



GUIDE U8/U9

PHASE 1 2026-2027



SOMMAIRE

01 **CONTACT**

02 **ORGANISATION PLATEAU**

03 **GRILLES DE ROTATIONS** *annexe*

04 **DÉFI FUNINO**

05 **FEUILLE DE MATCH ET BILAN**

06 **EN SÉANCE**

01 - CONTACT



Pour tous renseignements ou questions :



Thomas PARMENTIER
CTD DAP



THOMAS PARMENTIER
CONSEILLER TECHNIQUE DÉPARTEMENTAL
DÉVELOPPEMENT ET ANIMATION DES PRATIQUES
DISTRICT D'EURE-ET-LOIR DE FOOTBALL
TEL. : 06 64 44 04 90
COURRIEL : tparmentier@eure-et-loir.fff.fr
WEB : <https://eure-et-loir.fff.fr/>

02 - ORGANISATION GÉNÉRALE

LE CALENDRIER FOOT ANIMATION

 Calendrier U6-U11 Saison 2026/2027						
Mois	Date	U6-U7	U8-U9	U11 Niv 1	U10 Niv 1	U11 Niv 2 U11 Niv 3 U11 Niv 4
Vacs d'été						
SEPTEMBRE OCTOBRE	05/09/26					
	12/09/26			Rentrée du foot		
	19/09/26		Rentrée du foot	J1		
	26/09/26	Rentrée du foot		J2		
	03/10/26		P1	J3		
	10/10/26	P1	P2	CHALLENGE U11 1ER TOUR		
Vacances Toussaint	17/10/26					
	24/10/26	Festi-foot sur inscription				
	31/10/26			J4		
NOVEMBRE DECEMBRE	07/11/26	P2	P3	J5		
	14/11/26	P3		J6		
	21/11/26		P4	CHALLENGE U11 2ÈME TOUR		
	28/11/26	P4		J7		
	05/12/26		Noël du futsal	MR		
	12/12/26	Noël du futsal		COUPE FUTSAL 1ER TOUR		
	19/12/26					
Vacances de Noël						
JANVIER FÉVRIER	09/01/27			COUPE FUTSAL 2ÈME TOUR		
	16/01/27		Plateau futsal			
	23/01/27	Plateau futsal		CHALLENGE U11 3ÈME TOUR		
	30/01/27	Plateau des Rois				
	06/02/27			J1		
	13/02/27	Plateau "interne"	Plateau "interne"	J2		
Vacances d'hiver	20/02/27			COUPE FUTSAL 3ÈME TOUR		
	27/02/27	Festi-foot sur inscription				
	06/03/27			J3 / FINALE COUPE FUTSAL		
MARS AVRIL	13/03/27	P1	P1	J4		
	20/03/27		P2	J5		
	27/03/27	P2		J6		
	03/04/27		P3	J7		
	10/04/27	P3	P4	J8		
Vacances de Pâques						
MAI JUIN	08/05/27	ASCENSION		J9		
	15/05/27		P5	FINALE CHALLENGE U11		
	22/05/27	P4				
	29/05/27		P6			
	05/06/27	P5				
	12/06/27	JND				

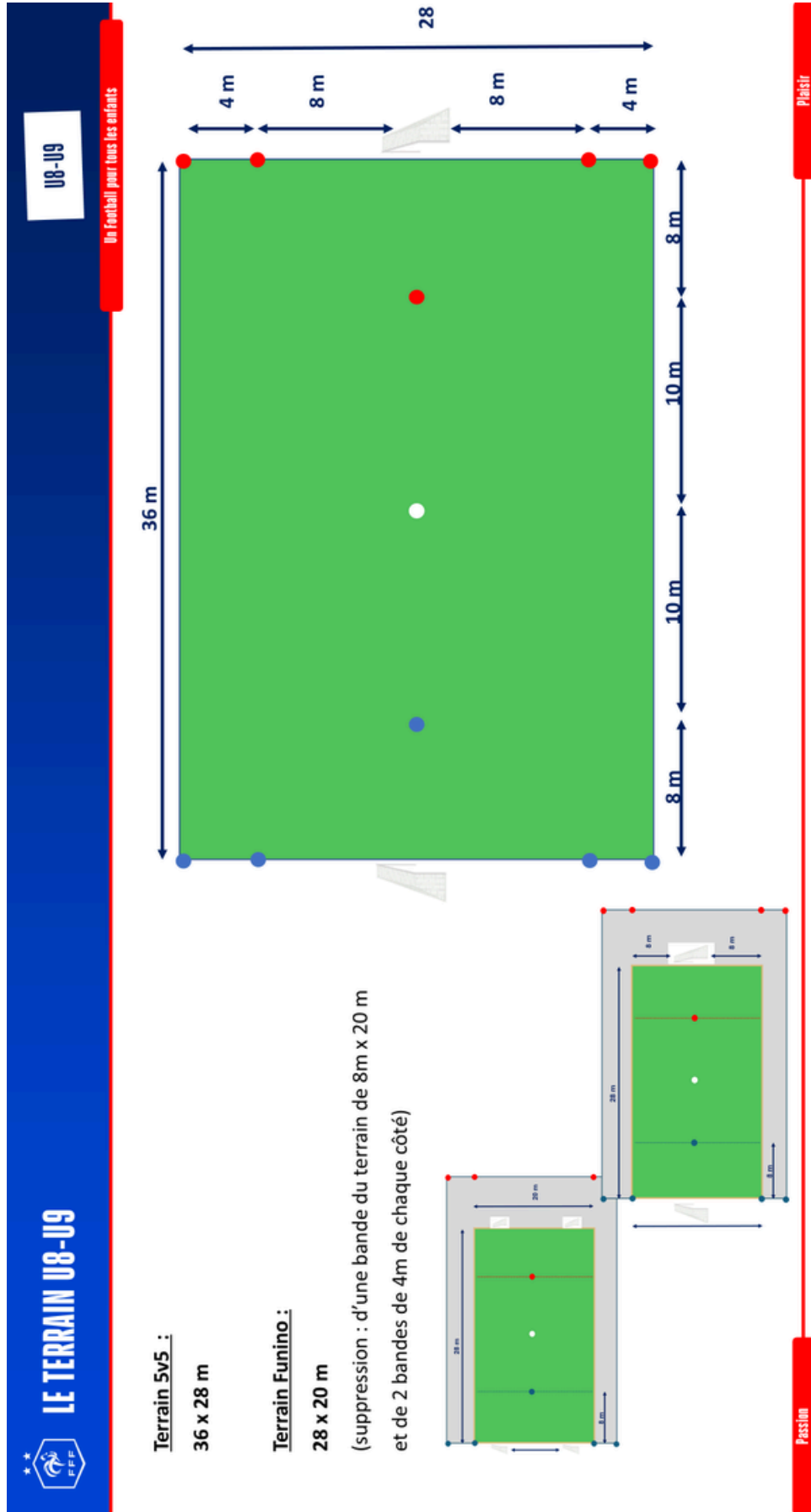
02 - ORGANISATION GÉNÉRALE

| LE DÉROULÉ DU PLATEAU

- 5 à 10 d'équipes sont convoquées sur un même lieu de plateau
- Lors de chaque plateau, les équipes disputeront 4 matchs et 1 défi funino
- Les équipes ont rendez-vous 30min avant le début du plateau
- En cas d'absence d'une ou plusieurs équipes, avertir le club organisateur et le CTD DAP
- Les parents doivent être à l'extérieur du terrain
- Afin de gagner du temps, les clubs doivent remplir leurs feuilles de match à l'avance
- Si possible avoir un sac de 3 ballons par équipe ainsi que des chasubles

02 - ORGANISATION GÉNÉRALE

TRAÇAGE DES TERRAINS





LOIS DU JEU DU FOOT À 5

Catégorie
U8 - U9 G et F



JOUEUR / JOUEUSE

- > U8 - U9 G et F
- > 3 enfants U7 G ou F par équipe
- > U10 F
- > Mixité autorisée

DURÉE



60 min

BUTS



4m x 1,5m

BALLON



Taille 3 ou 4

CLASSEMENT



Pas de classement

FAIR-PLAY



Protocole de début et de fin de plateau
Check main à la fin de chaque temps de jeu

SURFACE DE RÉPARATION



Sur toute la largeur du terrain
jusqu'à la ligne des 8m.
Relance protégée dans la surface.

LE GARDIEN DE BUT



Le gardien peut prendre le ballon
sur une passe dans la surface.
Relance à la main ou au pied, ballon au sol.
✗ Volée et demi-volée interdites

PÉNALTY

Sur la ligne
des 8m
et au milieu
du but



TOUCHE

Passe au pied au sol
ou conduite de balle.
Adversaire à 4m. But direct interdit
sur passe, autorisé en conduite.



CORNER

Par une passe.
Adversaire
à 4 mètres.



COUP FRANC

Toujours direct
avec adversaires
à 4 mètres.



HORS-JEU



Pas de hors-jeu

ENGAGEMENT

Au milieu du terrain,
interdiction de
marquer directement



JEU DE TÊTE

INTERDIT
Reprise du jeu
par rentrée de touche



COUP DE PIED DE BUT

Ballon arrêté
dans la surface de réparation.



TACLE

AUTORISÉ



REPLACEMENTS

Illimité /
Max 2 suppléants



ARBITRAGE

Maitre de lignes :
Enfant Tutoré
Centre : Jeune ou
Adulte à l'extérieur du terrain



DIMENSIONS DU TERRAIN



FOOT À 5

Conseillé : 36 x 28 m
Toléré : 32 x 24 m

RÈGLES ET LOIS DU JEU



QUELQUES PRÉCISIONS...

- Zone protégée : tant que le ballon n'est pas sorti de la zone protégée, aucun adversaire ne peut y entrer



Des exceptions mais qui peuvent arriver...

- Si un joueur tire au but sur une touche (directement) et qu'un autre joueur touche le ballon avant qu'il ne rentre = **but**
- Si un joueur réussit à marquer directement sur corner = **but**
- Si un gardien marque directement sur un coup de pied de but (6m) = **pas de but**



AVANT



MISE EN TRAIN

Mise en train ludique avec ballon



1 MESSAGE + RAPPEL DES LOIS

- Donner un objectif aux enfants pour le plateau
(ex : s'amuser, faire + de 3 passes sur une séquence, mettre "x" buts sur la matinée...)
- Rappeler les lois du jeu si nécessaire

PENDANT



LANGAGE ADAPTÉ + POSTURE VALORISANTE

Utiliser un langage simple et imagé.
Ne pas dénigrer un enfant, l'encourager, l'aider, le valoriser... même en cas de difficultés



ARBITRAGE ÉDUCATIF ET COLLABORATIF

- Utiliser un langage simple et imagé. Ne pas dénigrer un enfant, l'encourager, l'aider, le valoriser... même en cas de difficultés
- Arbitrer en collaboration avec le coach de l'autre équipe de manière éducative pour faire apprendre aux enfants
- Avoir des ballons proches de soi afin de réalimenter le plus vite possible
- **LAISSER JOUER** (ne pas téléguider les enfants et les laisser s'exprimer)



GESTION DES ROTATIONS

- Le temps de jeu par enfant doit se rapprocher des 100%
- Changer les gardiens

APRÈS



ÉVALUER / AUTO QUESTIONNER

- Évaluer le niveau de plaisir en questionnant
- Questionner sur l'objectif fixé avant le match, atteint ou non ?
- Dédramatiser la défaite si besoin ("Ok nous n'avons pas gagné la rencontre mais telle et telle chose étaient bien")
- Se projeter sur la rotation suivante (ou plateau suivant si fin)



PLAISIR



RESPECT



ENGAGEMENT



TOLÉRANCE



SOLIDARITÉ

**LE MÊME TEMPS DE JEU POUR TOUS :
UN DROIT POUR LES ENFANTS, UN DEVOIR POUR LES ÉDUCATEURS**

03 - GRILLES DE ROTATIONS

Vous trouverez dans le document annexe en fin de guide les grilles de rotations ainsi que les organisations de traçage des terrains.

04 - FUNINO

Le défi funino est à réaliser à la rotation "funino"

Vous trouverez ci-dessous une fiche ainsi que le QR code menant à une vidéo explicative

 **LE FUNINO**

U8-U9

Un football pour tous les enfants

Effectif : 3 v 3 avec des remplaçants

Espace de jeu : 28x20m

Temps de jeu : 12 min

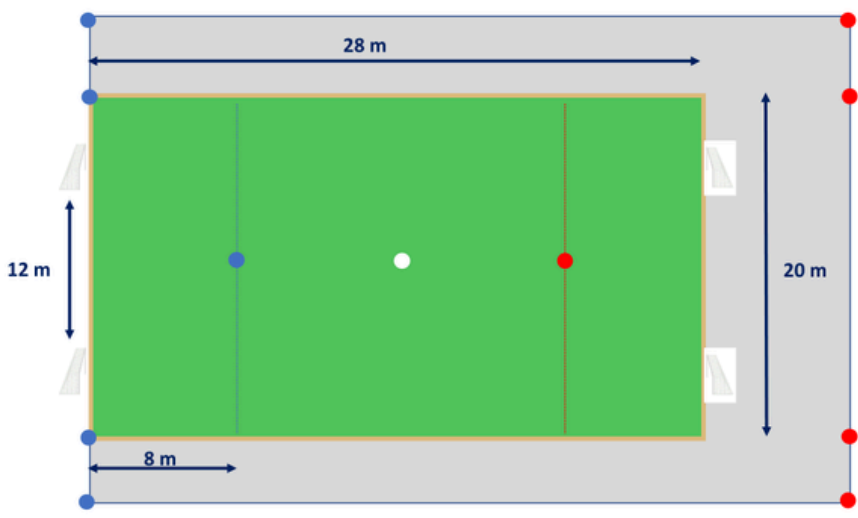
Découpage:

- 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.



Passion

Rénovation du Football des Enfants des U6 au U13 G & F

Plaisir

Vidéo Funino



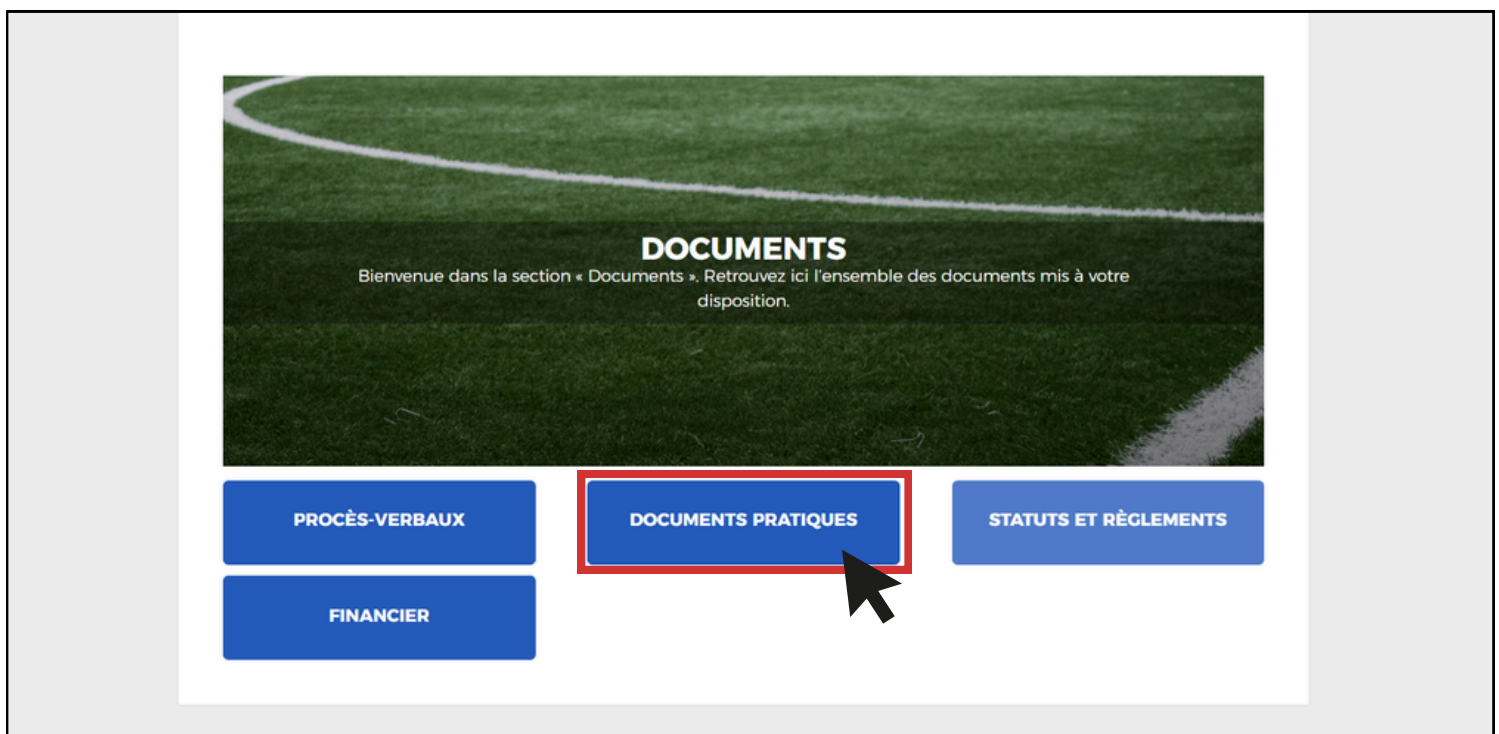
<https://youtu.be/EBiHJivNfPw>

05 - FEUILLE DE MATCH ET BILAN

L'ACCÈS

Se rendre sur le site du District

<https://eure-et-loir.fff.fr/>



DOCUMENTS PRATIQUES

Saison 2025-2026 Saison 2024-2025 Saison 2023-2024

Sélectionnez une catégorie	Les dernières publications	
FOOT ANIMATION LOISIR >	Publié le 24-07-2025 Dossiers FAFA	Publié le 24-07-2025 Dossiers FAFA
FOOTCLUBS >	FAFA - Equipements Clubs et Collectivités	FAFA - Transports
ARBITRES >		
ASSURANCE >	Publié le 24-07-2025 Dossiers FAFA	Publié le 24-07-2025 Dossiers FAFA
FMI >	FAFA - Borne recharge électrique	FAFA - Equipements Futnet
LICENCES >		
DOSSIERS FAFA >	Publié le 21-07-2025 FMI Rapport de non-utilisation Tablette	Publié le 21-07-2025 Licences Certificat médical
	Publié le 21-07-2025 Licences Questionnaire de santé pour les	Publié le 21-07-2025 Licences Dossier Médical d'arbitrage et

DOCUMENTS PRATIQUES

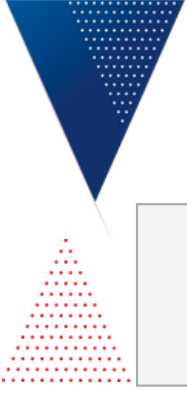
Saison 2025-2026 Saison 2024-2025 Saison 2023-2024

Sélectionnez une catégorie	Les dernières publications	
FOOT ANIMATION LOISIR >	Publié le 21-07-2025 Foot Animation Loisir Affiche Lois du jeu	Publié le 21-07-2025 Foot Animation Loisir Feuille de Plateau
FOOTCLUBS >		
ARBITRES >		
ASSURANCE >	Publié le 21-07-2025 Foot Animation Loisir Feuille de Présence	
FMI >		
LICENCES >		
DOSSIERS FAFA >		



	Poule	

Plateau réalisé (oui/non)
Motif d'annulation:



Responsable
du plateau

Nom Prénom
N° de licence

Remarques du responsable du plateau:

Signature responsable du plateau

NOTE :

ÉVALUATION GLOBALE DU DÉROULEMENT DU PLATEAU

(*ambiance, plaisir des enfants, encadrement...*)

Noter de 1 à 5 (5 étant la meilleure note)

À remplir pour chaque organisation

Buts/mobles de taille adaptée à la catégorie (au maximum 4m x 1,50m) :

☐ Tous les terrains équipés

☐ Au moins la moitié des terrains équipée

☐ Moins de la moitié

À remplir uniquement dans le cas d'un plateau classique :

Mise en place d'un atelier/ou jeu : OUI ☐ NON

Mise en place d'un atelier PEE : OUI ☐ NON

Mise en place d'un atelier goûter : OUI ☐ NON



«Un même temps de pratique pour tous,
un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs»

Saison Date Horaire

Responsable du club présent

Nom: _____

Prénom: _____

N° de licencié: _____

J'atteste que les joueurs remplissent les conditions de participation.

Signature: _____

Après vérification, cette feuille est à donner au responsable du plateau de votre armée.

ÉVALUATION GLOBALE DU PLATEAU		Noter de 1 à 5 (5 étant la meilleure note)
Organisation	<i>(en fonction des efforts, du matériel...)</i>	
Contenu du plateau	<i>(respect de l'org., du contenu du jeu => qualité d'animation)</i>	
Accueil / convivialité		
Climat	<i>(amers / éducateurs...)</i>	



Année d'âge	Nom	Prénom	N° de licencié	Présence
			Total	

(Mettre le chiffre 1 dans les colonnes "Présence" et "Blessure" -Préciser ensuite sa blessure)

Blessure



Blessure	
----------	--

[illegible]

L'ENVOI DES DOCUMENTS

Footclubs - U. S. FISMES ARDRE

foot2000.fff.fr/F2000P/extra_idx

Mon espace club FFF

Saison 2021-2022

Bonjour Kevin SURAY, bienvenue sur Footclubs !

NOUVEAUTÉS

DATE	NATURE	NOM	DESCRIPTION
8/09/2021	Nouveauté	Affiches Rentrée du Foot	La FFF vous accompagne dans l'habillage de vos journées portes-ouvertes, fêtes de début de saison et autres événements de rentrée. Le kit complet (print et web) est disponible sur demande à envoyer à l'adresse suivante : rentréedufoot@fff.fr .

Organisation
Licences
Compétitions
Epreuves
Divers

Animation & loisir
Foot - Animation & loisir

Footclubs - U. S. FISMES ARDRE

<https://fal-club.fff.fr/club/502766>

fal-club.fff.fr/club/502766/sa_no/2021/engagements/

Football Animation & Loisir

SAISON 2021-2022

KSURAY2
502766 - U. S. FISMES ARDRE VESLE

ENGAGEMENTS

Recherche / Liste

CALENDRIERS

Détail

Engagements

CATÉGORIE D'ÂGE

GENRE

ENGAGER DES ÉQUIPES

C'EST PARTI

Affichage

U7 - Mixte

U6/U7
1 phase(s)

2 équipe(s)

Souhait(s)

U9 - Mixte

U8/U9
1 phase(s)

4 équipe(s)

Souhait(s)

U11 - Mixte

U10/U11
1 phase(s)

3 équipe(s)

Souhait(s)

3 élément(s)

Éléments par page 12

Version : 1.0.3

PortailBleu

Footclubs - U. S. FISMES ARDRE

<https://fal-club.fff.fr/club/502766>

fal-club.fff.fr/club/502766/sa_no/2021/calendrier/gestion

Football Animation & Loisir

SAISON 2021-2022

KSURAY2
502766 - U. S. FISMES ARDRE VESLE

ENGAGEMENTS

Recherche / Liste

CALENDRIERS

Détail

Calendriers - Gestion

ÉPREUVE

DU

AU

U6/U7
U8/U9
U10/U11

Version : 1.0.3

Football Animation & Loisir

SAISON 2021-2022

ENGAGEMENTS

CALENDRIERS

Calendriers - Gestion

ÉPREUVE

DU 01/09/2021 AU 01/11/2021

Renseigner la période du 01/09 au 01/11

novembre 2021

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Version : 1.0.3

Football Animation & Loisir

SAISON 2021-2022

ENGAGEMENTS

CALENDRIERS

Calendriers - Gestion

ÉPREUVE U6/U7

DU 01/09/2021 AU 30/11/2021

CALENDRIER

SITE 1 - 14h

REIMS MURIGNY FRANCO PO...

REIMS - STADE EDMOND ...

2 équipe(s)

Cliquez sur le pavé pour avoir le détail du plateau

1 élément(s)

Éléments par page 4

Football Animation & Loisir

SAISON 2021-2022

ENGAGEMENTS

CALENDRIERS

Calendriers - Gestion

ÉPREUVE / PHASE U6/U7 - Phase 1

SECTEUR 1 (REIMS)

POULE UNIQUE

CLUB ORGANISATEUR 553750 - REIMS MURIGNY FRANCO PORTUGAIS

PRATIQUE Traditionnel

CONTACTS

CDR - RÉFÉRENT SECTEUR LARCHER Sophie

EMAIL dominiquesoprie@orange.fr 06 30 87 23 90

ORGANISATEUR - RESP. CATÉGORIE D'ÂGE DA COSTA Muriel

EMAIL Email privé

TELEPHONE Téléphone privé

DOCUMENTS À UTILISER POUR L'ORGANISATION

FEUILLE DE PRÉSENTATION

FEUILLE DE PRÉSENCE

FEUILLE DE PLATEAU

ÉQUIPES

Club	Équipe
541199	A. S. GUEUX FOOTBALL 1
541199	A. S. GUEUX FOOTBALL 2
541199	A. S. GUEUX FOOTBALL 3
529928	A. S. WILSON MAISON BLANCHE REIMS 1
551980	BETHENY FORMATION CLUB 1
551980	BETHENY FORMATION CLUB 2
550094	F.C. CHRISTO 1

DOCUMENTS À TRANSMETTRE APRÈS LE PLATEAU PAR LE CLUB ORGANISATEUR

FEUILLE DE PLATEAU AUCUN DOCUMENT

DOCUMENTS À TRANSMETTRE APRÈS LE PLATEAU EN TANT QUE CLUB PARTICIPANT

FEUILLE DE PRÉSENCE

AUCUN DOCUMENT

Formats de fichiers autorisés : jpg, png, pdf - Taille maximale : 5Mb

Chaque club participant devra scanner sa feuille de présence (ATTENTION : envoi d'1 seul document possible)

Version : 1.0.3

PortailBleu

Footclubs - REIMS MURIGNY FR

https://fal-club.fff.fr/club/553750

→ ↻ fal-club.fff.fr/club/553750/sa_no/2021/detail/administratif?epreuve_id=2&phase_id=2§eur_no=5&poule_no=10&journee_r

Football Animation & Loisir

AGÈMENTS

Recherche / Liste

MEMBERS

Mail

SAMEDI 02 OCTOBRE 2021 - 14H

REIMS - STADE EDMOND MICHELET

INFORMATIONS GÉNÉRALES

ÉPREUVE / PHASE

USU7 - Phase 1

SECTEUR

1 (REIMS)

POULE

UNIQUE

CLUB ORGANISATEUR

553750 - REIMS MURIGNY FRANCO PORTUGAIS

PRATIQUE

Traditionnel

CONTACTS

CDR - RÉFÉRENT SECTEUR

LARCHER Sophie

ORGANISATEUR - RESP. CATÉGORIE D'ÂGE

DA COSTA Mathieu

DOCUMENTS À UTILISER POUR L'ORGANISATION

FEUILLE DE PRÉSENTATION

FEUILLE DE PRÉSENCE

FEUILLE DE PLATEAU

ÉQUIPES

Club	Équipe	Présent	Absent	Absent Prévenu
541199	A. S. QUEUX FOOTBALL 1	☐	☐	☐
541199	A. S. QUEUX FOOTBALL 2	☐	☐	☐
541199	A. S. QUEUX FOOTBALL 3	☐	☐	☐
535928	A.S. WILSON MAISON BLANCHE REIMS 1	☐	☐	☐
551980	BETHENY FORMATION CLUB 1	☐	☐	☐
551980	BETHENY FORMATION CLUB 2	☐	☐	☐
550094	F.C. CHRISTO 1	☐	☐	☐
550094	F.C. CHRISTO 2	☐	☐	☐
553750	REIMS MURIGNY FRANCO PORTUGAIS 1	☐	☐	☐
548111		☐	☐	☐
548111		☐	☐	☐
548111		☐	☐	☐
548111		☐	☐	☐
0/12		0/12	0/12	0/12

Le club organisateur devra saisir la présence et/ou absence des équipes ET scanner sa feuille de présence ET la feuille de plateau

12 ÉQUIPE(S)

DOCUMENTS À TRANSMETTRE APRÈS LE PLATEAU

FEUILLE DE PLATEAU

FEUILLE DE PRÉSENCE DES CLUBS PARTICIPANTS

COMMENTAIRE(S)

06 - EN SÉANCE

LES PRIORITÉS DE TRAVAIL EN U8/U9



Chez les U8/U9, les enfants ont des besoins spécifiques sur les plans technique, tactique, moteur et émotionnel. Ils ont déjà acquis plusieurs bases lors de leurs deux premières années de foot (pour ceux étant déjà passés par les U6/U7) notamment au niveau moteur et technique individuelle. Il est possible de complexifier un petit peu plus les entraînements par des situations collectives. Il ne faut par conséquent pas oublier que les séances doivent être ludiques et stimulantes, tout en leur permettant d'être le plus souvent possible en contact avec le ballon afin de favoriser leurs apprentissages et leur plaisir de jouer.

TACTIQUE	TECHNIQUE	PYSHCOLOGIQUE ET SOCIAL	PHYSIQUE
Attaquer - Découvrir la notion de démarquage - Développer la notion d'appui et de soutien autour du porteur Défendre - Découvrir la notion de protection du but	- Conduite + dribbles + tir - Conduite + passes + tir - Prise de balle + conduite + tir <i>Découvrir l'apprentissage technique à travers la variabilité des enchaînements ...en crise de temps et d'espace</i>	- Prendre du plaisir - Développer l'attention et la concentration - Développer le vivre ensemble - Développer la confiance en soi - Gestion des émotions - Apprendre à apprendre	Coordination motrice  Pas d'endurance ou de renforcement musculaire

MISE EN TRAIN

Les mises en train permettent de mettre les enfants en activité (toujours avec ballon) afin d'introduire la séance.

À cet âge, il n'est pas nécessaire de proposer un échauffement athlétique traditionnel (montées de genoux, talons-fesses, etc.). Grâce à leur élasticité articulaire et musculaire, les enfants peuvent entrer directement dans l'activité à travers des situations ludiques avec ballon, qui constituent un échauffement naturel et adapté à leurs besoins.



06 - EN SÉANCE

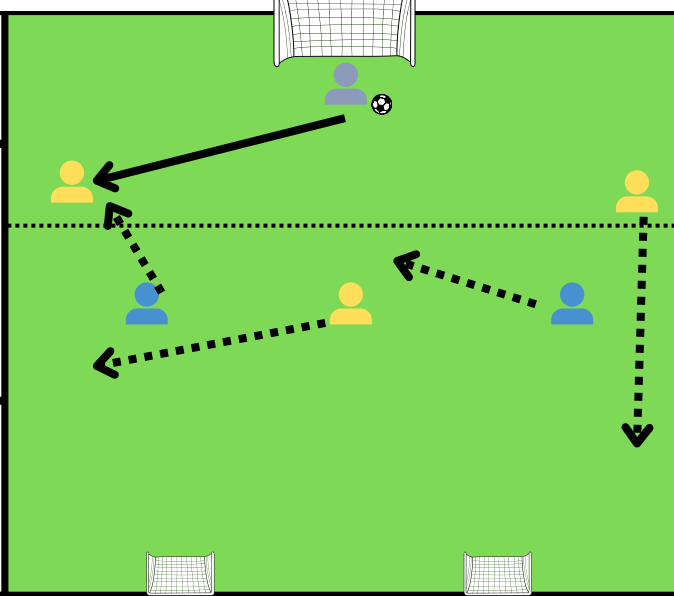
EXEMPLES D'ATELIERS

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Les ateliers suivants mélangent jeux ludiques, situations et exercices de motricité.

1

RESSORTIE DE BALLE

<u>OBJECTIFS</u> Améliorer les ressorties de balle	<u>DURÉE</u> 12min	
<u>CONSIGNES</u> Deux équipes en 3 contre 2. Les jaunes doivent ressortir le ballon et marquer dans l'un des deux petits buts situés vers le milieu de terrain. En cas de récupération, les bleus doivent tenter de marquer dans le grand but. 1 but = 1pt.	<u>ESPACE</u> Moitié de terrain U9	
<u>ÉVOLUTIONS</u> • Récupération des bleus + but = 2pts • Changer les postes • Donner une limite de temps pour ressortir la balle	<u>Nb DE JOUEURS</u> 6 à 8	



- Animer, compter les points, valoriser
- En cas d'attente, faire tourner régulièrement les joueurs
- Placer les joueurs et les manipuler en fonction du type de ressortie de balle que vous voulez voir

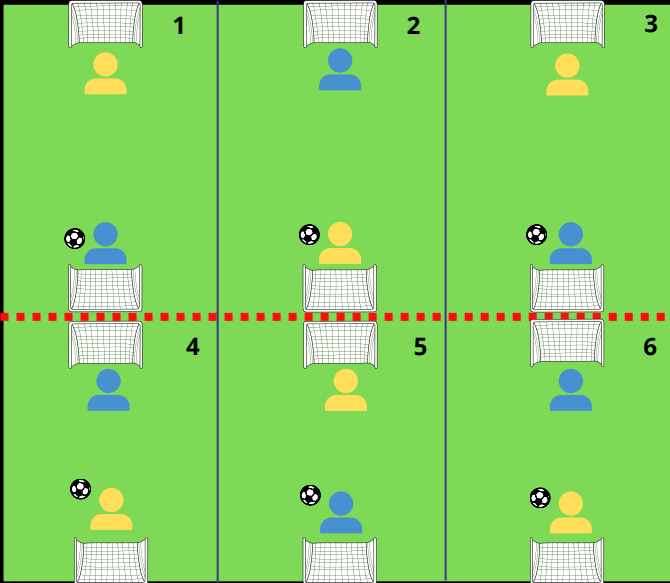
CONSEILS

- Jouer avec les règles de la zone protégée
- Possibilité de remplacer les petits buts par des portes pour passer en conduite à l'intérieur, par un joueur cible à qui on doit passer le ballon pour marquer 1pt...

06 - EN SÉANCE

2

1C1 MONTÉES/DESCENTES

<u>OBJECTIFS</u> Améliorer sa capacité à attaquer et à défendre une cible	<u>DURÉE</u> 10min			
<u>CONSIGNES</u> Couloirs de 1c1, manches de 30sec, le joueur qui met le plus de buts monte d'un terrain. En cas d'égalité : chifoumi. Le coach définit le joueur qui démarre avec l'action.	<u>ESPACE</u> Couloirs : 12/6m (adaptable en fonction du niveau de vos joueurs : si débutant : agrandir)			
<u>ÉVOLUTIONS</u> • Modifier les terrains pour les enfants en difficulté • Pas de but, passage en conduite de balle dans une porte	<u>Nb DE JOUEURS</u> 6 à 12			
<u>CONSEILS</u> • Animer, compter les points, valoriser • Mettre des sources de balle entre les terrains pour favoriser le jeu au maximum				

3

2C1

OBJECTIFS Améliorer sa capacité à fixer pour éliminer l'adversaire, passer à son partenaire et marquer	DURÉE 12min	
CONSIGNES Les attaquants partent au top du coach. Ils doivent tenter d'éliminer le défenseur dans la zone en pointillés. Une fois la dernière ligne franchie, le défenseur ne peut plus intervenir et les attaquants doivent tenter de marquer au but. En cas de récupération du défenseur + but dans le mini-but = 1pt. Un but des attaquants = 1pt	ESPACE 20/20m	
ÉVOLUTIONS • Mettre une limite de temps aux attaquants pour aller marquer • Inverser les rôles • Faire du 2c2	Nb DE JOUEURS 6 à 12	
CONSEILS • Animer, compter les points, valoriser • Démontrer les différents appels de balle que peut faire l'attaquant sans ballon • Démontrer les différentes manières d'éliminer un adversaire		

06 - EN SÉANCE

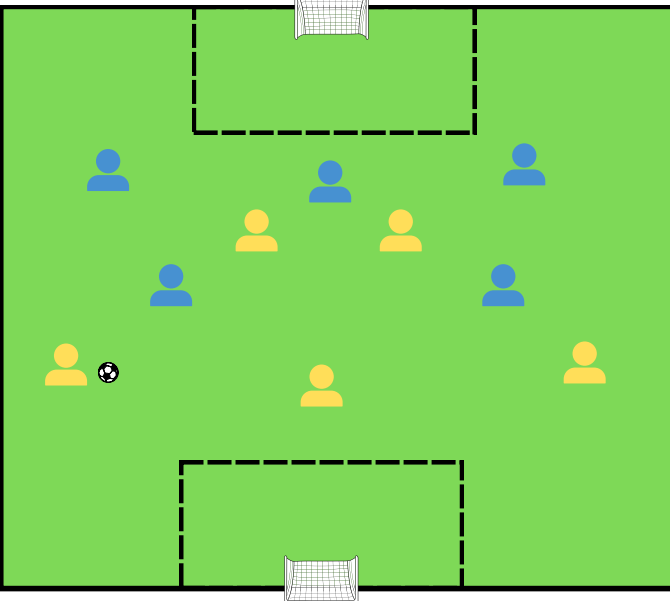
2

C'EST MON BALLON !

OBJECTIFS Améliorer sa conduite de balle	DURÉE 10min	
CONSIGNES Faire 2 à 4 équipes. Au top un joueur de chaque équipe part de son camp pour récupérer un ballon et le ramener. Lorsqu'il arrive vers sa porte, il doit poser le ballon et taper dans la main de son partenaire avant qu'il parte à son tour. L'équipe qui a le plus de ballons dans son camp marque 1pt.	ESPACE <u>Grand carré</u> : 15/15m <u>Petit carré</u> : à env. 8-10m des portes	
ÉVOLUTIONS • Ajouter plus de ballons • Ajouter un obstacle (ex : faire le tour d'un cône en conduite avant de ramener le ballon)	Nb DE JOUEURS 6 à 12	
CONSEILS • Animer, compter les points, valoriser • Mettre des sources de balle entre les terrains pour favoriser le jeu au maximum • Démontrer comment réaliser une bonne conduite de balle (ballon proche de soit, ne pas taper fort dans le ballon...)		

3

PROTÈGE TON BUT

<u>OBJECTIFS</u> Améliorer sa capacité à défendre son but	<u>DURÉE</u> 12min	
<u>CONSIGNES</u> Deux équipes de 5c5 sans gardien. Une surface est délimitée devant les petits buts. Aucun défenseur ne peut rentrer dans la surface. Les attaquants eux sont autorisés pour marquer un but. 1 but = 1pt.	<u>ESPACE</u> 20/30m (terrain plus large que long)	
<u>ÉVOLUTIONS</u> • But à l'extérieur de la surface = 2pt • Un défenseur peut rentrer dans la surface pour défendre	<u>Nb DE JOUEURS</u> 6 à 12	
<u>CONSEILS</u> • Animer, compter les points, valoriser • Démontrer comment bien défendre (première notion de cadrage/couverture, position de $\frac{3}{4}$ pour éloigner l'adversaire de l'axe du but...)		

06 - EN SÉANCE

MOTRICITÉ

Les ateliers de motricité sont indispensables et doivent être réalisés à chaque séance. Ils permettent le développement moteur de l'enfant, la dissociation segmentaire (bas du corps/haut du corps) et un meilleur contrôle de leur corps. A cet âge-là, il est toujours important de faire ces exercices avec ballon pour garder une forme ludique et que cela ait un plus grand intérêt pour les joueurs.

1

JONGLERIE : LIGUE 3 OU LIGUE DES CHAMPIONS ?

OBJECTIFS Améliorer sa capacité à jongler	DURÉE 10min	
CONSIGNES Chaque joueur a un ballon et démarre au pallier "Ligue 3". Pour passer un palier, le coach donne un nombre de jonglages pied-main à réaliser pour passer le niveau suivant. Donner 1pt par pallier passé.	ESPACE Adaptable en fonction du nombre de joueurs	
ÉVOLUTIONS - Garder le même nombre de jongles par pallier mais cette fois-ci enchaîner les jongles (pas de récupération à la main) - Adapter le nombre de jongles par rapport au niveau des enfants	Nb DE JOUEURS X	



- Animer, compter les points, valoriser
- Démontrer la technique du jonglage (ballon pas plus haut que la tête, jambe tendue, frapper coup du pied...)

CONSEILS

- Adapter les points et le nombre de jonglage par rapport à vos joueurs. Ne pas hésiter à adapter même de manière individuelle si des enfants ont des facilités ou des difficultés

06 - EN SÉANCE

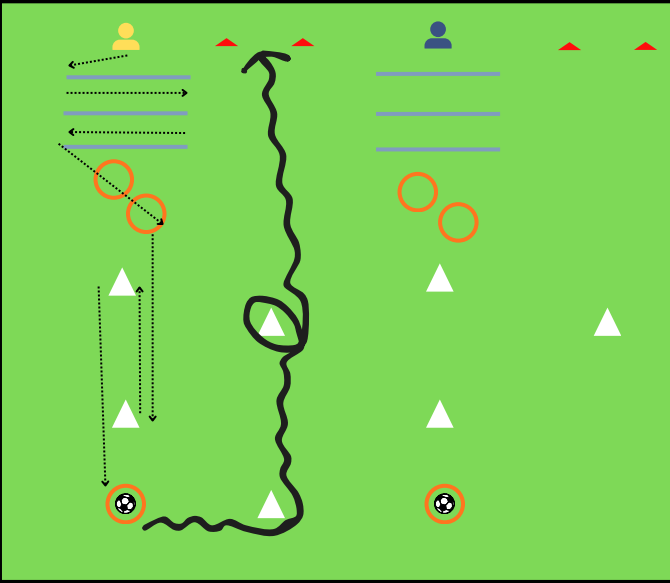
2

LE NUMÉRO GAGNANT

OBJECTIFS Améliorer sa coordination motrice et sa conduite de balle	DURÉE 10min	
CONSIGNES Faire deux équipes et donner un numéro à chaque joueur. A l'appel du coach, les deux numéros partent, font les appuis dans les cerceaux, prennent le ballon et réalisent le slalom. Ils doivent frapper au but avant la limite des coupelles. 1 but = 1pt	ESPACE 6m entre la limite de frappe et le but	
ÉVOLUTIONS • Changer les gardiens • Changer les numéros • Seul le premier à marquer un but obtient 1pt • Modifier le slalom ou le parcours en cerceaux	Nb DE JOUEURS 6 à 8	
CONSEILS • Animer, compter les points, valoriser • Mettre les numéros en fonction du niveau des enfants • Avoir une source de ballon proche de soi pour réalimenter au plus vite		

3

LE PREMIER ARRIVÉ A GAGNÉ !

<u>OBJECTIFS</u> Améliorer sa coordination motrice et sa vivacité	<u>DURÉE</u> 10min	
<u>CONSIGNES</u> Départ sans ballon au top de l'éducateur pour les 2 joueurs. Ils réalisent des pas chassés entre les constris au sol et un appui dans chaque cerceau. Ensuite ils vont toucher le cône le plus loin, reviennent en marche arrière toucher l'autre. Pour continuer, course jusqu'au cerceau pour prendre le ballon et réaliser la suite du parcours en conduite de balle. Le premier joueur arrivé au entre les deux coupelles gagne 1pt pour son équipe.	<u>ESPACE</u> 12m	
<u>ÉVOLUTIONS</u> Faire sous forme de course relais. Le joueur qui arrive entre les coupelles donne le ballon au joueur suivant qui démarre le parcours avec ballon à la main.	<u>Nb DE JOUEURS</u> 6 à 8	
<u>CONSEILS</u> - Animer, compter les points, valoriser - Avoir une source de ballon proche de soit pour réalimenter les cerceaux au plus vite - En fonction du niveau des joueurs, faire déjà un premier tour ballon en main		

06 - EN SÉANCE

4

LA PORTE MAGIQUE

<u>OBJECTIFS</u> Améliorer sa coordination motrice et sa prise d'information	<u>DURÉE</u> 10min	
<u>CONSIGNES</u> Le joueur démarre l'atelier en mettant un pied dans chaque partie de l'échelle. Arrivé en bout de parcours, le coach ou un joueur placé entre les deux portes passe le ballon et annonce une couleur. L'enfant contrôle et doit frapper dans la bonne porte.	<u>ESPACE</u> 10m	
<u>ÉVOLUTIONS</u> • Pas d'annonce de couleur, le joueur ou le coach lève une coupelle de couleur pour donner l'indication de la porte où tirer • Diversifier les appuis dans l'échelle (latéraux, deux appuis dans chaque case...)	<u>Nb DE JOUEURS</u> 6 à 8	
<u>CONSEILS</u> • Animer, compter les points, valoriser • Avoir une source de ballon proche de soit pour réalimenter au plus vite • Doubler l'atelier si nombre de joueurs supérieur à 8 • Si pas d'échelle, remplacer par des cerceaux ou coupelles		

06 - EN SÉANCE

FICHES VIERGES

Laissez libre cours à votre imagination pour construire vos séances grâce aux fiches ci-dessous



<u>OBJECTIFS</u>	<u>DURÉE</u>	
<u>CONSIGNES</u>	<u>ESPACE</u>	
<u>ÉVOLUTIONS</u>	<u>Nb DE JOUEURS</u>	



<u>OBJECTIFS</u>	<u>DURÉE</u>	
<u>CONSIGNES</u>	<u>ESPACE</u>	
<u>ÉVOLUTIONS</u>	<u>Nb DE JOUEURS</u>	

DOCUMENT ANNEXE



DOCUMENTS D'ORGANISATION U8-U9



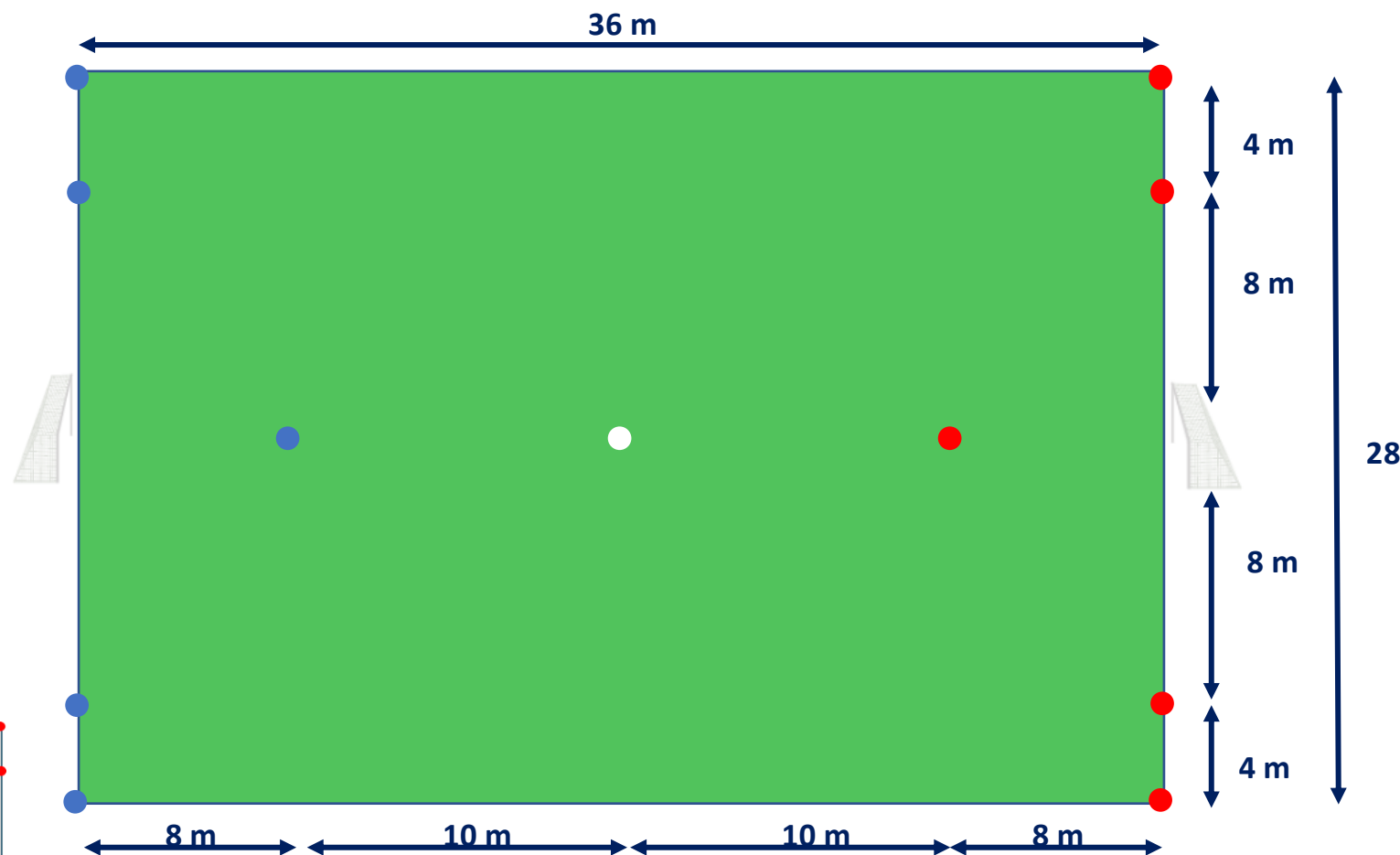
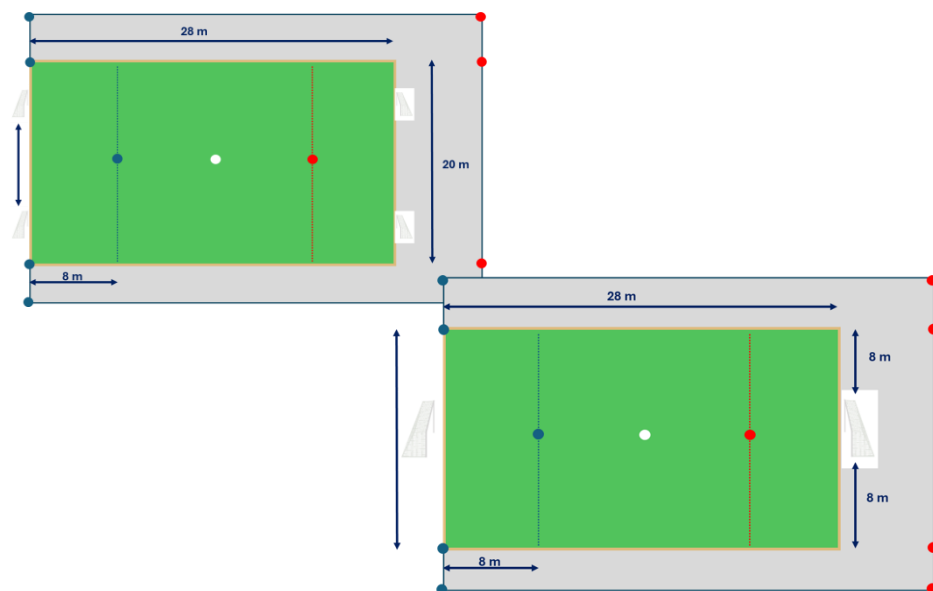
Terrain 5v5 :

36 x 28 m

Terrain Funino :

28 x 20 m

(suppression : d'une bande du terrain de 8m x 20 m
et de 2 bandes de 4m de chaque côté)



Effectif : 3 v 3 avec des remplaçants

Espace de jeu : 28x20m

Temps de jeu : 12 min

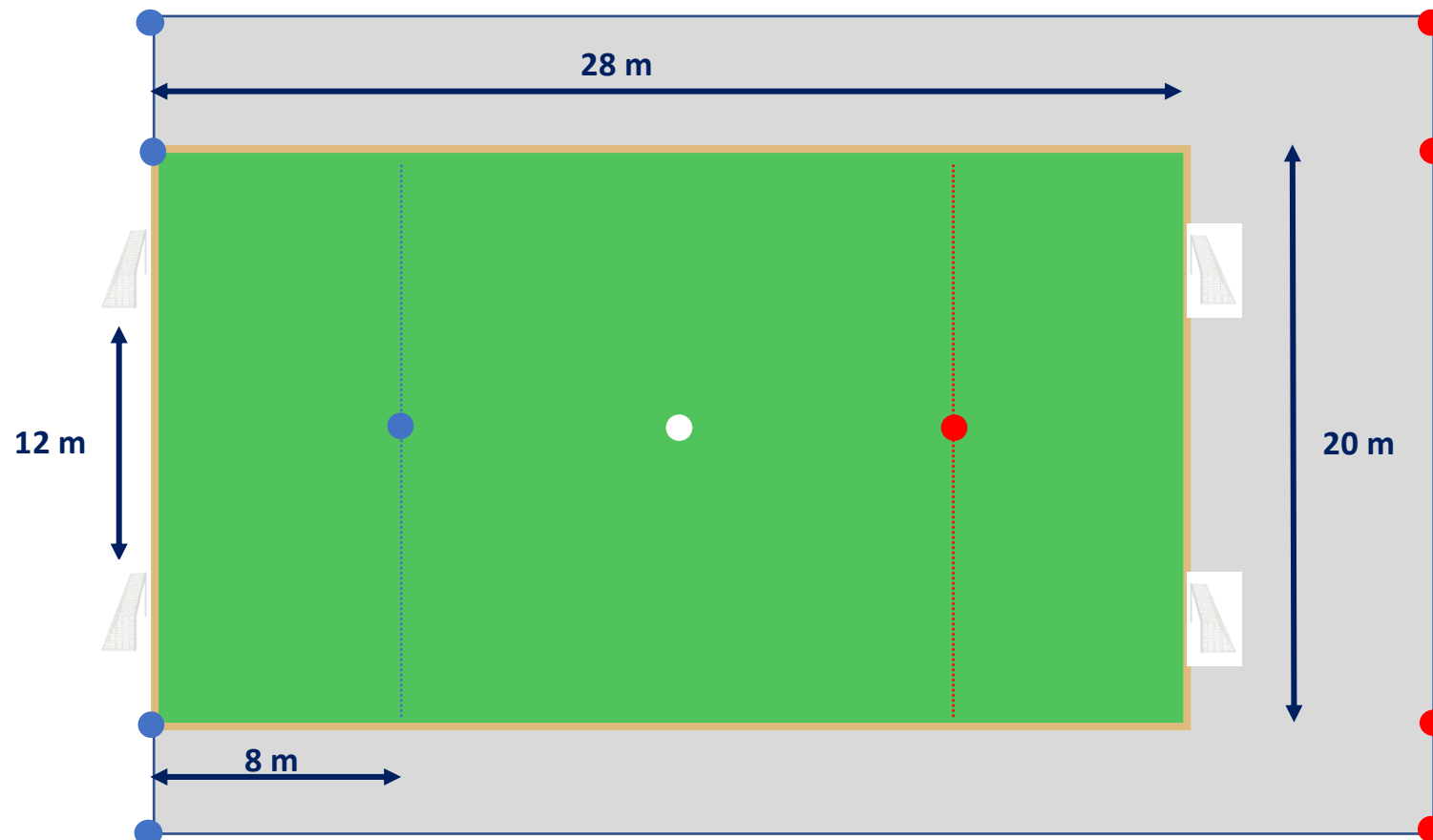
Découpage:

- 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.





U8-U9 – Répartition plateau à 5 et 6 équipes

Equipe A		Equipe D	
Equipe B		Equipe E	
Equipe C		Equipe F	

× 3 terrains (T1, T2, T3)

× R1, R2, R3 : T2 et T3 = Rencontres, T1 = Funino

× R4 et R5: T1, T2 et T3 = Rencontres

Temps des rotations = 12min

× Jusqu'à la rotation 3, le terrain 1 est aux dimensions du Funino (28x20m) avec 4 mini-buts. Dès la rotation 4, passage en 36/28m avec deux buts classiques (4x1,50m)

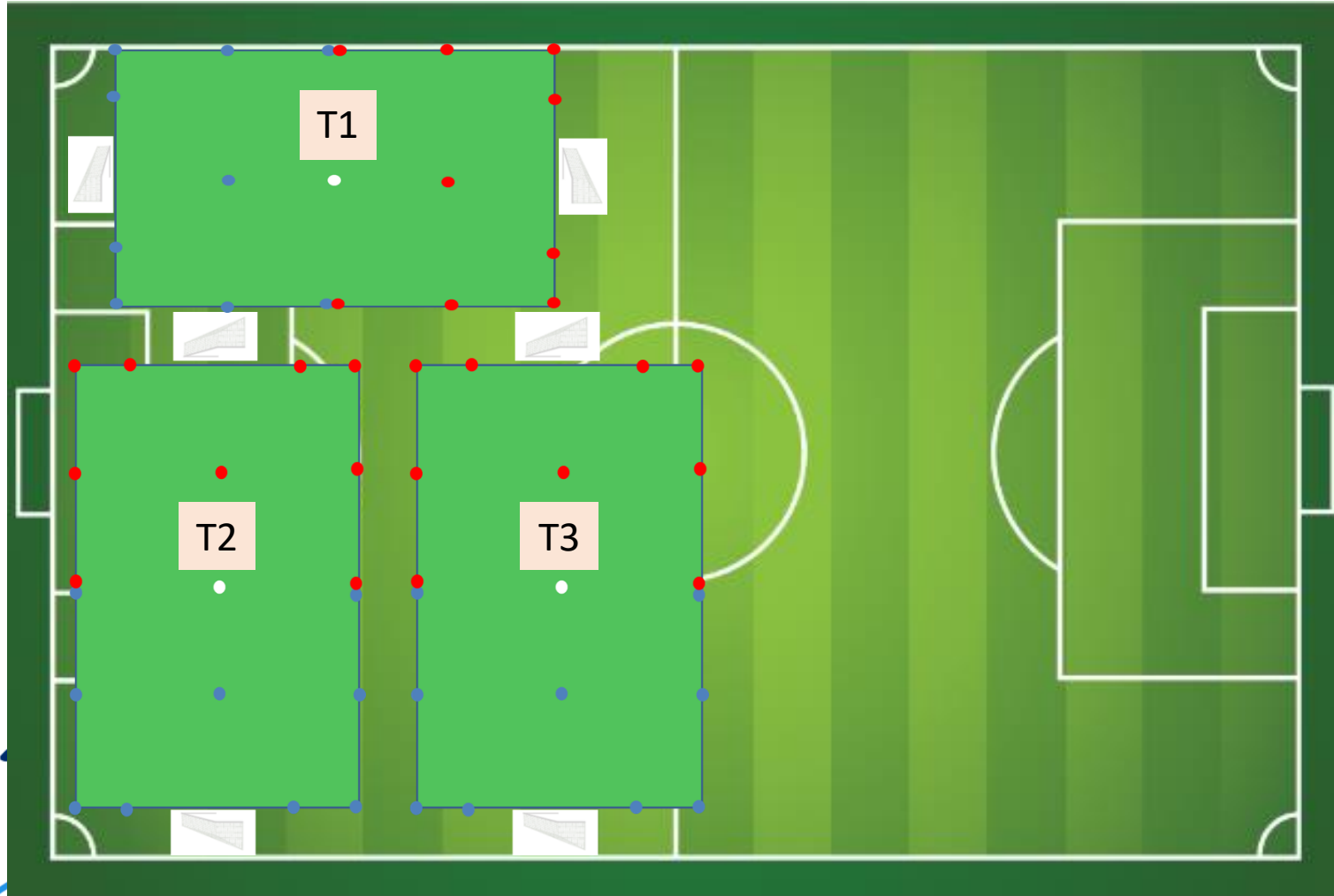
N° des équipes	Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5
Equipe A	Rencontre T2	Funino	Rencontre T3	Rencontre T1	Rencontre T1
Equipe B	Rencontre T2	Rencontre T3	Funino	Rencontre T2	Rencontre T2
Equipe C	Funino	Rencontre T2	Rencontre T3	Rencontre T3	Rencontre T2
Equipe D	Funino	Rencontre T3	Rencontre T2	Rencontre T1	Rencontre T3
Equipe E	Rencontre T3	Rencontre T2	Funino	Rencontre T3	Rencontre T1
Equipe F	Rencontre T3	Funino	Rencontre T2	Rencontre T2	Rencontre T3

× Si 5 équipes, faire le maximum pour constituer une 6^{ème} équipe





U8-U9 – Organisation terrains, plateau à 5 et 6 équipes



Espace de jeu : **36x28m** pour les rencontres
Possibilité d'adapter à **32/24m** si l'autre
demi-terrain est occupé





U8-U9 – Répartition plateau à 7 et 8 équipes

Equipe A (ne rencontre pas F, H)		Equipe E (ne rencontre pas D, G)	
Equipe B (ne rencontre pas D, G)		Equipe F (ne rencontre pas A, C)	
Equipe C (ne rencontre pas F, H)		Equipe G (ne rencontre pas B, E)	
Equipe D (ne rencontre pas B, E)		Equipe H (ne rencontre pas A, C)	

✗ 4 terrains (T1, T2, T3, T4)

✗ **R1, R2, R3, R4** : T2, T3, T4 = Rencontres, / T1 = Funino

✗ **R5** : T1, T2, T3 et T4 = Rencontres

Temps des rotations = 12min

✗ Jusqu'à la rotation 4, le terrain 1 est aux dimensions du Funino (28x20m) avec 4 mini-buts. Dès la rotation 4, passage en 36/28m avec deux buts classiques (4x1,50m)

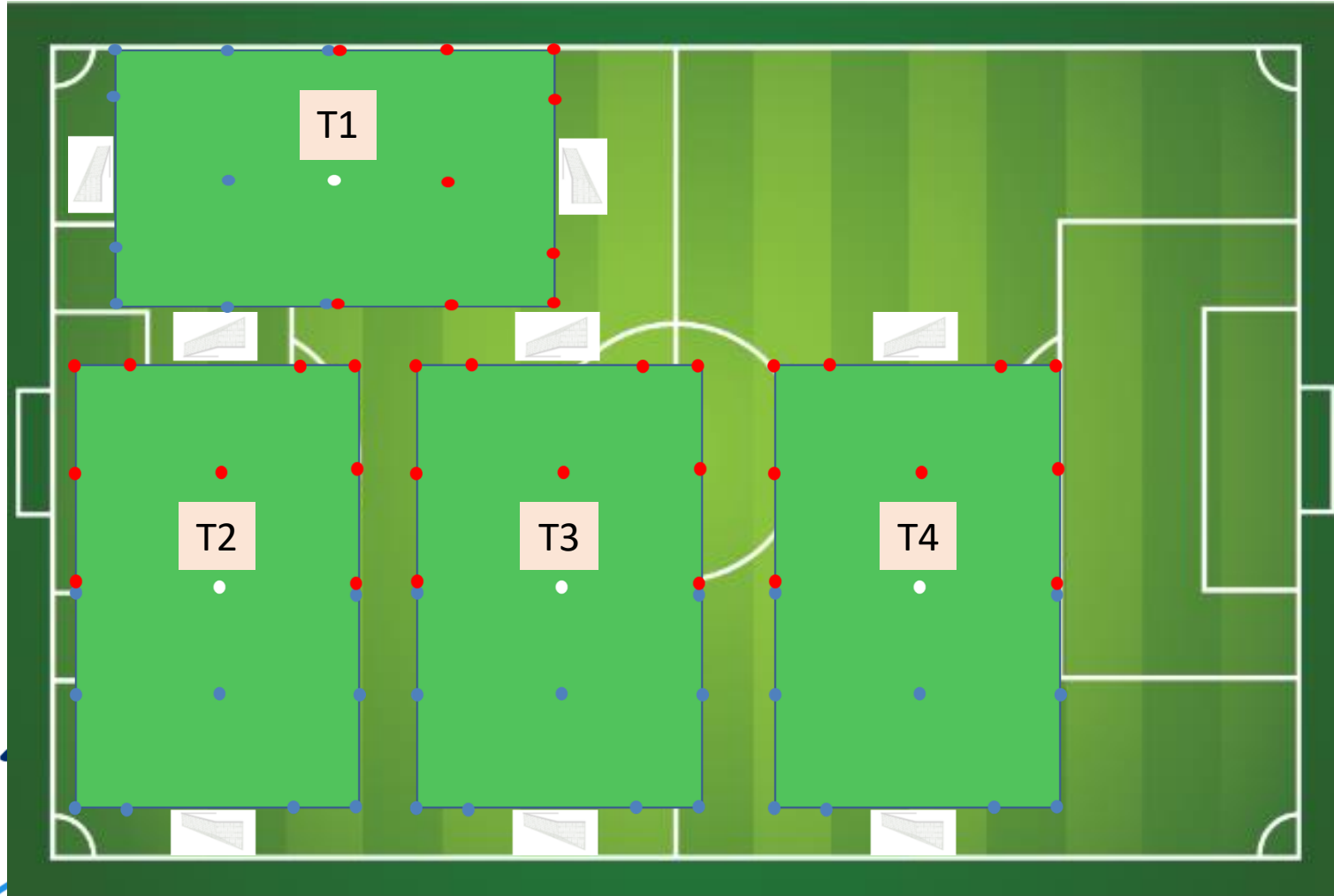
N° des équipes	Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5
Equipe A	Rencontre T2	Funino	Rencontre T3	Rencontre T3	Rencontre T1
Equipe B	Rencontre T2	Rencontre T3	Funino	Rencontre T4	Rencontre T2
Equipe C	Funino	Rencontre T2	Rencontre T4	Rencontre T3	Rencontre T2
Equipe D	Rencontre T3	Rencontre T2	Rencontre T3	Funino	Rencontre T4
Equipe E	Funino	Rencontre T4	Rencontre T2	Rencontre T4	Rencontre T1
Equipe F	Rencontre T4	Rencontre T3	Rencontre T2	Funino	Rencontre T3
Equipe G	Rencontre T3	Funino	Rencontre T4	Rencontre T2	Rencontre T3
Equipe H	Rencontre T4	Rencontre T4	Funino	Rencontre T2	Rencontre T4

✗ Si 7 équipes, faire le maximum pour constituer une 8^{ème} équipe





U8-U9 – Organisation terrains, plateau à 7 et 8 équipes



Espace de jeu : **36x28m** pour les rencontres





U8-U9 – Répartition plateau à 9 et 10 équipes

Equipe A (ne rencontre pas C, E, F, G, I)		Equipe F (ne rencontre pas A, B, D, H, J)	
Equipe B (ne rencontre pas D, E, F, H, J)		Equipe G (ne rencontre pas A, C, E, I, J)	
Equipe C (ne rencontre pas A, D, E, G, I)		Equipe H (ne rencontre pas B, D, F, I, J)	
Equipe D (ne rencontre pas B, C, F, H, J)		Equipe I (ne rencontre pas A, C, E, H, J)	
Equipe E (ne rencontre pas A, B, C, G, I)		Equipe J (ne rencontre pas B, D, F, G, H)	

✗ 5 terrains (T1, T2, T3, T4, T5)

✗ R1, R2, R3, R4, R5 : T1 = Funino,

T2, T3, T4 et T5 = Rencontres

✗ Le terrain n°1 reste aux dimensions 28/20m avec les 4 mini-buts tout le long du plateau pour le Funino

Temps des rotations = 12min

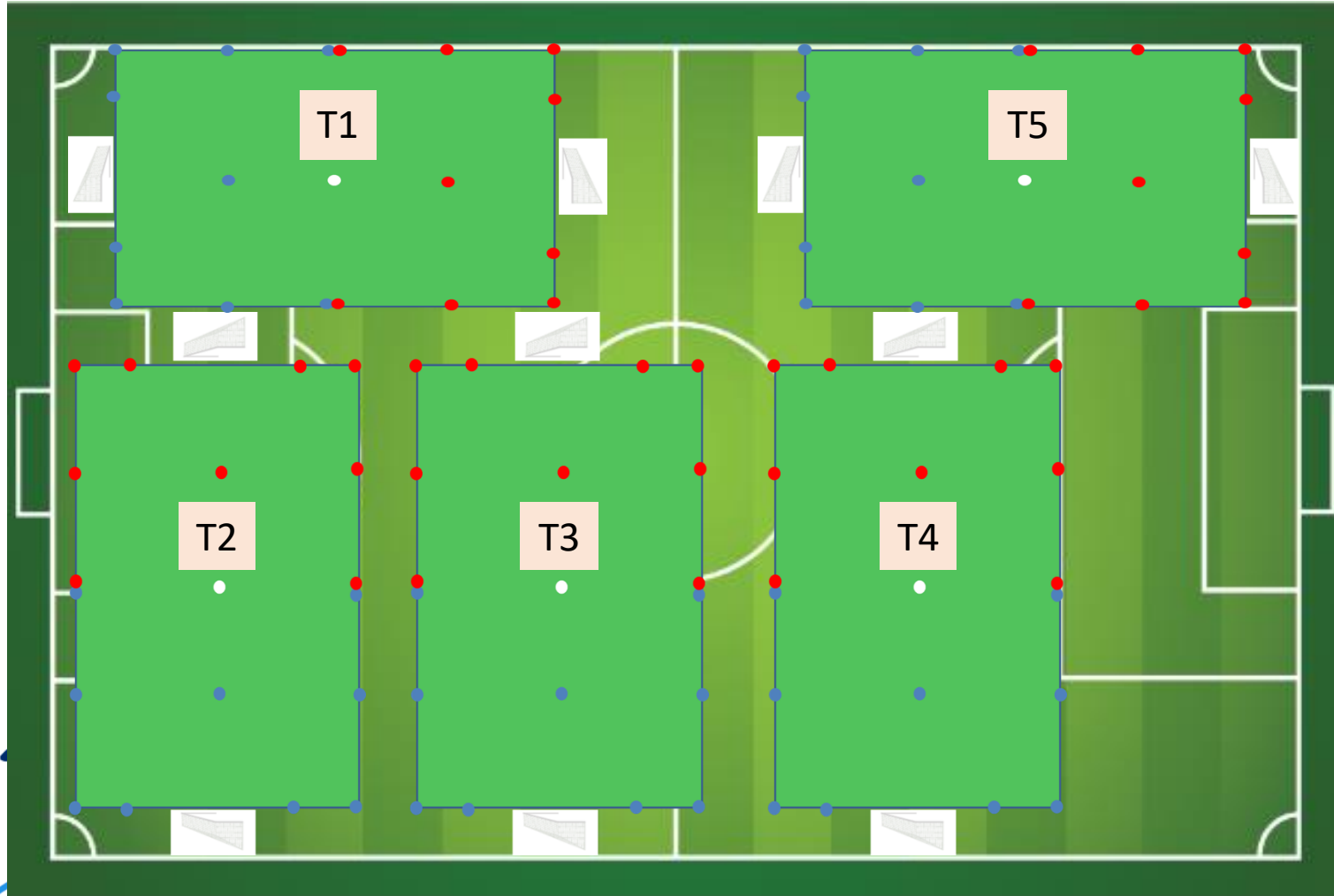
N° des équipes	Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5
Equipe A	Rencontre T2	Funino	Rencontre T3	Rencontre T4	Rencontre T5
Equipe B	Rencontre T2	Rencontre T5	Rencontre T4	Rencontre T3	Funino
Equipe C	Funino	Rencontre T3	Rencontre T4	Rencontre T5	Rencontre T2
Equipe D	Funino	Rencontre T2	Rencontre T5	Rencontre T4	Rencontre T3
Equipe E	Rencontre T3	Rencontre T4	Rencontre T5	Rencontre T2	Funino
Equipe F	Rencontre T3	Funino	Rencontre T2	Rencontre T5	Rencontre T4
Equipe G	Rencontre T4	Rencontre T5	Rencontre T2	Funino	Rencontre T3
Equipe H	Rencontre T4	Rencontre T3	Funino	Rencontre T2	Rencontre T5
Equipe I	Rencontre T5	Rencontre T2	Funino	Rencontre T3	Rencontre T4
Equipe J	Rencontre T5	Rencontre T4	Rencontre T3	Funino	Rencontre T2

✗ Si 9 équipes, faire le maximum pour constituer une 10^{ème} équipe





U8-U9 – Organisation terrains, plateau à 9 et 10 équipes



Espace de jeu : **36x28m** pour les rencontres
Possibilité d'adapter à 32/24m





TERRAIN



n°1





TERRAIN

n°2





TERRAIN



n°3





TERRAIN

n°4





TERRAIN



n°5





TERRAIN

n°6

