

# INTERCLUBS 19 NOVEMBRE



**« À LA RENCONTRE D'UN CLUB »**



# PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS DE L'INTERCLUBS

- **R**assembler des clubs d'un autre secteur ou d'un autre département
- **E**changer et rencontrer les éducateurs, dirigeants, parents des différents clubs et catégories
- **S'**enrichir à travers des activités différentes et ludiques (Golf Foot, Feetbool, Festifoot)
- **P**artager un moment convivial et festif
- **E**duquer à l'aide d'atelier du Programme Educatif Fédéral
- **C**réer une image positive et valorisante au près des acteurs majeurs du club (Municipalité, Partenaires)
- **T**isser des liens entre les catégories pour développer l'esprit club

## QU'EST-CE QU'UN INTERCLUBS ?

### « À LA RENCONTRE D'UN CLUB »

- Le club accueillant organise son plateau librement, avec la formule de son choix en s'appuyant sur le panel d'animations proposées (déguisements, maquillages, chorégraphies, chansons..).

Le club X accueille le ou les clubs Y sur minimum 2 catégories

Catégories concernées :  
U7 / U9 / U11

Moments Festifs



## DÉROULEMENT TYPE D'UN INTERCLUBS

---

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 – Eviter les remplaçants

---



## 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 joueurs et éducateurs licenciés (maximum 2 par équipe)



## APRES LE RASSEMBLEMENT

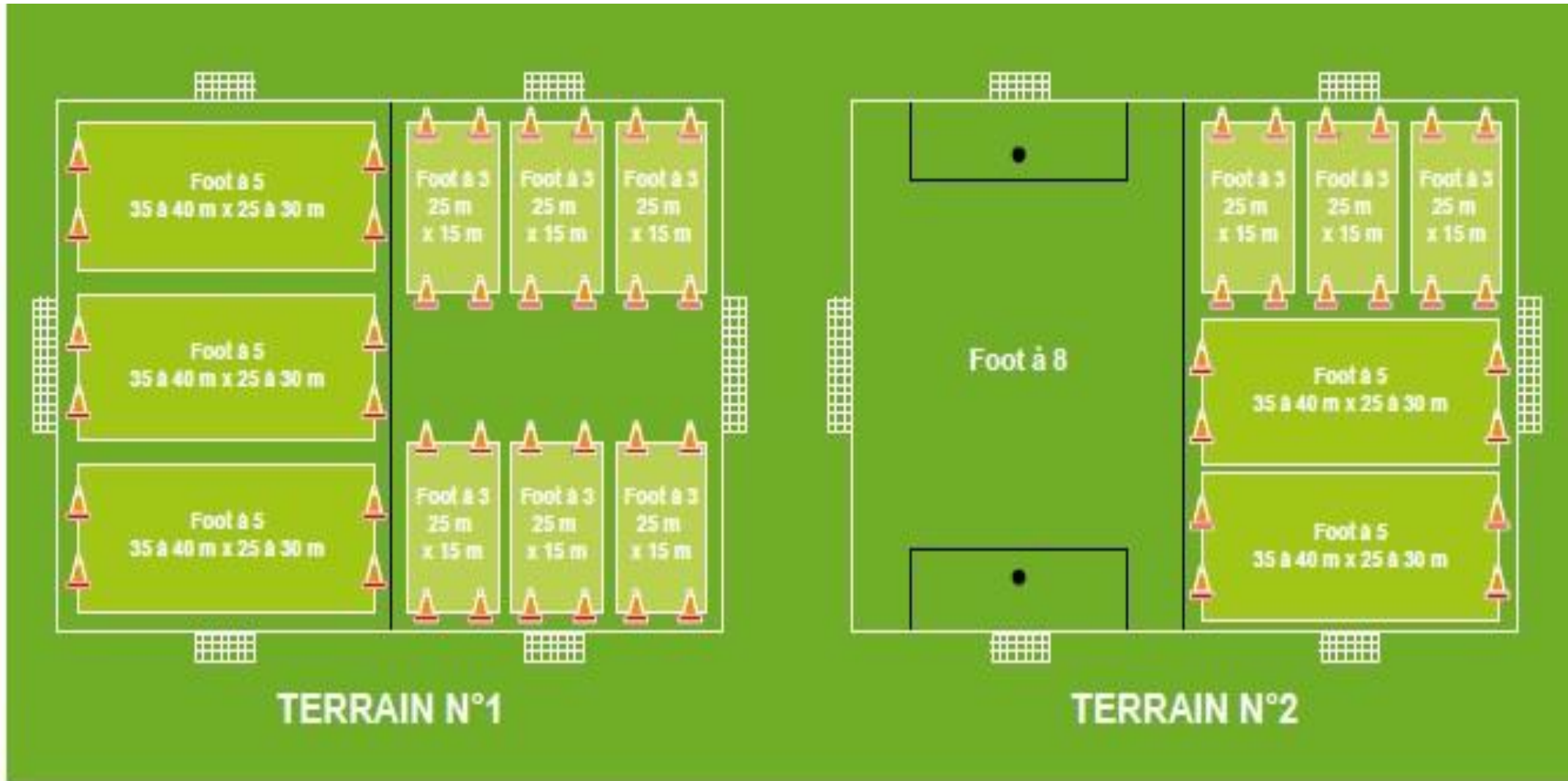
Veiller au respect du  
protocole

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

Ranger les équipements  
sportifs

Prendre une photo  
souvenir

# EXEMPLES D'ESPACES DE JEU



# EXEMPLES D'ORGANISATION

**Effectif :** U6 à U9

**Pratique :** 3 c 3 à 5 c 5

**Suppléants :** 0 si possible

**Nombre d'équipes :** 12  
équipes U7

6 équipes U9

**Temps de jeu :** 6 x 7  
minutes

**Espace de jeu :** n°1

**Matériel :**

- > Ballons T3 ou T4
- > Coupelles (pour sécuriser les aires de jeu)
- > 36 cônes ou jalons
- > 6 jeux de 5 chasubles
- > 1 pharmacie

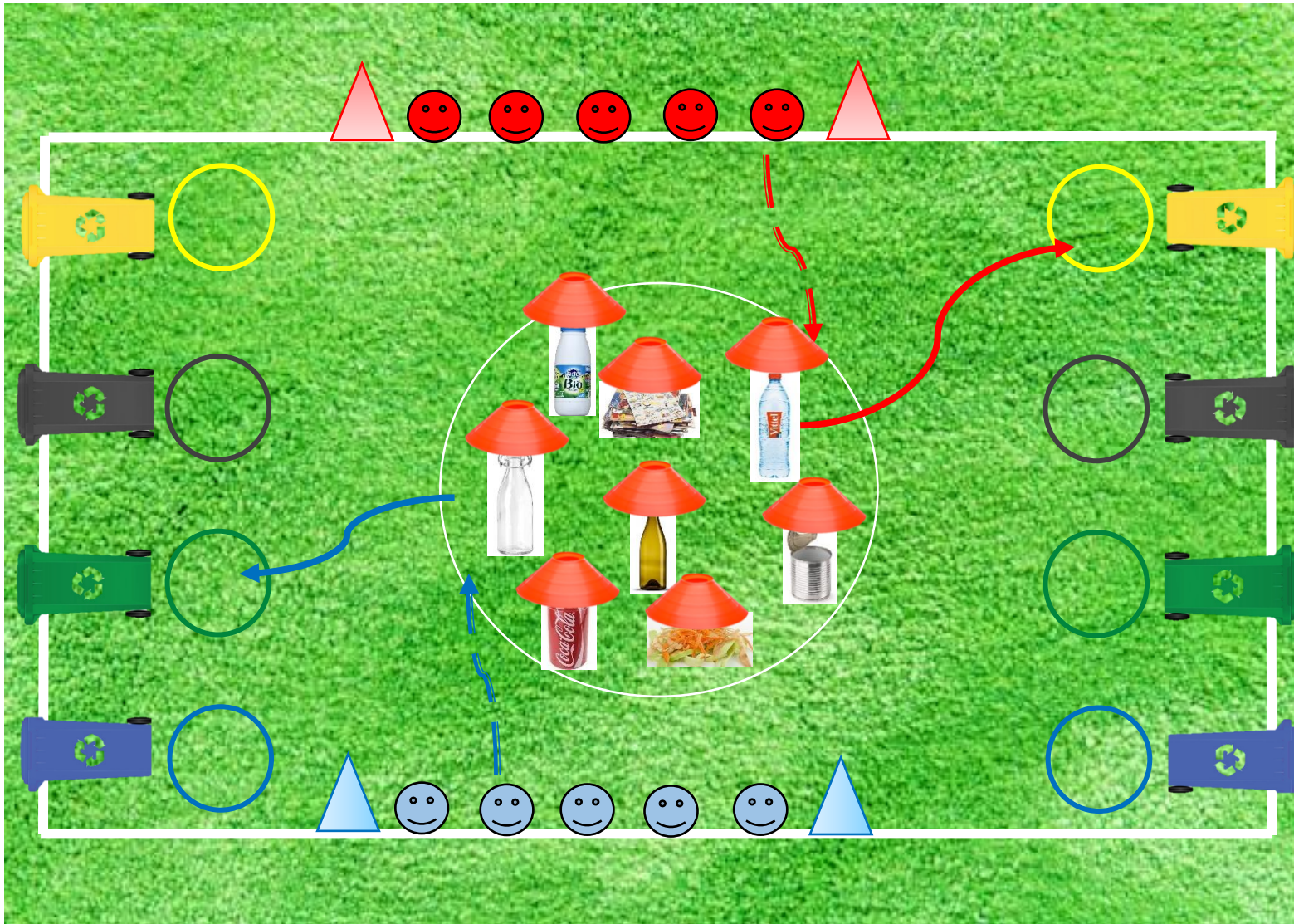
Horaires	Rotations	Terrains	
9H45	Accueil	1	2
10 h 15	Rotation 1	12 équipes U7	6 équipes U9
10 h 25	Rotation 2	Les équipes visiteuses tournent dans le sens des aiguilles d'une montre	
10 h 35	Rotation 3		
10 h 45	Pause - Animations / Atelier éducatif		
11 h 10	Rotation 4	Les équipes visiteuses tournent dans le sens des aiguilles d'une montre	
11 h 20	Rotation 5		
11 h 30	Rotation 6		
11 h 45	Goûter et verre de l'amitié		

On peut imaginer un système de vagues pour que les équipes jouent un match sur deux et puissent être supportrices



# Exemple ATELIER PEF'OOT 1

« Environnement – conduite de balle »

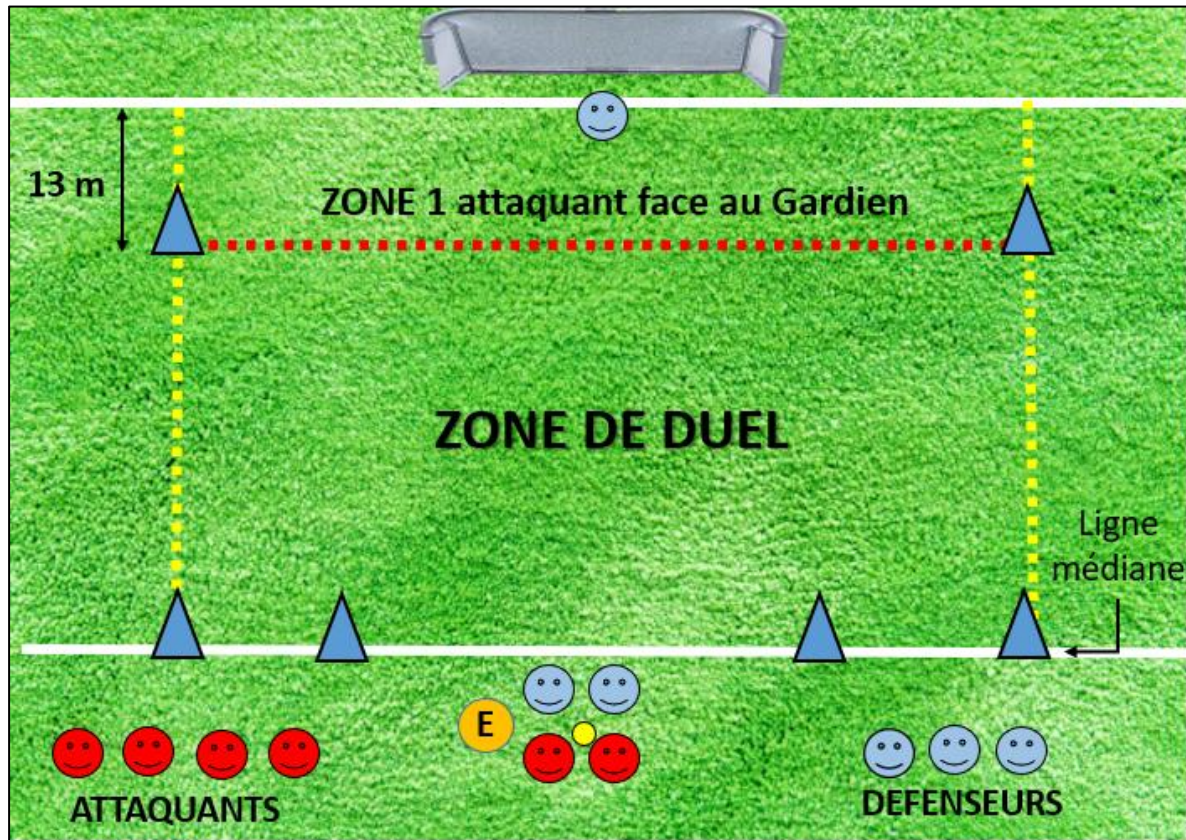


*Consignes :*

- 2 équipes de 4 à 6 joueurs, un ballon par joueur
- A l'appel de son numéro, le joueur en conduite de balle, doit aller chercher un « déchet » (**un seul à la fois**) caché sous une coupelle dans la zone centrale puis le ramener toujours en conduite de balle dans le cerceau de la poubelle correspondante
- Je bloque le ballon avec ma semelle dans la bonne poubelle = 1 pt. J'ai réussi à mettre le ballon dans le cerceau avant mon adversaire je double mon point



## « Respect, Fair-Play »



### Consignes :

- Répartir les joueurs en 2 équipes :  
« les attaquants (rouge) et « les défenseurs » (bleus)
- Inviter 4 joueurs à rejoindre l'éducateur (E),  
2 joueurs de chaque équipe.
- Si la réponse des attaquants est fausse = duel 2c2.  
Si la réponse est la bonne, les attaquants ont un avantage de 2c1.
- Attribuer les points de la manière suivante :
  - 3pts par but marqué
  - 1pt pour les attaquants par tir cadré
  - 1pt pour les défenseurs par but non marqué
  - 1pt supplémentaire pour les défenseurs si conduite de balle dans l'une des deux portes.
- **Inverser les rôles attaquants/défenseurs au bout de 6 questions.**

# QUIZZ (fiche outil Exemple PEF'Foot 2)

## Quizz Respect, Fair-Play

ARBITRAGE/LOIS DU JEU	FAIR PLAY
<p>Q1. <u>A quel moment l'arbitre assistant juge-t-il un hors jeu ?</u>  <b>Au départ du ballon</b>            A l'arrivée du ballon            Quand il a le temps</p>	<p>Q2. <u>Si tu commets une faute sur un adversaire que fais-tu?</u>  <b>Tu t'excuses et tu l'aides à se relever</b>            Tu rigoles            Tu le regardes les bras croisés</p>
<p>Q3. <u>Lors d'un penalty, combien de joueurs peuvent être dans la surface de réparation?</u>            1  <b>2 (gardien de but + tireur)</b>            3</p>	<p>Q4. <u>Que dois-tu faire en fin de match alors que tu as perdu ?</u>  <b>Serrer la main aux vainqueurs</b>            Insulter l'arbitre            Te disputer avec tes coéquipiers</p>
<p>Q5. <u>Avant le match, à quels joueurs l'arbitre rappelle-t-il ses consignes ?</u>  <b>Aux 2 capitaines</b>            Aux gardiens            Aux spectateurs</p>	<p>Q6. <u>Un gardien a le droit de pousser un adversaire pour récupérer le ballon?</u>            Oui            Oui mais uniquement sur corner  <b>Non, c'est interdit</b></p>
<p>Q7. <u>A quelle distance se situe le point de penalty de la ligne du but chez les séniors?</u>            5 m            9 m  <b>11 m</b></p>	<p>Q8. <u>Dans un stade de football, qui dois-tu respecter le plus?</u>            Ton entraîneur            l'arbitre et les adversaires  <b>Tout le monde</b></p>
<p>Q9. <u>Pour les matches de Ligue 1, combien y a-t-il d'arbitres sur le terrain?</u>            2            3  <b>4 (1 au centre, 2 à la touche, 1 assistant)</b></p>	<p>Q10. <u>Comment dois-tu réagir quand un partenaire marque contre votre camp?</u>            Tu l'insultes  <b>Tu le rassures et l'encourages</b>            Tu quittes le terrain</p>
<p>Q11. <u>Combien de temps un gardien de but a-t-il le droit de garder le ballon en main?</u>  <b>6 secondes</b>            1 minute            Le temps qu'il veut</p>	<p>Q12. <u>De quel couleur est le carton qui récompense un comportement exemplaire ?</u>  <b>Vert</b>            Jaune            Bleu</p>

**« A toi de jouer crée ton Interclubs »**



CONTACT DISTRICT :

BELIN CORALIE  
CONSEILLERE TECHNIQUE DAP  
[CBELIN@FOOTCANTAL.FFF.FR](mailto:CBELIN@FOOTCANTAL.FFF.FR)  
06-67-80-39-40