquement le but le plus rapide.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Faire répéter l'action.</li> <li>Observer / Orienter.</li> <li>Animer / Encourager / Valoriser.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Démontrer le jeu.</li> <li>Faire identifier les zones à atteindre.</li> <li>Bien compter les points et changer de côtés.</li> <li>Critères de réalisations à énoncer.</li> </ul>	

**BONNE JOURNÉE DE RENTRÉE A TOUTES ET A TOUS**

Pour tout renseignement: Pierre GENOT 06 24 87 54 74 / pgenot@cher.fff.fr

## ORGANISATION D'UN PLATEAU A 4 EQUIPES

EQUIPE 1 : \_\_\_\_\_  
EQUIPE 2 : \_\_\_\_\_

EQUIPE 3 : \_\_\_\_\_  
EQUIPE 4 : \_\_\_\_\_

SI 2 EQUIPES D'UN MEME CLUB, NE PAS LES METTRE EN 1 ET 2 OU 3 ET 4.  
Ainsi elles ne rencontreront qu'une seule fois sur le plateau.

### DEROULEMENT DU PLATEAU

1/2 TERRAIN	1er Temps de Jeu	2e Temps de Jeu	3e Temps de Jeu	4e Temps de Jeu	5e Temps de Jeu
Equipe 1	JEU T2	T2	T1	T1	T1
Equipe 2	JEU T2	T2	T2	T2	T1
Equipe 3	JEU T1	T1	T1	T2	T2
Equipe 4	JEU T1	T1	T2	T1	T2

## ORGANISATION D'UN PLATEAU A 5 EQUIPES

EQUIPE 1 : \_\_\_\_\_  
EQUIPE 2 : \_\_\_\_\_  
EQUIPE 3 : \_\_\_\_\_

EQUIPE 4 : \_\_\_\_\_  
EQUIPE 5 : \_\_\_\_\_

SI 2 EQUIPES D'UN MEME CLUB, LES INSERER EN 2 ET 3 OU 4 ET 5.  
Ainsi elles ne rencontreront pas sur le plateau.

### DEROULEMENT DU PLATEAU

1/2 TERRAIN	1er Temps de Jeu	2e Temps de Jeu	3e Temps de Jeu	4e Temps de Jeu	5e Temps de Jeu
Equipe 1	JEU T2	T2	T1	T2	T1
Equipe 2	JEU T2	T2	T2	T1	J
Equipe 3	JEU T1	T1	T1	J	T2
Equipe 4	JEU T1	T1	J	T1	T1
Equipe 5	JEU T3	J	T2	T2	T2

## ORGANISATION D'UN PLATEAU A 6 EQUIPES

EQUIPE 1 : \_\_\_\_\_  
EQUIPE 2 : \_\_\_\_\_  
EQUIPE 3 : \_\_\_\_\_

EQUIPE 4 : \_\_\_\_\_  
EQUIPE 5 : \_\_\_\_\_  
EQUIPE 6 : \_\_\_\_\_

SI 2 EQUIPES D'UN MEME CLUB, LES INSERER EN 1 ET 4 OU 2 ET 6 OU 3 ET 5.  
Ainsi elles ne rencontreront pas sur le plateau.

### DEROULEMENT DU PLATEAU

1/2 TERRAIN	1er Temps de Jeu	2e Temps de Jeu	3e Temps de Jeu	4e Temps de Jeu	5e Temps de Jeu
Equipe 1	JEU T3	T3	T1	T2	T1
Equipe 2	JEU T1	T1	T3	T1	T1
Equipe 3	JEU T1	T1	T1	T3	T2
Equipe 4	JEU T2	T2	T2	T1	T2
Equipe 5	JEU T2	T2	T3	T2	T3
Equipe 6	JEU T3	T3	T2	T3	T3

## ORGANISATION D'UN PLATEAU A 7 EQUIPES

EQUIPE 1 : \_\_\_\_\_ EQUIPE 5 : \_\_\_\_\_

EQUIPE 2 : \_\_\_\_\_ EQUIPE 6 : \_\_\_\_\_

EQUIPE 3 : \_\_\_\_\_ EQUIPE 7 : \_\_\_\_\_

EQUIPE 4 : \_\_\_\_\_

*SI 2 EQUIPES D'UN MEME CLUB, LES INSERER EN 1 ET 7 OU 2 ET 4 OU 3 ET 6.  
Ainsi elles ne rencontreront pas sur le plateau.*

### DEROULEMENT DU PLATEAU

1/2 TERRAIN	1er Temps de Jeu	2e Temps de Jeu	3e Temps de Jeu	4e Temps de Jeu	5e Temps de Jeu
Equipe 1	JEU T1	T1	J	T1	T2
Equipe 2	JEU T1	T1	T3	J	T1
Equipe 3	JEU T2	T2	T3	T2	T3
Equipe 4	JEU T2	T2	T2	T1	J
Equipe 5	JEU T3	T3	T2	T3	T3
Equipe 6	JEU T4	J	T1	T3	T2
Equipe 7	JEU T3	T3	T1	T2	T1

## ORGANISATION D'UN PLATEAU A 8 EQUIPES

EQUIPE 1 : \_\_\_\_\_ EQUIPE 5 : \_\_\_\_\_

EQUIPE 2 : \_\_\_\_\_ EQUIPE 6 : \_\_\_\_\_

EQUIPE 3 : \_\_\_\_\_ EQUIPE 7 : \_\_\_\_\_

EQUIPE 4 : \_\_\_\_\_ EQUIPE 8 : \_\_\_\_\_

*SI 2 EQUIPES D'UN MEME CLUB, LES INSERER EN 1 ET 7 OU 2 ET 8 OU 3 ET 5 OU 4 ET 6.  
Ainsi elles ne rencontreront pas sur le plateau.*

### DEROULEMENT DU PLATEAU

1/2 TERRAIN	1er Temps de Jeu	2e Temps de Jeu	3e Temps de Jeu	4e Temps de Jeu	5e Temps de Jeu
Equipe 1	JEU T1	T1	T2	T3	T4
Equipe 2	JEU T1	T1	T4	T2	T2
Equipe 3	JEU T2	T2	T3	T4	T3
Equipe 4	JEU T2	T2	T1	T1	T4
Equipe 5	JEU T3	T3	T4	T1	T1
Equipe 6	JEU T3	T3	T2	T4	T2
Equipe 7	JEU T4	T4	T1	T2	T3
Equipe 8	JEU T4	T4	T3	T3	T1