



## INTERCLUBS « UNE JOURNÉE D'ÉCHANGES »

UN TEMPS SPORTIF

UN TEMPS D'ÉCHANGES

UN ÉCHAUFFEMENT\*



15'

UN PROTOCOLE\*

Avant et après la rencontre



5'

ACTIVITÉ FOOT 3 C 3 À 8 C 8



50' maximum

UN ATELIER  
ÉDUCATIF

UN ATELIER « ÉCHANGES »

Avec les parents / les encadrants



15'



## QU'EST CE QU'UN INTERCLUBS ?



### « A LA RENCONTRE D'UN CLUB »

**Cela concerne les clubs ayant des jeunes parmi les catégories : U7/U9/U11/U13**

Le district communique les dates bloquées dans le calendrier pour les interclubs.

Si les clubs ne possèdent pas les quatre catégories, ils s'adapteront au cadre proposé.

Le district pourra regrouper 2 clubs. L'école de football du club X accueille l'école de football du club Y avec au minimum 2 catégories (si les effectifs sont importants séparer les U7/U9 et U11/U13).

Le club accueillant organise son plateau librement, avec la formule de son choix en s'appuyant sur le panel d'animations proposées (création d'affiches, déguisements, maquillages, chorégraphies, chansons...). Les accompagnateurs, joueurs et dirigeants pourront être habillés aux couleurs de leur club. L'interclubs a lieu sur l'après-midi ou sur la journée avec le repas pris en commun (enfants, éducateurs, parents). Les parents et accompagnateurs devront encourager leur équipe dans un climat de sportivité.

En fin de plateau, les parents apporteront et organiseront les goûters pour les petits et grands.



## PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS DE L'INTERCLUBS U6 À U13

- R**assembler des clubs du même secteur voire inter-secteurs,
- E**changer et rencontrer les parents des différents clubs,
- S**'investir auprès des autres « familles » (arbitrage, supporters...),
- P**ermettre aux éducateurs d'organiser des activités différentes,
- E**ncourager les autres équipes,
- C**réer un moment d'échanges entre clubs,
- T**out le monde joue.





## ORGANISATION DES « INTERCLUBS » U6 À U13



## DÉROULEMENT TYPE D'UN INTERCLUBS

Rencontrer les clubs partenaires pour définir les effectifs et le programme
J-3 à J - 1
Convoquer tous les enfants
Informar et mobiliser les parents
Déterminer le responsable de l'organisation
Déterminer la personne responsable de l'accueil des équipes garçons et filles 😊
Prévoir un goûter par équipe
Prévoir un panneau d'affichage
Anticiper l'affectation des vestiaires, vestiaires pour les filles 😊
Prévoir le traçage et l'équipement des terrains
Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)



## DÉROULEMENT TYPE D'UN INTERCLUBS

LE JOUR J	
Vérifier traçage et équipement des aires de jeu	
Prévoir une trousse de premiers secours	
Accueillir les équipes avec un sourire :	
> Indiquer les vestiaires > Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)	> Indiquer le terrain de jeu > Faire remplir la feuille de plateau
Prévoir un temps d'accueil et un stand pour les parents (café,...)	
Prise parole de chaque responsable de clubs (présentation rapide du club) et/ou mot d'un élu	
Prévoir jeux de 5 chasubles	
Prévoir au moins 2 ballons par terrain	
Constitution des équipes	
Échauffement des équipes	



## DÉROULEMENT TYPE D'UN INTERCLUBS

### PENDANT LE RASSEMBLEMENT

Présenter l'animation aux joueurs

Veiller au respect du protocole

Respecter les horaires - début et rotations

Coordination et suivi des rencontres et des animations

Limiter l'accès aux terrains aux seuls joueurs et éducateurs licenciés (maximum 2 par équipe)

### APRÈS LE RASSEMBLEMENT

Veiller au respect du protocole

Présentation par les enfants de leur production et/ou animation

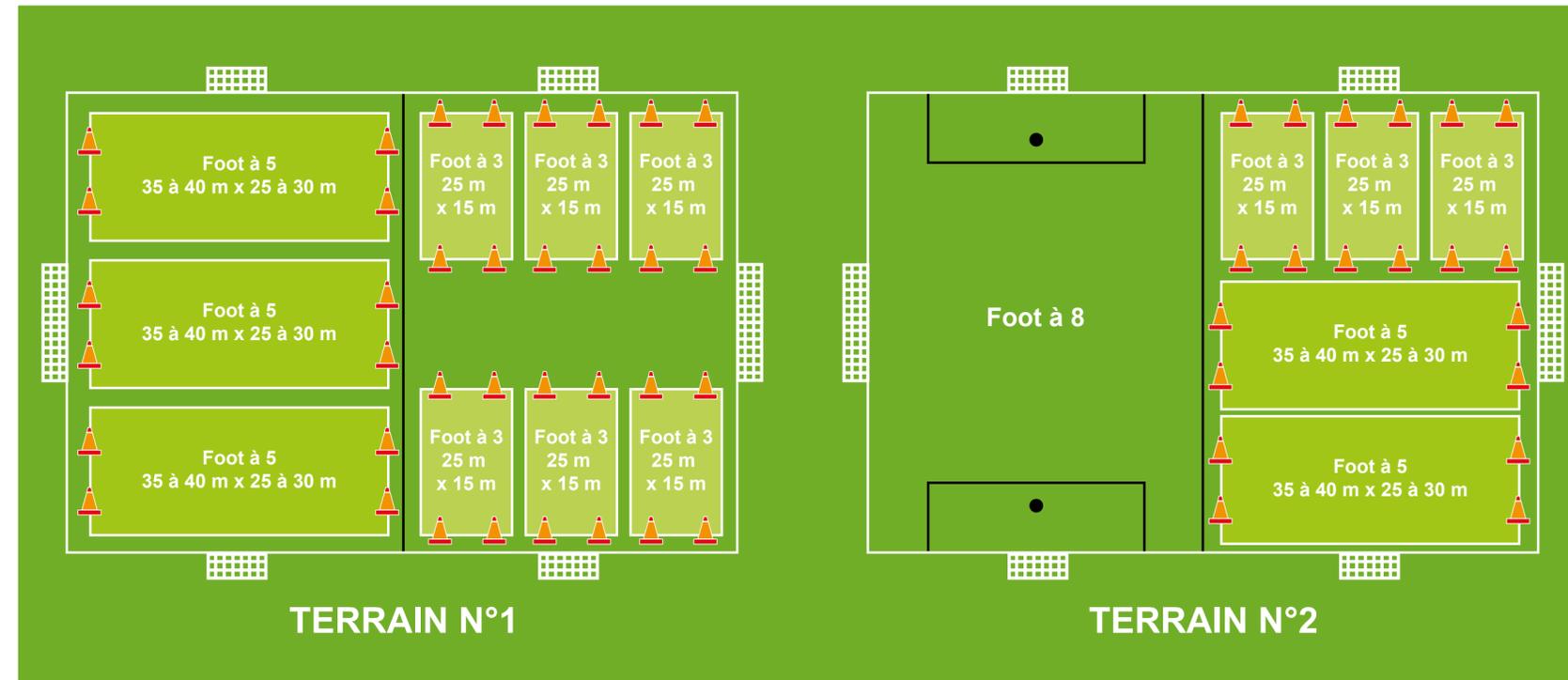
Accompagner les équipes au goûter  
Moment de partage pour les parents et accompagnateurs  
(table des produits du terroir,...)

Les clubs remplissent la fiche « Bilan »  
avant de la retourner au district

Ranger les équipements sportifs



## EXEMPLES D'ESPACES DE JEU





**LOIS DU JEU  
EN FONCTION DE LA PRATIQUE CHOISIE  
ET DE LA CATÉGORIE D'ÂGE**



## EXEMPLES D'ORGANISATION D'UN INTERCLUBS U11 À U13

**Effectif :** U11 à U13

**Pratique :** 8 x 8

**Suppléants :** 0 si possible

**Nombre d'équipes :** 4 équipes U11  
4 équipes U13

**Temps de jeu :** 3 x 16 minutes U11  
3 x 20 minutes U13

**Espace de jeu :** Terrain football à 11

**Matériel :**

- > Ballons T4
- > Coupelles (pour sécuriser les aires de jeu)
- > 36 cônes ou jalons
- > 6 jeux de 5 chasubles
- > 1 pharmacie

Horaires	Rotations	Terrains	
9 h 45	Accueil	½ Terrain 1	½ Terrain 2
10 h 15	Rotation 1	Rencontre 1 U11	Rencontre 1 U11
10 h 35	Rotation 2	Rencontre 1 U13	Rencontre 1 U13
10 h 55	Rotation 3	Rencontre 2 U11	Rencontre 2 U11
11 h 15	Rotation 4	Rencontre 2 U13	Rencontre 2 U13
11 h 35	Rotation 5	Rencontre 3 U11	Rencontre 3 U11
11 h 55	Rotation 6	Rencontre 3 U13	Rencontre 3 U13
12 h 15	Pique-nique et verre de l'amitié		

On peut imaginer un système de vagues pour que les équipes jouent un match sur deux. Dans les temps faibles, les équipes concernées pourront participer à un atelier éducatif.





## PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS « FESTI-FOOT » U12/U13

- T**out le monde joue. Tout le monde est titulaire !
- O**ffrir un nombre de contacts joueur/ballon plus important,
- L**aisser jouer - besoin de communiquer avec mes partenaires,
- E**tre en permanence en position de marquer ou de protéger son but,
- R**éussir à maîtriser des phases de transitions,
- A**uto arbitrage,
- N**ourrir l'envie de jouer et d'entreprendre,
- C**hanger de repères et de postes,
- E**voluer à son niveau.



**« ENCOURAGER,  
VALORISER TOUS LES ENFANTS C'EST  
LES METTRE EN CONFIANCE !!! »**



## ORGANISATION « FESTI-FOOT » U12/U13



## COMMENT ORGANISER UN FESTI-FOOT ?

Différentes formules sont possibles. A vous de composer votre menu.

- > **10 équipes** : installer 5 terrains
- > **12 équipes** : installer 6 terrains
- > **14 équipes** : installer 7 terrains
- > **18 équipes** : installer 9 terrains
- > **20 équipes** : installer 10 terrains

PARTIE FOOTBALL	
Un seul ascenseur (poule unique)	Deux ascenseurs (poule en parallèle)
<p><b>ROTATIONS :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; L'équipe qui gagne progresse du terrain H vers le terrain A</li> <li>&gt; L'équipe qui perd du terrain A vers le terrain H</li> </ul> <p>Exemple : Pour 16 équipes / Poule unique / Soit 8 séquences de 6'</p>	<p><b>ROTATIONS :</b></p> <p><b>1<sup>er</sup> Temps :</b> Identique formule ascenseur sur 4 séquences</p> <p><b>2<sup>e</sup> Temps :</b> Croisement des poules Les premiers se rencontrent sur un demi-terrain (1<sup>re</sup> Division) et les autres sur un autre demi-terrain (2<sup>e</sup> Division)</p>



## ESPACES DE JEU

### Matériel :

Matérialiser les lignes du terrain avec des coupelles ou plots (obligatoire)

- > 32 plots ou jalons (buts),
- > Quizz programme éducatif et animations football
- > 2 ballons par terrain,
- > Chasubles,
- > Eau (prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets),
- > Pharmacie.





## LOIS DU JEU – AUTO ARBITRAGE

<b>TERRAIN</b>	Voir espace de jeu
<b>BALLON</b>	Ballon N°4
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	5 x 5 ou 4 x 4 - Pas de remplaçant
<b>SÉCURITÉ</b>	Protège tibias obligatoires / Tacles interdits
<b>TEMPS DE JEU</b>	8 x 6 minutes / 60' Maximum
<b>TOUCHE</b>	Au pied au sol ou en conduite de balle au choix du joueur.
<b>SORTIE DE BUT</b>	A la main par le gardien dans son demi-terrain
<b>HORS-JEU</b>	Non