



Thèmes et dates U9F

Thèmes et dates
U9F

- **Thème 13 : 7 OCTOBRE – Marquer**
- **Thème 4 : 11 NOVEMBRE – Sécuriser et Maîtriser la pression**
- **Thème 3 : 2 DÉCEMBRE – Agrandir l'espace de jeu effectif en largeur**

"Une équipe au
service des clubs"





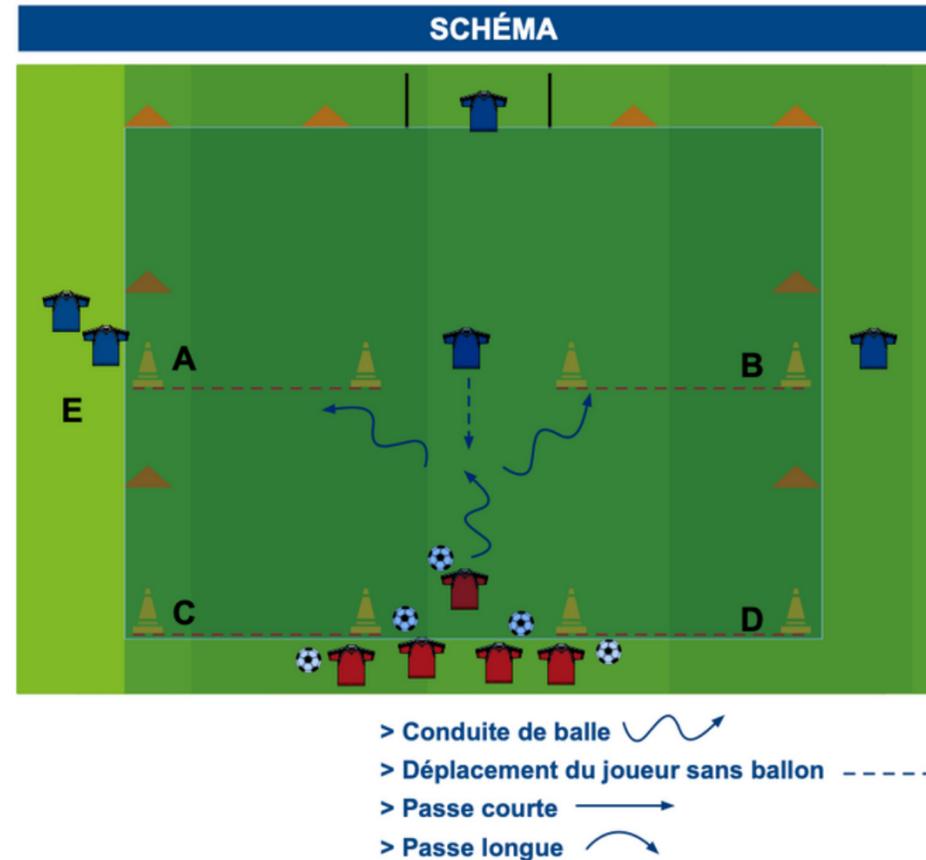
Thème 13 : 7 Octobre - Marquer

THÈME 13 : MARQUER OBJECTIF : AMÉLIORATION DU DRIBBLE

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>L 15m x l 10m L = Longueur • l = largeur</p>	5 X 5 X
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
8 X 5 X 5/5 X	10' DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★☆☆☆



EXERCICE U8/U9

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

Thèmes et dates
U9F

"Une équipe au service des clubs"



DISTRICT DE LA CÔTE D'OR
DE FOOTBALL



Thème 4 : 11 Novembre - Sécuriser et Maîtriser la pression

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



L 30m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

5 X

5 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

0 X

12 X

6 X

2 X |

5/5 X

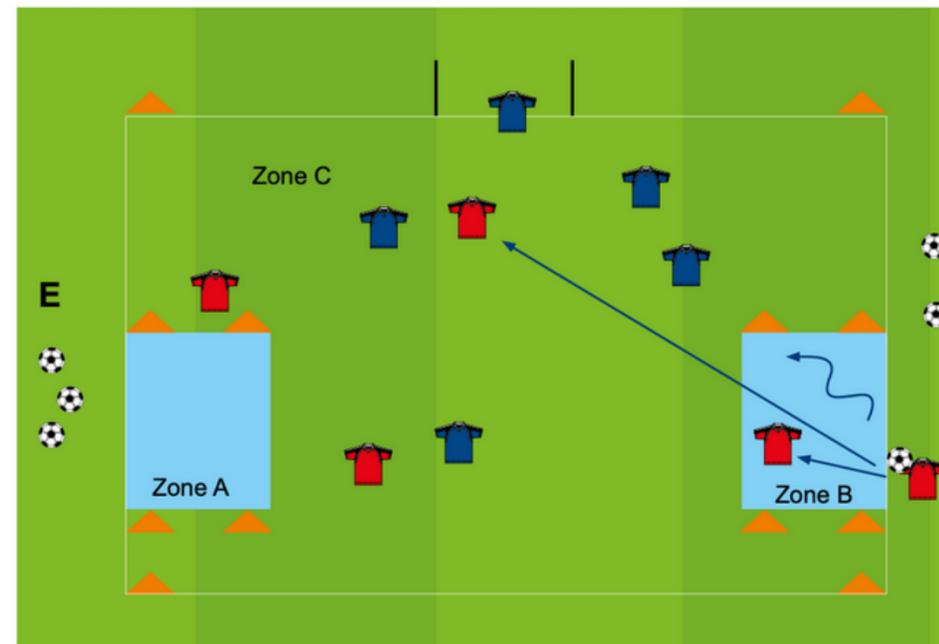
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



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

SITUATION U8/U9

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...
• 6 joueurs = 1 remplaçant	• Possibilité aux adversaires de rentrer en zone (A ou B) dès que celui qui effectue la touche rentre en contact avec le ballon	• Active • Faire répéter l'action • Questionner / Orienter	• Effectuer les touches en zone A et B • Changer les équipes de statut • Compter les points • Valoriser les initiatives • Se déplacer • Visualiser les 3 choix, sécuriser

Thèmes et dates
U9F

"Une équipe au service des clubs"



DISTRICT DE LA CÔTE D'OR
DE FOOTBALL



Thème 3 : 2 Décembre - Agrandir l'espace de jeu effectif en largeur

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



L 25m x l 22m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

5 X

5 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

0 X

12 X

6 X

4 X |

5/5 X

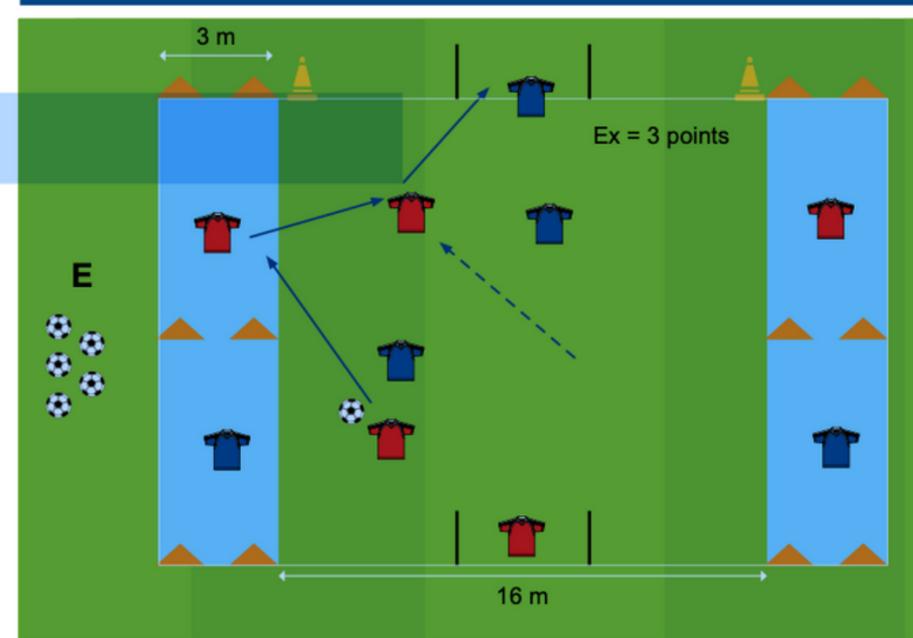
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★★★★☆

SCHEMA



- > 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...
• 6 joueurs = 3 c 3	• L'appui latéral peut, dès qu'il reçoit le ballon, rentrer dans l'aire de jeu et faire un 3 c 2	• Active • Laisser jouer / Observer • Questionner	• Changer les appuis • Compter les points • Valoriser les initiatives • Prendre l'information : lecture sur les côtés / transmettre et proposer

Thèmes et dates
U9F

"Une équipe au service des clubs"



DISTRICT DE LA CÔTE D'OR
DE FOOTBALL