



GUIDE INTERACTIF DU FOOTBALL DES ENFANTS PLATEAU U8-U9

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

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)

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

PENDANT LE PLATEAU

Surveillance au bon déroulement du plateau

Etre 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

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

GUIDE INTERACTIF DU FOOTBALL DES ENFANTS

PLATEAU U8-U9

ESPACES DE JEU

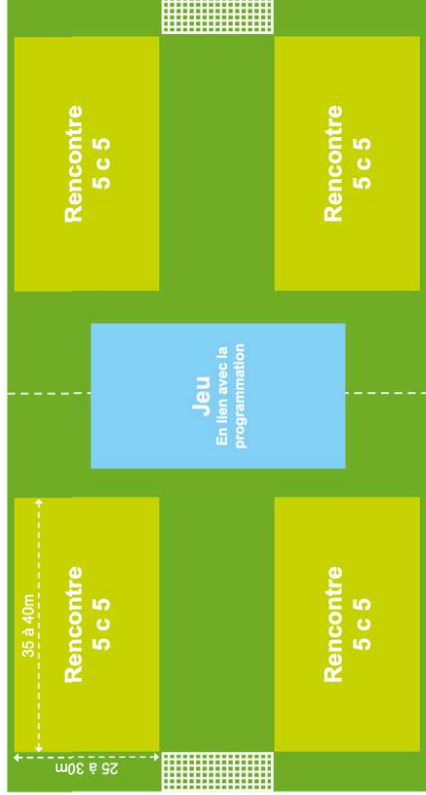
Rencontres 5 contre 5

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.

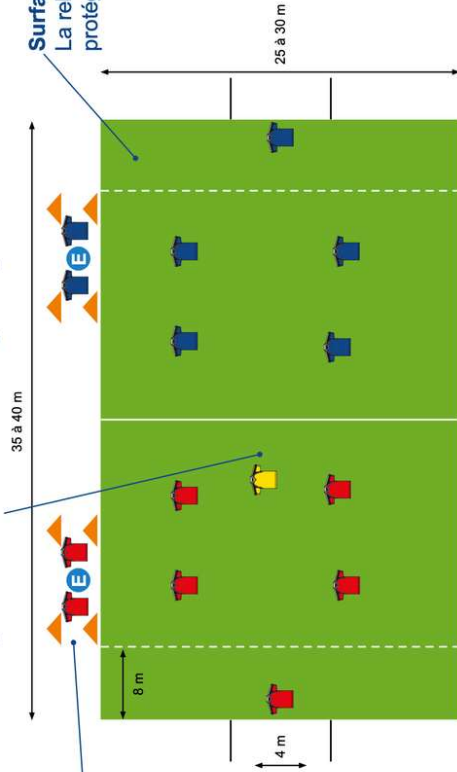
Maison d'accueil

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.



GUIDE INTERACTIF DU FOOTBALL DES ENFANTS

PLATEAU U8-U9

LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

Préconisation : tacles interdits

TERRAIN	Largeur : 25 à 30 m	Longueur : 35 à 40 m
BUTS	4 m x 1 m 50 (hauteur d'un piquet)	
BALLON	Taille n°3 ou n°4	
NOMBRE DE JOUEURS	5 x 5 Participation de tous 3 U7 autorisés par équipe Pas de sous classement pour la pratique féminine	
TOUCHE	Au pied, sur passe au sol ou conduite (interdiction de marquer sur une touche directe)	
TEMPS DE JEU	Durée max des rencontres = 40 minutes / Durée max rencontres + jeu = 50 minutes	
HORS-JEU	NON	
RELANCE GB	Relance protégée aux 8 mètres Relance de volée et de ½ volée interdite	
COUP D'ENVOI	Interdit de marquer sur l'engagement Adversaires à 4 m	
EQUIPEMENTS	Maillots dans le short / Chaussettes relevées en dessous des genoux Protège-tibias obligatoires / Tip top doivent être placés sous les chaussettes	

GUIDE INTERACTIF DU FOOTBALL DES ENFANTS PLATEAU U8-U9

EXEMPLE DE ROTATIONS POUR UN PLATEAU U8/U9

4 EQUIPES	1 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps	5 ^{ème} 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 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps	5 ^{ème} 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.

8 EQUIPES	1 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps	5 ^{ème} 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 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps	5 ^{ème} Temps	6 ^{ème} 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

6 EQUIPES	1 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps	5 ^{ème} 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 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps	5 ^{ème} Temps	6 ^{ème} 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

10 EQUIPES	1 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps	5 ^{ème} Temps
EQUIPE 1	T1	T1	T1	T2	T1
EQUIPE 2	T1	T2	T1	T1	J
EQUIPE 3	T2	T2	T2	J	T1
EQUIPE 4	T2	J	T2	T2	T1
EQUIPE 5	J	T1	T1	T1	T2
EQUIPE 6	T3	T3	T4	T4	T3
EQUIPE 7	T3	T4	T3	T3	J
EQUIPE 8	T4	T4	T4	T3	T4
EQUIPE 9	T4	J	T4	T4	T3
EQUIPE 10	J	T3	T3	T3	T4