Le District du Loiret, en partenariat avec la ville de Saran et le club de l'USM SARAN, présente l'évènement :

Foot en Fête 2023

Samedi 17 Juin 2023

Stade du Bois Joly
45 770 – Saran

Qatar 2022

Fiers D'êtreBleus

Brochure d'information

Journée Nationale des débutants sur le thème : coupe du Monde 2023

Sous la Présidence de
Benoit LAINE,
Président du District du Loiret de Football

Dominique AMICO,
Président de l'USM Saran,

Michel CASSEGRAIN,
Président de la Commission Evènements,

Philippe MANSO,
Président du Département Jeunes et Technique

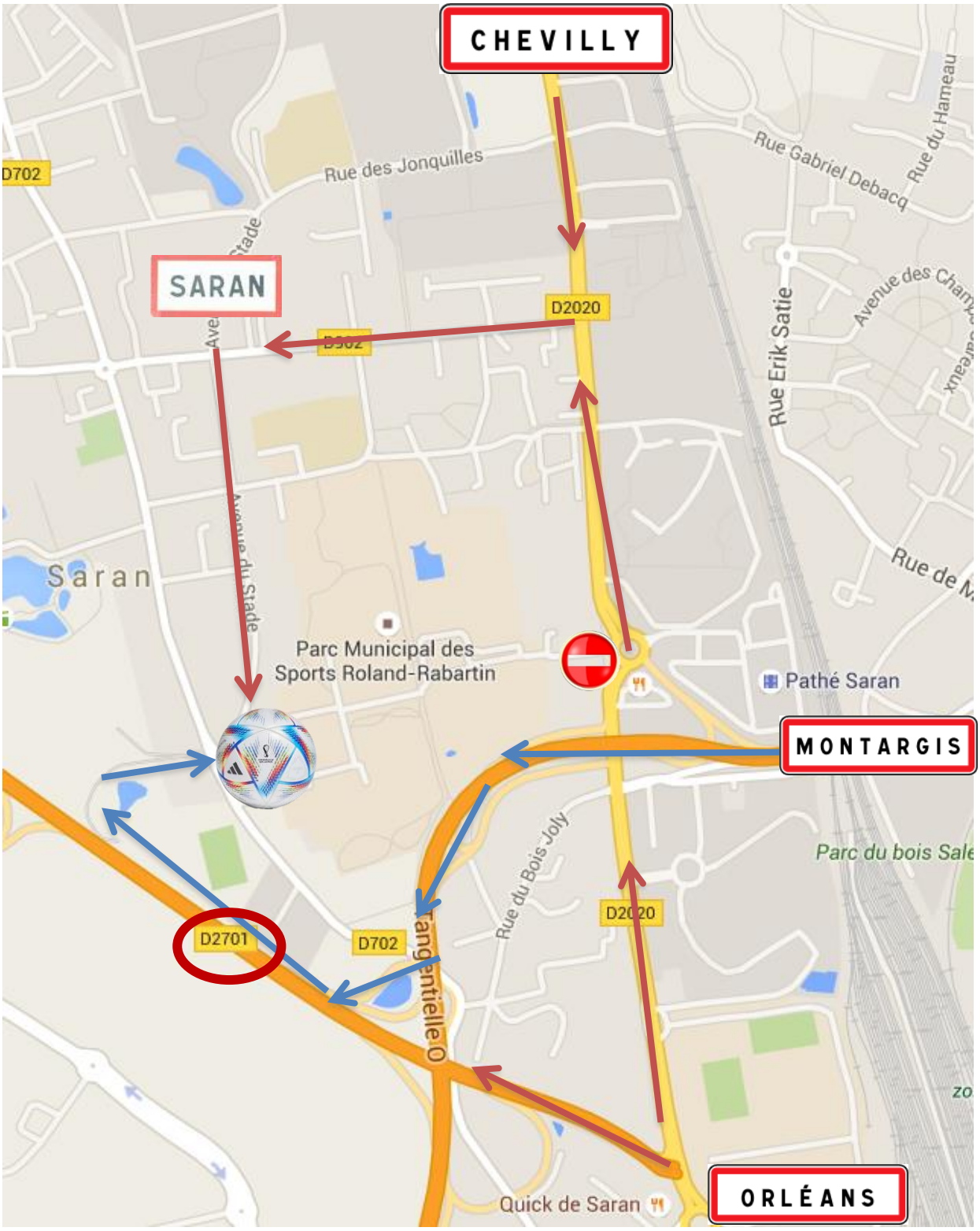
Sous la responsabilité Technique de
Florian VINCENT,
Conseiller Technique du District du Loiret de Football

Sous la responsabilité administrative de
Jean-Luc MATHIEU,
Directeur Administratif du District du Loiret de Football

Avec la participation des membres des Commissions départementales, des bénévoles de l'USM Saran

Foot en Fête 2023

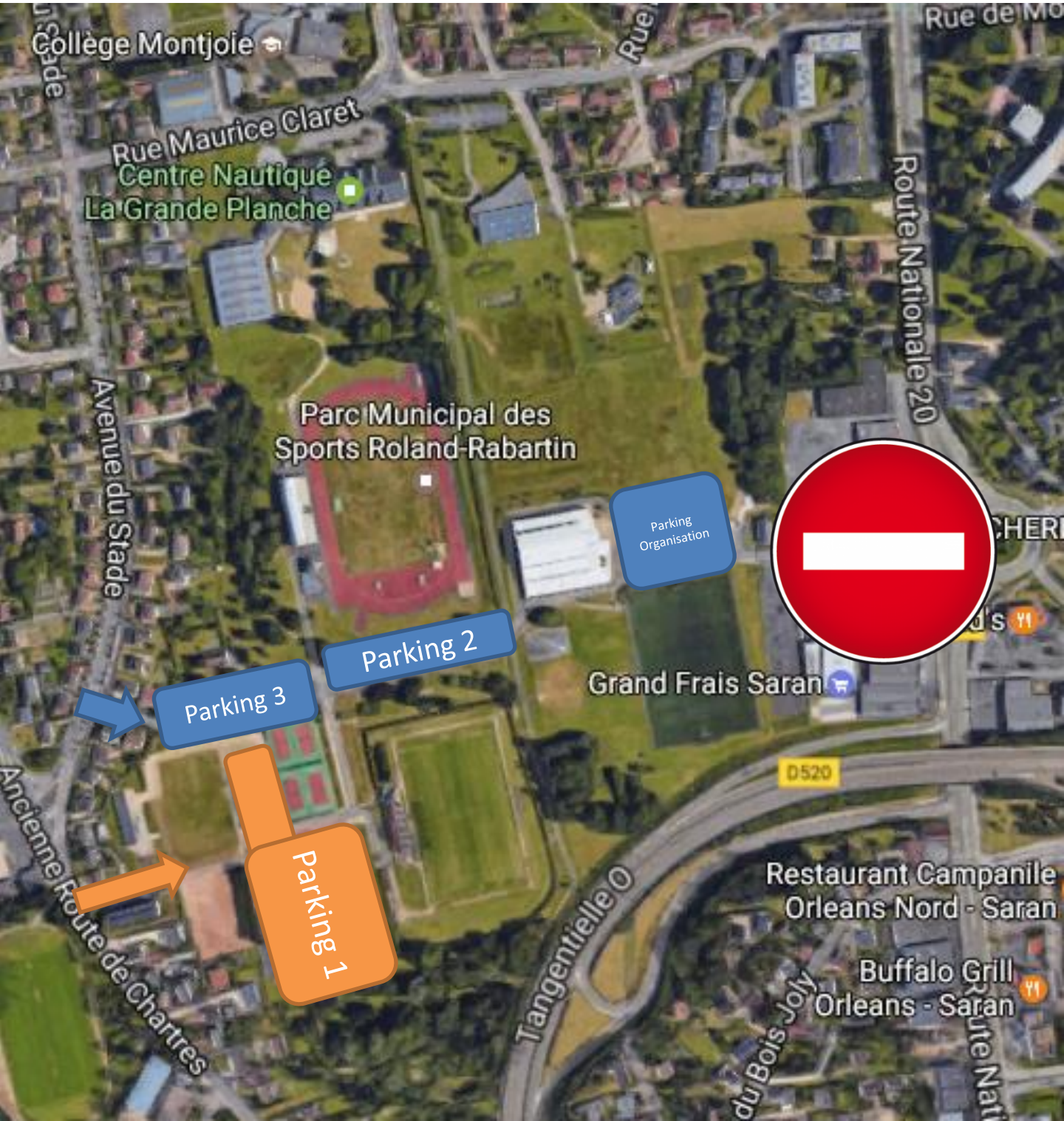
Accès au complexe sportif



L'entrée du site se fait par « l'Avenue du stade ».
Il est interdit de se garer au niveau **du parking de la halle des sports et des parkings réservés aux clients de Grand Frais.**

ORGANISATION

PARKINGS



Les Parkings

Stationnement des Véhicules :

Pour les clubs jouant sur le terrain d'Athlétisme (Espace France et Espagne)

Pour les clubs jouant sur le terrain Synthétique (Espace Brésil)

Pour les clubs jouant sur le terrain d'Honneur (Espace Allemagne et Argentine)

- L'accueil pour tous les espaces est réalisé entre le terrain d'honneur et le parking 1

- **Le stationnement se réalisera de la manière ci-dessous :**

Parking u7 : Parking 1

Parking u9 : Parking 2 et 3

A votre arrivée, merci de respecter les consignes de stationnement qui vous seront données par les bénévoles.

Merci d'avance pour votre compréhension

Foot en Fête 2023

Organisation U7 et U9

(Espace U7, Terrains Athlétisme et Honneur)
(Espace U9, Terrain Synthétique)

9h30 : Accueil des équipes (voir plan)

10h30 : Début de la 1ère partie des Rotations

12h : Pause Repas.

13h : Reprise des activités Foot (2ème partie des rotations)

14h30 à 15h : Regroupement des équipes sur le terrain Honneur, suivi de la remise des récompenses

15h-15h30: Départ des équipes u7 et arrivée des u9

Foot en Fête 2023

Organisation U9

(Espace U9, Terrains Athlétisme, Synthétique et Honneur)

15h30 : Accueil des équipes (voir plan) + remise du listing des enfants présents

16h30 : Début de la 1ère partie des Rotations

18h : Pause Goûter.

18h45 : Reprise des activités Foot (2ème partie des rotations)

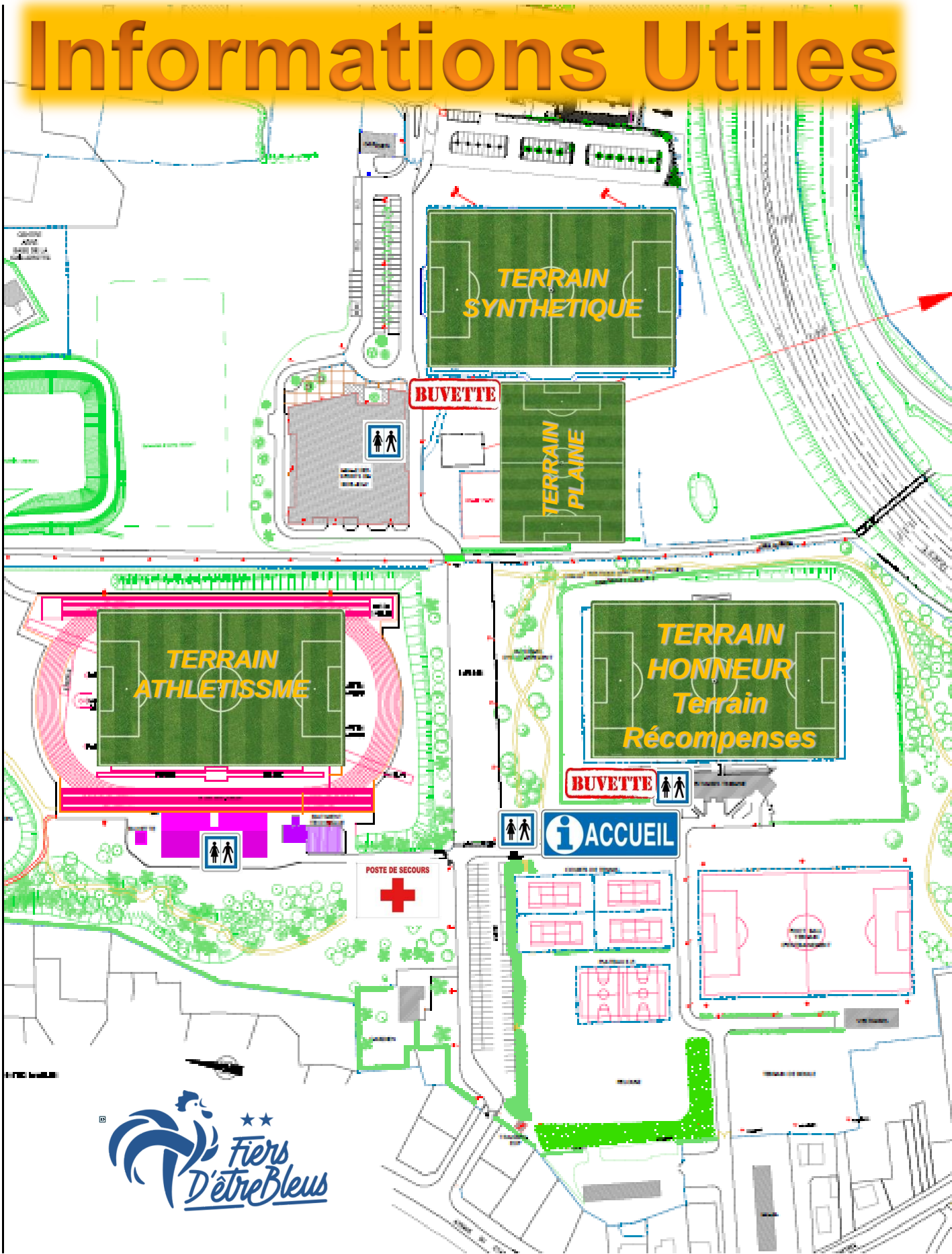
20h15 à 20h30 : Regroupement des équipes sur le terrain d'honneur.

20h45 : Remise des récompenses.

21h jusqu'à 21h30 : Départ des équipes.

Merci aux équipes de se déplacer avec leurs maillots de club, les récompenses seront toutes données aux enfants en fin de manifestation.

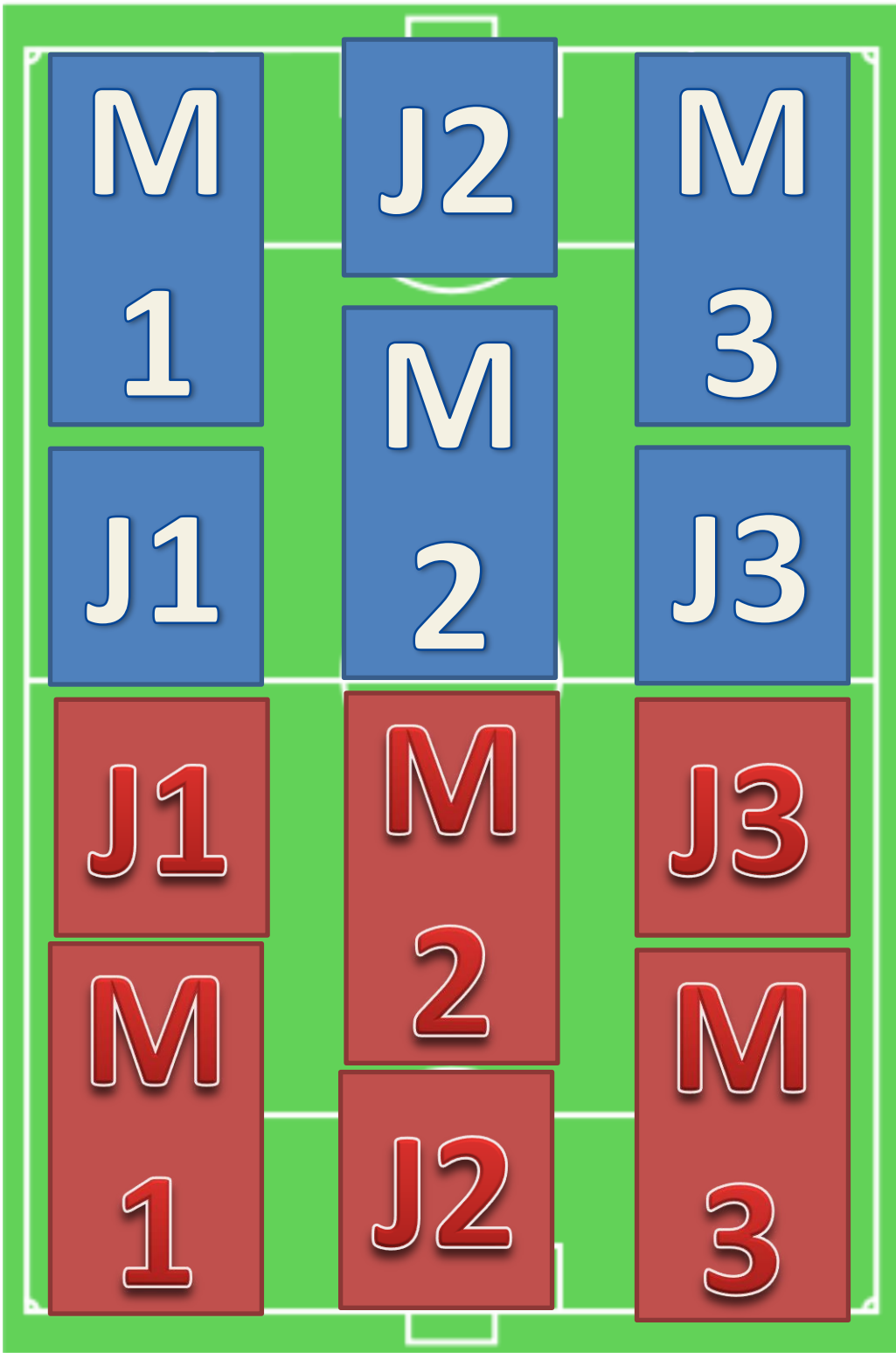
Informations Utiles



TERRAIN HONNEUR

ESPACE FRANCE

ESPACE ESPAGNE

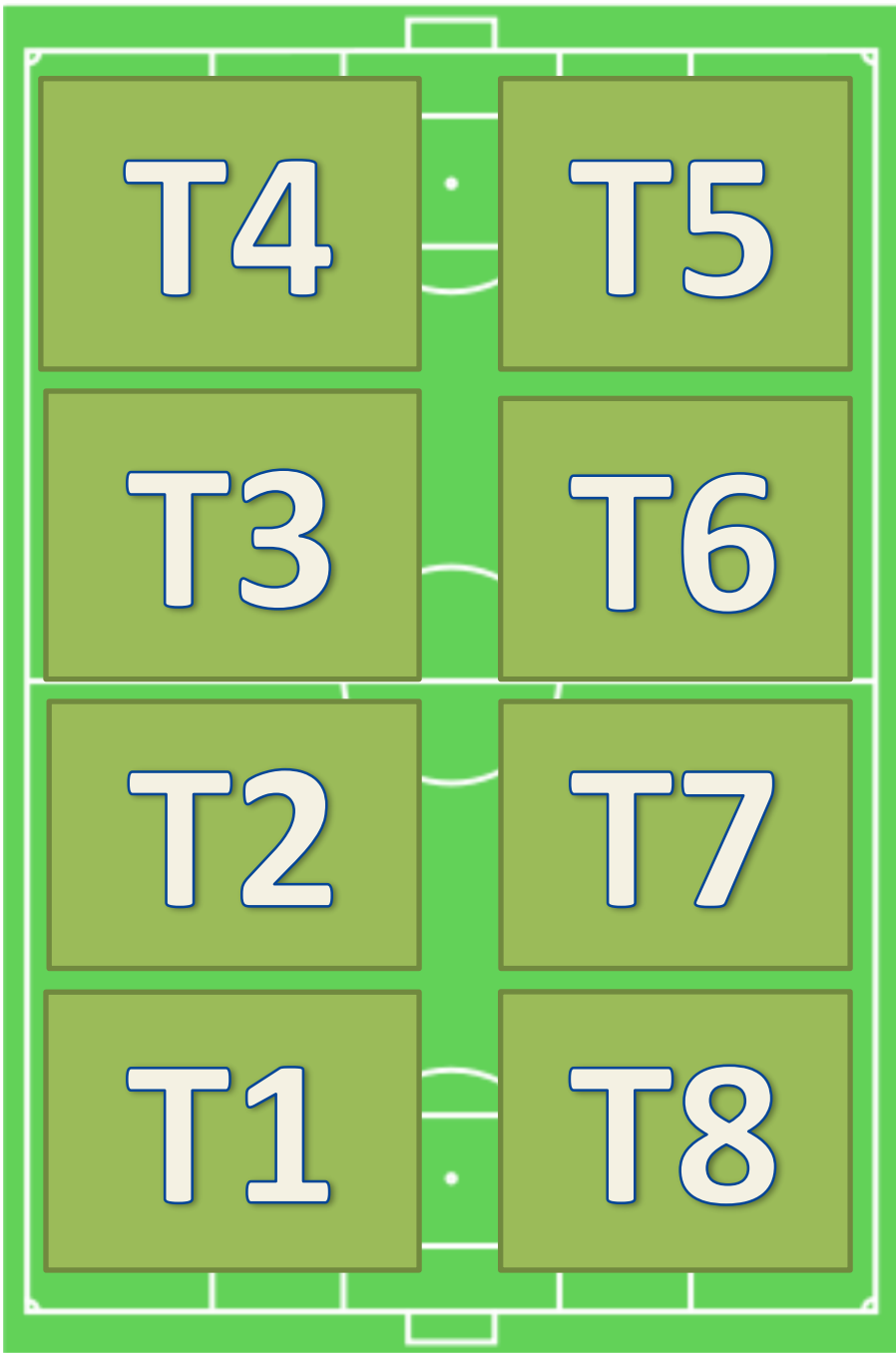


TERRAIN ATHLETISME

ESPACE ALLEMAGNE

TERRAIN SYNTHETIQUE

ESPACE BRESIL



Equipes inscrites U7

CLUB	EQUPES	CLUB	EQUIPES
AGBCM	3	POILLY	1
ECSAF	2	LORRIS	1
ST CYR EN VAL	1	LA CHAPELLE	2
ESCALE	5	SARAN	7
OLIVET	4	INGRE	1
CJF	3	ST PRYVE	4
ASPTT	2	COULLONS	1
SANDILLON	1	NEIUVILLE	1
SMOC	3	ESLF F	2
JSDFC	3	ORMES	2
LA FERTE	2	MALESHERBES	2
CAP	2	DAMPIERRE	2
SEMOY	2	PANNES	1
ST J BLANC	4	BBG	3
NANCRAY	2		
LAILLY	1		
ESLF	3		

Répartition des Equipes

Répartition des Equipes u7

La Répartition des équipes vous sera notifiée lors de votre arrivée à l'accueil. Vous recevrez un badge avec les rotations et l'organisation des ateliers.

Les enfants vont effectuer 3 jeux et 3 matchs de 10 minutes.

Les équipes GEYORO effectueront la première rotation, les équipes RENARD feront la seconde rotation et ainsi de suite.

Répartition des Equipes u9

ESPACE DE JEU : BRESIL – Terrain Synthétique			
AGBCM (4)	ESCALE (5)	AMILLY (2)	SANDILLON (2)
LA FERTE (2)	OMA (4)	LORRIS (2)	USO (2)
USBVL (2)	NEUVILLE (1)	MALESHERBES (5)	

Exemple (4) = le nombre d'équipes par club.

A votre arrivée, Dirigez-vous vers l'accueil et non directement sur les terrains pour récupérer les documents.

Rotation des Equipes

	TERRAINS U9	TERRAINS U7	
HORRAIRE	ESPACE BRESIl	ESPACE France - Espagne	ESPACE Allemagne
9H			
9H15			
9H30	ACCUEIL U9	ACCUEIL U7	
9H45			
10H			
10H15	CONSIGNES EDUCATEURS	CONSIGNES EDUCATEURS	
10H30	ROTATION Geyoro = Match 1	ROTATION Geyoro	
10H45	ROTATION Renard = Macth 1	ROTATION Renard	
11H	ROTATION Geyoro = Match 2	ROTATION Geyoro	
11H15	ROTATION Renard = Macth 2	ROTATION Renard	
11H30	ROTATION Geyoro = Match 3	ROTATION Geyoro	
11H45	ROTATION Renard = Macth 3	ROTATION Renard	
12H			
12H15			
12H30			
12H45			
13H	ROTATION Geyoro = Match 4	ROTATION Geyoro	
13H15	ROTATION Renard = Macth 4	ROTATION Renard	
13H30	ROTATION Geyoro = Match 5	ROTATION Geyoro	
13H45	ROTATION Renard = Macth 5	ROTATION Renard	
14H	ROTATION Geyoro = Match 6	ROTATION Geyoro	
14H15	ROTATION Renard = Macth 6	ROTATION Renard	
14H30	RECOMPENSES		
14H45			
15H			
15H15			
15H30			

Fiers D'êtreBleus

" LE BERET "

Gestion de l'espace

Acquérir la notion de camp et de direction dans le jeu…

JEU 1

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 7 joueurs (au plus…),

Zone de jeu: 20m x 15m,

Mettre un ballon pour chaque joueur dans un cerceau de la couleur de son équipe (si possible)

Chaque moitié de terrain représente le camp d'une équipe.

REGLES DU JEU

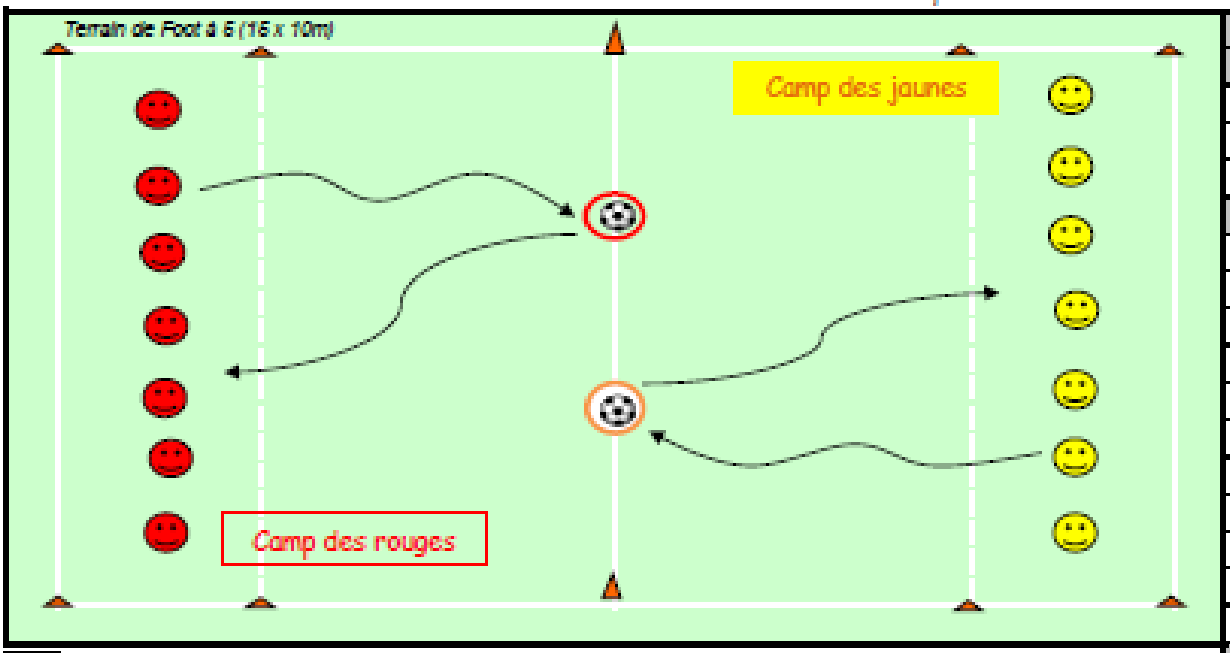
Dans chaque équipe les joueurs s'attribuent un numéro ou un nom de joueur connuou une couleur, etc.

A l'appel de leur numéro, les joueurs concernés viennent chacun récupérer le ballon de sa couleur, le premier qui raméne le ballon dans son camp gagne. Variante le joueur emméne le ballon dans le camp adverse

Si un ballon sort de l'aire de jeu (zone de jeu), il ne compte plus

Variante : Ballon à la main

Ballon au pied



Organisation	
Surface	
Long	15m
Larg	10m
Diam	
Matériel	
	2
	2
	8
	2
Effectif	
	7
	7

ANIMATION

Veiller à:

Veiller à ce que les enfants soient attentif à leur numéro ou autre.

Insister sur le fait qu'il faut lever la tête avec et sans le ballon

Imager le jeu autour d'une histoire sur des matches lorsqu'ils ont des noms de joueurs

Veiller à:

COMPETENCES

Etre capable de:

de conduire le ballon

de repérer son camp et le camp adverse

REMARQUES

Réservé à l'éducateur

Catégorie :	JEU	Espace :	Effectif :	Durée :
U7	Bateau pirate 1	15x15m	10	10'

On a le ballon
Conserver / Progresser
Déséquilibrer / Finir

On a pas le ballon
S'opposer à la progression
S'opposer pour protéger son but

Titre : Découverte de l'adversaire

Descriptif

Tâches

OBJECTIF
Reconnaitre le joueur adverse

BUT
Passer dans une porte

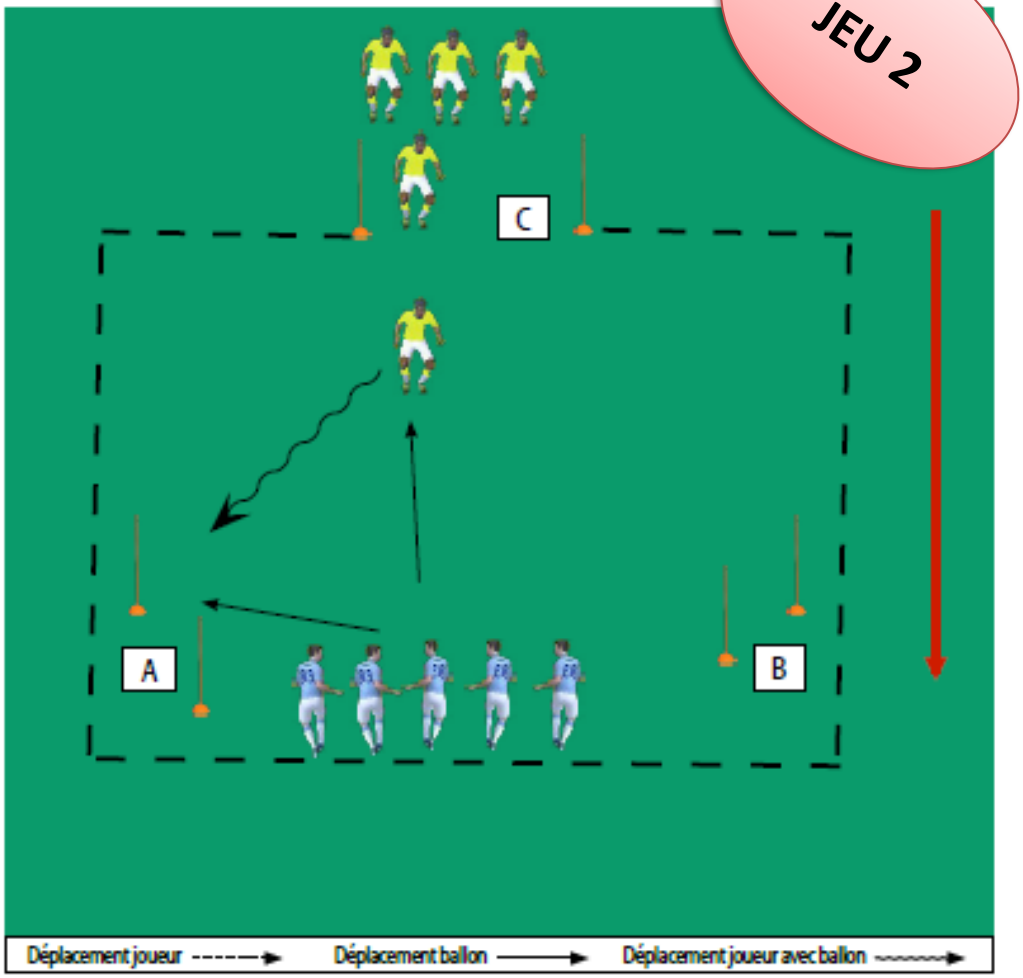
CONSIGNES
Au signal de l'éducateur, le joueur jaune doit essayer de passer dans la porte A ou B sans se faire toucher par le joueur bleu. S'il se fait toucher, le joueur bleu peut passer dans la porte C

Eléments pédagogiques

VARIABLES
Sans ballon
Ballon à la main
Ballon au pied

METHODE PEDAGOGIQUE
ACTIVE - Laisser jouer - Observer - Questionner

VEILLER A :
Compter les points
Inverser les rôles



JEU 3

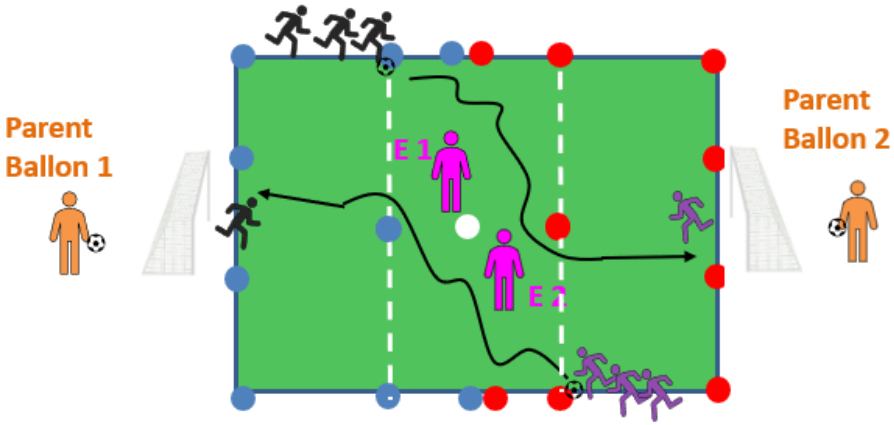
U6 U7

DÉFI-JEU U7

PÉRIODE 2

Consignes :

Conduite de balle, pour tirer au but **dans** la zone protégée en contournant la coupelle du point de pénalty **avec** gardien de but. Départ du joueur dès que le joueur précédent à tirer. Retour du joueur au départ avec le ballon pour le suivant.



But :

L'équipe qui a marqué le plus de buts gagne le défi.

Variante :

Départ depuis la ligne de touche opposée.

Animation :

Encourager/valoriser – Faire répéter – Rotation des gardiens de but - Compter les buts

Matériel :

- 2 ballons par équipe

Partenaires de La Fête du Football Départemental

TOSHIBA