



SAISON U8/U9



DÉBUT DE SAISON

3<sup>ÈME</sup> WEEK-END  
SEPTEMBRE

AMPLITUDE DE LA SAISON

18 À 20  
JOURNÉES

FIN DE SAISON

MI-JUIN

MON CALENDRIER  
À TÉLÉCHARGER





## PRÉCONISATIONS FFF



En cas de date(s) commune(s) entre la pratique mixte et la pratique exclusivement féminine, nous préconisons que la ou les joueuses se rendent sur la pratique exclusivement féminine.





## MIEUX LE CONNAÎTRE !



### L'ENFANT EST ÂGÉ DE 7 ANS / 8 ANS, EN CLASSE DE CE1 / CE2

- > Il est amoureux des jeux,
- > Il est enthousiaste,
- > Il est égocentrique : lui et les autres,
- > Il est en pleine croissance : fragile,
- > Il se fatigue très vite, récupère très vite,
- > Il a une concentration limitée.

**« L'ENFANT SE CONSTRUIT AU CŒUR DU JEU »**





## L'ENFANT A BESOIN :

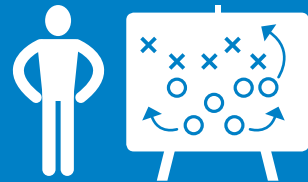



- > **D'avoir des repères pour se construire :**  
Fixer un cadre : règles de vie, règles du jeu
- > **D'être mis en confiance pour s'engager :**  
Créer un climat sécurisant, valoriser, positiver
- > **De jouer pour apprendre :**  
Mettre en place des activités ludiques.  
Lui laisser une grande liberté d'expression dans les jeux
- > **De voir pour comprendre :**  
Utiliser la démonstration pour présenter les jeux
- > **D'être actif mais doit récupérer :**  
Mettre en place une activité fractionnée (15 mn d'activité / temps de récupération)

**« VALORISER ET METTRE  
EN CONFIANCE FAVORISE  
L'APPRENTISSAGE »**





## LES COMPÉTENCES SPORTIVES

|  JEU |  TECHNIQUE |  COMPORTEMENT |  MOTRICITÉ |
|---|---|--|---|
| Être capable de   |   |  |   |
| Agrandir l'espace de jeu effectif en largeur et profondeur                            | Contrôler des ballons au sol et d'enchaîner par un autre geste                                | Avoir un état d'esprit exemplaire  | Travailler la vitesse de réaction et gestuelle  |
| Sécuriser et maîtriser la possession  | Frapper son ballon avec l'intérieur du pied   | Rester concentré   | Travailler la coordination, motricité   |
| Garder le temps d'avance pour finir l'action  | Conduire pied droit pied gauche et de changer de rythme et de direction                       | Être persévérant   | Maîtriser les différents déplacements et rythmes  |
| Se replacer sur l'axe ballon/but  | Marquer   | Avoir confiance en soi   |   |
| Reformer le bloc équipe   | Récupérer le ballon   | S'engager totalement   |   |
|   | Réaliser 10 contacts jonglerie pied droit ou pied gauche, 10 alternés                         | Rester déterminé   |   |



## LES COMPÉTENCES ÉDUCATIVES sont **transverses** aux compétences sportives

| PÉRIODES    | Septembre / Octobre                       | Novembre / Décembre                        | Janvier / février                        | Mars / avril                                   | Mai / juin                                    |
|-------------|---|--|--|--|---|
| ADN FFF     | <b>PLAISIR</b><br>∨                       | <b>RESPECT</b><br>∨                        | <b>ENGAGEMENT</b><br>∨                   | <b>TOLÉRANCE</b><br>∨                          | <b>SOLIDARITÉ</b><br>∨                        |
| COMPÉTENCES | Faire son sac et bien s'équiper           | Économiser l'eau                           | Réduire sa consommation d'énergie        | S'enrichir de la diversité au sein de l'équipe | Supporter son équipe en respectant les autres |
|             | Saluer les personnes de son environnement | Respecter les partenaires et son éducateur | Connaître les règles essentielles du jeu | Identifier la nature des déchets               | Porter les valeurs du foot                    |





JOURNÉES ÉVÈNEMENTIELLES FFF



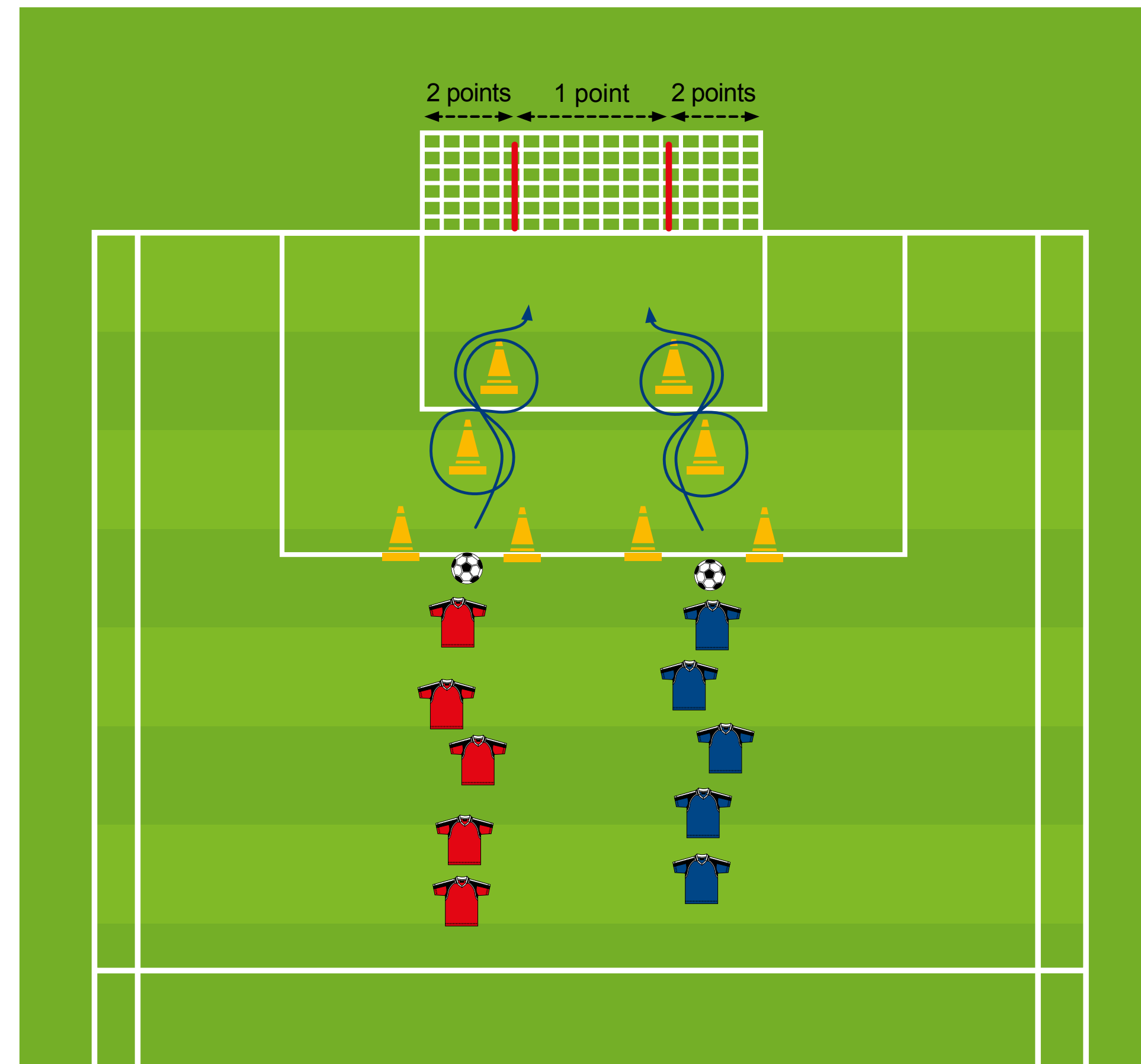




## EXEMPLES DE DÉFIS : DÉFI 1

- > Effectuer des duos de niveau (A1, A2...)  
Ces duos s'affrontent sur un parcours :  
Conduite + Tir de précision
- > Chaque duo dispute 4 manches : 2 à Droite, 2 à Gauche :
  - 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
- > Les buts sont comptabilisés comme suit\* :
  - 2 points entre le poteau et le piquet
  - 1 point entre les 2 piquets
  - 0 point hors cadre

\*1 point supplémentaire pour celui qui envoie le ballon dans le but en premier.

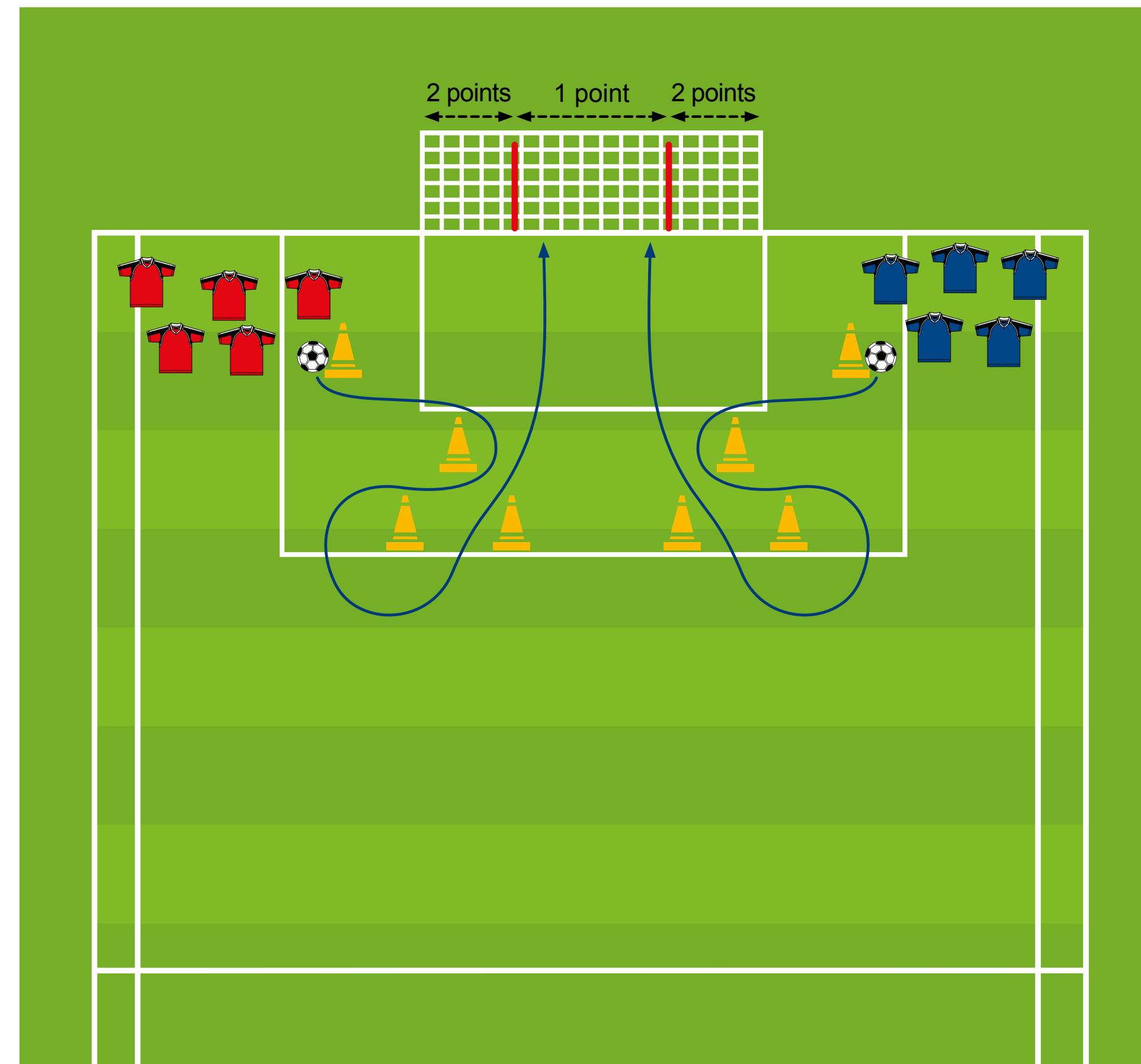




## EXEMPLES DE DÉFIS : DÉFI 2

- > Effectuer des duos de niveau (A1, A2...)  
Ces duos s'affrontent sur un parcours :  
Conduite + Tir de précision
- > Chaque duo dispute 4 manches : 2 à Droite, 2 à Gauche :
  - 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
- > Les buts sont comptabilisés comme suit\* :
  - 2 points entre le poteau et le piquet
  - 1 point entre les 2 piquets
  - 0 point hors cadre

\*1 point supplémentaire pour celui qui envoie le ballon dans le but en premier.





## FOOT DE CŒUR

ANIMATION FOOTBALL



ACTION SOLIDAIRE  
(AU CHOIX)

**Journée de solidarité entre une association caritative et le football**

- > Encourager les districts et les clubs à mettre en œuvre des actions de solidarité auprès des associations
- > Laisser la liberté aux districts et aux clubs d'organiser ces manifestations
- > À réaliser pendant la « période 2 » à l'approche des fêtes de fin d'année

**« VALORISER L'IMAGE DU FOOTBALL !  
LA SOLIDARITÉ : UNE PHILOSOPHIE,  
UN APPRENTISSAGE »**



## JOURNÉE NATIONALE DES DÉBUTANTS

ANIMATION FOOTBALL



ANIMATION  
EXTRA-FOOT

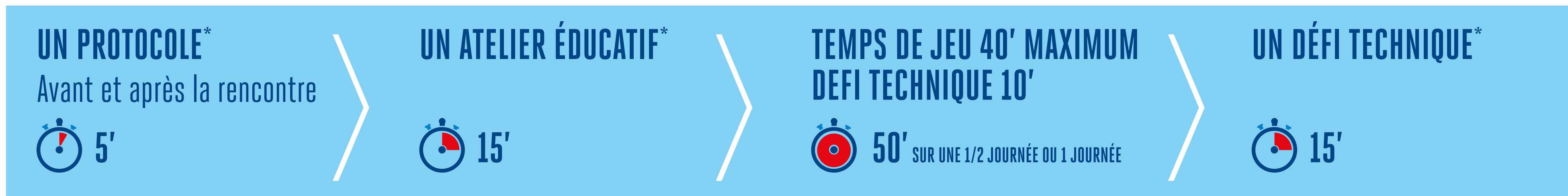
ACTIONS  
PARTICULIÈRES

**Journée festive organisée dans chaque district clôturant la saison des U9**

« Les districts peuvent mettre l'accent sur des actions particulières : photos géantes, remise de cadeaux à chaque maman de joueur, mise en place de structures gonflables, lâcher de ballons, journée eco-responsable, journée autour du thème du respect... »



## «LA JOURNÉE ÉVÈNEMENTIELLE» DE LA SEMAINE DU FOOT FÉMININ



»»»»»»»»»»»» FIL ROUGE ÉDUCATIF »»»»»»»»»»»»

**La Semaine du Football Féminin** est une action promotionnelle du plan fédéral de féminisation visant l'ensemble des 18 000 clubs à accueillir des jeunes filles et à organiser des journées portes-ouvertes de découverte.

**Les objectifs de cette opération sont de :**

- > Valoriser les actions de promotion à la pratique du football chez les filles
- > Valoriser et mettre en lumière les opérations promotionnelles des Ligues et Districts
- > Inciter à la pratique dès le plus jeune âge

**Le dispositif est en 3 temps :**

- > Prise de parole nationale
- > Journées promotionnelles de Ligues et Districts
- > Journées portes ouvertes de clubs

**La Semaine du Football Féminin** se déroule au cours du mois de mai, les dates officielles sont communiquées par la FFF quelques mois avant l'évènement.

\* Retrouvez tous nos contenus en cliquant sur « LES CONTENUS »

### SUR LE PLAN RÉGIONAL

**Journées promotionnelles organisées par les Ligues et Districts**

- > Distribution de goodies ou visibilité supports (bâches, oriflammes)

**Mise à disposition de différents supports de communication aux Ligues et Districts :**

- > Affiche personnalisable « **Semaine du Football Féminin** »
- > Communiqué de presse « **Semaine du Football Féminin** » et listes des journalistes locaux à contacter
- > Bâches et oriflammes par Ligue et par District, ou goodies







## PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS DES RENCONTRES « PLATEAU » U8/U9

1. Plateau festif et convivial
2. Faire jouer tous les enfants : tendre vers 100 % (éviter les suppléants)
3. Transférer les apprentissages de la semaine
4. Laisser les enfants jouer le plus librement possible



### POURQUOI INTÉGRER DES JEUX ?

LUDIQUE

PLAISIR

MOTIVATION

VARIÉTÉ

APPRENTISSAGE

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



## ORGANISATION « PLATEAU » U8/U9



## DÉROULEMENT TYPE D'UN PLATEAU

### J - 3 à J - 1

Déterminer le responsable de la journée

Déterminer la personne responsable de l'accueil des équipes garçons et filles 😊

Prévoir un goûter par équipe

Anticiper l'affectation des vestiaires, anticiper un vestiaire filles 😊

Prévoir le marquage et l'équipement des terrains

Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)



## DÉROULEMENT TYPE D'UN PLATEAU

### LE JOUR J

Imprimer et pré-remplir la feuille de rencontres

Vérifier traçage et équipement des aires de jeu + pharmacie

Prévoir des jeux de chasubles

Définir le rôle des « Parents-ballons » et les mettre en place

Prévoir au moins 2 ballons de match / terrain

Améliorer l'accueil des équipes

- > Indiquer les vestiaires
- > Indiquer le terrain de jeu
- > Prévoir un café d'accueil pour les parents

- > Réunion d'informations avec les acteurs / parents / éducateurs / dirigeants
- > Rappeler l'organisation, les horaires
- > Faire remplir la feuille de plateau



## DÉROULEMENT TYPE D'UN PLATEAU

### PENDANT LE PLATEAU

Surveillance au bon déroulement du plateau

Être attentif au comportement des adultes au bord des terrains

### APRÈS LE PLATEAU

Ranger les équipements sportifs

Accompagner les équipes au goûter

Participer au rangement du local après le départ des équipes



## ESPACES DE JEU

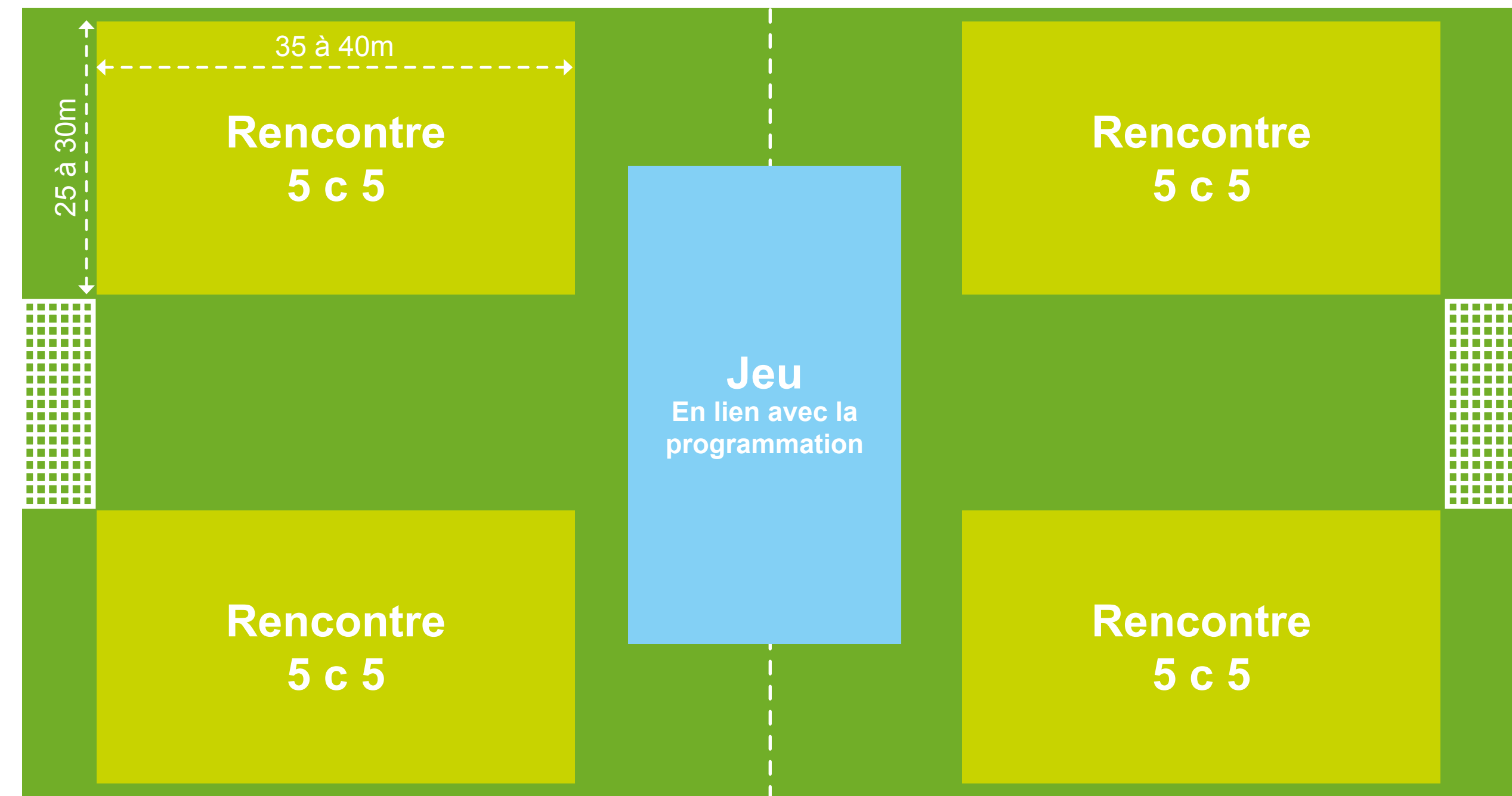
Rencontres 5 contre 5

Aucun classement

**Préconisations fédérales :**

- 10 équipes maxi (si possible) / par terrain à 11
- Plateaux par niveau ou par âge
- 3 équipes / clubs maximum

Exemple de plateau à 10 équipes





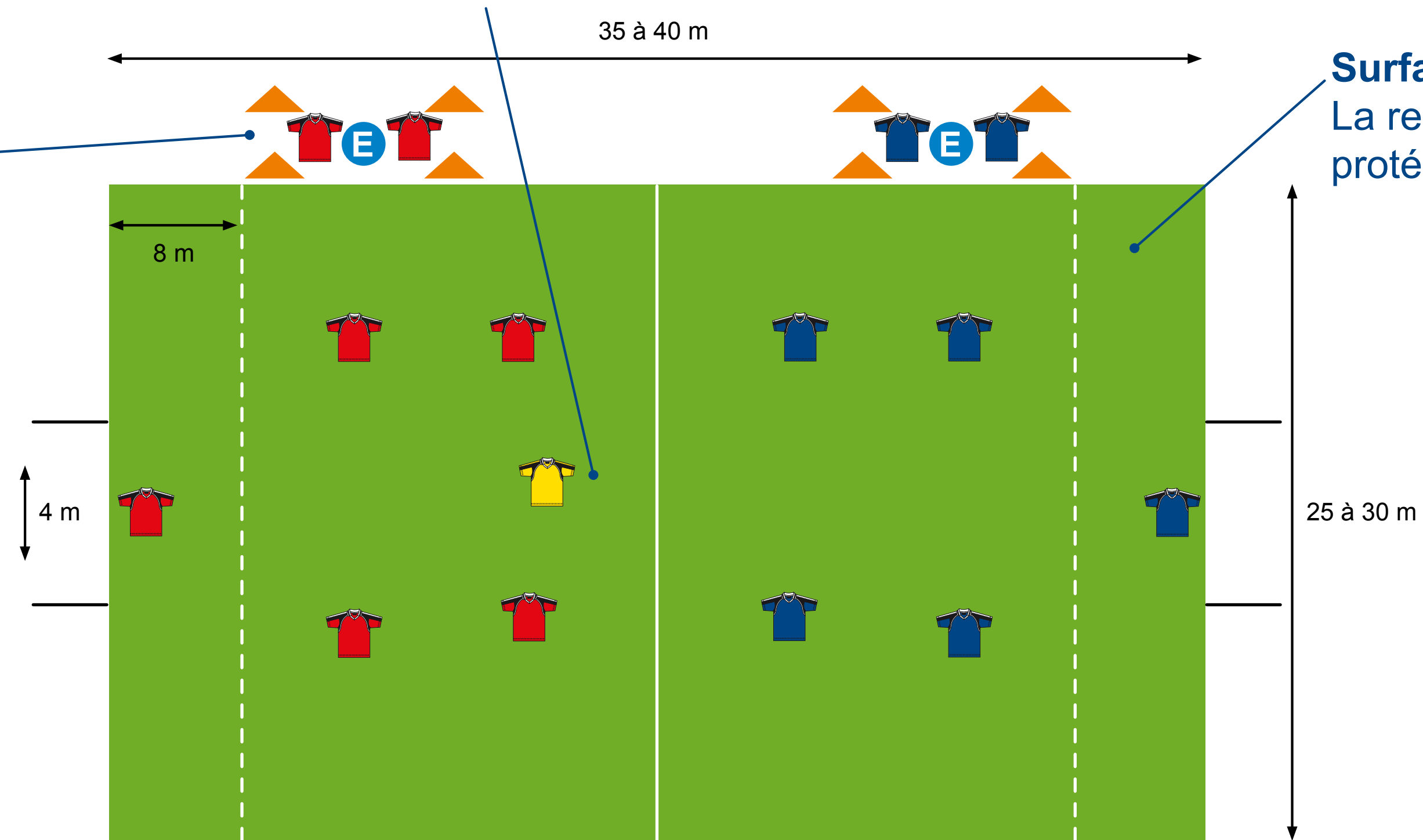
## FOOT À 5

### Arbitrage éducatif

À l'extérieur du terrain ou à l'intérieur par un jeune licencié maîtrisant les règles du jeu.

### Maison d'accueil

L'éducateur se situe dans cet endroit délimité par 4 coupelles afin d'accueillir ses joueurs. Cette zone fait office de « banc de touche ».



### Surface de réparation

La relance est protégée.

### Remise en jeu sur sortie en touche


2 choix s'offrent au joueur :

- 1 - Il effectue une passe
- 2 - Il rentre dans le jeu en conduite de balle

**Attention** : interdiction de marquer sur une touche directe.



### Parent-ballon

Identifié par une chasuble , leur rôle est uniquement d'alimenter le jeu en ballon lorsque ce dernier est sorti des limites. Il se place de chaque côté du terrain. Le but étant d'augmenter le temps de jeu effectif des enfants.





## LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

**Préconisation : tacles interdits**

|                          |  |
|--------------------------|--|
| <b>TERRAIN</b>           | Largeur : 25 à 30 m      Longueur : 35 à 40 m  |
| <b>BUTS</b>              | 4 m x 1 m 50 (hauteur d'un piquet)   |
| <b>BALLON</b>            | Taille n°3 ou n°4  |
| <b>NOMBRE DE JOUEURS</b> | 5 x 5<br><b>Participation de tous</b><br>3 U7 autorisés par équipe<br>Pas de sous classement pour la pratique féminine |
| <b>TOUCHE</b>            | Au pied, sur passe au sol ou conduite (interdiction de marquer sur une touche directe)                                 |



## LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

|                     |   |
|---------------------|---|
| <b>TEMPS DE JEU</b> | Durée max des rencontres = 40 minutes / Durée max rencontres + jeu = 50 minutes   |
| <b>HORS-JEU</b>     | NON   |
| <b>RELANCE GB</b>   | Relance protégée aux 8 mètres<br>Relance de volée et de ½ volée interdite   |
| <b>COUP D'ENVOI</b> | Interdit de marquer sur l'engagement<br>Adversaires à 4 m   |
| <b>EQUIPEMENTS</b>  | Maillots dans le short / Chaussettes relevées en dessous des genoux<br>Protège-tibias obligatoires / Tip top doivent être placés sous les chaussettes |



## EXEMPLE DE ROTATIONS POUR UN PLATEAU U8/U9

| 4 EQUIPES | 1 <sup>er</sup> Temps | 2 <sup>ème</sup> Temps | 3 <sup>ème</sup> Temps | 4 <sup>ème</sup> Temps | 5 <sup>ème</sup> Temps |
|-----------|-----------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|
| EQUIPE 1  | T1                    | J                      | T1                     | T2                     | T1                     |
| EQUIPE 2  | T1                    | T1                     | J                      | T1                     | T1                     |
| EQUIPE 3  | T2                    | J                      | T1                     | T1                     | T2                     |
| EQUIPE 4  | T2                    | T1                     | J                      | T2                     | T2                     |

| 5 EQUIPES | 1 <sup>er</sup> Temps | 2 <sup>ème</sup> Temps | 3 <sup>ème</sup> Temps | 4 <sup>ème</sup> Temps | 5 <sup>ème</sup> Temps |
|-----------|-----------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|
| EQUIPE 1  | T1                    | T1                     | T2                     | T1                     | J                      |
| EQUIPE 2  | T1                    | T2                     | T1                     | J                      | T1                     |
| EQUIPE 3  | T2                    | T2                     | J                      | T1                     | T2                     |
| EQUIPE 4  | T2                    | J                      | T2                     | T2                     | T1                     |
| EQUIPE 5  | J                     | T1                     | T1                     | T2                     | T2                     |

Il est préférable de réaliser des plateaux dont le nombre d'équipes est pair afin d'éviter les temps de repos.

| 6 EQUIPES | 1 <sup>er</sup> Temps | 2 <sup>ème</sup> Temps | 3 <sup>ème</sup> Temps | 4 <sup>ème</sup> Temps | 5 <sup>ème</sup> Temps |
|-----------|-----------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|
| EQUIPE 1  | T1                    | T2                     | J                      | T1                     | T1                     |
| EQUIPE 2  | T1                    | J                      | T1                     | T2                     | T3                     |
| EQUIPE 3  | T2                    | T1                     | J                      | T2                     | T2                     |
| EQUIPE 4  | T2                    | J                      | T2                     | T3                     | T1                     |
| EQUIPE 5  | J                     | T1                     | T2                     | T1                     | T3                     |
| EQUIPE 6  | J                     | T2                     | T1                     | T3                     | T2                     |

| 7 EQUIPES | 1 <sup>er</sup> Temps | 2 <sup>ème</sup> Temps | 3 <sup>ème</sup> Temps | 4 <sup>ème</sup> Temps | 5 <sup>ème</sup> Temps | 6 <sup>ème</sup> Temps |
|-----------|-----------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|
| EQUIPE 1  | T1                    | T1                     | R                      | T3                     | J                      | T2                     |
| EQUIPE 2  | T1                    | T2                     | J                      | T1                     | T1                     | R                      |
| EQUIPE 3  | T2                    | T1                     | J                      | T2                     | T2                     | R                      |
| EQUIPE 4  | T2                    | J                      | T2                     | T3                     | T1                     | R                      |
| EQUIPE 5  | T3                    | R                      | T2                     | T2                     | J                      | T1                     |
| EQUIPE 6  | T3                    | J                      | T1                     | T1                     | R                      | T2                     |
| EQUIPE 7  | J                     | T2                     | T1                     | R                      | T2                     | T1                     |

R : repos



## EXEMPLE DE ROTATIONS POUR UN PLATEAU U8/U9

| 8 EQUIPES | 1 <sup>er</sup> Temps | 2 <sup>ème</sup> Temps | 3 <sup>ème</sup> Temps | 4 <sup>ème</sup> Temps | 5 <sup>ème</sup> Temps |
|-----------|-----------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|
| EQUIPE 1  | J                     | T1                     | T1                     | T2                     | T4                     |
| EQUIPE 2  | J                     | T2                     | T2                     | T1                     | T1                     |
| EQUIPE 3  | T1                    | J                      | T3                     | T2                     | T1                     |
| EQUIPE 4  | T2                    | J                      | T2                     | T3                     | T3                     |
| EQUIPE 5  | T3                    | T1                     | J                      | T3                     | T2                     |
| EQUIPE 6  | T2                    | T3                     | J                      | T1                     | T4                     |
| EQUIPE 7  | T3                    | T2                     | T3                     | J                      | T3                     |
| EQUIPE 8  | T1                    | T3                     | T1                     | J                      | T2                     |

| 9 EQUIPES | 1 <sup>er</sup> Temps | 2 <sup>ème</sup> Temps | 3 <sup>ème</sup> Temps | 4 <sup>ème</sup> Temps | 5 <sup>ème</sup> Temps | 6 <sup>ème</sup> Temps |
|-----------|-----------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|
| EQUIPE 1  | T1                    | T2                     | J                      | T1                     | T3                     | R                      |
| EQUIPE 2  | T1                    | R                      | T1                     | J                      | T2                     | T1                     |
| EQUIPE 3  | T2                    | T1                     | R                      | T1                     | J                      | T1                     |
| EQUIPE 4  | T2                    | J                      | T2                     | T2                     | T2                     | R                      |
| EQUIPE 5  | T3                    | T2                     | T3                     | R                      | J                      | T2                     |
| EQUIPE 6  | T3                    | T3                     | J                      | T2                     | T1                     | R                      |
| EQUIPE 7  | T4                    | J                      | T3                     | T3                     | T1                     | R                      |
| EQUIPE 8  | T4                    | T3                     | T2                     | J                      | R                      | T2                     |
| EQUIPE 9  | J                     | T1                     | T1                     | T3                     | T3                     | R                      |

| 10 EQUIPES | 1 <sup>er</sup> Temps | 2 <sup>ème</sup> Temps | 3 <sup>ème</sup> Temps | 4 <sup>ème</sup> Temps | 5 <sup>ème</sup> Temps |
|------------|-----------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|
| EQUIPE 1   | T1                    | T1                     | T2                     | T1                     | J                      |
| EQUIPE 2   | T1                    | T2                     | T1                     | J                      | T1                     |
| EQUIPE 3   | T2                    | T2                     | J                      | T1                     | T2                     |
| EQUIPE 4   | T2                    | J                      | T2                     | T2                     | T1                     |
| EQUIPE 5   | J                     | T1                     | T1                     | T2                     | T2                     |
| EQUIPE 6   | T3                    | T3                     | T4                     | T3                     | J                      |
| EQUIPE 7   | T3                    | T4                     | T3                     | J                      | T3                     |
| EQUIPE 8   | T4                    | T4                     | J                      | T3                     | T4                     |
| EQUIPE 9   | T4                    | J                      | T4                     | T4                     | T3                     |
| EQUIPE 10  | J                     | T3                     | T3                     | T4                     | T4                     |

ACTIONS PONCTUELLES U8/U9







## PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS «FUTSAL» U8/U9

### LE FUTSAL :

- > Se pratique en salle ou en plein air sur terrain de handball avec peu de monde.
- > Facilite la maîtrise de balle (technique) de par la spécificité du ballon (moins de rebonds).
- > Favorise un jeu dynamique où la technique et le jeu en mouvement sont déterminants.
- > Permet l'apprentissage de la reconnaissance des limites du terrain et du but, de la découverte de l'adversaire, puis du partenaire.
- > Entretient le fair-play (pas de tackle ni de charge).
- > Sensibilise les enfants aux bases éducatives sous forme ludique.



**« FAIRE DÉCOUVRIR  
LES JOIES DE LA PRATIQUE  
FUTSAL »**



## ORGANISATION « FUTSAL » U8/U9





## PROCÉDURE FUTSAL



- > Déclaration des salles et des créneaux disponibles lors de la réunion technique des districts et/ou des réunions de septembre.
- > Information des créneaux disponibles en semaine et en week-end pour optimiser l'organisation.
- > Répartition des clubs par secteur (par le district)
- ➔ Pour les secteurs où il manquerait des salles, possibilité d'utiliser des terrains futsal outdoor, des plateaux de handball : « City-Park », établissements scolaires.

**« DÉCOUVRIR ET PRATIQUER »**  
**« FAIRE JOUER LES ENFANTS,  
JOUER SUR PLUSIEURS DATES »**



## DÉROULEMENT TYPE D'UN CRITÉRIUM FUTSAL

### J - 3 à J - 1

Déterminer le responsable du plateau

Déterminer la personne responsable de l'accueil des équipes garçons et filles 😊

Prévoir un goûter par équipe

Anticiper l'affectation des vestiaires, anticiper un vestiaire filles 😊

Prévoir le marquage et l'équipement des terrains

Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)



## DÉROULEMENT TYPE D'UN CRITÉRIUM FUTSAL

### LE JOUR J

Imprimer et pré remplir la feuille de plateau.

Vérifier le marquage et équipement des espaces de jeu.

Prévoir une trousse de premiers secours.

Prévoir 2 jeux de chasubles

Prévoir au moins 2 ballons Futsal par terrain

Accueillir les équipes avec un sourire :

- |   |   |
|---|---|
| > Indiquer les vestiaires   | > Indiquer le terrain de jeu            |
| > Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets) | > Rappeler l'organisation, les horaires |
|   | > Faire remplir la feuille de plateau   |





## DÉROULEMENT TYPE D'UN CRITÉRIUM FUTSAL

### PENDANT LES RENCONTRES

Veiller au respect du protocole

Respecter les horaires - début et rotations

Surveillance du bon déroulement des rencontres

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

### APRÈS LES RENCONTRES

Veiller au respect du protocole.

Accompagner les équipes au goûter

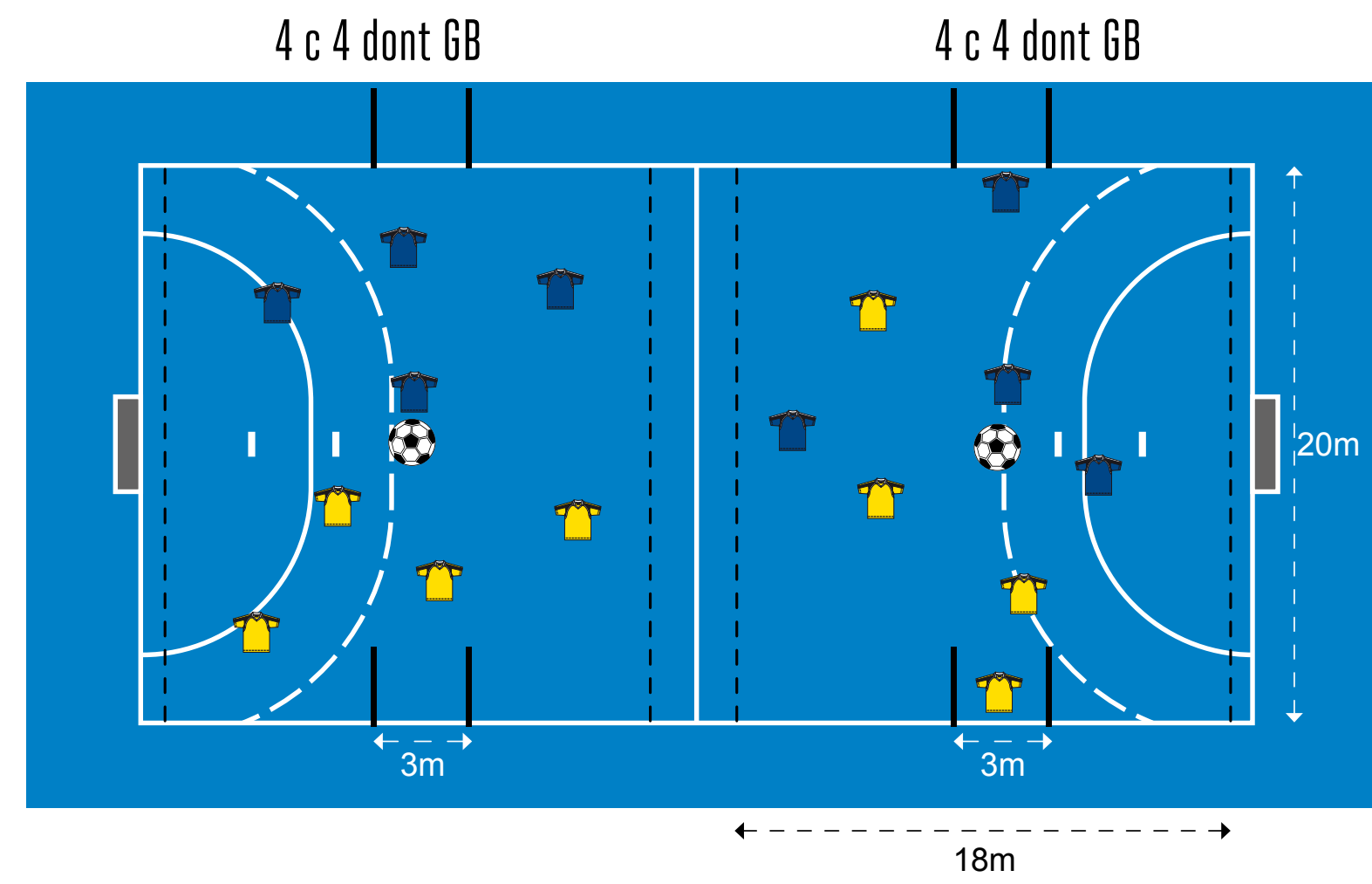
Compléter la feuille de plateau

Ranger les équipements sportifs

Participer au rangement du local après le départ des équipes



## ESPACES DE JEU





## LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

|                          |   |
|--------------------------|---|
| <b>TERRAIN</b>           | Voir espace de jeu                              |
| <b>BALLON</b>            | Ballon futsal - T3                              |
| <b>NOMBRE DE JOUEURS</b> | 4 x 4 dont GB / Participation de tous à égalité |
| <b>SÉCURITÉ</b>          | Protège tibias obligatoires / Tacles interdits  |
| <b>TEMPS DE JEU</b>      | 40 minutes maximum                              |



## LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

|  |   |
|--|---|
| <b>SORTIE DE BUT</b>                         | Le ballon est relancé à la main depuis la surface de réparation par le gardien de but de l'équipe |
| <b>TOUCHES</b>                               | Au pied. Passe ou conduite  |
| <b>DISTANCE ADVERSAIRE SUR REMISE EN JEU</b> | 5 mètres  |
| <b>RELANCE DU GARDIEN</b>                    | A la main   |
| <b>HORS-JEU</b>                              | Non   |



## EXEMPLES D'ORGANISATION D'UN RASSEMBLEMENT FUTSAL U8/U9

**Effectif :** U8/U9

**Pratique :** 4 C 4

**Suppléants :** 0 à 1

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

**Lois du jeu :**

- > Ballons futsal
- > Pas de hors jeu - Tacles interdits
- > Protèges tibias obligatoires
- > Participation de tous (50 % du temps de jeu total)
- > Protocole avant et après match

**Matériel :**

- > 5 ballons de futsal
- > 8 jalons
- > 2 jeux de 4 chasubles.

| Horaires | U8/U9       | Exemple pour 4 à 8 Equipes  |   |           |   |
|----------|-------------|-----------------------------|---|-----------|---|
| 9 h 30   | Accueil     | 8 équipes                   |   |           |   |
|          |             | Terrain 1                   |   | Terrain 2 |   |
| 9 h 40   | Rotation 1  | A                           | B | E         | F |
| 9 h 50   | Rotation 2  | C                           | D | G         | H |
| 10 h 00  | Rotation 3  | A                           | C | E         | G |
| 10 h 10  | Rotation 4  | B                           | D | F         | H |
| 10 h 20  | Rotation 5  | A                           | D | E         | H |
| 10 h 30  | Rotation 6  | B                           | C | F         | G |
| 10 h 40  | Rotation 7  | A                           | E | C         | G |
| 10 h 50  | Rotation 8  | B                           | F | D         | H |
| 11 h 00  | Rotation 9  | A                           | F | C         | H |
| 11 h 10  | Rotation 10 | B                           | E | D         | G |
| 11 h 20  | Rotation 11 | A                           | G | C         | E |
| 11 h 30  | Rotation 12 | B                           | H | D         | F |
| 11 h 45  |             | Goûter et verre de l'amitié |   |           |   |





# INTERCLUBS « UNE JOURNÉE D'ÉCHANGES »

UN TEMPS SPORTIF

UN TEMPS D'ÉCHANGES



»»»»»»»»»» FIL ROUGE ÉDUCATIF »»»»»»»»»»»



## VIDÉO INTERCLUBS : DÉCOUVREZ LES « INTERCLUBS » EN IMAGES !





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



### « À 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 deux 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<br>> Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets) | > Indiquer le terrain de jeu<br>> 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 - possibilité de surclassement  |   |
| 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, ...)

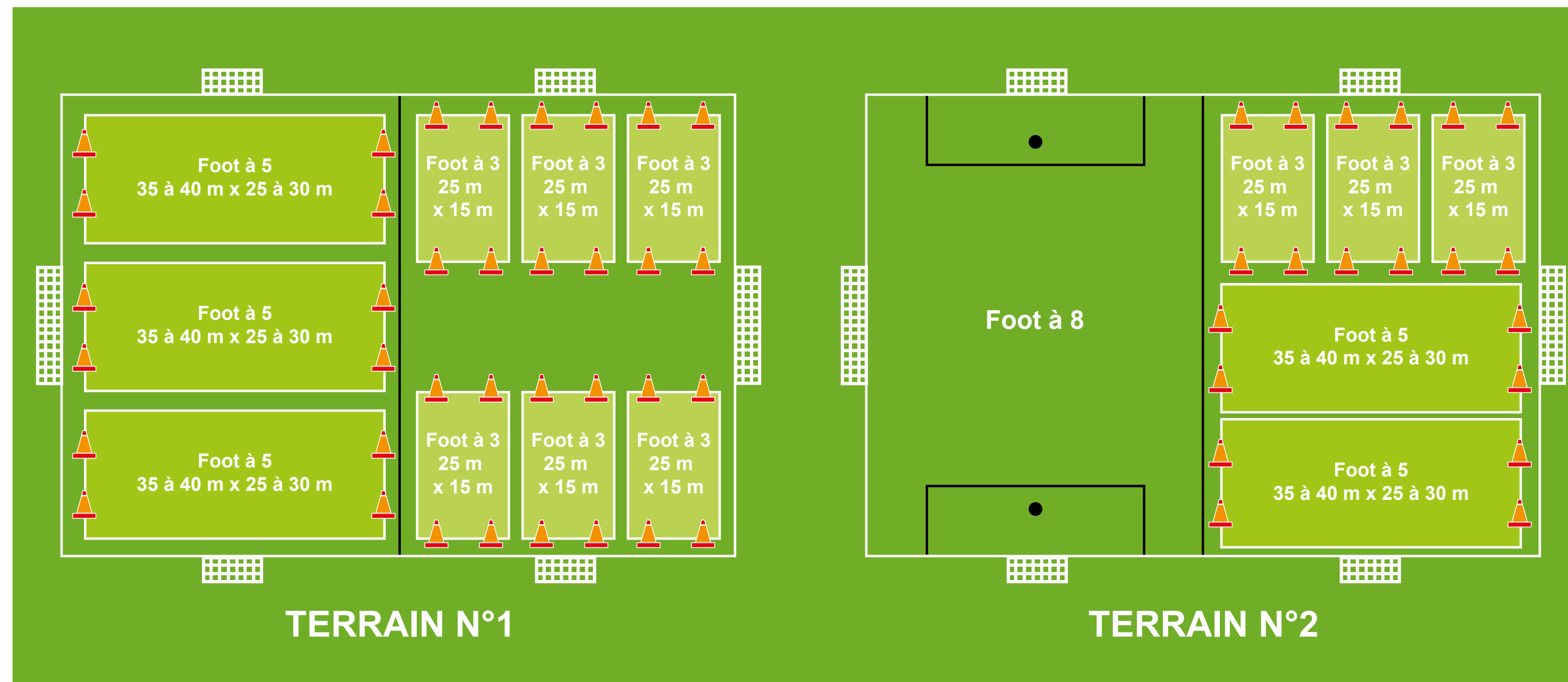
Les clubs remplissent la fiche « Bilan »  
avant de retourner au district

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 U6 À U9

**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  |              |
|----------|---------------------------------------|---|--------------|
| 9 h 45   | Accueil                               | ½ Terrain 1   | ½ Terrain 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



« + 2 FOOT »

UNE FORME  
DE PRATIQUE  
À CHOISIR

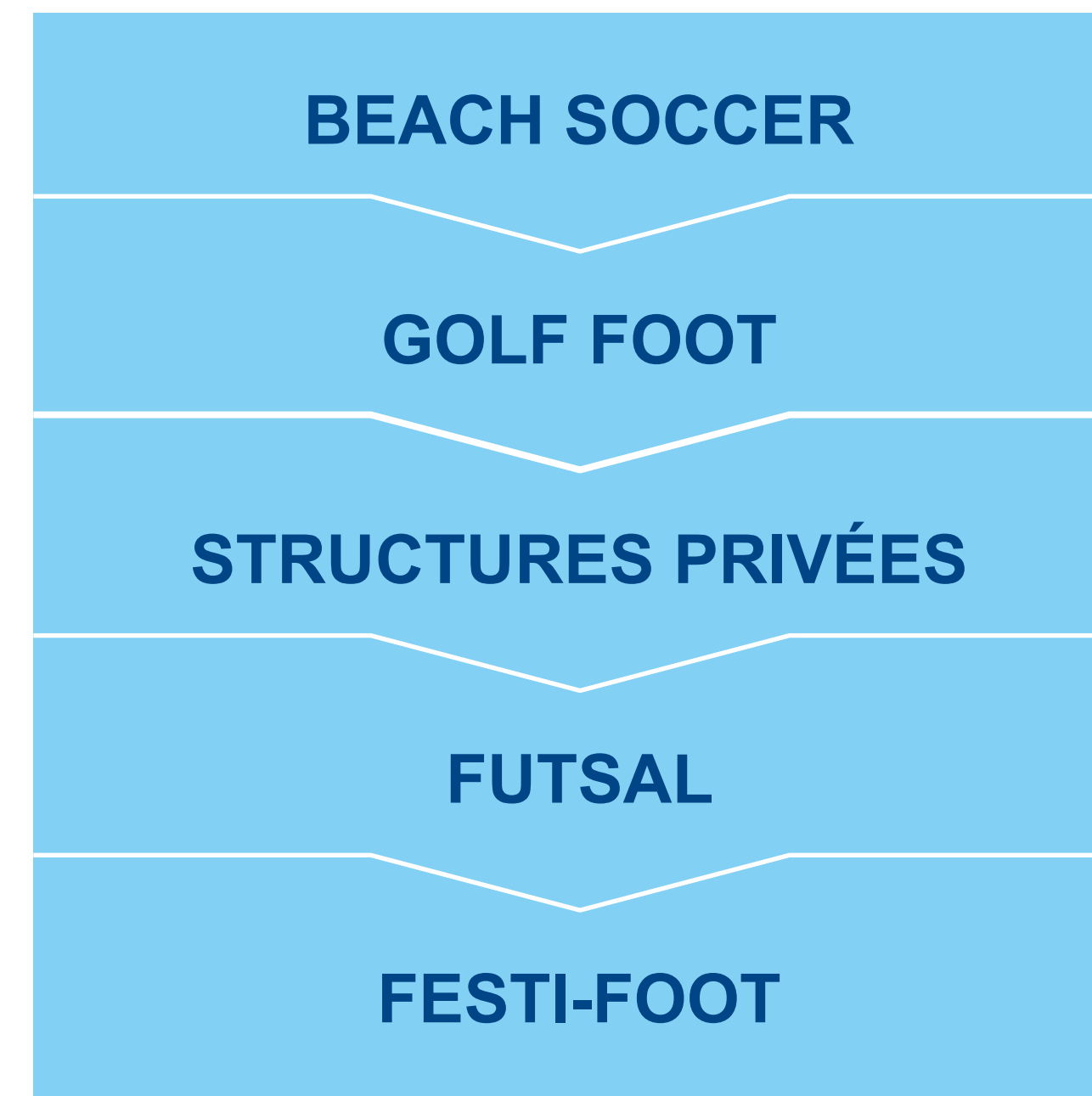


## PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS

**Animations encore plus ludiques... et surtout plus fun !**

**Choisissez parmi ces animations !**

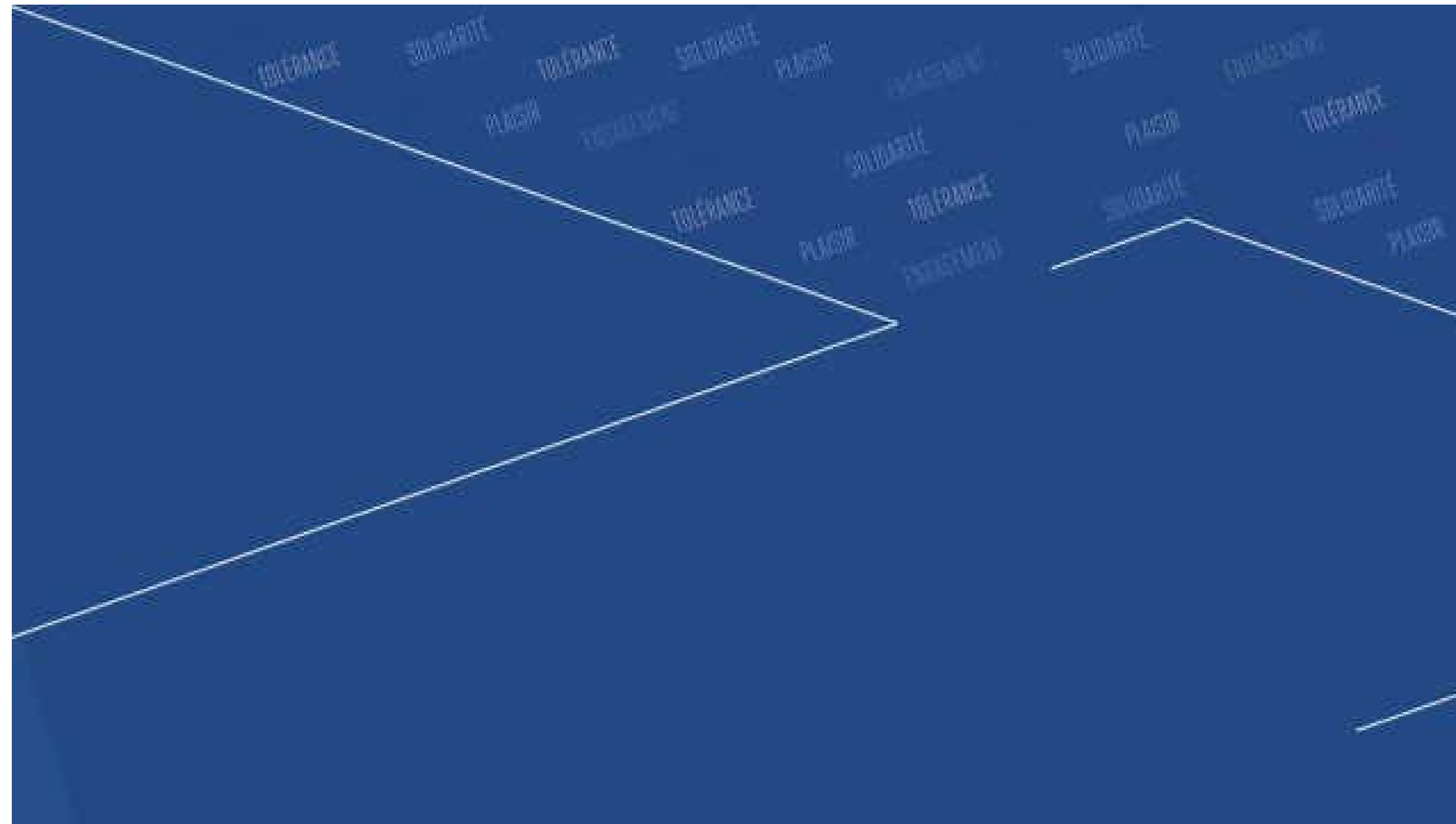
**Diversifions la pratique !** Proposer des activités différentes que celles que nous proposons habituellement, **plus LUDIQUES** et surtout **plus « FUN »**. Les enfants apprécient la diversité. Il est intéressant de leur faire découvrir d'autres manières de pratiquer le Football :







## VIDÉO FESTIFOOT : DÉCOUVREZ LE « FESTIFOOT » EN IMAGES !





## PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS « FESTI-FOOT » U8/U9

- > Diversifier la pratique
- > Proposer une animation festive et ludique
- > Rassembler de nombreuses équipes permettant de varier les oppositions
- > Jouer à effectif réduit : joueurs plus souvent en contact avec le ballon (4 c 4)
- > Formule dite de « l'ascenseur » (montée / descente) : très appréciée des enfants !



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





## ORGANISATION « FESTI-FOOT » U8/U9



## DÉROULEMENT TYPE D'UN FESTI-FOOT

**Rencontrer les clubs partenaires pour définir les effectifs et le programme**

**J - 3 à J - 1**

Déterminer le responsable de l'organisation

Déterminer la personne responsable de l'accueil des équipes garçons et filles 😊

Prévoir un goûter par équipe

Anticiper l'affectation des vestiaires, vestiaires pour les filles 😊

Prévoir le marquage et l'équipement des terrains

Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)



## DÉROULEMENT TYPE D'UN FESTI-FOOT

### LE JOUR J

Imprimer et pré-remplir la feuille de rencontres

Vérifier traçage et équipement des aires de jeu

Prévoir une trousse de premiers secours

Prévoir 8 jeux de 5 chasubles

Prévoir au moins 2 ballons de match / terrain

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 rencontres



## DÉROULEMENT TYPE D'UN FESTI-FOOT

### PENDANT LE PLATEAU

Présenter l'animation aux joueurs

Veiller au respect du protocole

Respecter les horaires - début et rotations

Surveillance au bon déroulement des rencontres

Limitier l'accès aux terrains aux seuls joueurs.  
Les éducateurs gèrent la sécurité et le climat général uniquement

### APRÈS LE PLATEAU

Veiller au respect du protocole

Accompagner les équipes au goûter

Compléter la feuille de plateau

Ranger les équipements sportifs



## ESPACES DE JEU

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
- > **16 équipes** : installer 8 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 5'</p> | <p><b>ROTATIONS :</b></p> <p><b>1<sup>er</sup> Temps :</b> Identique formule ascenseur sur 4 séquences de 5'</p> <p><b>2<sup>e</sup> Temps :</b> Croisement des poules<br/>Les premiers se rencontrent sur un demi-terrain et les autres sur un autre demi-terrain sur 4 séquences de 5'.</p> |



## ESPACES DE JEU

### Matériel :

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

- > 32 plots ou jalons (buts)
- > 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

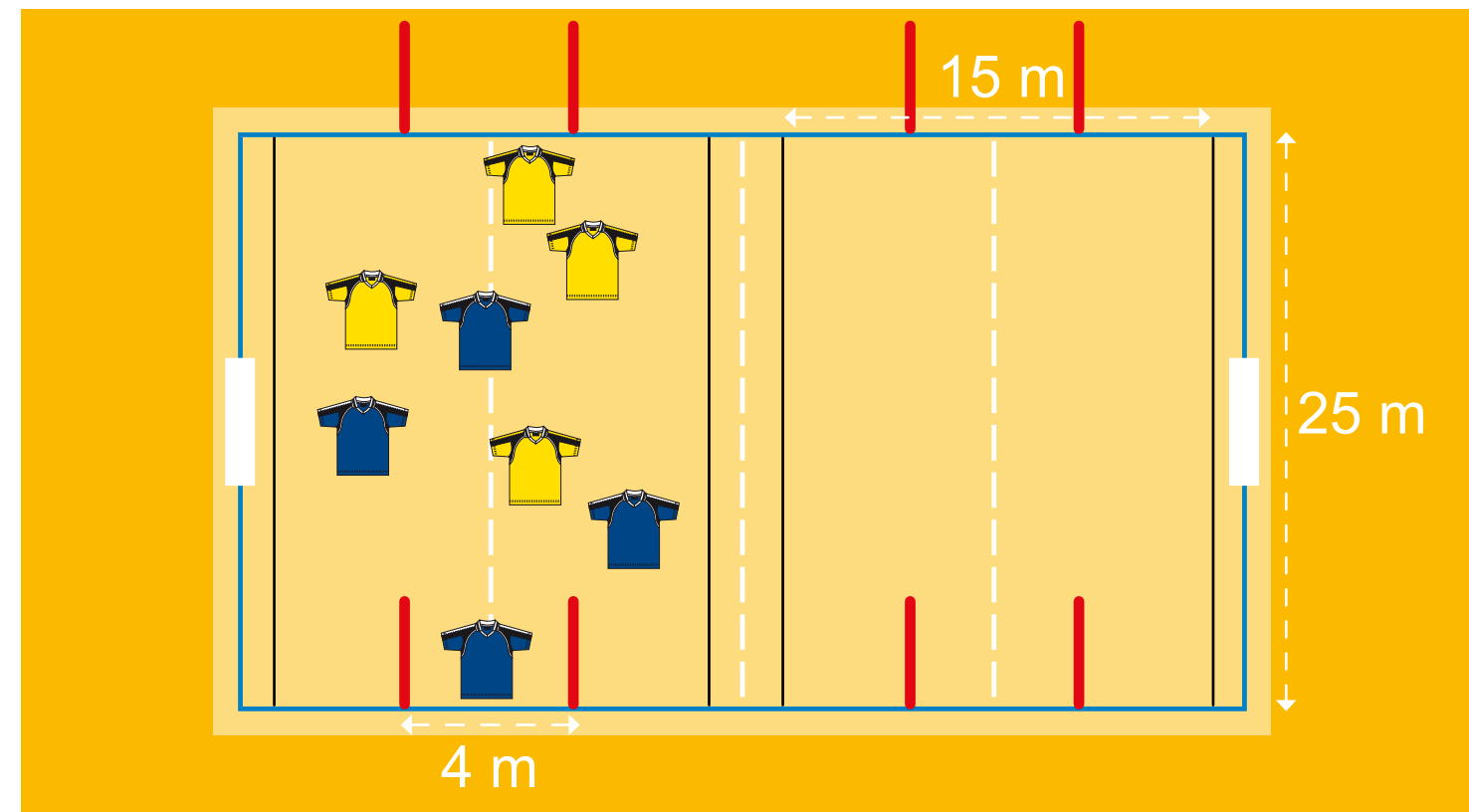
|                          |   |
|--------------------------|---|
| <b>TERRAIN</b>           | 20 x 25 m But : 3 à 4 m   |
| <b>BALLON</b>            | Ballon T3 ou T4   |
| <b>NOMBRE DE JOUEURS</b> | 4 x 4 - Pas de remplaçant - Pas de GB<br>Possibilité de faire un joker sur le meilleur terrain. |
| <b>SÉCURITÉ</b>          | Protège tibias obligatoires   |
| <b>TEMPS DE JEU</b>      | 8 x 5 minutes ou 10 x 4 minutes (selon le nombre de terrain)                                    |
| <b>TOUCHE</b>            | Au pied au sol ou en conduite de balle au choix du joueur.                                      |
| <b>SORTIE DE BUT</b>     | Ballon au sol, relance par une passe  |
| <b>HORS-JEU</b>          | Non   |







## LOIS DU JEU – AUTO ARBITRAGE



### Quelques spécificités

Les fautes commises en cours de jeu et hors de la surface de réparation, seront sanctionnées par un coup franc direct à l'endroit de la faute. C'est le joueur sur qui la faute a été commise qui doit tirer le coup franc. Lors des coups francs, les joueurs ne peuvent pas faire de mur. Jusqu'à ce que le coup franc soit tiré, tous les joueurs devront se trouver derrière ou sur la même ligne que le ballon à l'endroit où la faute a été commise, et ils doivent rester à une distance minimale de 5 mètres.

|                          |                                |
|--------------------------|--------------------------------|
| <b>TERRAIN</b>           | 15 x 25 m par terrain          |
| <b>BALLON</b>            | Ballon spécifique Beach Soccer |
| <b>NOMBRE DE JOUEURS</b> | 3 x 3 ou 4 x 4 dont GB.        |
| <b>SÉCURITÉ</b>          | Pas de protège tibia           |
| <b>TEMPS DE JEU</b>      | 5 x 6 minutes                  |
| <b>TOUCHE</b>            | Aux pieds - Conduite ou passe  |
| <b>SORTIE DE BUT</b>     | Relance du gardien à la main   |
| <b>HORS-JEU</b>          | Non                            |





## COMMENT ORGANISER UN GOLF-FOOT ?

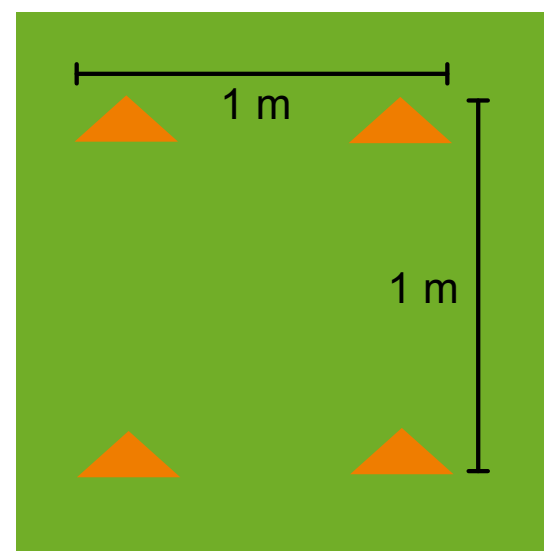
- > Objectifs : « Associer les joueurs par paire ou trio et les positionner sur les différents ateliers » = DEFI  
L'enfant effectue le parcours de 9 trous en frappant le ballon du pied (avec le moins de coups possibles) d'un point de départ vers une cible (un cerceau ou zone matérialisée). Les enfants s'opposent individuellement et/ou par équipe sur un même parcours.
- > Inscription des enfants :  
L'inscription des enfants se fait à l'aide de la fiche de score. L'enfant choisit un joueur de foot et inscrit son Nom et Prénom sur la fiche. Dès son inscription, l'enfant dispose d'un ballon qu'il garde tout au long de son parcours.
- > La composition des équipes :  
Des équipes de 3 joueurs (possibilité de 2) sont composées. Un exemple de fiche de score vous est proposé.
- > Le green :  
Le parcours de 9 trous est installé sur le terrain de foot à 11 (cf. fiche parcours). Pour l'installation du parcours, le dispositif de chaque trou et le matériel nécessaire figurent sur la fiche technique.
- > Le ballon :  
Ballon T3 ou T4.



## ESPACES DE JEU


> Déroulement du parcours :  
 Pour chaque trou, les enfants comptent et inscrivent le nombre de coups joués pour atteindre la cible en suivant les consignes de la fiche technique. A la fin du parcours, ils additionnent le nombre de coups dans la case total. Le joueur ayant réalisé le parcours en moins de coups possibles aura gagné la partie. De plus, il est possible de jouer par équipe, en additionnant le total des points de chaque joueur. L'équipe qui réalise le parcours en moins de coups possibles a gagné la partie.

> Astuce :  
 Si vous n'avez pas de cerceau, matérialisez la cible par 4 plots d'un mètre de chaque côté.



### Utilisation de la fiche de score :

1. L'enfant inscrit son nom et prénom
2. L'enfant marque le nombre de fois qu'il a frappé le ballon pour atteindre la cible.

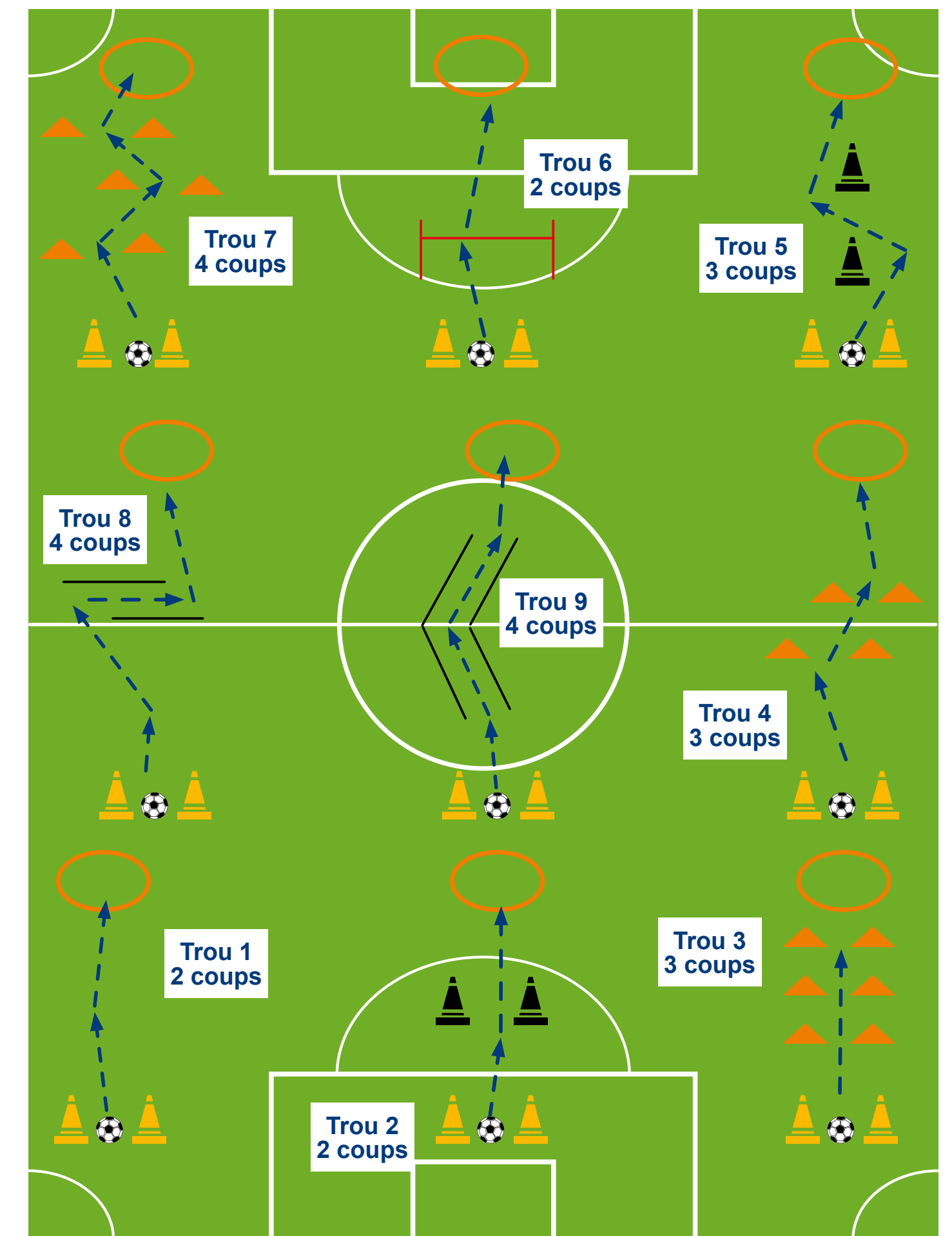
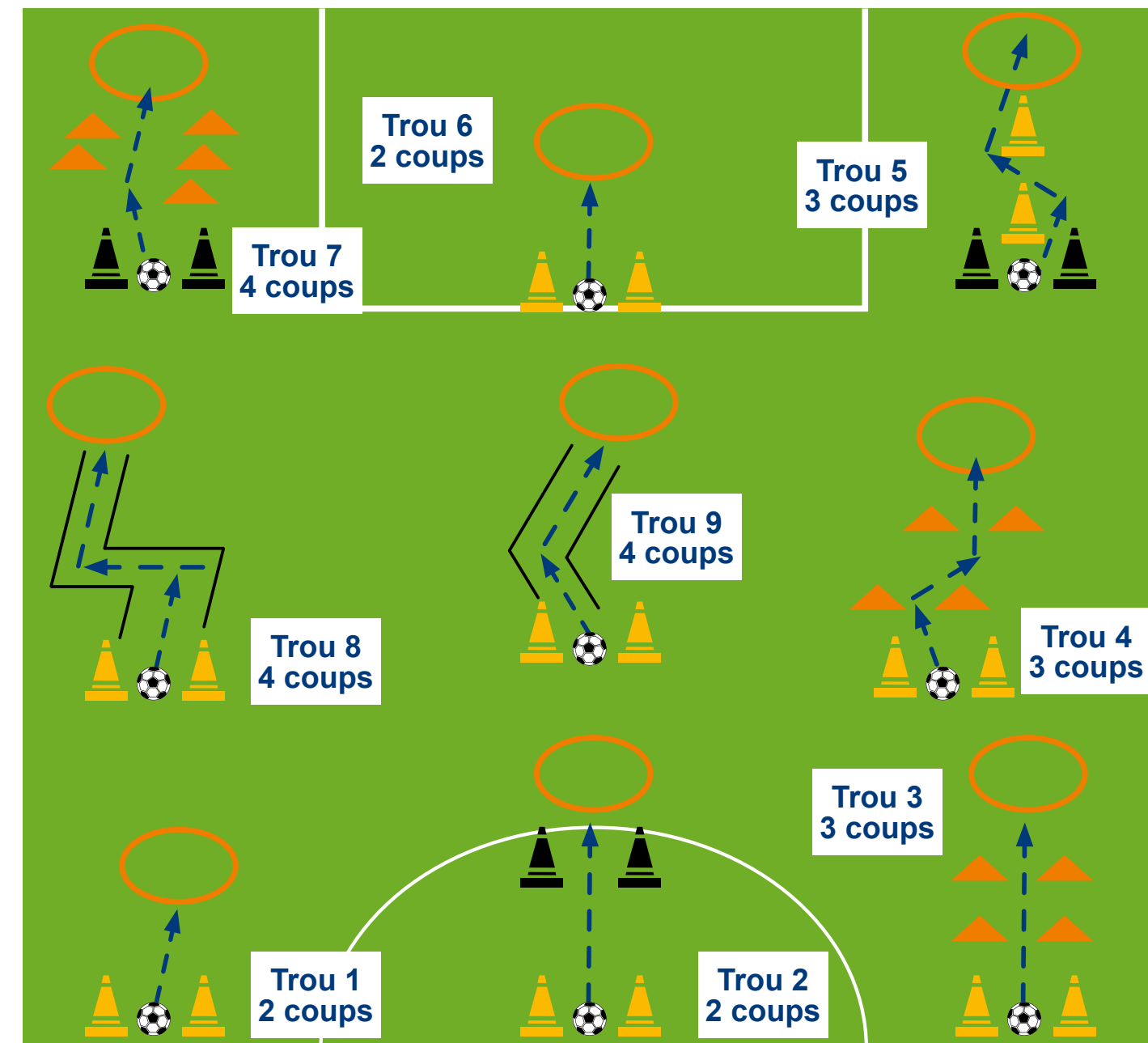
| Groupe                   |   | 1 | 2 |
|--------------------------|---|---|---|
| Joueur                   | Coups   | 2 | 2 |
| Nom : <b>Dupont</b>      |  |   |   |
| Prénom : <b>Benjamin</b> |   |   |   |
| Nom :                    |   |   |   |
| Prénom :                 |   |   |   |

3. A la fin du parcours, l'enfant additionne tous ses points et marque le total dans la case correspondante.
4. Si trois joueurs ont composé une équipe, on additionne le total des 3 joueurs.

|                   |   |   | 9 | Total |
|-------------------|---|---|---|-------|
| 4                 | 4 | 4 |   | 27    |
|                   |   |   |   | 36    |
|                   |   |   |   | 26    |
|                   |   |   |   | 28    |
| Total de l'équipe |   |   |   | 90    |



## PARCOURS GOLF-FOOT





## STRUCTURES PRIVEES

**UN PROTOCOLE FAIR-PLAY\***  
Avant la rencontre



**RENCONTRES 5 C 5\***

 **4 x 10' ou 5 x 8'**



**UN PROTOCOLE FAIR-PLAY\***  
Après la rencontre

»»»»»»»»»»»» **FIL ROUGE ÉDUCATIF** »»»»»»»»»»»»



**CONVENTION =  
DISTRICTS / CLUBS / STRUCTURES PRIVEES**



## LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

|                          |  |
|--------------------------|--|
| <b>TERRAIN</b>           | 15 x 35 m (selon les salles)   |
| <b>BUTS BALLON</b>       | Taille 3 ou taille 4   |
| <b>NOMBRE DE JOUEURS</b> | 5 x 5 (4 joueurs + 1 GB) Participation de tous   |
| <b>SÉCURITÉ</b>          | Protège tibias obligatoires / Tacles interdits   |
| <b>TEMPS DE JEU</b>      | 40 minutes (4 x 10' ou 5 x 8') - Pause de 5' toutes les deux rotations   |
| <b>SORTIE DE JEU</b>     | Le ballon touche les filets surmontant les palissades<br>Le ballon sort du terrain / Le ballon heurte le plafond |

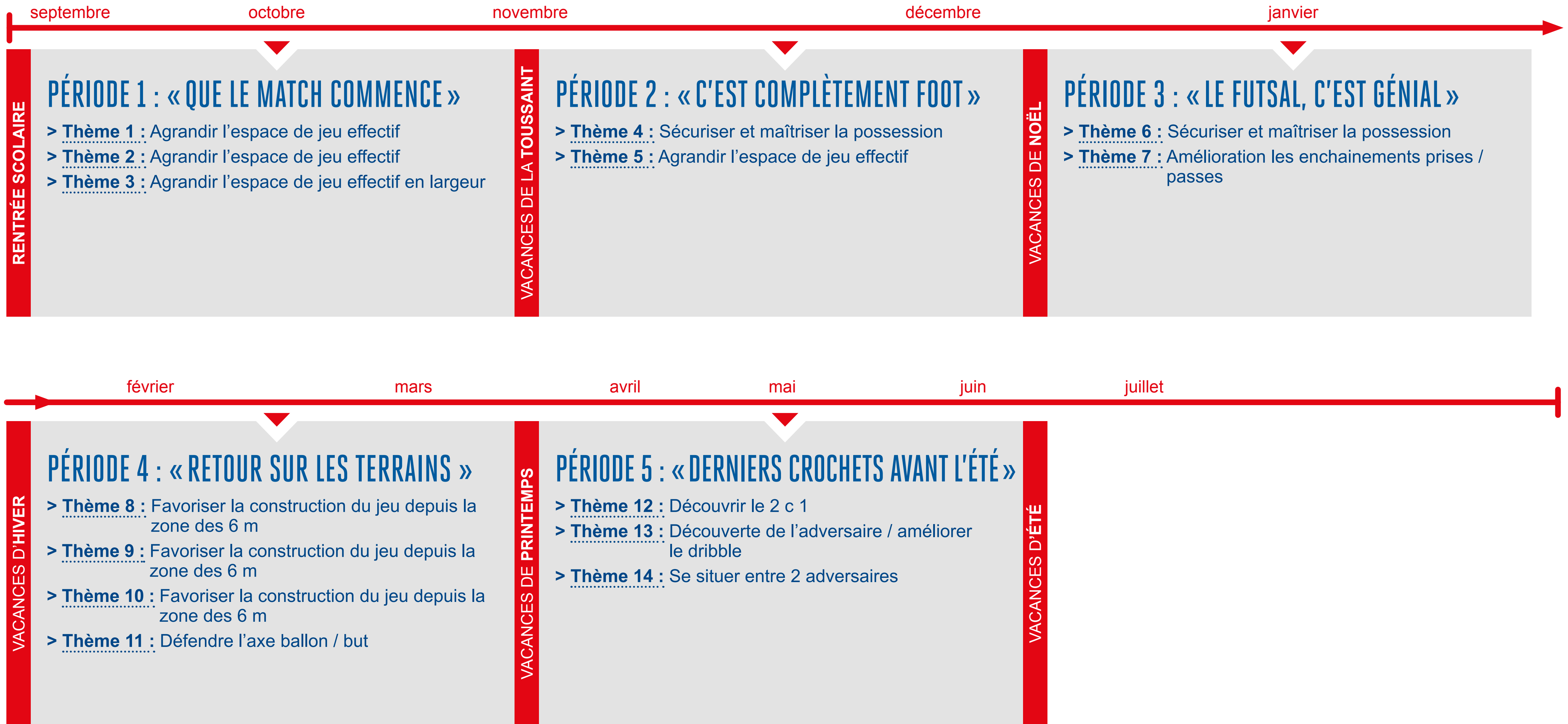


## LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

|  |  |
|--|--|
| <b>REMISE EN JEU</b>                         | Il est rendu à l'adversaire à l'endroit correspondant sur le terrain au dernier point d'impact du ballon |
| <b>TOUCHES</b>                               | Pas de touche (jeu avec les bandes latérales)  |
| <b>DISTANCE ADVERSAIRE SUR REMISE EN JEU</b> | 3 m  |
| <b>SÉCURITÉ</b>                              | Protège tibias obligatoires / Tacles interdits   |
| <b>RELANCE DU GARDIEN</b>                    | À la main ou aux pieds ballon au sol   |
| <b>HORS-JEU</b>                              | Non  |









## JEU U8/U9

# THÈME 1 : AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF

## OBJECTIF : OCCUPER L'ESPACE

| PÉRIODE 1             |                            |                                 |
|-----------------------|----------------------------|---------------------------------|
| SEPTEMBRE > TOUSSAINT |                            |                                 |
| On a le ballon        | Conserver / Progresser     | Déséquilibrer / Finir           |
| On n'a pas le ballon  | S'opposer à la progression | S'opposer pour protéger son but |

### ORGANISATION

| ESPACE   | EFFECTIF                |
|--|-------------------------|
| <p><b>L 30m x l 20m</b><br/>L = Longueur • l = largeur</p> | <p>5 X </p> <p>5 X </p> |
| MATÉRIEL PAR TERRAIN                                       | TEMPS DE JEU            |
| <p>8 X </p> <p>6 X </p> <p>5/5 X  </p>                     | <p>10'</p>              |
| DEGRÉ DE DIFFICULTÉ  |                         |
| <p>★★★★☆</p>   |                         |

### SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

### DÉROULEMENT

#### CONSIGNES

Transmettre le ballon au capitaine dans les 2 mini-buts.  
Chaque capitaine peut se déplacer en fonction du ballon entre l'un des deux mini-buts.  
Jeu libre, 4 c 4 en zone axiale.

#### BUTS

1 point : transmettre le ballon au capitaine situé dans 1 des 2 mini-buts.  
3 points : si, lorsque le ballon est transmis au capitaine, les 2 zones (A/B) sont occupées minimum par un joueur.

### INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

| ADAPTATION DE L'EFFECTIF  | VARIANTES   | ANIMATION  | VEILLER À...   |
|---|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 joueurs = mettre 2 capitaines</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 passes maximum par zone</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Active</li> <li>• Laisser jouer / Observer / Questionner</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Changer le capitaine / Compter les points / Valoriser ...</li> <li>• Occuper les 2 zones (A/B) lorsque mon équipe est en possession du ballon : 1 joueur minimum dans chaque zone (pas d'obligation)</li> </ul> |



## SITUATION U8/U9

# THÈME 2 : AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF

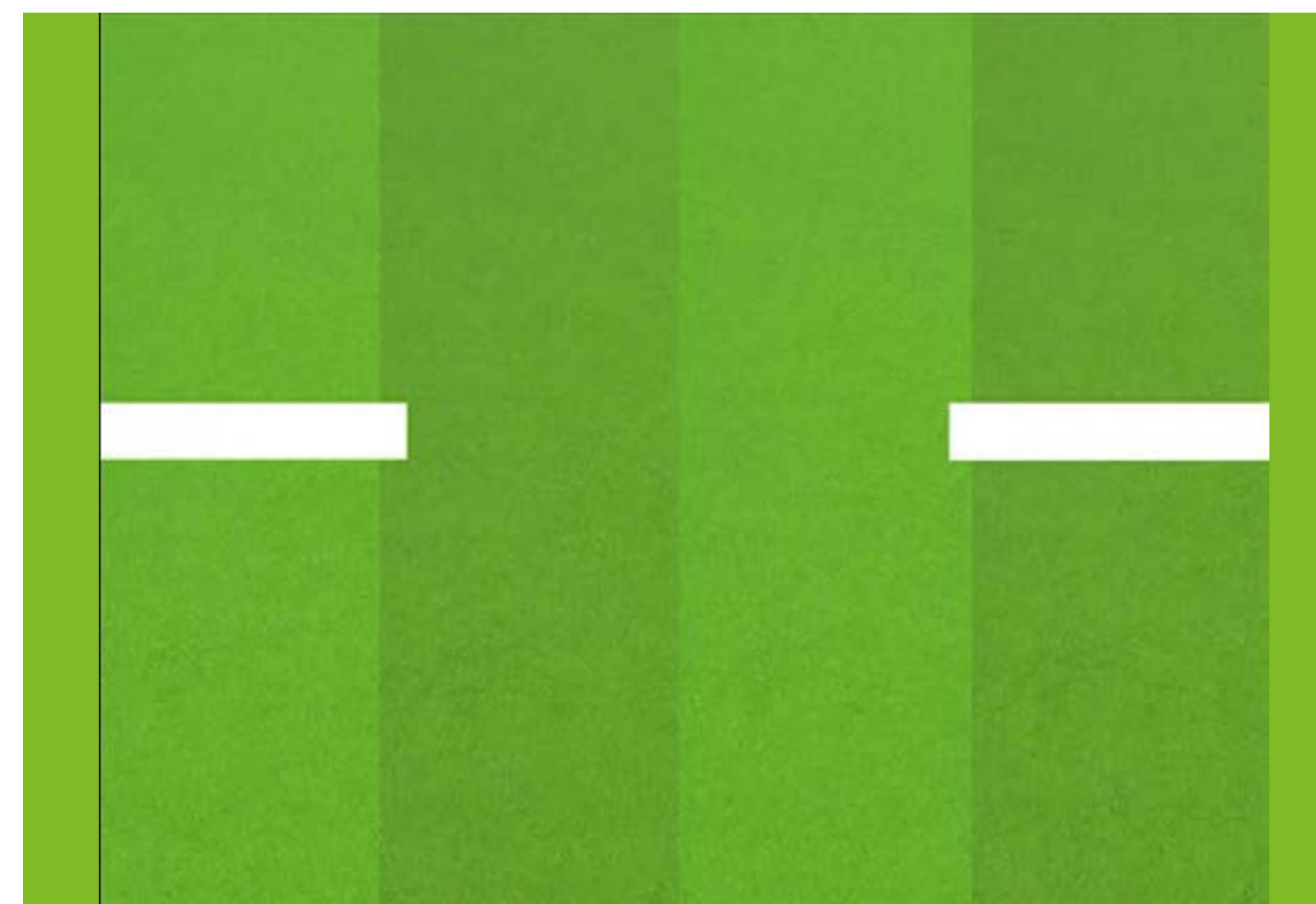
## OBJECTIF : OCCUPER ET EXPLOITER LE TERRAIN ET LES ESPACES

| PÉRIODE 1             |                            |                                 |
|-----------------------|----------------------------|---------------------------------|
| SEPTEMBRE > TOUSSAINT |                            |                                 |
| On a le ballon        | Conserver / Progresser     | Déséquilibrer / Finir           |
| On n'a pas le ballon  | S'opposer à la progression | S'opposer pour protéger son but |

### ORGANISATION

| ESPACE   | EFFECTIF                |
|--|-------------------------|
| <p><b>L 25m x l 16m</b><br/>L = Longueur • l = largeur</p> | <p>5 X </p> <p>5 X </p> |
| MATÉRIEL PAR TERRAIN                                       | TEMPS DE JEU            |
| <p>2 X </p> <p>6 X </p> <p>5/5 X  </p>                     | <p>10'</p>              |
|  | DEGRÉ DE DIFFICULTÉ     |
|  | <p>★★★★☆</p>            |

### SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

### DÉROULEMENT

#### CONSIGNES

Balle aux capitaines.  
 Jeu libre. Terrain divisé en 2 zones (A/B).  
 Les attaquent en 4 contre 2.  
 Les joueurs peuvent se déplacer sur tout le terrain.  
 Si les 2 zones ne sont pas occupées par les en possession du ballon = 1 pt pour les .

#### BUTS

- 1 point = transmettre le ballon au capitaine.
- 3 points = si le ballon est passé par les 2 zones avant d'être maîtrisé par le capitaine (en zone bleue), les 2 zones (A/B) sont occupées par minimum 1 joueur.
- 1 point : après récupération, transmettre le ballon au partenaire en porte C.

### INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

| ADAPTATION DE L'EFFECTIF   | VARIANTES   | ANIMATION  | VEILLER À...  |
|--|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 joueurs = mettre 2 capitaines en zone bleue et réaliser un 4 c 3</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 c 3</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Active</li> <li>• Faire répéter l'action</li> <li>• Questionner / Orienter</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Changer les capitaines / défenseurs</li> <li>• Changer de statut des joueurs</li> <li>• Compter les points</li> <li>• Valoriser les initiatives</li> <li>• Prendre l'information : se situer par rapport aux zones et ses partenaires</li> </ul> |



# THÈME 3 : AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF EN LARGEUR

## OBJECTIF : UTILISER LES CÔTÉS

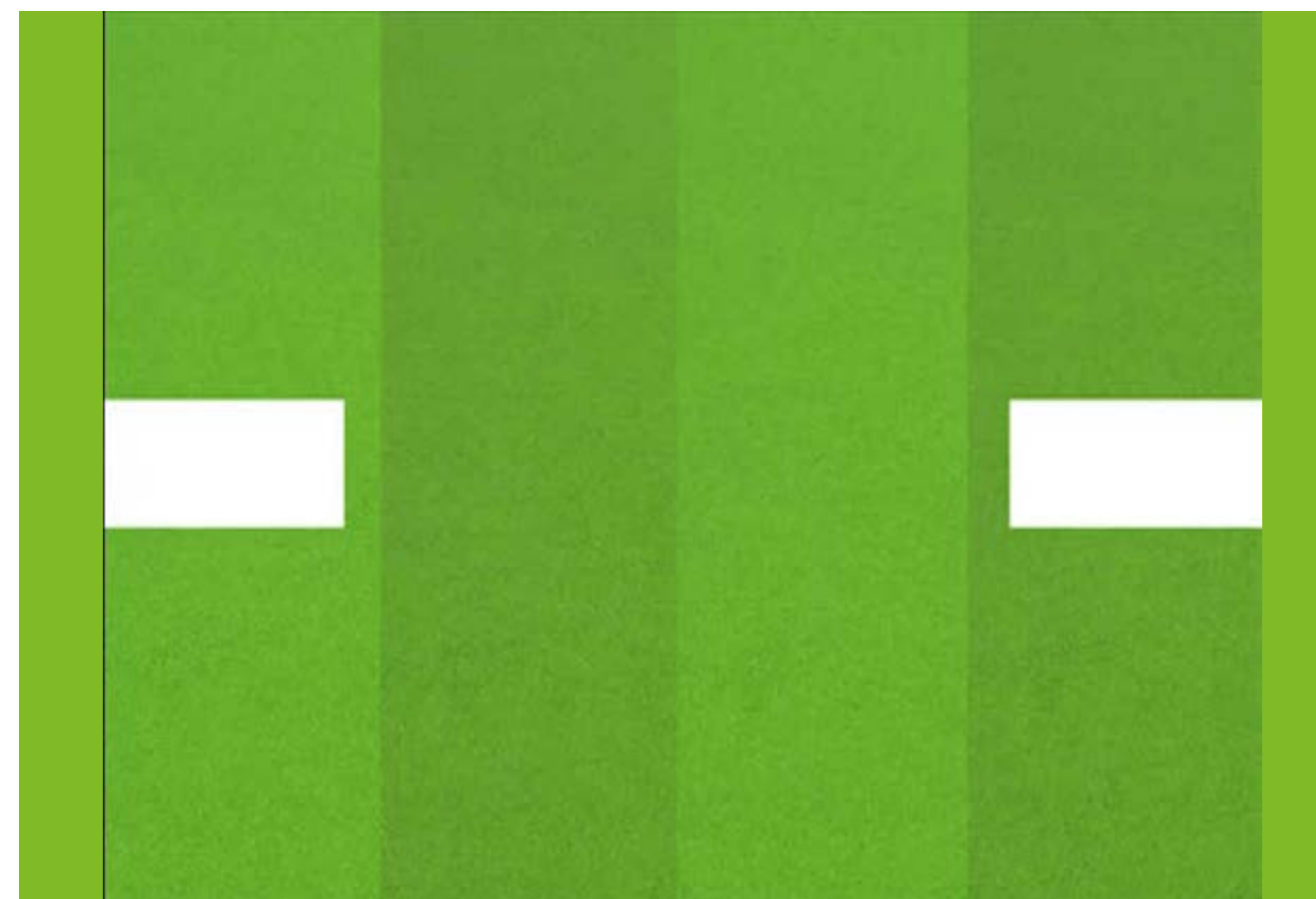
JEU U8/U9

| PÉRIODE 1             |                            |                                 |
|-----------------------|----------------------------|---------------------------------|
| SEPTEMBRE > TOUSSAINT |                            |                                 |
| On a le ballon        | Conserver / Progresser     | Déséquilibrer / Finir           |
| On n'a pas le ballon  | S'opposer à la progression | S'opposer pour protéger son but |

### ORGANISATION

| ESPACE  | EFFECTIF                             |
|---|--------------------------------------|
| <p>L 25m x l 22m<br/>L = Longueur • l = largeur</p> | <p>5 X </p> <p>5 X </p>              |
| MATÉRIEL PAR TERRAIN                                | TEMPS DE JEU                         |
| <p>0 X </p> <p>6 X </p> <p>5/5 X  </p>              | <p>12 X </p> <p>4 X  </p> <p>10'</p> |
| DEGRÉ DE DIFFICULTÉ                                 |                                      |
| <p>★★★★☆</p>  |                                      |

### SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

### DÉROULEMENT

#### CONSIGNES

Libre dans le jeu. 2 c 2 en zone axiale + 2 appuis (fixes) latéraux en zones (A/ B).  
 Jeu libre avec possibilité de jouer avec les 2 appuis latéraux.  
 Les appuis sont inattaquables et libres mais ne peuvent pas marquer.

#### BUTS

1 point : but marqué.  
 3 points : but après l'utilisation d'un appui latéral.

### INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

| ADAPTATION DE L'EFFECTIF  | VARIANTES  | ANIMATION   | VEILLER À...   |
|---|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 joueurs = 3 c 3</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'appui latéral peut, dès qu'il reçoit le ballon, rentrer dans l'aire de jeu et faire un 3 c 2</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Active</li> <li>• Laisser jouer / Observer</li> <li>• Questionner</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Changer les appuis</li> <li>• Compter les points</li> <li>• Valoriser les initiatives</li> <li>• Prendre l'information : lecture sur les côtés / transmettre et proposer</li> </ul> |



## SITUATION U8/U9

# THÈME 4 : SÉCURISER ET MAÎTRISER LA POSSESSION

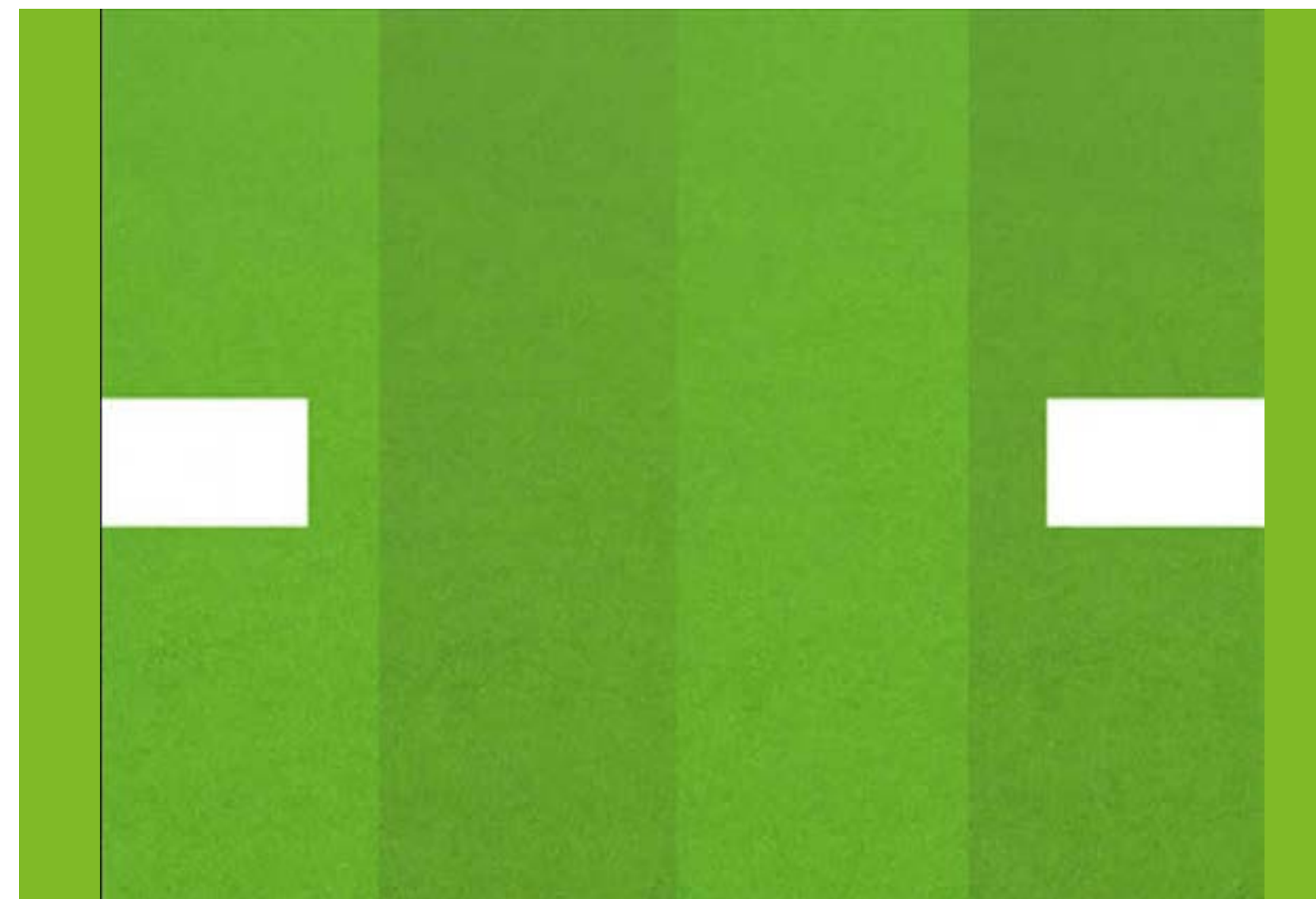
## OBJECTIF : AMÉLIORATION DES RENTRÉES DE TOUCHES

| PÉRIODE 2                 |                            |                                 |
|---------------------------|----------------------------|---------------------------------|
| TOUSSAINT > VACANCES NOËL |                            |                                 |
| On a le ballon            | Conserver / Progresser     | Déséquilibrer / Finir           |
| On n'a pas le ballon      | S'opposer à la progression | S'opposer pour protéger son but |

### ORGANISATION

| ESPACE   | EFFECTIF            |
|--|---------------------|
| <p><b>L 30m x l 20m</b><br/>L = Longueur • l = largeur</p> | 5 X<br>5 X          |
| MATÉRIEL PAR TERRAIN                                       | TEMPS DE JEU        |
| 0 X<br>6 X<br>5/5 X  | <b>10'</b>          |
|  | DEGRÉ DE DIFFICULTÉ |
|  |                     |

### SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

### DÉROULEMENT

#### CONSIGNES

Jeu à 5 contre 5.  
 Matérialiser 2 zones (A/B) de 10 m x 10m dans lesquelles les rouges seront inattaquables.  
 Celui qui réalise la touche a la possibilité de faire une passe à un partenaire en zone A (ou B) ou C ou rentrer en conduite de balle... ensuite jeu normal.

#### BUTS

1 point : but marqué.

### INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

| ADAPTATION DE L'EFFECTIF   | VARIANTES   | ANIMATION  | VEILLER À...   |
|--|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 joueurs = 1 remplaçant</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Possibilité aux adversaires de rentrer en zone (A ou B) dès que celui qui effectue la touche rentre en contact avec le ballon</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Active</li> <li>• Faire répéter l'action</li> <li>• Questionner / Orienter</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Effectuer les touches en zone A et B</li> <li>• Changer les équipes de statut</li> <li>• Compter les points</li> <li>• Valoriser les initiatives</li> <li>• Se déplacer</li> <li>• Visualiser les 3 choix, sécuriser</li> </ul> |



# THÈME 5 : AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF

## OBJECTIF : TROUVER SON PARTENAIRE

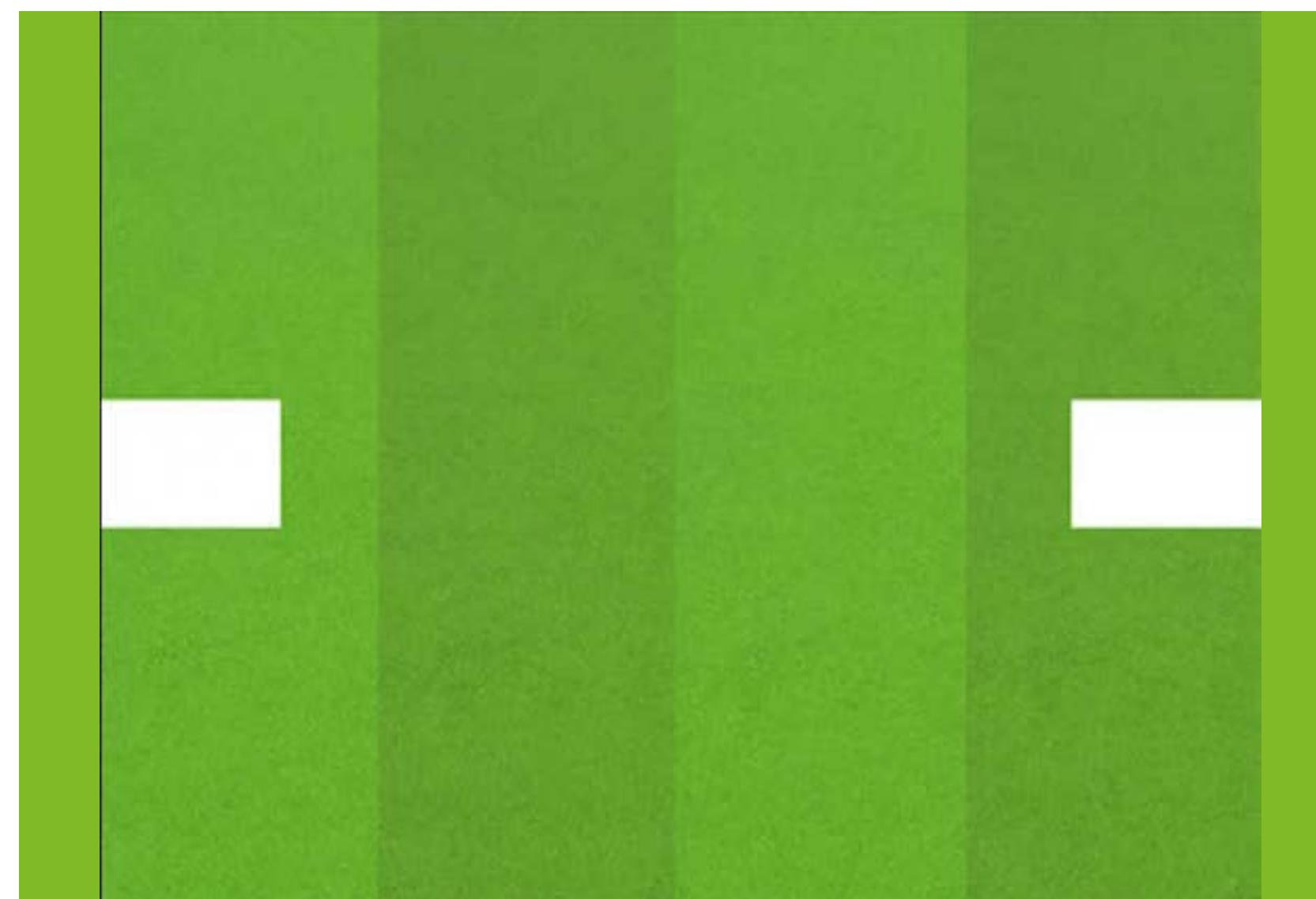
JEU U8/U9

| PÉRIODE 2                 |                            |                                 |
|---------------------------|----------------------------|---------------------------------|
| TOUSSAINT > VACANCES NOËL |                            |                                 |
| On a le ballon            | Conserver / Progresser     | Déséquilibrer / Finir           |
| On n'a pas le ballon      | S'opposer à la progression | S'opposer pour protéger son but |

### ORGANISATION

| ESPACE  | EFFECTIF           |
|---|--------------------|
| <p>L 30m x l 16m<br/>L = Longueur • l = largeur</p> | 5 X<br>5 X         |
| MATÉRIEL PAR TERRAIN                                | TEMPS DE JEU       |
| 0 X<br>6 X<br>5/5 X                                 | 10'<br>12 X<br>4 X |
| DEGRÉ DE DIFFICULTÉ                                 |                    |
|   |                    |

### SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

### DÉROULEMENT

#### CONSIGNES

Balle aux capitaines.  
Libre dans le jeu. 3 c 3 en zone axiale. Chaque capitaine occupe la moitié de la largeur du terrain.

#### BUTS

1 point : transmettre le ballon à l'un des deux capitaines de son équipe.

### INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

| ADAPTATION DE L'EFFECTIF   | VARIANTES   | ANIMATION   | VEILLER À...   |
|--|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>6 joueurs = mettre des appuis libres sur les côtés afin d'augmenter les possibilités de passes</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Interdiction de rejouer avec le passeur</li> <li>Possibilité d'inverser un appui bleu et un appui rouge (3 points si on trouve les deux capitaines)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Active</li> <li>Laisser jouer / Observer</li> <li>Questionner</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Changer les appuis</li> <li>Compter les points</li> <li>Valoriser les initiatives</li> <li>Être accessible pour le porteur</li> </ul> |



## SITUATION U8/U9

# THÈME 6 : SÉCURISER ET MAÎTRISER LA POSSESSION

## OBJECTIF : TROUVER SON PARTENAIRE

| PÉRIODE 3            |                               | JANVIER > VACANCES FÉVRIER      |  |
|----------------------|-------------------------------|---------------------------------|--|
| On a le ballon       | <b>Conserver / Progresser</b> | Déséquilibrer / Finir           |  |
| On n'a pas le ballon | S'opposer à la progression    | S'opposer pour protéger son but |  |

### ORGANISATION

| ESPACE   | EFFECTIF                |
|--|-------------------------|
| <p><b>L 11m x l 18m</b><br/>L = Longueur • l = largeur</p>       | <p>5 X </p> <p>5 X </p> |
| MATÉRIEL PAR TERRAIN   | TEMPS DE JEU            |
| <p>0 X </p> <p>20 X </p> <p>6 X </p> <p>0 X  </p> <p>5/5 X  </p> | <p><b>10'</b></p>       |
| DEGRÉ DE DIFFICULTÉ  |                         |
| <p>★★★★☆</p>   |                         |

### SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

### DÉROULEMENT

#### CONSIGNES

3 bandes de terrain dont une rivière de 3 m. Touches libres.  
Départ simultané sur les 2 ateliers (1').  
Possibilité de réaliser des échanges dans une même bande.

#### BUTS

1 point : l'équipe qui réalise le plus grand nombre d'échanges à travers la rivière aux crocodiles en 1'.

### INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

| ADAPTATION DE L'EFFECTIF  | VARIANTES   | ANIMATION  | VEILLER À...  |
|---|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 joueurs = 3 joueurs sur une bande</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intégrer 2 ballons par atelier</li> <li>• 4 touches maxi (ou 3 si niveau supérieur)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Active</li> <li>• Faire répéter l'action</li> <li>• Questionner / Orienter</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Changer les défenseurs : 1 mn</li> <li>• Compter les points</li> <li>• Valoriser les initiatives</li> <li>• Prendre l'information</li> <li>• Se dégager de l'alignement / ne pas être trop prêt de la rivière / utiliser la bonne surface</li> </ul> |





## SITUATION U8/U9

# THÈME 7 : SÉCURISER ET MAÎTRISER LA POSSESSION

## OBJECTIF : TROUVER SON PARTENAIRE

| PÉRIODE 3            |                               | JANVIER > VACANCES FÉVRIER      |  |
|----------------------|-------------------------------|---------------------------------|--|
| On a le ballon       | <b>Conserver / Progresser</b> | Déséquilibrer / Finir           |  |
| On n'a pas le ballon | S'opposer à la progression    | S'opposer pour protéger son but |  |

### ORGANISATION

| ESPACE   | EFFECTIF                |
|--|-------------------------|
| <p><b>L 10m x l 18m</b><br/>L = Longueur • l = largeur</p> | <p>5 X </p> <p>5 X </p> |
| MATÉRIEL PAR TERRAIN                                       | TEMPS DE JEU            |
| <p>0 X </p> <p>6 X </p> <p>5/5 X  </p>                     | <p><b>10'</b></p>       |
| DEGRÉ DE DIFFICULTÉ  |                         |
| <p>★★★★☆</p>   |                         |

### SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

### DÉROULEMENT

#### CONSIGNES

«Taureau : 4 C 1»  
2 carrés de 10 m x 10 m  
Touches libres

#### BUTS

1 point : 4 passes successives\*  
\* Si réussite fréquente : 5 passes...  
1 point : récupération du ballon (défenseur)

### INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

| ADAPTATION DE L'EFFECTIF   | VARIANTES  | ANIMATION  | VEILLER À...  |
|--|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 joueurs = 5 c 1 (ou 4 c 2 si niveau supérieur)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interdit de rejouer avec celui qui vous a transmis le ballon</li> <li>• 4 touches de balle maxi (ou 3 T si niveau supérieur)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Active</li> <li>• Faire répéter l'action</li> <li>• Questionner / Orienter</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Changer les défenseurs : 1 mn</li> <li>• Compter les points</li> <li>• Valoriser les initiatives</li> <li>• Prendre l'information : bien s'orienter / utiliser la bonne surface (intérieur)</li> </ul> |



## SITUATION U8/U9

# THÈME 8 : SÉCURISER ET MAÎTRISER LA POSSESSION

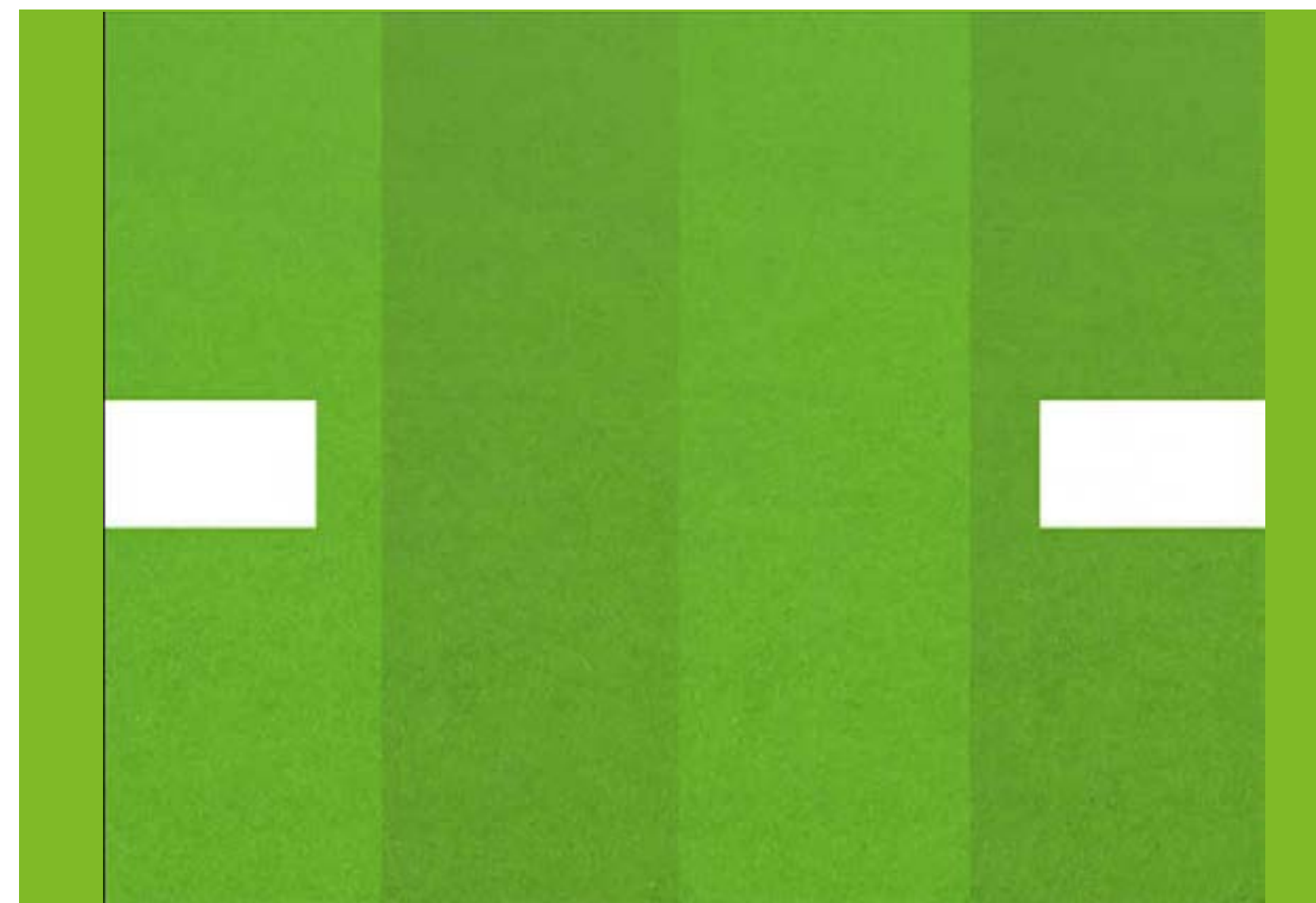
## OBJECTIF : FAVORISER LA CONSTRUCTION DEPUIS LA ZONE DES 6 MÈTRES

| PÉRIODE 4 VACANCES FÉVRIER > VACANCES AVRIL |                            |                                 |
|---|----------------------------|---------------------------------|
| On a le ballon                              | Conserver / Progresser     | Déséquilibrer / Finir           |
| On n'a pas le ballon                        | S'opposer à la progression | S'opposer pour protéger son but |

### ORGANISATION

| ESPACE   | EFFECTIF                |
|--|-------------------------|
| <p><b>L 25m x l 22m</b><br/>L = Longueur • l = largeur</p>       | <p>5 X </p> <p>5 X </p> |
| MATÉRIEL PAR TERRAIN   | TEMPS DE JEU            |
| <p>0 X </p> <p>24 X </p> <p>6 X </p> <p>0 X  </p> <p>5/5 X  </p> | <p><b>10'</b></p>       |
|  | DEGRÉ DE DIFFICULTÉ     |
|  | <p>★★★★☆</p>            |

### SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

### DÉROULEMENT

#### CONSIGNES

Ballon aux capitaines (zone D).  
 2 terrains T1 / T2 (indépendants).  
 Relance de l'Éducateur E dans la zone A (en alternance ).  
 Pour progresser le joueur en A doit obligatoirement faire une passe en zone B ou C et apporter le surnombre en zone B (2 c 1 + appui latéral).  
 Zones A et C : joueurs inattaquables.  
 Zone C : reste fixe / 4 touches maxi.

#### BUTS

1 point : transmettre le ballon au capitaine de son équipe en zone D.  
 1 point : transmettre le ballon à l'Éducateur après récupération du ballon de la part du défenseur.

### INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

| ADAPTATION DE L'EFFECTIF   | VARIANTES  | ANIMATION  | VEILLER À...   |
|--|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>6 joueurs = un joueur en attente qui prend la place de l'E pour relancer à la source de balles</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Le joueur en zone A peut progresser en passe ou en conduite de balle dans la zone B</li> <li>Le joueur en C peut rentrer en zone B ... un autre joueur peut venir en C</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Active</li> <li>Faire répéter l'action</li> <li>Questionner / Orienter</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Changer de côté, changer les appuis, les défenseurs, les capitaines ou changer les rôles</li> <li>Compter les points</li> <li>Valoriser les initiatives</li> <li>Prendre l'information : lecture sur les côtés / transmettre et proposer</li> </ul> |



## SITUATION U8/U9

# THÈME 9 : SÉCURISER ET MAÎTRISER LA POSSESSION

## OBJECTIF : FAVORISER LA CONSTRUCTION DEPUIS LA ZONE DES 6 MÈTRES

| PÉRIODE 4 VACANCES FÉVRIER > VACANCES AVRIL |                            |                                 |
|---|----------------------------|---------------------------------|
| On a le ballon                              | Conserver / Progresser     | Déséquilibrer / Finir           |
| On n'a pas le ballon                        | S'opposer à la progression | S'opposer pour protéger son but |

### ORGANISATION

| ESPACE   | EFFECTIF                |
|--|-------------------------|
| <p><b>L 25m x l 22m</b><br/>L = Longueur • l = largeur</p>       | <p>5 X </p> <p>5 X </p> |
| MATÉRIEL PAR TERRAIN   | TEMPS DE JEU            |
| <p>0 X </p> <p>24 X </p> <p>6 X </p> <p>0 X  </p> <p>5/5 X  </p> | <p><b>10'</b></p>       |
|  | DEGRÉ DE DIFFICULTÉ     |
|  | <p>★★★★☆</p>            |

### SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

### DÉROULEMENT

#### CONSIGNES

Ballon aux capitaines (zone D).  
 2 terrains T1 / T2 (indépendants).  
 Relance de l'Éducateur E dans la zone A (en alternance ).  
 Pour progresser le joueur en A doit obligatoirement faire une passe en zone B et apporter le surnombre en zone B (3 c 1).  
 Zone A : joueurs inattaquables.  
 Zone B : jeu libre.

#### BUTS

1 point : transmettre le ballon au capitaine de son équipe en zone D.  
 1 point : transmettre le ballon à l'Éducateur après récupération du ballon de la part du défenseur.

### INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

| ADAPTATION DE L'EFFECTIF   | VARIANTES  | ANIMATION  | VEILLER À...  |
|--|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 joueurs = +1 défenseur en zone B (2 c 2)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le joueur en A peut progresser en passe ou en conduite de balle en B</li> <li>• Le défenseur peut attaquer l'attaquant en zone A lorsque celui-ci maîtrise le ballon</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Active</li> <li>• Faire répéter l'action</li> <li>• Questionner / Orienter</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Changer les rôles, Les défenseurs, changer de côté</li> <li>• Compter les points</li> <li>• Valoriser les initiatives</li> <li>• Prendre l'information : lecture déplacements des partenaires / transmettre et proposer</li> </ul> |



# THÈME 10 : SÉCURISER ET MAÎTRISER LA POSSESSION

## OBJECTIF : FAVORISER LA CONSTRUCTION DEPUIS LA ZONE DES 6 MÈTRES

### SITUATION U8/U9

| PÉRIODE 4            |                            |                                 | VACANCES FÉVRIER<br>VACANCES AVRIL |  |  |
|----------------------|----------------------------|---------------------------------|------------------------------------|--|--|
| On a le ballon       | Conserver / Progresser     | Déséquilibrer / Finir           |                                    |  |  |
| On n'a pas le ballon | S'opposer à la progression | S'opposer pour protéger son but |                                    |  |  |

### ORGANISATION

| ESPACE  | EFFECTIF                            |
|---|-------------------------------------|
| <p>L 25m x l 22m<br/>L = Longueur • l = largeur</p> | 5 X<br>5 X                          |
| MATÉRIEL PAR TERRAIN                                | TEMPS DE JEU                        |
| 0 X<br>6 X<br>5/5 X                                 | 10'<br>DEGRÉ DE DIFFICULTÉ<br>★★☆☆☆ |

### SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

### DÉROULEMENT

#### CONSIGNES

Relance de l'Eduteur E dans la zone A (en alternance gauche / droite).  
 Le joueur en A est attaquant uniquement lorsqu'il maîtrise le ballon. Pour progresser en zone B, il a 2 options : passe à un partenaire ou conduite.  
 Ensuite jeu libre 4 c 2 en zone B.

#### BUTS

- 1 point : marquer un but.
- 1 point : transmettre le ballon à un des 2 appuis sur le côté ou l'E.

### INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

| ADAPTATION DE L'EFFECTIF  | VARIANTES | ANIMATION  | VEILLER À...   |
|---|-----------|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 7 joueurs = 4 c 3 (+ 1 défenseur)</li> </ul> |           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Active</li> <li>• Faire répéter l'action</li> <li>• Questionner / Orienter</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Changer les rôles, relance droite / gauche / les  attaquent</li> <li>• Compter les points</li> <li>• Valoriser les initiatives</li> <li>• Prendre l'information : lecture déplacements des partenaires / transmettre et proposer</li> </ul> |



## SITUATION U8/U9

# THÈME 11 : REFORMER LE BLOC ÉQUIPE

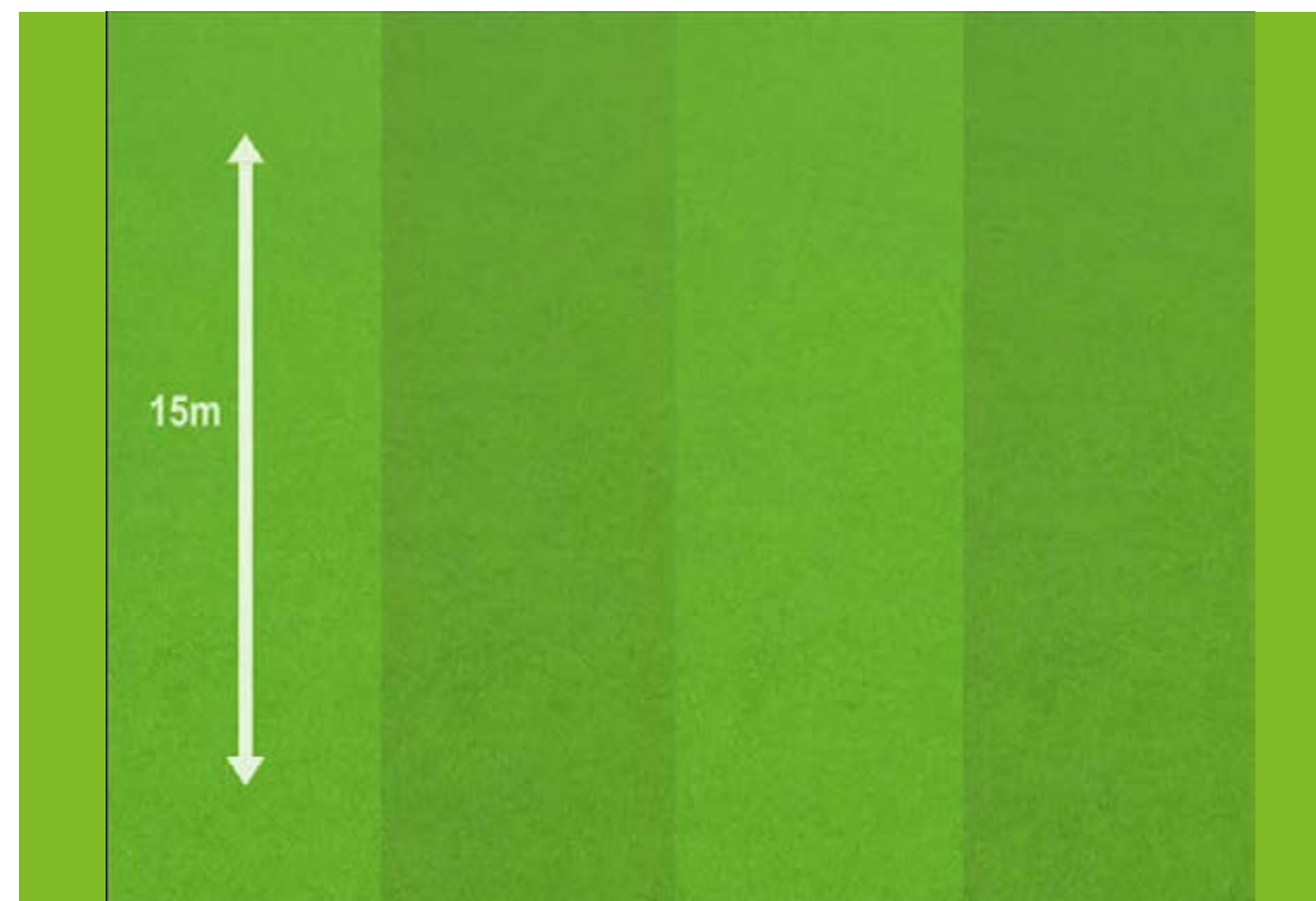
## OBJECTIF : DÉFENDRE AXE BALLON BUT

| PÉRIODE 4                         |                            |  |
|-----------------------------------|----------------------------|--|
| VACANCES FÉVRIER > VACANCES AVRIL |                            |  |
| On a le ballon                    | Conserver / Progresser     | Déséquilibrer / Finir                  |
| On n'a pas le ballon              | S'opposer à la progression | <b>S'opposer pour protéger son but</b> |

### ORGANISATION

| ESPACE   | EFFECTIF                |
|--|-------------------------|
| <p><b>L 25m x l 15m</b><br/>L = Longueur • l = largeur</p> | <p>5 X </p> <p>5 X </p> |
| MATÉRIEL PAR TERRAIN                                       | TEMPS DE JEU            |
| <p>4 X </p> <p>6 X </p> <p>5/5 X  </p>                     | <p><b>10'</b></p>       |
| DEGRÉ DE DIFFICULTÉ  |                         |
| <p>★★★★☆</p>   |                         |

### SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

### DÉROULEMENT

#### CONSIGNES

Jeu à 3 c 2 au milieu.  
Dès que l'un des trois attaquants entre sur le terrain balle au pied dans l'aire de jeu, les deux défenseurs (un de chaque côté en portes jaunes) entrent sur le terrain.  
20" maxi.

#### BUTS

- 1 point : marquer un but.
- 1 point : ballon récupéré.
- 1 point : récupération / 2 points : relance en porte A .

### INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

| ADAPTATION DE L'EFFECTIF   | VARIANTES   | ANIMATION  | VEILLER À...   |
|--|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• + 1 en attente</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 c 3</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Active</li> <li>• Faire répéter l'action</li> <li>• Questionner / Orienter</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Changer les équipes de statut</li> <li>• Compter les points</li> <li>• Valoriser les initiatives</li> <li>• Se replacer vite dans l'axe ballon - but</li> <li>• Avancer sur le porteur</li> </ul> |



## SITUATION U8/U9

# THÈME 12 : MARQUER

## OBJECTIF : DÉCOUVRIR LE 2 CONTRE 1

| PÉRIODE 5            |                            | MAI > JUIN                      |
|----------------------|----------------------------|---------------------------------|
| On a le ballon       | Conserver / Progresser     | Déséquilibrer / Finir           |
| On n'a pas le ballon | S'opposer à la progression | S'opposer pour protéger son but |

### ORGANISATION

| ESPACE   | EFFECTIF                |
|--|-------------------------|
| <p><b>L 20m x l 10m</b><br/>L = Longueur • l = largeur</p> | <p>5 X </p> <p>5 X </p> |
| MATÉRIEL PAR TERRAIN                                       | TEMPS DE JEU            |
| <p>6 X </p> <p>5 X </p> <p>5/5 X  </p>                     | <p>10'</p>              |
|  | DEGRÉ DE DIFFICULTÉ     |
|  | <p>★★★★☆</p>            |

### SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

### DÉROULEMENT

#### CONSIGNES

2 c 1.

Les 2 attaquants en zone B cherchent à déstabiliser le pour aller marquer dans le but en zone A.

La zone B se franchit en conduite ou en passe.

Le défenseur après récupération relance en C ou D.

20" / duel maxi.

#### BUTS

- 2 points : accéder en zone A + but marqués.
- 1 point : accéder en zone A + but non marqué.
- 2 points : récupération du ballon + relance en C ou D.

### INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

| ADAPTATION DE L'EFFECTIF   | VARIANTES  | ANIMATION  | VEILLER À...   |
|--|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• + 1 en attente</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Temps limite pour tirer au but</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Active</li> <li>• Faire répéter l'action</li> <li>• Questionner / Orienter</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 15" maxi par passage / rotation des joueurs</li> <li>• Changer les équipes de statut</li> <li>• Compter les points</li> <li>• Valoriser les initiatives</li> <li>• Non porteur : proposer en s'écartant de l'adv</li> <li>• Porteur : fixer / donner / reposer</li> </ul> |



# THÈME 13 : MARQUER

## OBJECTIF : AMÉLIORATION DU DRIBBLE

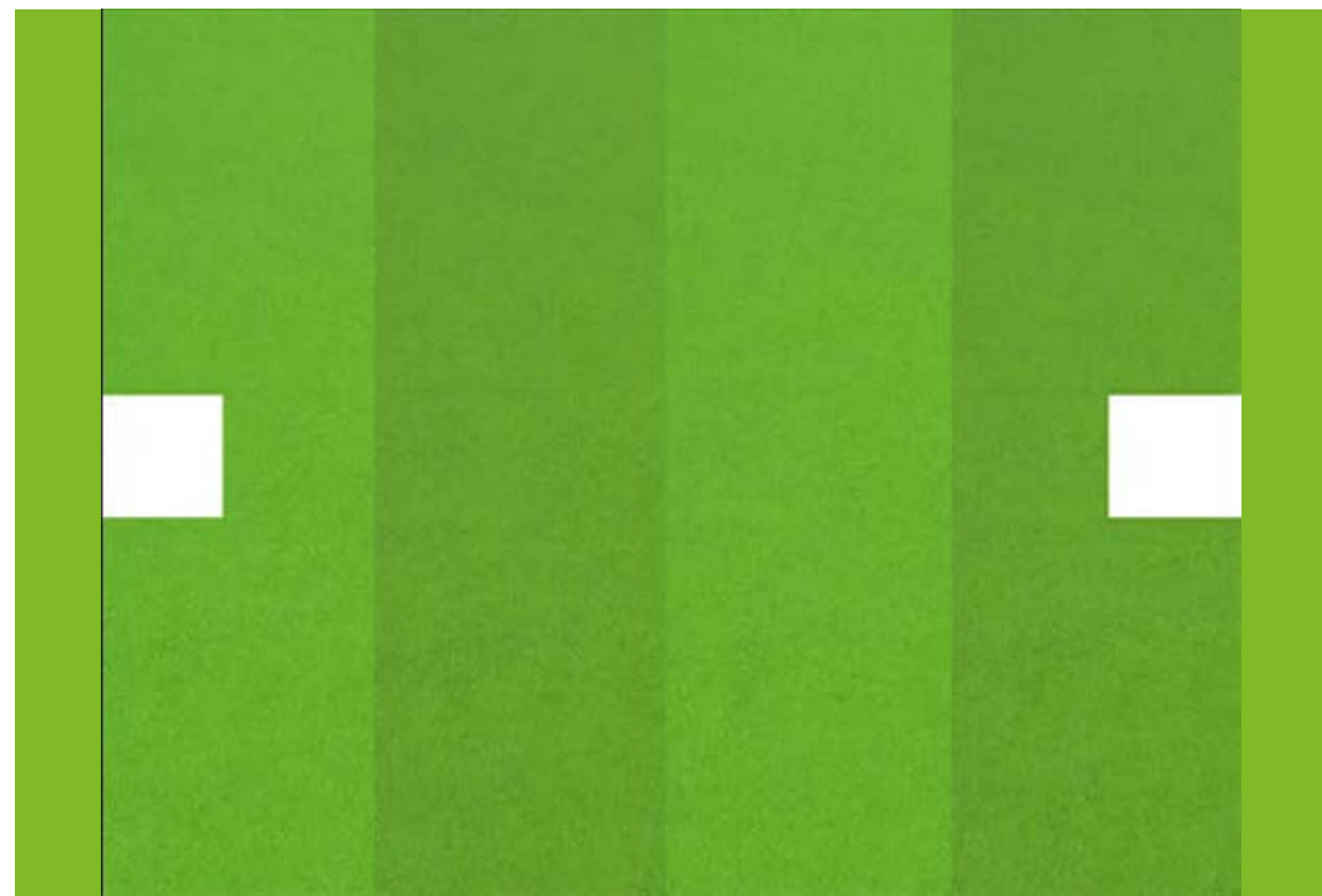
### EXERCICE U8/U9

| PÉRIODE 5            |                            | MAI > JUIN                      |
|----------------------|----------------------------|---------------------------------|
| On a le ballon       | Conserver / Progresser     | Déséquilibrer / Finir           |
| On n'a pas le ballon | S'opposer à la progression | S'opposer pour protéger son but |

#### ORGANISATION

| ESPACE   | EFFECTIF                |
|--|-------------------------|
| <p><b>L 15m x l 10m</b><br/>L = Longueur • l = largeur</p> | <p>5 X </p> <p>5 X </p> |
| MATÉRIEL PAR TERRAIN                                       | TEMPS DE JEU            |
| <p>8 X </p> <p>5 X </p> <p>5/5 X  </p>                     | <p><b>10'</b></p>       |
|  | DEGRÉ DE DIFFICULTÉ     |
|  | <p>★ ★ ★ ★ ★</p>        |

#### SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

#### DÉROULEMENT

##### CONSIGNES

1 c 1.

L'attaquant cherche à déstabiliser le défenseur et marquer dans l'une des portes A ou B puis marquer dans le but.

Le défenseur tente de récupérer le ballon et l'envoyer en C ou D.

15" / duel maxi.

##### BUTS

- 2 points : porte A ou B franchie + but marqué.
- 1 point : porte A ou B franchie + but non marqué.
- 2 points : récupération du ballon + relance en C ou D.

#### INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

| ADAPTATION DE L'EFFECTIF   | VARIANTES  | ANIMATION  | VEILLER À...  |
|--|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>+ 1 en attente</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Temps limite pour tirer au but</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Active</li> <li>Faire répéter l'action</li> <li>Questionner / Orienter</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>15" par duel</li> <li>Changer les équipes de statut</li> <li>Compter les points</li> <li>Valoriser les initiatives</li> <li>Orienter conduite porte A ou B fixer</li> <li>Prendre de la vitesse, feinter, accélérer</li> </ul> |



# THÈME 14 : SÉCURISER ET MAÎTRISER LA POSSESSION

## OBJECTIF : DÉMARQUAGE

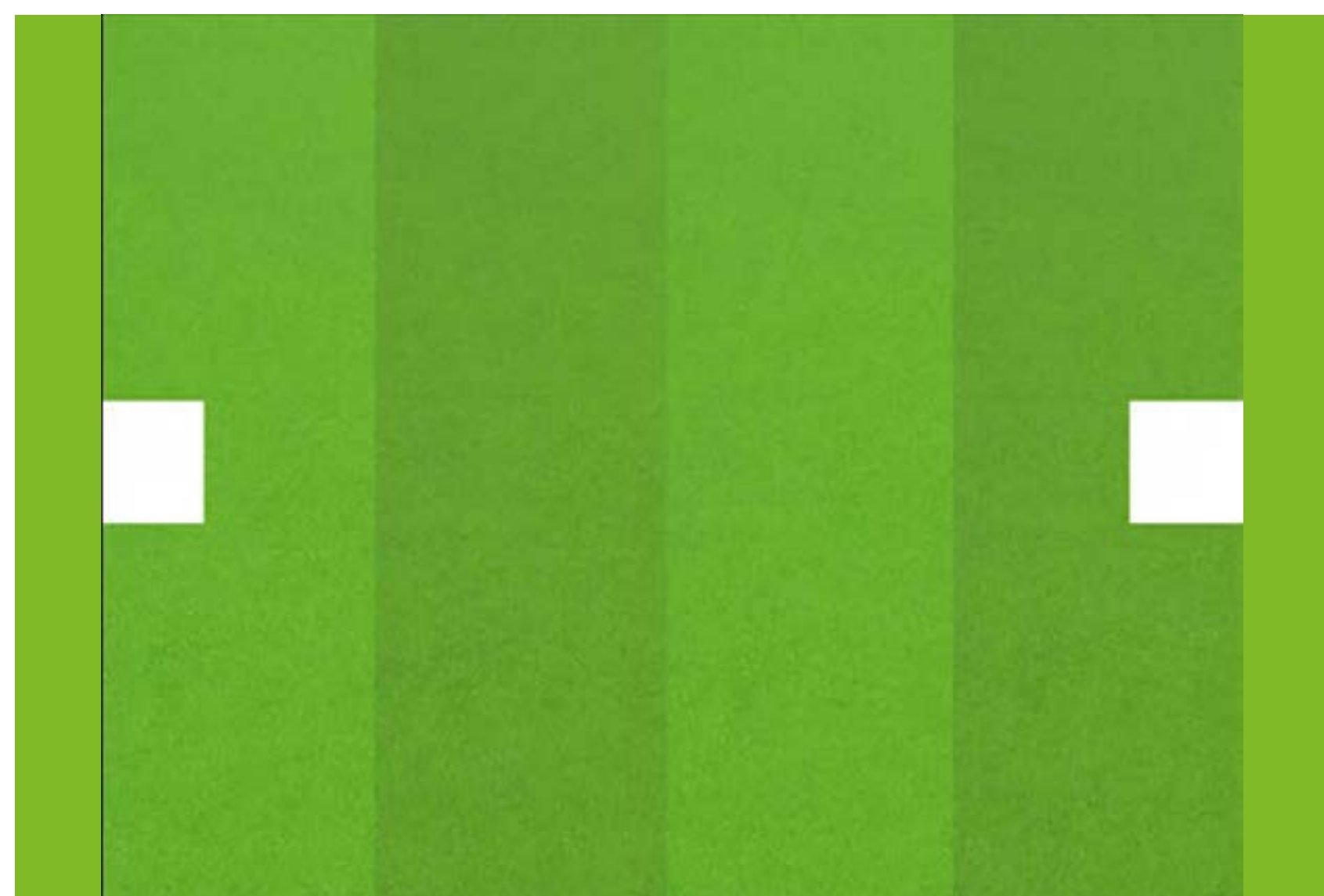
### SITUATION U8/U9

| PÉRIODE 5            |                            | MAI > JUIN                      |
|----------------------|----------------------------|---------------------------------|
| On a le ballon       | Conserver / Progresser     | Déséquilibrer / Finir           |
| On n'a pas le ballon | S'opposer à la progression | S'opposer pour protéger son but |

### ORGANISATION

| ESPACE   | EFFECTIF                |
|--|-------------------------|
| <p><b>L 25m x l 20m</b><br/>L = Longueur • l = largeur</p> | <p>5 X </p> <p>5 X </p> |
| MATÉRIEL PAR TERRAIN                                       | TEMPS DE JEU            |
| <p>4 X </p> <p>5 X </p> <p>5/5 X  </p>                     | <p><b>10'</b></p>       |
|  | DEGRÉ DE DIFFICULTÉ     |
|  | ★★★★★                   |

### SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

### DÉROULEMENT

#### CONSIGNES

3 zones sont matérialisées sur le terrain (voir dimensions sur schéma). 2 défenseurs en « zone B » cherchent à intercepter le ballon.

Le GB et les 2 défenseurs en « zone A » sont inattaquables, ils doivent transmettre le ballon en « zone C ».

Dès réception les 2 attaquants en « zone C », inattaquables, doivent marquer.

#### BUTS

- 2 points : Ballon transmis en zone C + but marqué.
- 1 point : ballon intercepté.

### INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

| ADAPTATION DE L'EFFECTIF   | VARIANTES   | ANIMATION  | VEILLER À...   |
|--|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>+ 1 en attente</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Dès que le ballon arrive en « zone C » un  peut revenir défendre</li> <li>Intégrer un défenseur en « zone C »</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Active</li> <li>Faire répéter l'action</li> <li>Questionner / Orienter</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Assurer la rotation des joueurs</li> <li>Changer les équipes de statut</li> <li>Compter les pts</li> <li>Valoriser les initiatives</li> <li>Prendre l'information / se situer entre 2 adversaires (intervalle)</li> </ul> |





## AMELIORER LA CONSTRUCTION DU JEU

### « **OUVERTURE DE JEU** »

DONNER DES REPERES AUX EDUCATEURS  
PERMETTANT AUX ENFANTS DE MIEUX CONSTRUIRE  
LE JEU APRES LA RELANCE DU GB



## AMELIORATION DE LA CONSTRUCTION DU JEU

### RELANCE PROTÉGÉE AUX 8 MÈTRES

#### Agrandir l'espace de jeu en largeur et profondeur

- > Occuper de l'espace (largeur / profondeur)
- > Carré

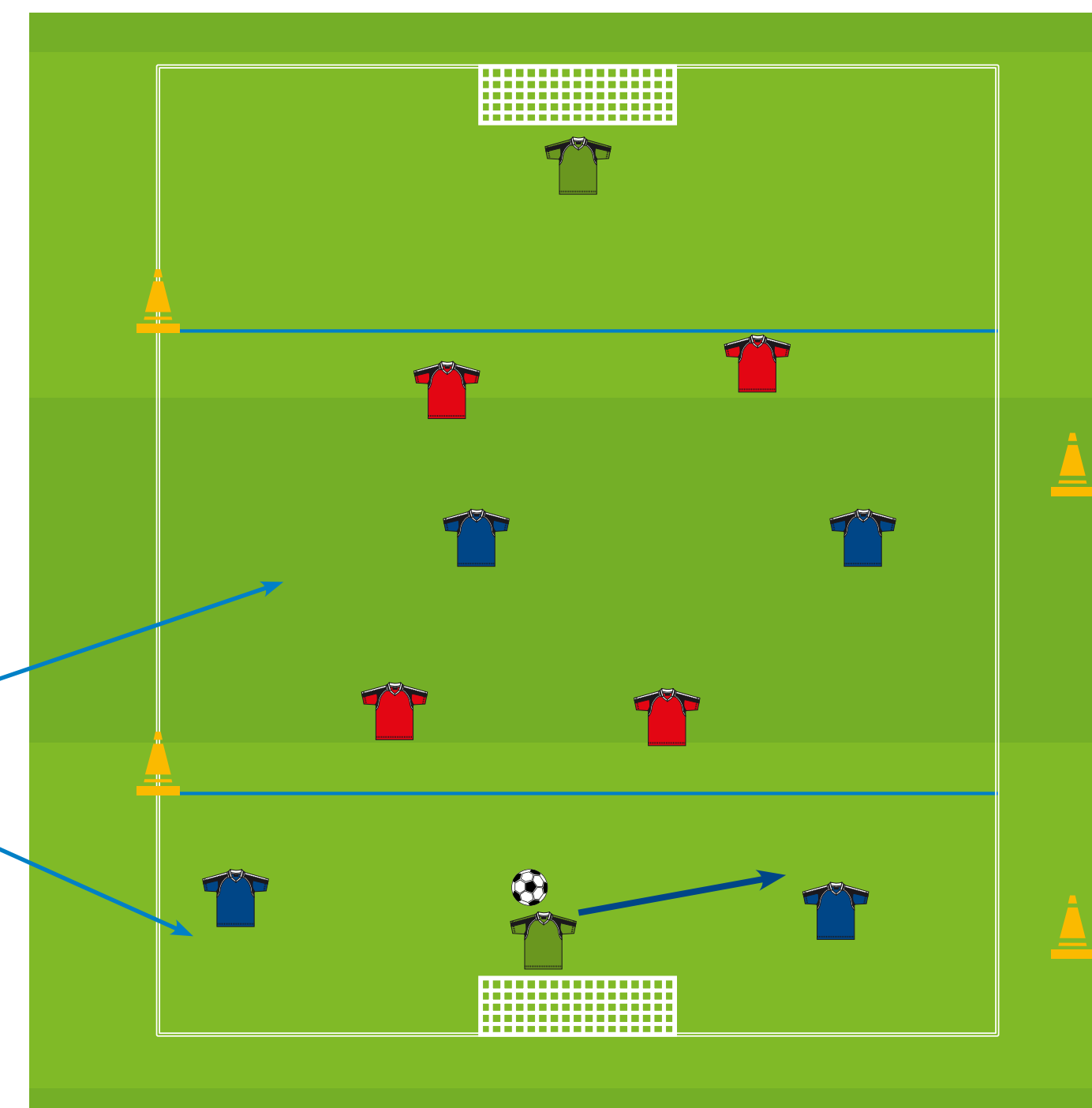
#### Avoir minimum 1 ou 2 joueur(s) dans la zone protégée

- > Se situer à droite et à gauche du GB (largeur)
- > Etre orienté face au jeu : s'éloigner de la ligne de la « zone protégée » donc de l'adversaire pour s'ouvrir des angles de passes
- > Progresser en passe ou en conduite

#### Aide au porteur

- > Se positionner et se déplacer entre les lignes et intervalles
- > Obtenir une solution en appui pour au minimum un des deux partenaires (profondeur – loin devant)

## CARRÉ



#### Définition de la relance protégée

La relance protégée est mise en place pour les catégories U6/U7 et U8/U9 lors de deux situations :

- > le GDB est en possession du ballon à la main (le GDB peut relancer à la main ou au pied).
- > la réalisation d'un coup de pied de but (uniquement au pied).

La zone protégée correspond à la largeur du terrain sur une longueur de 8 mètres.

Lors de la relance, l'équipe adverse devra se replacer entièrement derrière la zone protégée (ligne des 8 mètres). Les joueurs adverses pourront entrer dans la zone lors de trois situations :

- le ballon est contrôlé ou touché par un partenaire du porteur de balle.
- le ballon franchi la ligne de la zone protégée.
- le ballon sort des limites du terrain.



## AMELIORATION DE LA CONSTRUCTION DU JEU

### RELANCE PROTÉGÉE AUX 8 MÈTRES

#### Agrandir l'espace de jeu en largeur et profondeur

- > Occuper de l'espace (largeur / profondeur)
- > Losange

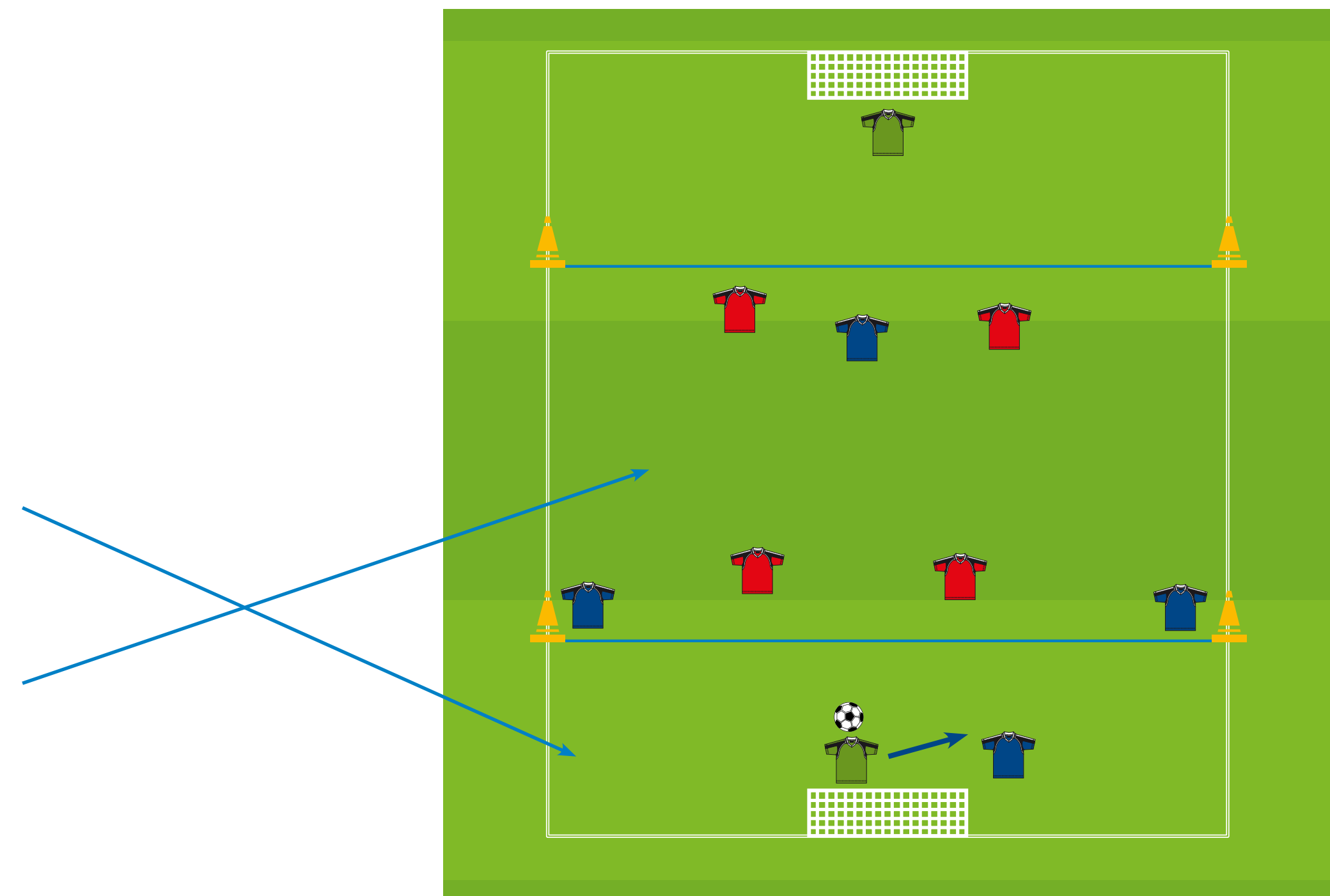
#### 1 joueur dans la zone protégée

- > Se situer à droite ou à gauche du GB (largeur)
- > Etre orienté face au jeu : s'éloigner de la ligne de la « zone protégée » donc de l'adversaire pour s'ouvrir des angles de passes
- > Progresser en passe ou en conduite

#### Aide au porteur

- > Se positionner et se déplacer (occupation de l'espace) :
  - 2 joueurs occupent la largeur (près de la ligne de touche) avec une orientation du corps (3/4)
  - Notion d'appui (profondeur) : entre les lignes et intervalles un joueur se positionne plus haut

### LOSANGE







# RÔLE DES ÉDUCATEURS, PARENTS ET ACCOMPAGNATEURS

## Missions de l'encadrement :

L'encadrement d'un jeune joueur est composé d'un tryptique : l'éducateur, l'accompagnateur (« le dirigeant ») et les parents.

Chacun d'entre eux a un rôle à tenir auprès des jeunes joueurs. Leurs missions doivent être COMPLÉMENTAIRES et chacun doit rester dans son rôle.

|  | RÔLES DE L'ÉDUCATEUR  | RÔLES DE L'ACCOMPAGNATEUR  | RÔLES DES PARENTS   |
|--|---|--|---|
| <b>EN DEHORS DE LA PRATIQUE</b>                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Participe aux réunions techniques du club</li> <li>&gt; Prépare le calendrier des rencontres</li> <li>&gt; Met en place les conditions d'entraînement (lieu, jour, horaires, stages...)</li> <li>&gt; Met en œuvre une programmation</li> <li>&gt; Intègre le Programme Educatif Fédéral dans son fonctionnement</li> <li>&gt; Prévoit des animations extra-sportives</li> <li>&gt; Assure le lien avec les parents (réunion, contact...)</li> <li>&gt; Met en place la charte de vie avec les joueurs</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Prépare le déplacement et les conditions matérielles (licences, ballons, équipements, feuille de match, pharmacie, voitures...)</li> <li>&gt; Conçoit le livret de l'équipe à destination des parents (coordonnées, entraînements, calendrier, charte de vie...)</li> <li>&gt; Aide à la mise en place d'animations extra-sportives</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Indique l'absence (et son motif) de leur enfant à l'éducateur</li> <li>&gt; Fait respecter les temps de sommeil de leur enfant</li> <li>&gt; Prépare une alimentation adaptée à l'activité physique</li> <li>&gt; Vérifie que le sac du footballeur soit correctement préparé</li> <li>&gt; Participe à la vie du club</li> </ul> |
| <b>A L'ENTRAÎNEMENT</b>                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Prépare et anime la séance d'entraînement</li> <li>&gt; Tient la fiche de présence</li> <li>&gt; Fait le point sur l'organisation des rencontres du week-end (santé, absences, transport)</li> <li>&gt; S'entretient avec les joueurs si besoin</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Ouvre et ferme les vestiaires</li> <li>&gt; Accueille les joueurs</li> <li>&gt; Aide à la préparation du matériel</li> <li>&gt; Participe à l'animation de la séance si besoin</li> <li>&gt; Surveille les joueurs</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Transporte son enfant</li> <li>&gt; Assiste périodiquement à l'entraînement de son enfant</li> </ul>  |
| <b>LE JOUR DE LA RENCONTRE (avant, pendant, après)</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Prépare la rencontre</li> <li>&gt; Organise l'équipe et donne les consignes</li> <li>&gt; Noue le contact avec l'adversaire et l'arbitre</li> <li>&gt; Dirige l'équipe</li> <li>&gt; Fait le bilan avec les joueurs</li> <li>&gt; Précise le prochain rendez-vous</li> <li>&gt; Tient la fiche de présence</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Distribue les équipements</li> <li>&gt; Accueille l'adversaire et l'arbitre</li> <li>&gt; Seconde l'éducateur dans son rôle (échauffement, remplaçants, pharmacie...)</li> <li>&gt; Prépare la collation d'après-match à domicile</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Participe au transport des joueurs de l'équipe</li> <li>&gt; Accueille les parents de l'autre équipe</li> <li>&gt; Encourage tous les joueurs de l'équipe</li> <li>&gt; Aide à la préparation de la collation</li> </ul>  |



## RÈGLES DU JEU U8/U9

### FAIR-PLAY

**Amener l'enfant à respecter tous les acteurs du jeu**

- > Respecter les adversaires
- > Développer et entretenir l'engagement sur le terrain
- > Faire preuve de volonté de progresser
- > Valoriser les beaux gestes et les bonnes pratiques
- > Jouer sans tricher

### RÈGLES DU JEU ET ARBITRAGE

**Transmettre la connaissance des règles du jeu**

- > Connaître les fautes à ne pas commettre
- > Maîtriser les règles du hors-jeu

**Pratiquer l'arbitrage :**

- > Rôle, Technique
- > Tenir le rôle d'arbitre assistant
- > Tenir le rôle d'arbitre central
- > Connaître et comprendre la sanction
- > Respecter et comprendre les décisions de l'arbitre

### CULTURE FOOT

**Conduire l'enfant à connaître l'histoire et l'actualité**

- > Partager sa connaissance du football
- > Avoir l'esprit club
- > Appréhender la dimension collective de l'activité
- > Prioriser le projet collectif



## RÈGLES DE VIE U8/U9

### SANTÉ

**Apprendre à bien préparer**

- > L'équipement
- > Choisir ses chaussures / Faire son sac / Savoir faire ses lacets

### ENGAGEMENT / CITOYEN

**Faire adopter un comportement exemplaire**

- > Saluer les personnes
- > Connaître les codes de politesse et s'assurer qu'ils sont respectés

### MIXITÉ

**Faire adopter un comportement exemplaire**

- > Faire prendre conscience de la richesse de la diversité au sein de l'équipe

### ENVIRONNEMENT

**Inciter à l'utilisation des transports verts**

- > Economiser l'eau et réduire sa conso. d'énergie
- > Sensibiliser au tri des déchets
- > Identifier la nature des déchets



## CONSTRUIRE NOTRE CHARTE

### Objectif :

- > Construire un cadre et des règles dans le fonctionnement d'un groupe d'enfants et d'éducateurs.
- > Vous trouverez ci-dessous des documents permettant de construire vos chartes. Elles sont déjà mises en forme et à compléter en format Word.







POUR CHAQUE PUBLIC, LA F.F.F. PROPOSE UN MODULE DE FORMATION

**POUR EN SAVOIR PLUS** | RAPPROCHEZ VOUS DE VOTRE DISTRICT D'APPARTENANCE



CHAQUE MODULE EST STRUCTURÉ DE LA FAÇON SUIVANTE :

# 4 BLOCS

|                                 |   |  |
|---------------------------------|---|--|
| L'ÉDUCATEUR ET LE JOUEUR        | > | <b>ACCUEIL, OBJECTIFS, ORGANISATION</b><br>Connaissance du joueur<br>Comportement du joueur<br>Incidences/principes pédagogiques |
| L'ÉDUCATEUR ET LE JEU           | > | Connaissance du jeu<br>Objectifs de jeu<br>Compétences à développer  |
| L'ÉDUCATEUR ET L'ENTRAÎNEMENT   | > | Organisation de l'entraînement<br>Accompagnement de séance<br>Démarche pédagogique   |
| L'ÉDUCATEUR ET L'ACCOMPAGNEMENT | > | Organisation de la pratique<br>Comportement d'éducateur<br>Climat d'entraînement   |



## LEXIQUE U8/U9

### > Animations Football :

Consignes et organisation permettant de varier une pratique associée à des pratiques « + 2Foot ».

### > Duo-Foot et Golf-Foot :

Propositions d'organisations favorisant le travail technique sous forme ludique.

### > Ecole de Foot :

Ensemble de catégories liées à l'école primaire, des U6 aux U11.

### > Festi-Foot :

Pratique regroupant un ensemble d'équipes à effectif réduit (3 ou 4) évoluant sur plusieurs terrains avec un système de montée et descente.

### > Football d'Animation :

Organisation de pratiques, hors haut niveau, de la catégorie U6 à la catégorie U19.

### > Foot de Cœur :

Journée de solidarité entre une association caritative et le football.

### > Futsal :

Pratique spécifique (règles + ballons) se jouant sur un terrain de handball en intérieur ou en extérieur.

### > Interclubs :

Rencontre des catégories U7 à U13 entre deux clubs autour d'activités culturelles, d'échanges, de jeux et/ou pratiques.

### > Journée de pratique féminine :

Pratique traditionnelle qui permet d'intégrer les joueuses qui jouent en mixte et les joueuses qui jouent dans une équipe de filles.

### > + 2 Foot :

Proposition de pratiques diversifiées : Festi-Foot, Beach, Jour de Coupe, Golf-Foot, Duo-Foot en U9, U11 et U13.

### > Rassemblement :

Regroupement d'équipes à l'initiative d'un club ou d'un district, d'une même catégorie ne donnant pas lieu à un classement.

### > Relance protégée :

La relance protégée est mise en place pour les catégories U6/U7 et U8/U9 lors de deux situations :

- le GDB est en possession du ballon à la main (le GDB peut relancer à la main ou au pied).
- la réalisation d'un coup de pied de but (uniquement au pied).

La zone protégée correspond à la largeur du terrain sur une longueur de 8 mètres. Lors de la relance, l'équipe adverse devra se replacer entièrement derrière la zone protégée (ligne des 8 mètres).

Les joueurs adverses pourront entrer dans la zone lors de trois situations :

- le ballon est contrôlé ou touché par un partenaire du porteur de balle.
- le ballon franchi la ligne de la zone protégée.
- le ballon sort des limites du terrain.

### > Tournoi :

Compétition organisée par un club, regroupant des équipes d'une même catégorie et donnant lieu à un classement. Interdit en U7 et U9.

### > U6/.../13 :

Norme UEFA correspondant aux mots anglais Under signifiant « moins de ». Exemple pour la saison 2015-2016 : je suis U11 si je suis né en 2005. (2016 - 2005 = U11).



## ESSAI DE DÉFINITION CATÉGORIELLE DE LA COMPÉTITION

### POUR LES CATÉGORIES U7

#### Format PLATEAUX

Rassemblement de plusieurs équipes sur un même site au cours duquel des matches et des jeux éducatifs sont proposés.

AUCUN CLASSEMENT

### POUR LES CATÉGORIES U9

#### Format PLATEAUX

Rassemblement de plusieurs équipes sur un même site au cours duquel des matches et des jeux éducatifs sont proposés.

AUCUN CLASSEMENT

### POUR LES CATÉGORIES U11

#### Format CHALLENGE

Rassemblement à 3 ou 4 équipes sur un même site au cours duquel des matches (2 en général par équipes) et un ou plusieurs défits techniques sont réalisés.

CLASSEMENT À LA JOURNÉE

### POUR LES CATÉGORIES U13

#### Format CRITERIUM

Formule "Groupe", rassemblant 2 équipes sur un même site, avec possibilité de classement, mais qui n'aboutit pas d'une saison sur une autre sur des accessions ou des dégradations, et sans attribution de titre de "Champion".

CLASSEMENT PAR PHASE