



Terrains Match = Dimension: 40 m x 30m
Relance protégée à 8m

5 TEMPS DE JEU de 12 minutes:

Se référer au document transmis via le FAL pour les rotations

- Chaque équipe effectue 5 temps répartis en 3 matchs, un défi et le Funino

Si nombre d'équipe impair sans possibilité d'en constituer une supplémentaire, elle effectue le jeu préconisé

Terrains Funino et Defi = Dimension: 28 m x 20m
Relance protégée à 8m



Effectif : 3 v 3 avec des remplaçants

Espace de jeu : 28x20m

Temps de jeu : 12 min

Découpage:

- 5 min
- Pause 30s / 1 min
- 5 min

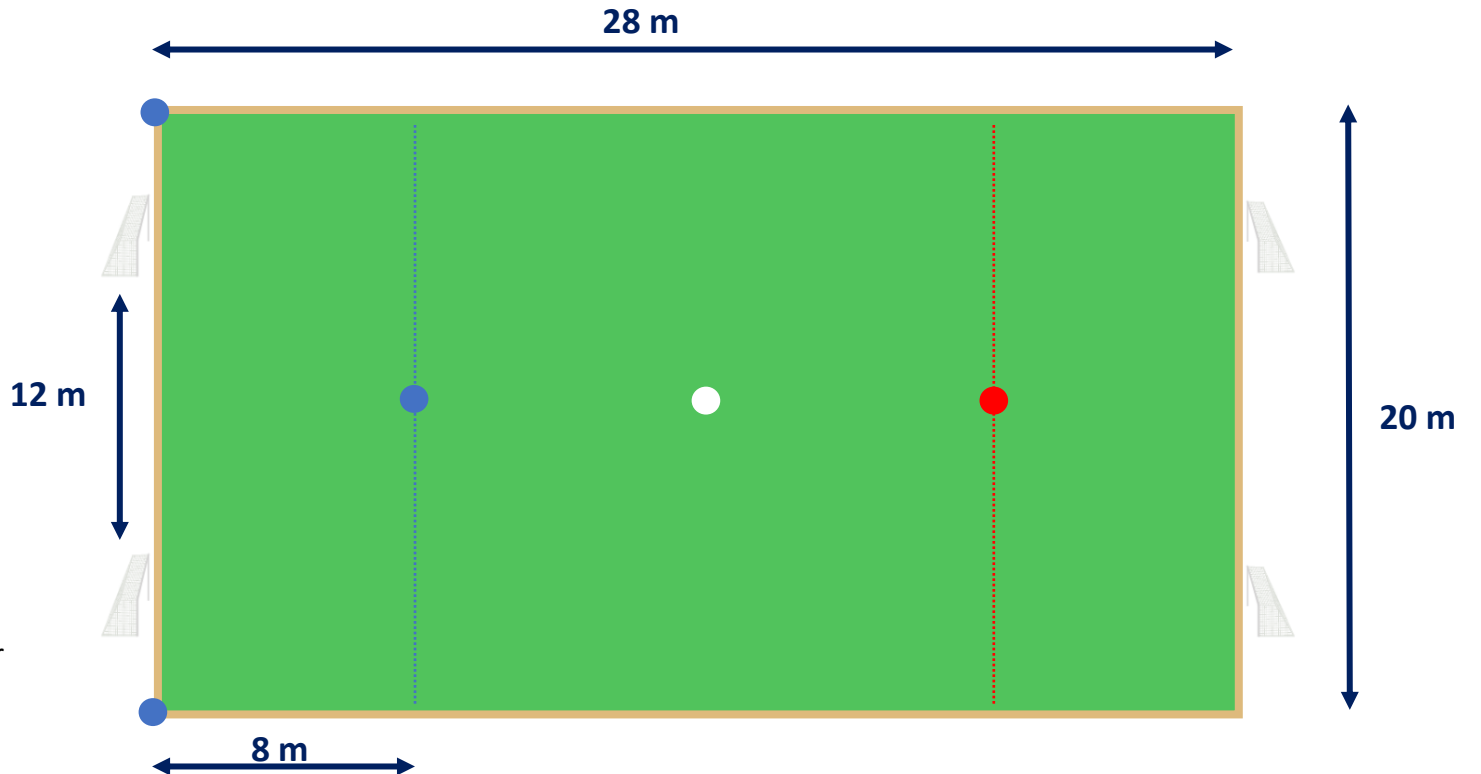
Buts : Funino

Règles de base :

- Les enfants ont des numéros (1 à x)
- Rotation des joueurs : 1 enfant de chaque équipe sort du terrain à chaque but ou au bout de 30 sec.
- Être dans la zone de 8m pour pouvoir marquer un but
- Remise en jeu aux pieds (passe ou conduite)
- Après un but, l'éducateur injecte un ballon après avoir laissé le temps à l'équipe qui vient de marquer de se replacer dans sa moitié de terrain.

Variation possible :

- 2 buts à attaquer et 2 buts à défendre (**P1 + P2 OCT**)
- 1 but et 1 porte à attaquer (passer en conduite de balle) et 1 but et 1 porte à défendre (**P3 + P4 NOV**)



LE DEFI 2 CONTRE 1 Cycle 1 = P1 + P2 OCTOBRE

Un Football pour tous les enfants



Effectif : 2 v 1 avec gardiens

Espace de jeu : 28x20m

Temps de jeu : 12 min

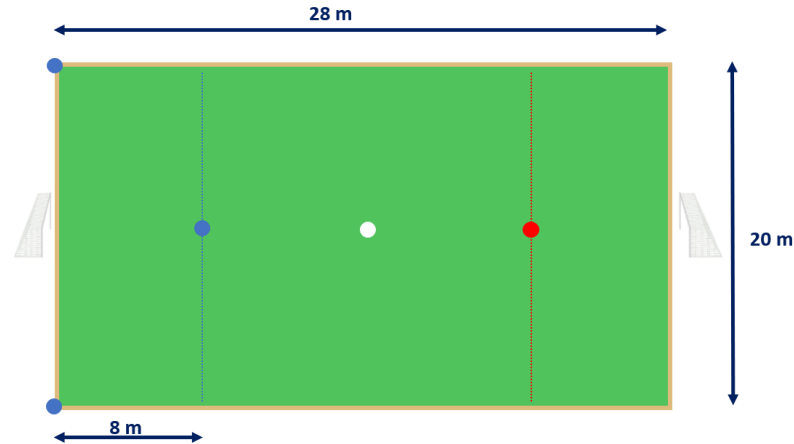
Découpage:

- 5 min les bleus attaquent
- Pause 30s / 1 min
- 5 min les rouges attaquent

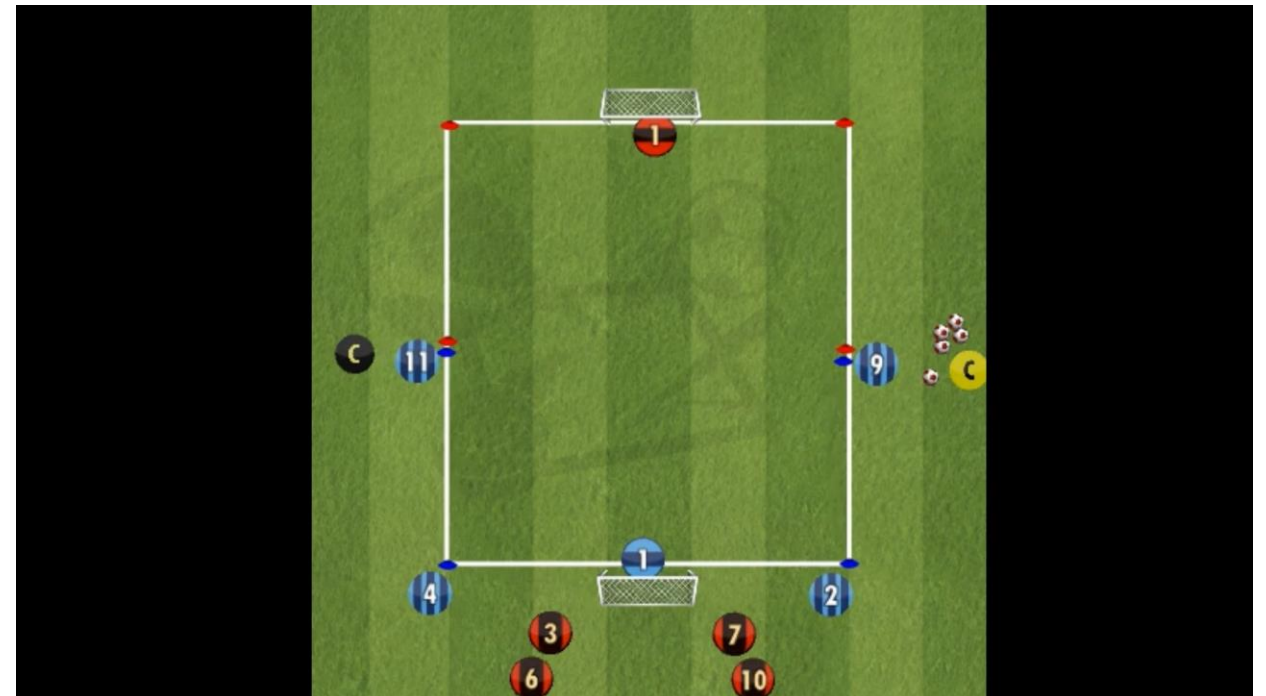
Buts : Foot à 5

Règles de base :

- Les enfants sont placés comme sur le schéma
- L'éducateur donne le ballon au 2 bleu qui effectue un 2 contre 1 avec le 11 bleu face au 7 rouge. Si le rouge récupère le ballon, il peut aller marquer dans le but adverse.
- Stopper après but bleu, sortie de balle ou frappe rouge (maximum 30s par séquence).
- Après le passage, le 2 et 11 inversent de rôle pendant que le 4 et le 9 bleu jouent face au 3 rouge.
- Enchaîner les passages, gérer les rotations, possibilité de changer de gardien à la pause. Compter les points, challenger et valoriser.



Positionnement des joueurs :
B1 et R1: Ligne de but
B2 : Milieu du terrain
Course en retard du défenseur



LE DEFI 2 CONTRE 1 Cycle 2 = P3 + P4 NOVEMBRE

Un Football pour tous les enfants



Effectif : 2 v 1 avec gardiens

Espace de jeu : 28x20m

Temps de jeu : 12 min

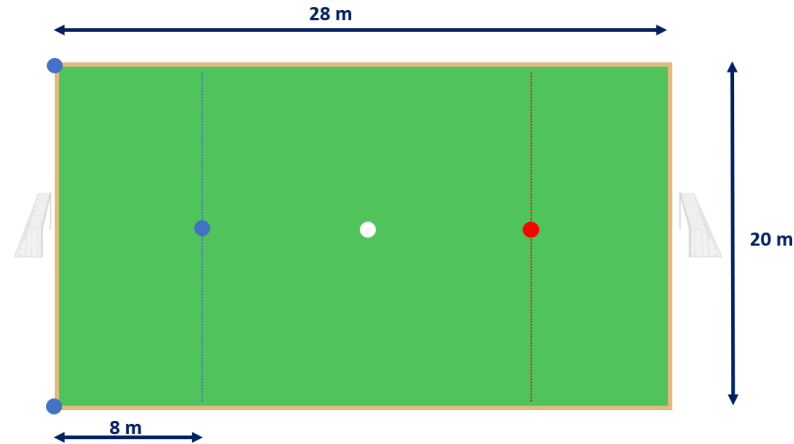
Découpage:

- 5 min les bleus attaquent
- Pause 30s / 1 min
- 5 min les rouges attaquent

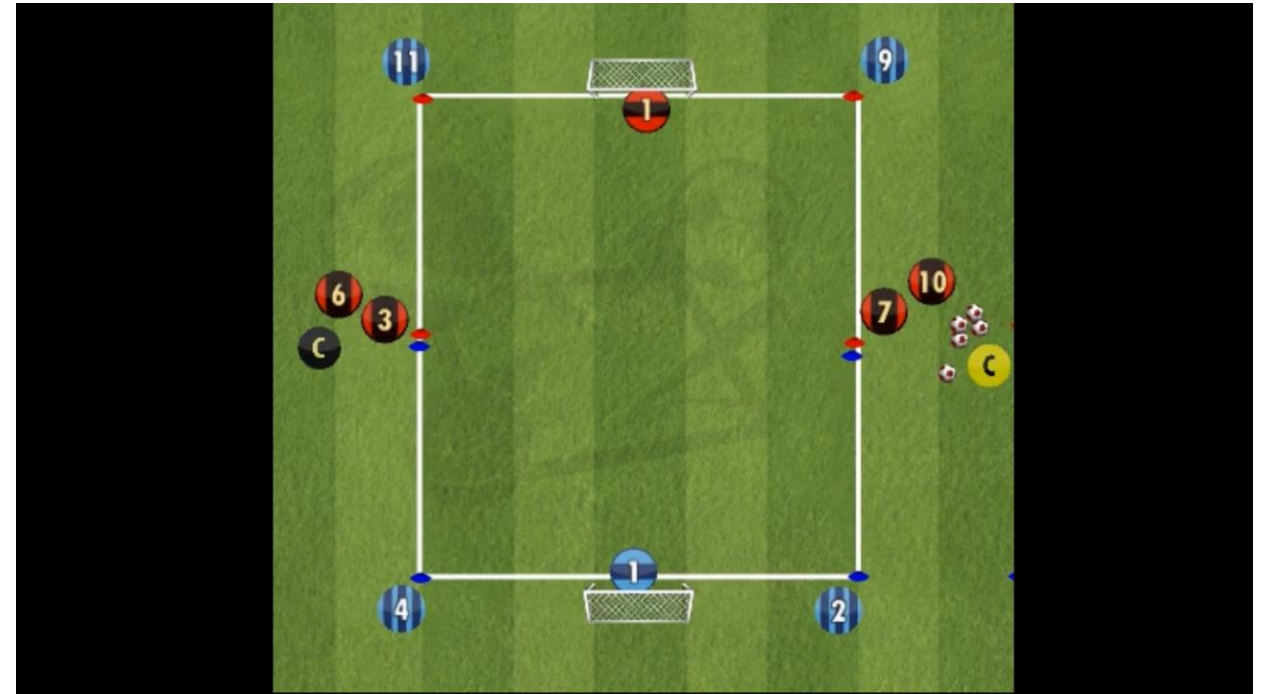
Buts : Foot à 5

Règles de base :

- Les enfants sont placés comme sur le schéma
- L'éducateur donne le ballon au 4 bleu qui effectue un 2 contre 1 avec le 9 bleu face au 7 rouge. Si le rouge récupère le ballon, il peut aller marquer dans le but adverse.
- Stopper après but bleu, sortie de balle ou frappe rouge (maximum 30s par séquence).
- Après le passage, le 4 et 9 inversent de rôle pendant que le 2 et le 11 bleu jouent face au 3 rouge.
- Enchaîner les passages, gérer les rotations, possibilité de changer de gardien à la pause. Compter les points, challenger et valoriser.



Positionnement des joueurs :
B1 : Ligne de but def
B2 : Ligne de but camp adverse
R1 : Milieu du terrain



LA FEUILLE DE ROTATION (2 modèles = 8 ou 6 équipes)

Garder la même lettre de P1 à P2 et de P3 à P4 pour garantir les rotations des matchs d'un plateau à l'autre

	Terrain 1 MATCH		Terrain 2 MATCH		Terrain 3 MATCH		FUNINO		DEFI	
Séquence 1	A	B	E	F			C	H	D	G
	SCORE :		SCORE :		SCORE :					
Séquence 2	A	C	E	G			D	B	H	F
	SCORE :		SCORE :		SCORE :					
Séquence 3	A	D	B	C	G	H	E	F		
	SCORE :		SCORE :		SCORE :					
Séquence 4	E	H	B	D	F	G			A	C
	SCORE :		SCORE :		SCORE :					
Séquence 5	C	D	F	H			A	G	B	E
	SCORE :		SCORE :		SCORE :					

5 TEMPS DE JEU de 12 minutes

Plaisir

Respect

Engagement

Tolérance

Solidarité

LE PLATEAU JOUR DE MATCH U9 de NOËL = P5 DECEMBRE

Un Football pour tous les enfants



Effectif : 5 v 5 avec gardiens de but

Espace de jeu : 40 x 30m

Rotations : 6 x 10 min

Organisation :

1er bloc de 3 rotations

Pause éducative (5 min)

2ème bloc de 3 rotations

Principe :

Formule « Championnat », je rencontre 6 équipes différentes

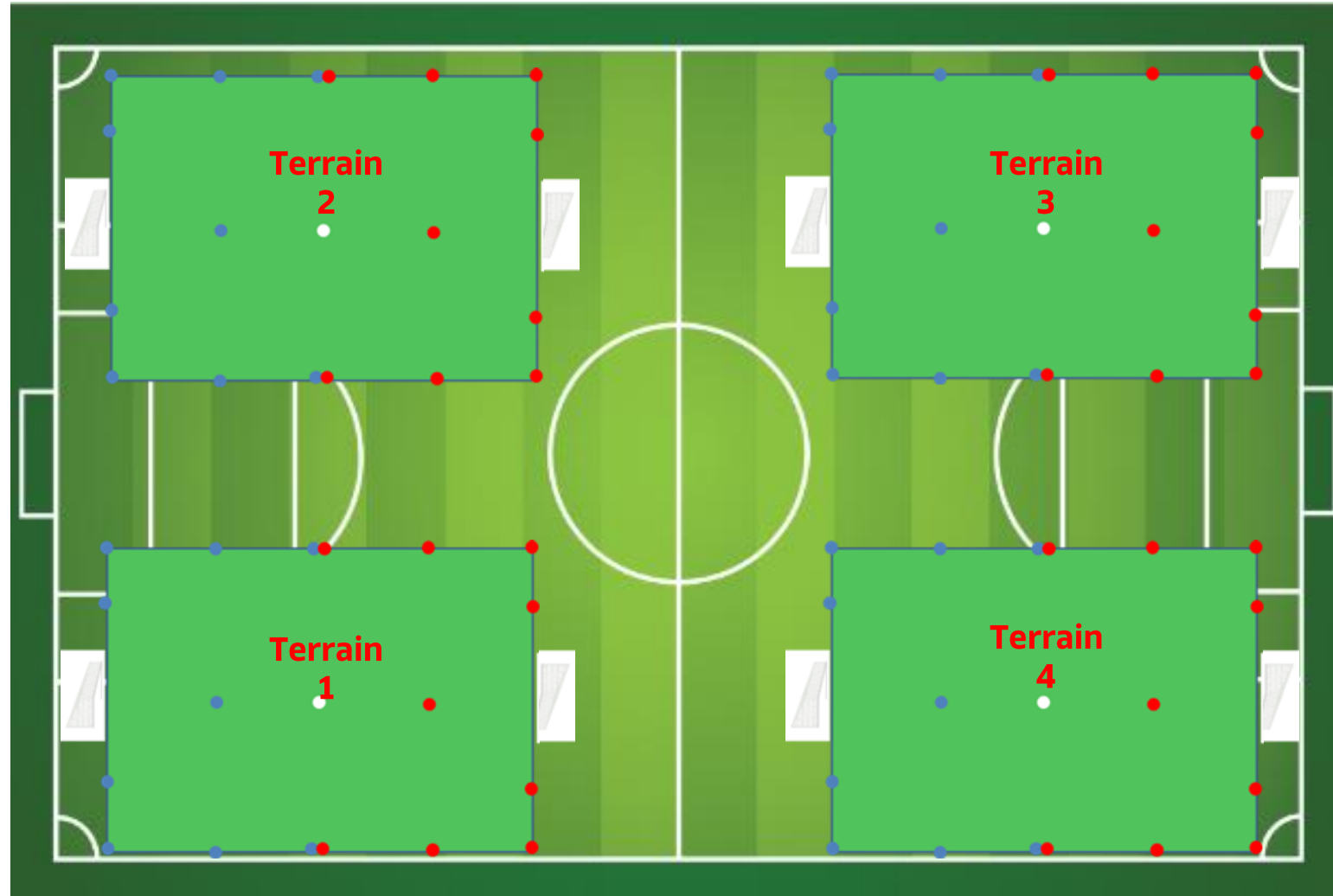
Match à égalité : tirage au sort d'une carte « Noël » pour désigner l'équipe vainqueur et l'équipe perdante

Message éducatif = à déterminer

Lois du jeu : Foot à 5

Conseils Niveau :

Positionner les équipes sur les différents terrains en fonction de leur niveau du jour



Terrains Match = Dimension: 40 m x 30m
Relance protégée à 8m

LE PLATEAU JOUR DE MATCH U9 = P5 DECEMBRE



LA FEUILLE DE ROTATION (2 modèles = 8 ou 6 équipes)

	Terrain 1 MATCH		Terrain 2 MATCH		Terrain 3 MATCH		Terrain 4 MATCH	
Séquence 1	A	H	B	G	C	F	D	E
	SCORE :		SCORE :		SCORE :		SCORE :	
Séquence 2	A	G	H	F	B	E	C	D
	SCORE :		SCORE :		SCORE :		SCORE :	
Séquence 3	A	F	G	E	H	D	B	C
	SCORE :		SCORE :		SCORE :		SCORE :	
Séquence 4	A	E	F	D	G	C	H	B
	SCORE :		SCORE :		SCORE :		SCORE :	
Séquence 5	A	D	E	C	F	B	G	H
	SCORE :		SCORE :		SCORE :		SCORE :	
Séquence 6	A	C	D	B	E	H	F	G
	SCORE :		SCORE :		SCORE :		SCORE :	

6 TEMPS DE JEU de 10 minutes

Plaisir

Respect

Engagement

Tolérance

Solidarité