

LE PRINTEMPS DU FOOTBALL 2020-2021

La Ligue Centre-Val de Loire de Football vous propose l'opération «Printemps du Football» à travers un guide interactif dans le cadre de la relance d'activité.

Ce guide est à votre disposition dès maintenant.

Découvrez ci-dessous le tutoriel d'utilisation du Printemps du Football :

Navigation du guide

• Les pages «sommaire»

Vous retrouverez dans le guide plusieurs pages «sommaire» correspondantes aux différentes parties du guide :

- Sommaire principal
- Les activités proposées
- Les formules proposées
- Les annexes et outils

Cliquez sur les **noms des parties** pour y accéder directement (exemple : cliquez sur «L'EURO Fun Foot» pour découvrir l'activité)

• Retour au sommaire d'une partie

Afin de faciliter la navigation, vous avez la possibilité de revenir au sommaire de la partie grâce à la **flèche** située en bas à droite :



Cliquez sur cette flèche pour revenir au sommaire de la partie.



33. LE FOOT 3 / 4 / 5

ORGANISATION

MATÉRIELS

- Chasubles (pour les équipes)
- Ballon T5

NOMBRE DE PARTICIPANTS

2 équipes de 3, 4, 5 joueurs par terrain

ESPACE DE JEU

Dimension terrain : 20m x 35m

DURÉE DE L'ACTIVITÉ

4 x 12 minutes

SCHEMA

REGLÉS

Ballon hors du jeu.
Ballon qui touche le filet ou qui sort du terrain remise en jeu au pied (adversaire à 5 mètres)
Sortie du ballon derrière le but: remise en jeu par le gardien de but
Fautes: Tente, pousser, tacher, frapper, s'accrocher à la palette, coups francs tous directs (adversaire à 5 mètres)
Pas de hors jeu
Surface de réparation: joueur autorisé à jouer dans cette zone
Gardien de but: Dégagements de volée et demi-volée interdits -
Prise de balle à la main interdite sur passe délibérée d'un porteur

CONSEILS

Possibilité de circlifier le terrain par une palette rigide pouvant être utilisée par les joueurs pour faire rebondir le ballon.

BUITS

1 but marqué = 1 point

CONSEILS

1 but marqué = 1 point

Navigation arrow at the bottom indicates page 47.



• Retour au sommaire principal

Pour revenir au sommaire principal du guide afin de choisir une autre partie, vous avez la possibilité de cliquer sur le **logo** de la Ligue situé en haut à droite :



• Se déplacer dans le guide

Afin de naviguer et d'explorer les différentes pages du guide, vous pouvez passer d'une page à l'autre en utilisant les **flèches grises** situées en bas de page :



3. SLALOM COMME MBAPPE 1



UE-07
2

ORGANISATION

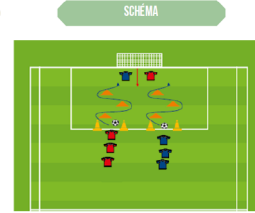
MATÉRIELS

- 2 couleurs de chaussures (1 par joueur)
- 1 ballon par joueur
- 4 plots
- 4 coupelles
- 1 constifoot

NOMBRE DE PARTICIPANTS
2 équipes de 2-4 joueurs

ESPACE DE JEU
Longueur : 15M
Largeur : 20M

DURÉE DE L'ACTIVITÉ
10 minutes



SCHEMA

Des duos s'affrontent sur un parcours de conduite + fr de précision. Chaque duo dispute 4 manches, 2 à gauche et 2 à droite. La 1ère et la 2ème sont des débuts. La 3ème et la 4ème sont des défis comptabilisés. On place 2 buts, 1 pour chaque gardien. Possibilité de faire un atelier par équipe. Veiller aux distanciations, un ballon par joueur (pour éviter les distanciations).

CONSIGNES



REGLES DU JEU

- Le but est validé si le fr est effectué avant la limite mesurée (6 mètres).
- Chaque but marqué vaut 1 point.

VARIANTES

- Possibilité de mettre des portes dans les buts.
- Compléter uniquement le but le plus rapide.

CONSEIL

- Si nombre impair, 1 joueur passe deux fois.



2. L'EURO PRETS À JOUER



UE-07
2

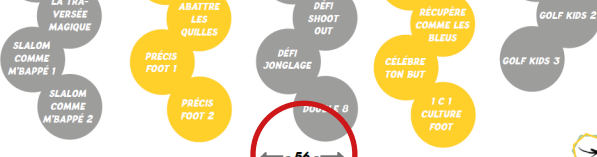
INSCRIPTIONS DES JOUEURS

L'inscription des joueurs se fait à l'aide de la fiche inscriptions - Classements. Un numéro est attribué à chaque joueur pour la durée du tournoi.

DÉROULEMENT DES ÉPREUVES

Chaque joueur - joueuse doit réaliser les 8 épreuves de l'EURO « PRETS À JOUER ». Le classement est individuel et non par équipe. Pour chaque épreuve, les points sont attribués aux joueurs de l'équipe concernée et notés sur la fiche inscriptions - Classements. Le vainqueur de l'EURO « PRETS À JOUER » est le joueur - joueuse qui aura totalisé le plus grand nombre de points.

Suivant la possibilité et ses goûts, le club sélectionne le temps de pratique pour sa demi-journée.



Interaction du guide

• Ouvrir et télécharger des fiches et outils

Sur les pages d'activités vous pouvez retrouver cet icône «**téléchargement**» :



Cela signifie que l'activité nécessite l'ouverture et le téléchargement de fiche complémentaire. Cliquez dessus et une page s'ouvrira.

• Lecture d'une vidéo

Vous pouvez également retrouver cet icône «**lecture**» :



Cela signifie que l'activité nécessite la lecture d'une vidéo. Cliquez dessus et une page s'ouvrira.

6. TOURNOI «L'EURO DES BLEUS»



UE-07
2

ORGANISATION

MATÉRIELS

- 2 couleurs de chaussures
- Ballon 12 / 15 pour jeunes et adultes
- Coupelles plots pour délimiter les terrains

NOMBRE DE PARTICIPANTS
2 contre 2 sans gardien

ESPACE DE JEU
4 surfaces de jeu de 10m x 15m (M-U13) avec 2 mini buts de 2m. Augmenter les dimensions pour les autres publics

DURÉE DE L'ACTIVITÉ
période sèche de 4 minutes

INSCRIPTION DES JOUEURS

L'inscription des joueurs se fait à l'aide de la fiche inscription.

Une sélection de leur choix leur est attribuée pour la durée du tournoi.

DURÉE DU MATCH

Une période sèche de 4 minutes. Le coup d'envoi et la fin des matches sont certifiés par une seule personne.

LES LOIS DU JEU

Le coup d'envoi et la reprise de jeu après un but sont effectués à partir de sa moitié de terrain. L'adversaire doit également se trouver dans sa moitié de terrain. Il n'y a pas de hors jeu. Tous les coups francs sont directs, l'adversaire doit se trouver à 2m du ballon. La rentrée de touche s'effectue au pied, l'adversaire doit se trouver à 2m du ballon. Le coup de pied de coin est identique à celui du foot à 11. L'adversaire doit se trouver à 2m.



LA COMPOSITION DES ÉQUIPES

La composition des équipes de deux joueurs se fait d'une manière très libre, soit avec un copain ou une copine licenciée ou non licenciée(*). * Pour les non licenciés, possibilité d'utiliser le PassFoot Découverte.

ARBITRAGE

L'arbitrage peut être assuré par un licencié de la catégorie U13, U15 ou U16.



PRETS À JOUER «L'EURO DES BLEUS»



21. LE GOLF FOOT



UE-07
2

ORGANISATION

MATÉRIELS

- Chaussures (pour les équipes)
- 1 ballon 16 par joueur ou équipe
- Set de 9 cônes
- Drapeaux

NOMBRE DE PARTICIPANTS
Individuel, par duo ou par trio

ESPACE DE JEU
Complexe sportif. Terrain, parc ...

DURÉE DE L'ACTIVITÉ
45 minutes



SCHEMA

CONSEILS

- Prévoir des cibles de golf
- Prévoir des drapeaux pour visualiser les cibles (à l'intérieur de la cible ou juste à côté)
- Se servir des espaces naturels du complexe pour une pratique plus ludique
- Ne pas hésiter à mélanger les âges pour les équipes de 2
- Effectuer une préparation minutieuse du parcours adapté en fonction du niveau de l'élève, distribuer un plan et une fiche de par
- Répartir les participants sur les différents trous pour éviter les attentes et décaler le sens de rotation

Les règles sont à adapter en fonction du public visé et de la difficulté du parcours.



RÈGLES DU JEU

La pratique du Golf Foot consiste à envoyer, avec des frappes du pied, un ballon de football pour atteindre une cible, avec le moins de frappes possibles ou le moins de temps possible.

elle s'effectue prioritairement en extérieur, sur un terrain de football, un complexe sportif ou un parc.

allant précision et déplacements sur des parcours aménagés, le Golf Foot se pratique en individuel ou par équipes.

Pour frapper le ballon, il doit être à l'arrêt.

Pratiquer en intérieur: Aller vers la cible avec le moins de frappes possibles (mise en place d'un PAR pour chaque parcours) ou le plus rapidement possible (possibilité de limite de temps pour chaque parcours).

BUTS

Le joueur ou l'équipe qui a obtenu le total le moins élevé sur l'ensemble des 9 parcours a gagné.



LE GOLF FOOT AVEC PAR



• Accès à une activité

Sur certaines pages vous pouvez retrouver le **nom d'une activité** et/ou à une **écriture bleue**.



Atelier 3

Cela signifie que l'activité nécessite de vous rediriger vers une autre page d'activité. Cliquez dessus et vous serez automatiquement redirigé.

• Accès aux liens internet

Ce guide permet aussi de donner accès à des pages internet. L'accès à une page web s'effectue quand cet icône «clic» apparaît sur une page :



Cliquez sur l'image positionnée à côté de l'icône puis une page web s'ouvrira.

5. L'EURO CLUB LOISIR

ORGANISATION

MATERIELS

- 2 couleurs de chaussette
- Ballon 14 / 15 pour jeunes et adultes
- Coupelles plats pour délimiter les terrains

NOMBRE DE PARTICIPANTS
2 contre 2 sans gardien

ESPACE DE JEU
2 surfaces de jeu de 10m x 15m (8m x 13) avec 2 mini buts de 2m.
Augmenter les dimensions pour les autres publics

DUREE DE L'ACTIVITE
Une période sèche de 4 minutes

INSCRIPTION DES JOUEURS
L'inscription des joueurs se fait à l'aide de la fiche "Inscriptions - Classements". Un numéro est attribué à chaque joueur pour la durée du tournoi.

DEROULEMENT DES EPREUVES
Chaque joueur - joueuse doit réaliser les 6 épreuves de l'EURO CLUB LOISIR. Le classement est individuel et non par équipe. Pour chaque épreuve, les points sont attribués au joueur de l'équipe concernée et notés sur la fiche d'inscription "Classements". Le vainqueur de l'EURO CLUB LOISIR est le joueur - joueuse qui aura totalisé le plus grand nombre de points.

ACTIVITES: GOLF FOOT, FUTNET, 3 VS 3 SANS GARDIEN, TOURNOI DE PENALTY, QUIZ EURO, FOOT PETANQUE, JOUE LA POGBA, TENNIS BALLON SOUS RURALISE.

← - 60 - →

L'EURO LANTA

ATELIERS	GENRE	DESCRIPTION	POINTS	RESPONSABLES	
Atelier 1	Réflexion	Jeu du morpion	Les joueurs qui remportent le maximum de points ou réalisent le meilleur temps durant la manche de 6 min font gagner 1 point pour son équipe. 10 rotations de 6min	Educateur 1	
Atelier 2	Futnet	Tennis-Ballon		Educateur 2	
Atelier 3	Tennis-ballon sous ruralisé	Enchaînement de passes en-dessous d'une ruralisée située à 40 cm du sol		Educateur 3	
Atelier 4	Match	Match 3vs3		Educateur 4	
Atelier 5	Cross-barre	tir sur la transversale		Educateur 5	
Atelier 6	Quiz Euro	20 questions sur l'Euro 2020		Educateur 6	
Atelier 7	Le pénalty	Concours de pénalty		Educateur 7	
Atelier 8	Foot Pétaquage	Approcher le ballon le plus proche du cochetnet!		TOTAL DES POINTS - EQUIPE VAINQUEUR	Educateur 8
Atelier 9	Station comme M'Bappé	Réaliser un parcours de conduite sous forme de relais le plus vite possible		Educateur 9	
Atelier 10	Joga Bonito	Junglages par équipe pour arriver à mettre le ballon dans une pouibelle.		Educateur 10	

← - 59 - →

LES FORMULES PROPOSEES

- L'EURO «KIDS FOOT»
- L'EURO P.R.E.T.S À JOUER
- L'EURO FUN FOOT
- L'EURO LANTA
- L'EURO CLUB-LOISIR
- TOURNOI «EURO DES BLEUS»
- TOURNOI «OPEN BALL»

← - 53 - →

Bonne utilisation !

