



U9 **NIVEAU 1** PHASE 2
ORGANISATION DES PLATEAUX DES 03 MAI ET 17 MAI 2025

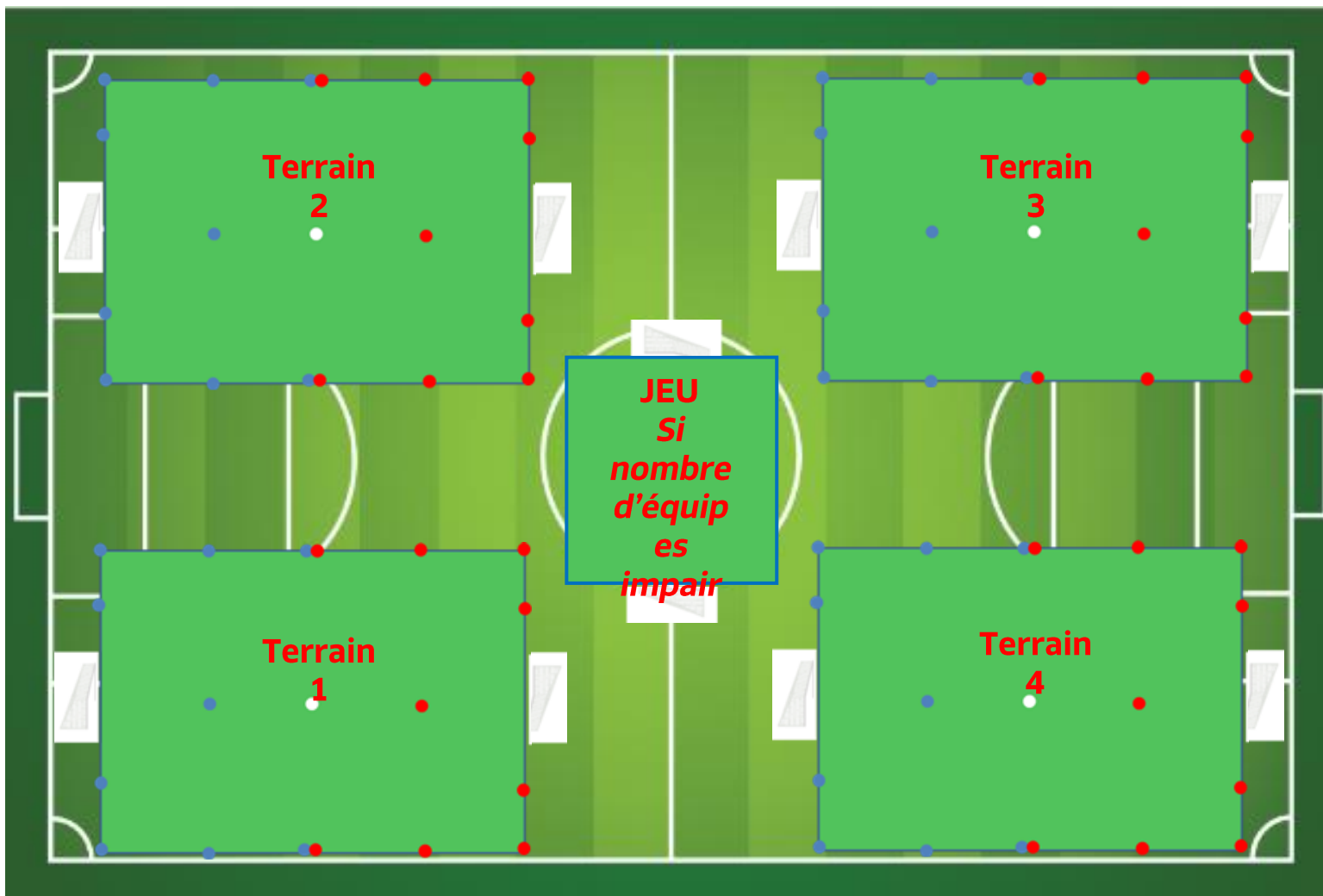
CONTINUE FOOT A 5



FOOTBALL D'ANIMATION <i>Saison 2024 / 2025</i>					
Période	Mois	Date	U6-U7	U8-U9	U10-U11
PERIODE 5	MAI / JUIN	Sa 26/04/25	Plateau 4	Plateau remis	Jour de Coupe Départemental
		Sa 03/05/25	Plateau remis	Plateau 5	Critérium 8
		Sa 10/05/25	Plateau 5	Plateau remis	Critérium remis
		Sa 17/05/25	Plateau remis	Plateau 6	Critérium 9
		Sa 24/05/25	Plateau 6	Plateau remis	Critérium 10

PLATEAUX DE BASE A 6 et 7 EQUIPES

Sa 14/06/25	JOURNEE NATIONALE DES DEBUTANTS
-------------	---------------------------------



Dimension: 40 m x 30m
Relance protégée à 8m

4 TEMPS DE JEU de 12 minutes:

Se référer au document transmis via le FAL pour les rotations

- Temps 1 = chaque équipe se place sur le terrain sur lequel elle devra jouer son premier match et effectue le « ballon magique 3c3* » **OU JONGLAGES**
- Temps 2 = Les équipes restent sur leur terrain et font le premier match
- Temps 3 = Second match selon la fiche de rotation
- Temps 4 = Troisième match selon la fiche de rotation

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

* 3c3 = 2 joueurs + 1 gardien

LE BALLON MAGIQUE 3C3*

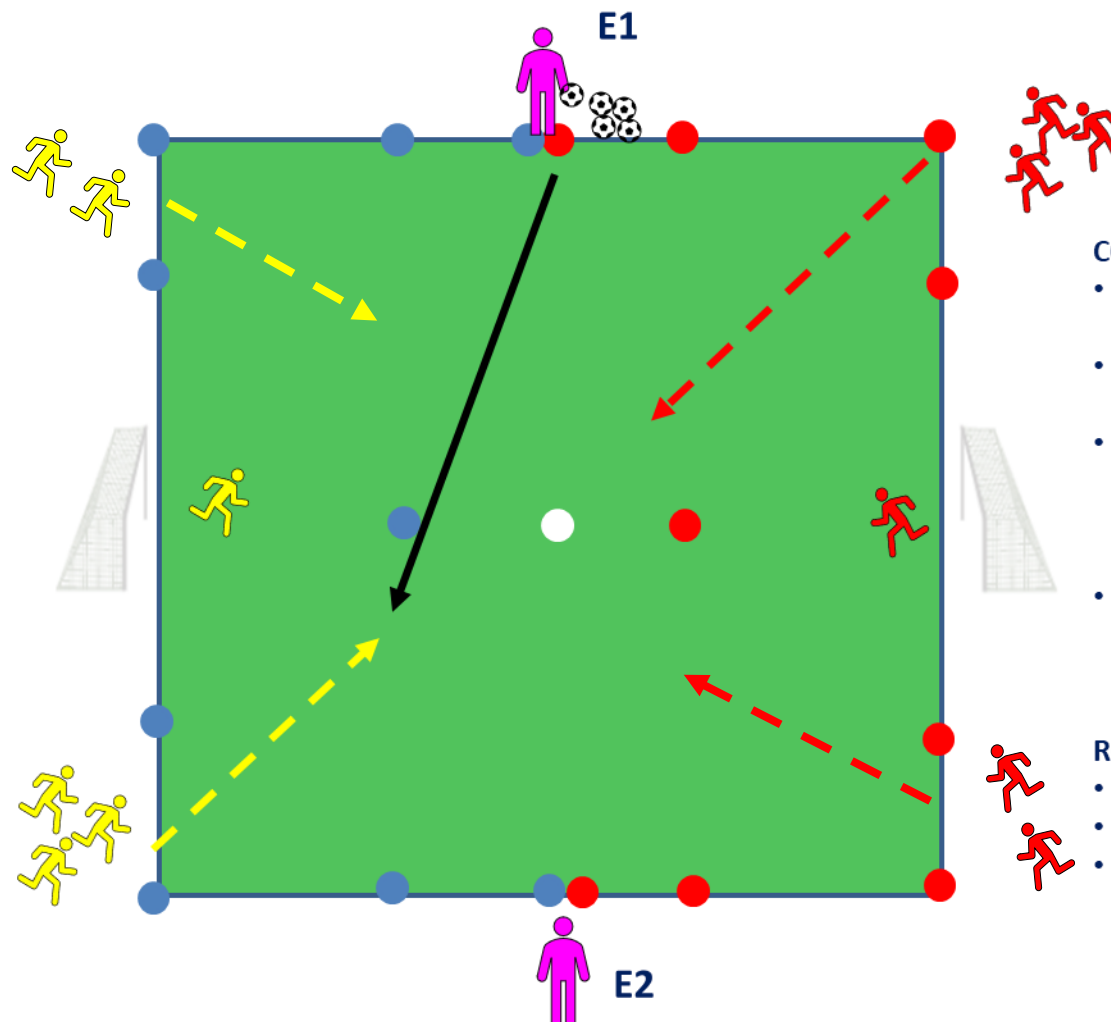
* 3c3 = 2 joueurs + 1 gardien

U8/U9



GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou jaune (passe dans les pieds du joueur).
- Le joueur ayant le ballon doit aller marquer dans le but adverse en éliminant son adversaire.
 - Si l'adversaire récupère le ballon, il tente de marquer à son tour.
 - Si le ballon est récupéré par le GB; relance à son partenaire.
 - Si le ballon sort en touche ou en sortie de but, E1 injecte un 2^{ème} ballon en criant « Ballon magique ». Les joueurs se disputent alors ce ballon.
 - A la fin de la séquence, les enfants quittent le terrain par les portes latérales et on recommence avec 2 autres.



CONSEILS pour E1 :

- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (1 à 2 ballons)
- Ne pas donner le ballon toujours à la même équipe
- Sur le ballon magique, donner correctement le ballon (à la main ou aux pieds) pour favoriser le contrôle de la part des enfants.
- Essayer de donner le ballon à un joueur/joueuse l'ayant eu le moins souvent.

ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB

ESPACES DE JEU

Dimension: 32m x 30m
(suppression d'une bande
du terrain de 8m x 30m)

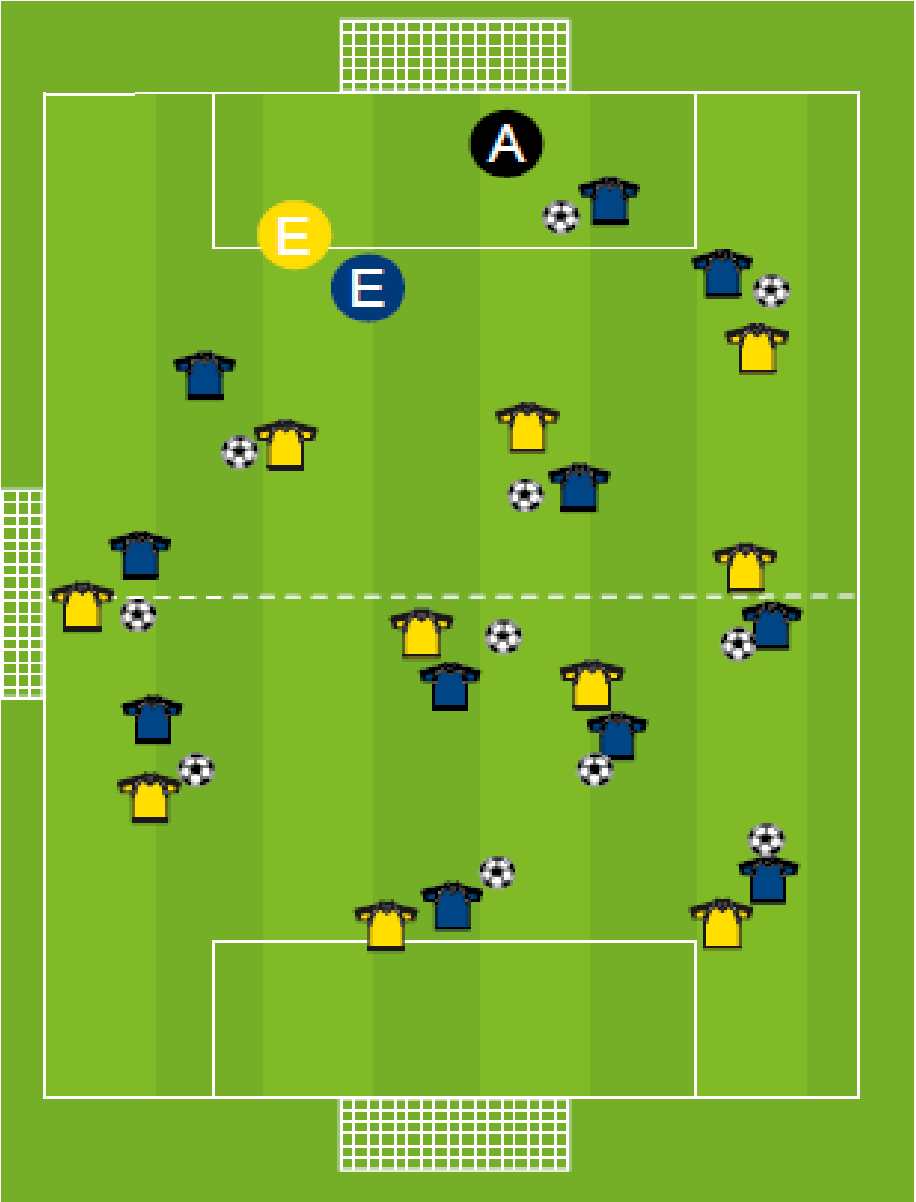
A partir du plateau 5 : Idem ci-dessus en 4c3. Si récupération de la défense, un partenaire peut entrer en jeu pour revenir à égalité numérique

LE JONGLAGE



ORGANISATION	
OBJECTIF	Améliorer la maîtrise technique par le jonglage
BUT(S)	Par binôme de joueurs d'équipe différente, valider les cinq contrats
CONSIGNES	Un ballon par binôme / 2' par contrat. Pour marquer 1 point, chacun des deux joueurs du binôme doit valider le contrat. Nombre d'essais illimité en alternance dans la séquence. Possibilité d'une zone de rattrapage. Levée à la main (ou au pied si débrouillé) Contrat 1: 2 Jonglages Contrat 2: 4 Jonglages Contrat 3: 6 Jonglages Contrat 4: 8 Jonglages Contrat 5: 10 Jonglages Jonglage libre (possibilité d'imposer les surfaces de contact).

COMPORTEMENTS ATTENDUS (VEILLER À...)	
COLLECTIFS (VEILLER À...)	
INDIVIDUELS (VEILLER À...)	
	Frapper le ballon du cou du pied (os en haut des lacets), pointe de pied tendue (pied en plateau) et cheville verrouillée. Fixer le ballon du regard. Frapper le ballon au milieu et par en dessous (du bas vers le haut). Avoir la jambe alternativement semi-fléchie puis tendue au moment de la frappe. Avoir le pied d'appui sous le bassin pour assurer l'équilibre général. Se servir des bras pour renforcer l'équilibre.



LE PLATEAU U9

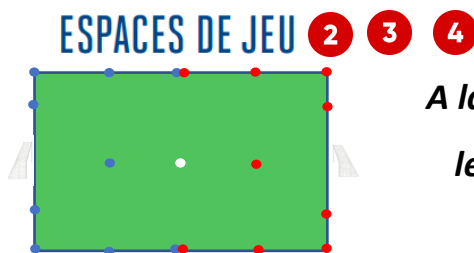
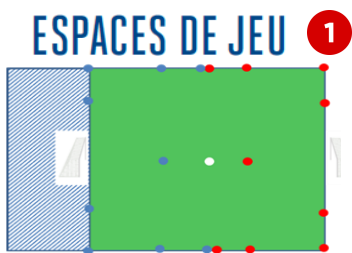
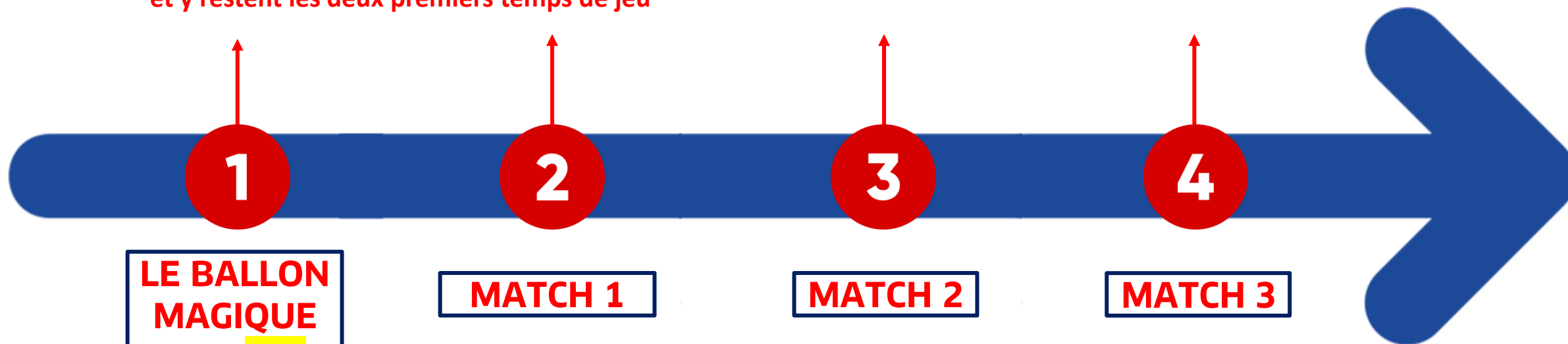


U8/U9

Installation du plateau avec des terrains aux dimensions demandées pour les matchs (40m x 30m) et positionnement d'un but sur la ligne de relance protégée directement pour effectuer le ballon magique

Les équipes se positionnent, en fonction de la feuille de rotation, sur le terrain correspondant et y restent les deux premiers temps de jeu

Les équipes changent de terrain en fonction de la feuille de rotation



A la fin du ballon magique, repositionner le but avancé sur sa ligne de but pour effectuer les trois matchs

4 TEMPS DE JEU de 12 minutes

LA FEUILLE DE ROTATION

	Journée 1			CLUB RECEVANT : _____					
	Match 1		Scores 1	Match 2		Scores 2	Match 3		Scores 3
Terrain 1	Equipe 1	Equipe 4	-	Equipe 1	Equipe 6	-	Equipe 1	Equipe 5	-
Terrain 2	Equipe 2	Equipe 5	-	Equipe 4	Equipe 2	-	Equipe 4	Equipe 6	-
Terrain 3	Equipe 3	Equipe 6	-	Equipe 3	Equipe 5	-	Equipe 3	Equipe 2	-

1

2

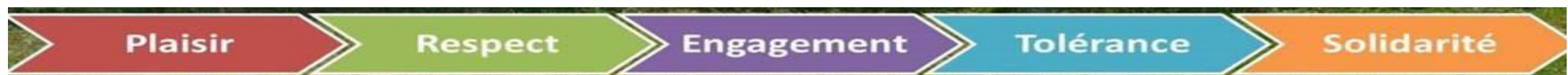
3

4

**TERRAIN IDENTIQUE BALLON
MAGIQUE ET MATCH 1**

TERRAIN MATCH 2

TERRAIN MATCH 3



EXEMPLES DE JEU

JEU 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^{ère} et la 3^{ème} sont des découvertes
 - La 2^{ème} et la 4^{ème} 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

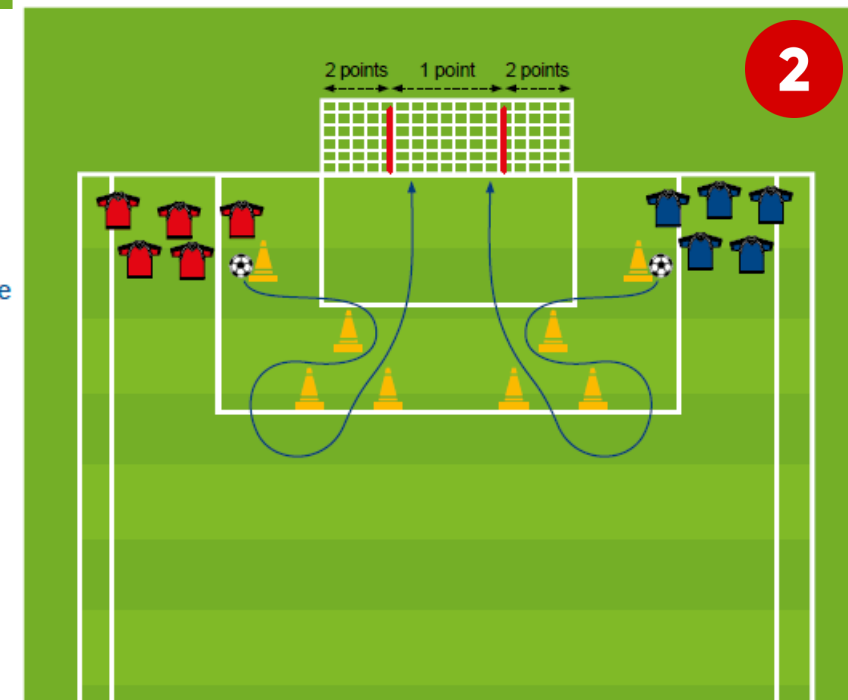
*1 point supplémentaire pour celui qui envoie le ballon dans le but en premier.



JEU 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^{ère} et la 3^{ème} sont des découvertes
 - La 2^{ème} et la 4^{ème} 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.



PLAISIR



RESPECT



ENGAGEMENT



TOLÉRANCE



SOLIDARITÉ