

THÈMES ET DATES U9



- **27 JANVIER** - PLATEAU FUTSAL
- **3 FÉVRIER** - BALLON MAGIQUE 3 VS 3
- **9 MARS** - THÈME 6 : SÉCURISER ET MAÎTRISER LA POSSESSION
- **16 MARS** - JONGLAGE
- **30 MARS** - THÈME 1 : AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF
- **4 MAI** - THÈME 9 : FAVORISER LA CONSTRUCTION DU JEU DEPUIS LA ZONE DES 6 M
- **25 MAI** - JONGLAGE LIBRE
- **1 JUIN** - THÈME 13 : DÉCOUVERTE DE L'ADVERSAIRE / AMÉLIORER LE DRIBBLE

Thèmes et dates
U9

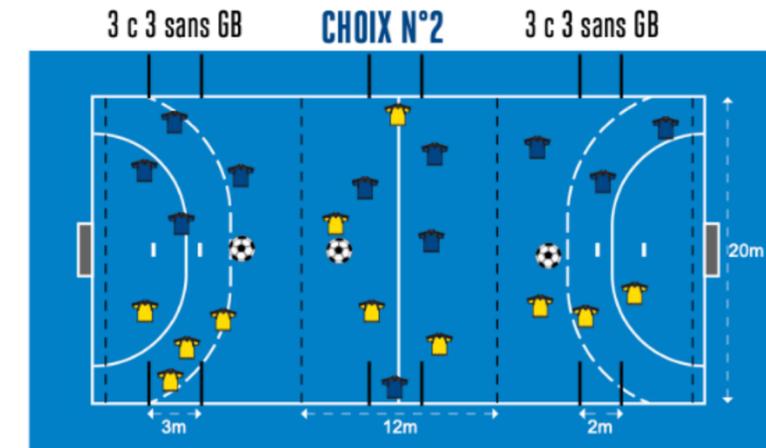
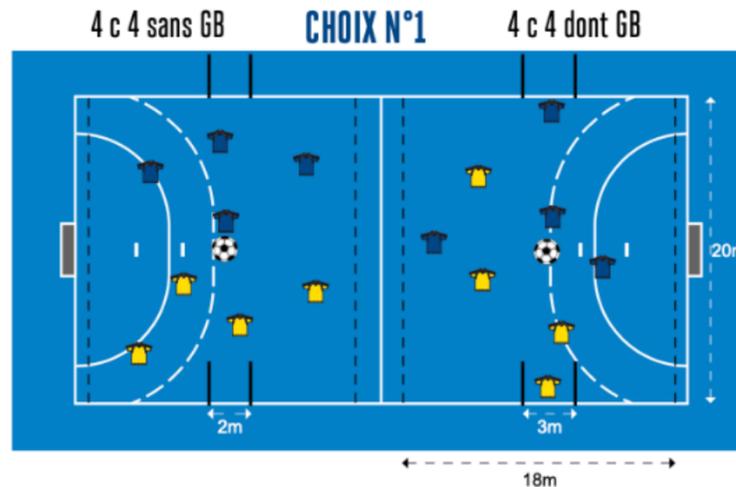
"Une équipe au
service des clubs"



DISTRICT DE LA CÔTE D'OR
DE FOOTBALL

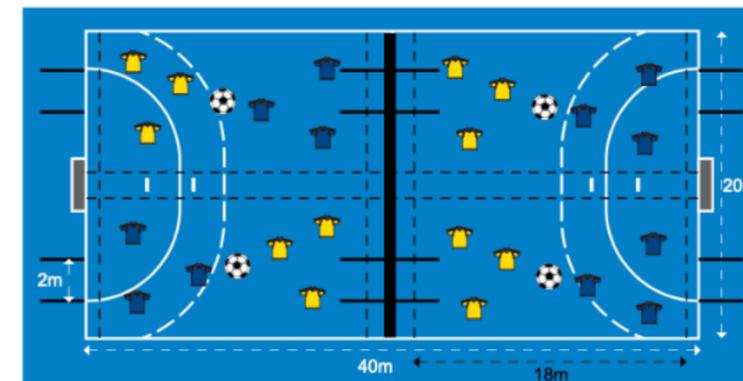
27 JANVIER - PLATEAU FUTSAL

ESPACES DE JEU



CHOIX N°3 facultatif

3 c 3 sans GB



Thèmes et dates
U9

"Une équipe au
service des clubs"



DISTRICT DE LA CÔTE D'OR
DE FOOTBALL

3 FÉVRIER - BALLON MAGIQUE 3 VS 3



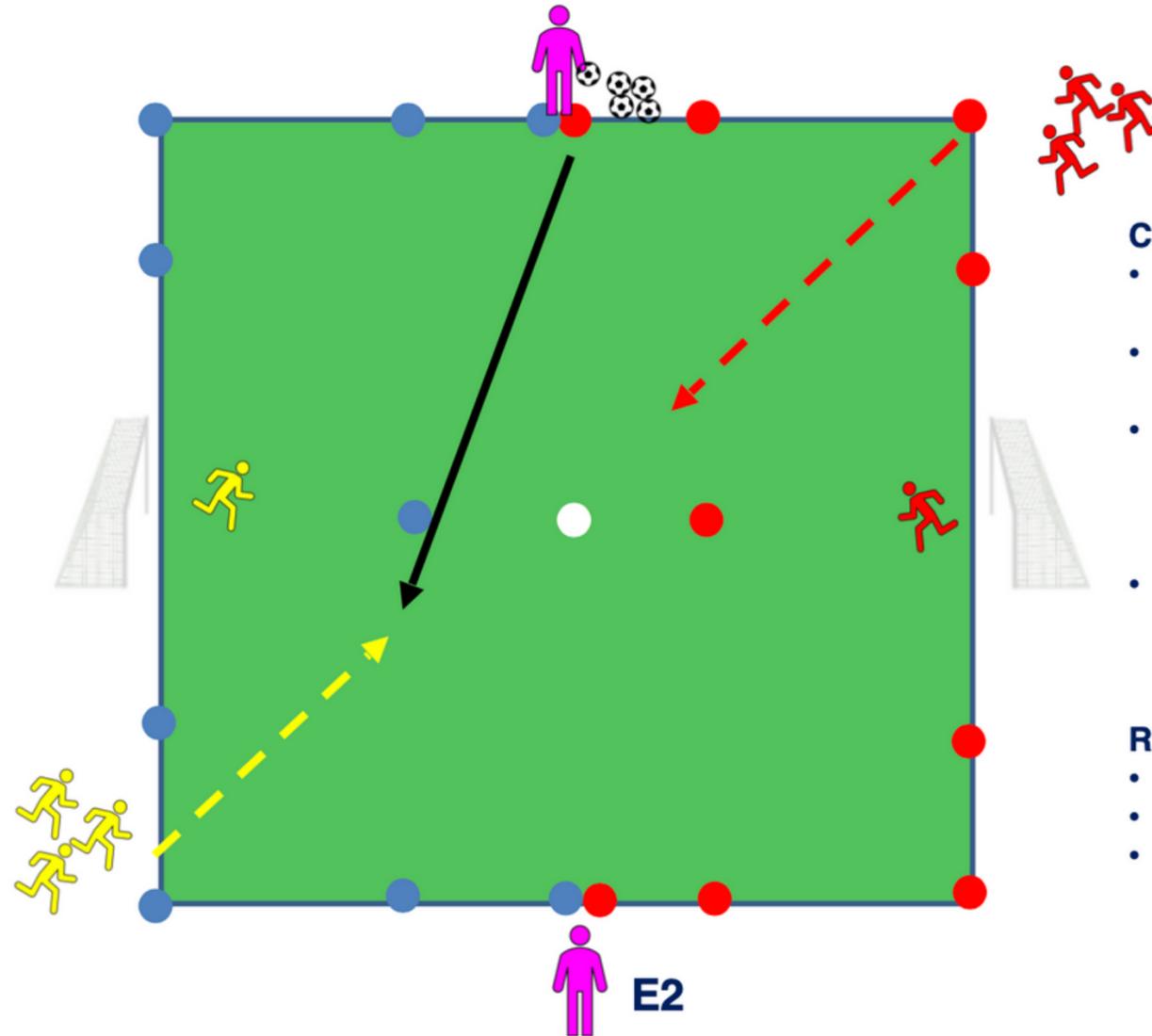
Thèmes et dates
U9

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

DISPOSITIF DÉFI JONGLAGE

- Dès que le joueur a 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

"Une équipe au service des clubs"



DISTRICT DE LA CÔTE D'OR
DE FOOTBALL

9 MARS - THÈME 6 : SÉCURISER ET MAÎTRISER LA POSSESSION

OBJECTIF : CONSERVER PAR DES PASSES COURTES

PÉRIODE 3

JANVIER > FÉVRIER

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 20m x l 30m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X

8 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

0 X

20 X

5 X

0 X |

8/4 X

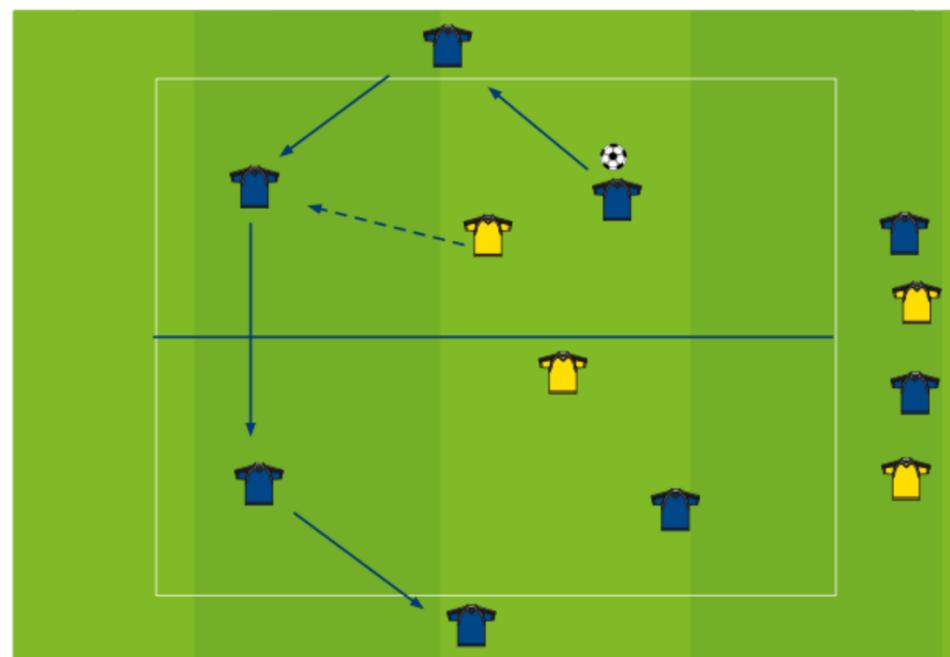
TEMPS DE JEU

12' à 15'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES

- 6 contre 2.
- Ballon au sol.
- Joueurs fixes dans leur zone.
- Jouer 5 ballons avant rotation des défenseurs et des attaquants.
- Système par vague de joueurs.

BUTS

- Attaquants : 1 aller-retour = 1 point.
- Défenseurs : 1 échange (passe entre 2) : -1 point aux attaquants.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter 2 joueurs « cibles » / « capitaines » chez les bleus et de rajouter 1 libre ou 2 jaunes (= 2 jaunes dans chaque zone) • Faire tourner les joueurs par vague si plus de 8 joueurs 	<p>a) Tous les joueurs sont libres b) uniquement les bleus, les jaunes restent dans leurs zones c) uniquement les jaunes, les bleus restent dans leurs zones</p> <p>Le passeur prend la place du joueur en appui</p> <p>b) L'appui rentre sur conduite ou passe b) uniquement sur passe. Limiter à 2 touches de balle pour les joueurs cibles</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Active • Faire répéter / Questionner / Orienter 	<ul style="list-style-type: none"> • L'orientation par rapport à la cible pour progresser vers la cible • La prise de balle en mouvement • Se déplacer pour offrir la solution de passe



Thèmes et dates

U9

"Une équipe au service des clubs"



DISTRICT DE LA CÔTE D'OR DE FOOTBALL

16 MARS - JONGLAGE

LE DÉFI JONGLAGE

1

A réaliser avant chaque rencontre, sous forme de défi :

- > 1 jeune face à 1 autre par numéro ou par niveau.

2

Comptage des jonglages :

- > Par le joueur en attente.
- > Résultats inscrits sur la feuille de rencontre par l'arbitre ou l'éducateur avant le coup d'envoi.
- > Possibilité de réaliser un suivi de la progression des enfants en U11 par niveau et par période (commission district par exemple).

3

Privilégier des Défis au temps :

- > Les joueurs essaient d'atteindre l'objectif pendant 1'30 minutes par rubrique (PD, PG, ...)
- > Le temps est géré par le responsable.

4

Objectifs évolutifs d'une période à l'autre.

- > Pied fort + tête (période 1/2)
- > Pied droit et pied gauche (période 2/3)
- > Alterné et tête (période 4/5)
- > Autres possibilités selon les niveaux et les territoires :
 - En mouvement (20 m maximum)
 - Défi dans une zone (Après 10 PD ou PG, tu passes à la zone supérieure avec un nouveau défi)

Objectifs	Pied droit	Pied gauche	Tête	Alterné PD/PG	En mouvement
U11	30	30	10	20	15 m
U10	20	20	5	10	10 m

DISPOSITIF DÉFI JONGLAGE

5

Organisation :

- > 1 ballon par binôme
- > Répartition sur un espace suffisant pour mettre les joueurs dans le confort.
- > 1 feuille de jongleries
- > 1 chronomètre

6

Départs :

- > A la main
- > Au pied sur les périodes de printemps.
- > Possibilité de moduler selon les niveaux et les territoires.

7

Rattrapage :

- > Une touche de rattrapage autorisée.
- > Possibilité de moduler selon les niveaux et les territoires.



Thèmes et dates
U9

"Une équipe au service des clubs"



DISTRICT DE LA CÔTE D'OR
DE FOOTBALL

30 MARS - THÈME 1 : AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF

THÈME 1 : AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF

OBJECTIF : OCCUPER L'ESPACE

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 30m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

5 X

5 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X

12 X

6 X

0 X |

5/5 X

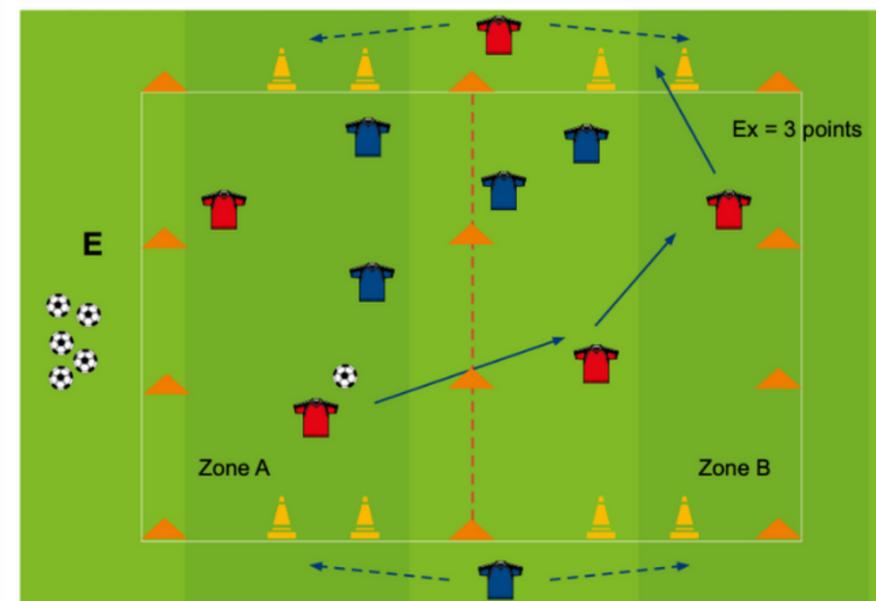
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★★★★☆

SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Transmettre le ballon au capitaine dans les 2 mini-buts.

Chaque capitaine peut se déplacer en fonction du ballon entre l'un des deux mini-buts.

Jeu libre, 4 c 4 en zone axiale.

BUTS

1 point : transmettre le ballon au capitaine situé dans 1 des 2 mini-buts.

3 points : si, lorsque le ballon est transmis au capitaine, les 2 zones (A/B) sont occupées minimum par un joueur.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• 6 joueurs = mettre 2 capitaines	• 3 passes maximum par zone	• Active • Laisser jouer / Observer / Questionner	• Changer le capitaine / Compter les points / Valoriser ... • Occuper les 2 zones (A/B) lorsque mon équipe est en possession du ballon : 1 joueur minimum dans chaque zone (pas d'obligation)



Thèmes et dates
U9

"Une équipe au service des clubs"



DISTRICT DE LA CÔTE D'OR
DE FOOTBALL

4 MAI - THÈME 9 : FAVORISER LA CONSTRUCTION DU JEU DEPUIS LA ZONE DES 6 M



Thèmes et dates
U9

THÈME 9 : SÉCURISER ET MAÎTRISER LA POSSESSION

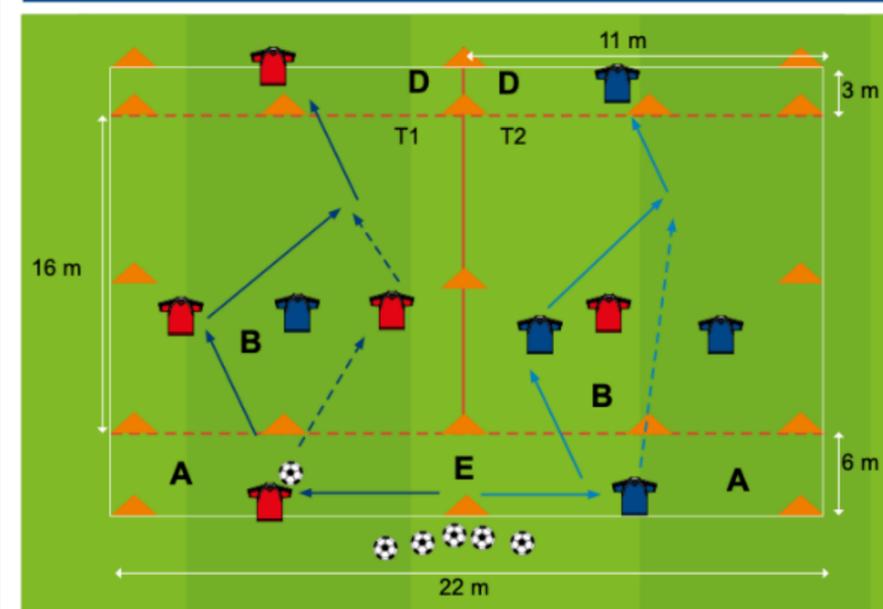
OBJECTIF : FAVORISER LA CONSTRUCTION DEPUIS LA ZONE DES 6 MÈTRES

PÉRIODE 4 VACANCES FÉVRIER > VACANCES AVRIL		
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 25m x l 22m L = Longueur • l = largeur</p>	5 X 5 X
MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU
0 X 24 X 6 X 0 X 5/5 X	10' DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ★★★★★

SCHÉMA



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

SITUATION U8/U9

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Ballon aux capitaines (zone D).
 2 terrains T1 / T2 (indépendants).
 Relance de l'Educateur E dans la zone A (en alternance).
 Pour progresser le joueur en A doit obligatoirement faire une passe en zone B et apporter le surnombre en zone B (3 c 1).
 Zone A : joueurs inattaquables.
 Zone B : jeu libre.

BUTS

1 point : transmettre le ballon au capitaine de son équipe en zone D.
 1 point : transmettre le ballon à l'Educateur après récupération du ballon de la part du défenseur.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• 6 joueurs = +1 défenseur en zone B (2 c 2)	• Le joueur en A peut progresser en <u>passe</u> ou en conduite de balle en B • Le défenseur peut attaquer l'attaquant en zone A lorsque celui-ci maîtrise le ballon	• Active • Faire répéter l'action • Questionner / Orienter	• Changer les rôles, Les défenseurs, changer de côté • Compter les points • Valoriser les initiatives • Prendre l'information : lecture déplacements des partenaires / transmettre et proposer

"Une équipe au service des clubs"



25 MAI - JONGLAGE LIBRE

LE DÉFI JONGLAGE

1

A réaliser avant chaque rencontre, sous forme de défi :

- > 1 jeune face à 1 autre par numéro ou par niveau.

2

Comptage des jonglages :

- > Par le joueur en attente.
- > Résultats inscrits sur la feuille de rencontre par l'arbitre ou l'éducateur avant le coup d'envoi.
- > Possibilité de réaliser un suivi de la progression des enfants en U11 par niveau et par période (commission district par exemple).

3

Privilégier des Défis au temps :

- > Les joueurs essaient d'atteindre l'objectif pendant 1'30 minutes par rubrique (PD, PG, ...)
- > Le temps est géré par le responsable.

4

Objectifs évolutifs d'une période à l'autre.

- > Pied fort + tête (période 1/2)
- > Pied droit et pied gauche (période 2/3)
- > Alterné et tête (période 4/5)
- > Autres possibilités selon les niveaux et les territoires :
 - En mouvement (20 m maximum)
 - Défi dans une zone (Après 10 PD ou PG, tu passes à la zone supérieure avec un nouveau défi)

Objectifs	Pied droit	Pied gauche	Tête	Alterné PD/PG	En mouvement
U11	30	30	10	20	15 m
U10	20	20	5	10	10 m

DISPOSITIF DÉFI JONGLAGE

5

Organisation :

- > 1 ballon par binôme
- > Répartition sur un espace suffisant pour mettre les joueurs dans le confort.
- > 1 feuille de jongleries
- > 1 chronomètre

6

Départs :

- > A la main
- > Au pied sur les périodes de printemps.
- > Possibilité de moduler selon les niveaux et les territoires.

7

Rattrapage :

- > Une touche de rattrapage autorisée.
- > Possibilité de moduler selon les niveaux et les territoires.



Thèmes et dates
U9

"Une équipe au service des clubs"



DISTRICT DE LA CÔTE D'OR
DE FOOTBALL

1 JUIN - THÈME 13 : DÉCOUVERTE DE L'ADVERSAIRE / AMÉLIORER LE DRIBBLE



Thèmes et dates
U9

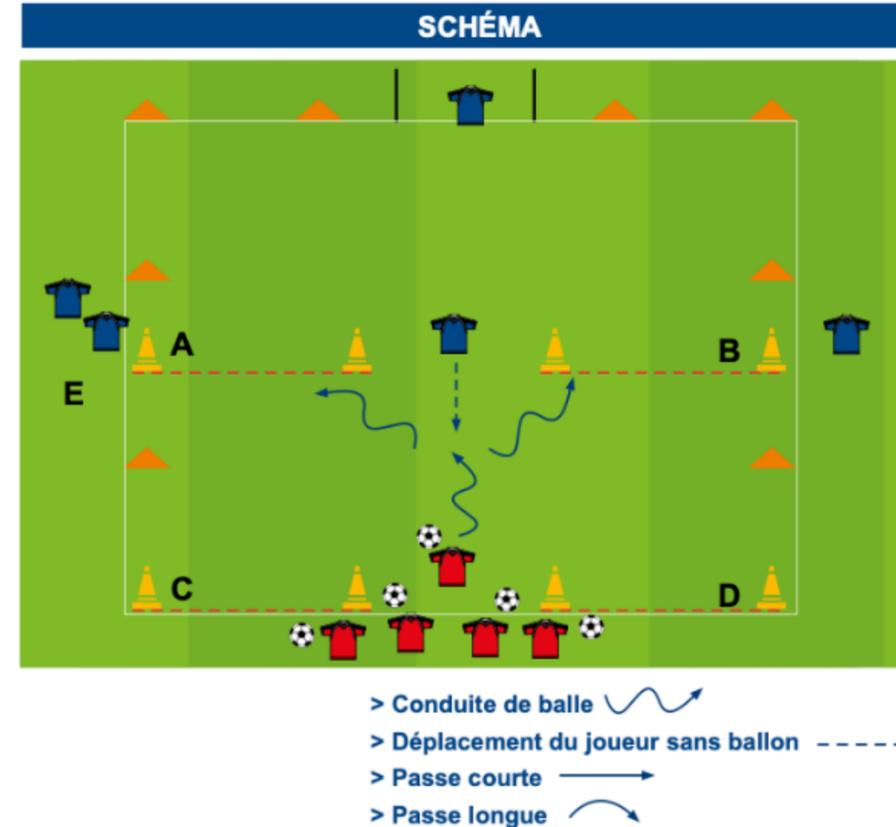
THÈME 13 : MARQUER

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...
• + 1 en attente	• Temps limite pour tirer au but	• Active • Faire répéter l'action • Questionner / Orienter	• 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

"Une équipe au service des clubs"



DISTRICT DE LA CÔTE D'OR DE FOOTBALL