

DÉFIS U9
PHASE AUTOMNE
SAISON 2024 - 2025



- **28 SEPTEMBRE - THÈME 1: AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF**
- **5 OCTOBRE - RÈGLE DU JEU ET ARBITRAGE: LA THÉORIE AU SERVICE DU JEU**
- **12 OCTOBRE - BALLON MAGIQUE (3 VS 3)**
- **9 NOVEMBRE - FAIR PLAY : LES PORTES DU SUCCÈS**
- **23 NOVEMBRE - ATELIER TECHNIQUE**
- **7 DÉCEMBRE - ENGAGEMENT CITOYEN : LA VISION DU JEU**

DÉFIS U9
PHASE AUTOMNE
SAISON 2024 - 2025



28 SEPTEMBRE - THÈME 1 : AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF



DÉFIS U9
PHASE AUTOMNE
SAISON 2024 - 2025

THÈME 1 : AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF

OBJECTIF : OCCUPER L'ESPACE

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

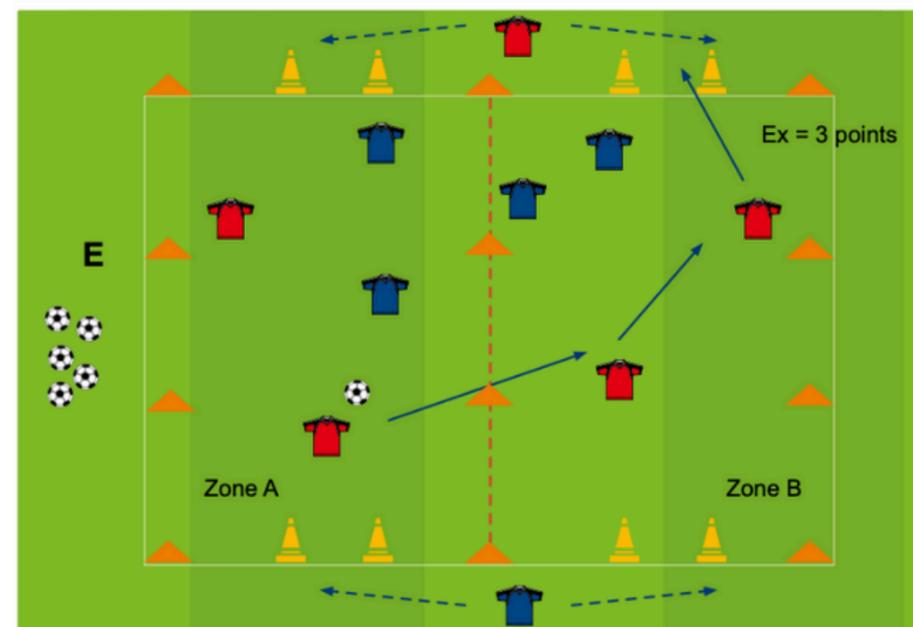
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



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

JEU U8/U9

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) |



5 OCTOBRE - RÈGLES DU JEU ET ARBITRAGE : LA THÉORIE AU SERVICE DU JEU



DÉFIS U9
PHASE AUTOMNE
SAISON 2024 - 2025

RÈGLES DU JEU & ARBITRAGE // LA THÉORIE AU SERVICE DU JEU U6 / U9

ACTION TERRAIN

OBJECTIF DE L'ATELIER

Sensibiliser sur les règles du jeu par l'intermédiaire d'un atelier de questions/réponses.

- **Espace nécessaire**
1/2 terrain de football
- **Encadrement souhaité**
1 personne
- **Effectif idéal**
12 à 20 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
30 minutes
- **Matériel nécessaire**
1 quiz (V/F), cônes, coupelles, ballons, chasubles
- **Remarque**
Possibilité d'organiser le déplacement vers les zones de réponses avec un parcours technique, de mettre en place des exercices (talons au fesses, montées de genou, etc.) pendant que les jeunes attendent la question.

COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)

- **Connaître** les règles essentielles du jeu

MODÉLISATION DE L'ATELIER

ANIMATEUR

ZONE QUESTION

VRAI FAUX

PARCOURS TECHNIQUE

CONSIGNES DE L'ATELIER

- Répartir les participant(e)s en équipe.
- Matérialiser les 3 zones suivantes :
 - La zone « Vrai »
 - La zone « Question »
 - La zone « Faux »
- Positionner les joueur(se)s (ballon aux pieds) face à l'éducateur(trice), aligné(e)s les uns derrière les autres, dans la zone « Question ».
- Poser une question (Vrai/Faux) à tous les joueur(se)s.
- Demander aux joueur(se)s de répondre à la question posée par un déplacement dans la zone (Vrai/Faux) correspondante à la « bonne » réponse.

1/2



RÈGLES DU JEU & ARBITRAGE // LA THÉORIE AU SERVICE DU JEU U6 / U9

QUESTIONNAIRE « ARBITRAGE »

| | QUESTIONS | RÉPONSES |
|----|---|--|
| 1 | J'ai le droit de jouer au football avec des filles. | Vrai Oui, la mixité est autorisée jusqu'en U15. |
| 2 | Tu peux poursuivre ton action et marquer un but même si l'arbitre a sifflé un hors-jeu. | Faux Tu dois t'arrêter et te replier sans contester sa décision. |
| 3 | Pour qu'un but soit accordé par l'arbitre, il faut que le ballon touche la ligne de but. | Faux Il faut que le ballon ait entièrement franchi la ligne de but entre les montants. |
| 4 | Les protège-tibias sont obligatoires lors d'un match de football. | Vrai Cela me permet de limiter les risques de blessure. |
| 5 | Sur un corner, je peux marquer un but directement contre l'équipe adverse. | Vrai |
| 6 | Le ballon peut être botté dans n'importe quelle direction au coup d'envoi. | Vrai |
| 7 | Ton/Ta gardien(ne) peut prendre le ballon à la main dans sa surface de réparation sur une passe que tu lui as faite avec la cuisse. | Vrai Il peut aussi se saisir du ballon sur une passe de la tête ou de la poitrine. |
| 8 | Un(e) joueur(se) peut être signalé(e) en position de hors-jeu sur un coup de pied de but (6m). | Faux Un joueur(se) ne peut pas être hors-jeu sur un coup de pied de but. |
| 9 | Un(e) joueur(se) peut être sanctionné(e) hors-jeu sur une passe réalisée avec la main de la part de son propre gardien. | Vrai |
| 10 | Le vainqueur du TOSS d'avant match choisit d'obtenir le coup d'envoi du match. | Faux Le vainqueur obtient le choix du camp. |

1/2

12 OCTOBRE - BALLON MAGIQUE (3 VS 3)

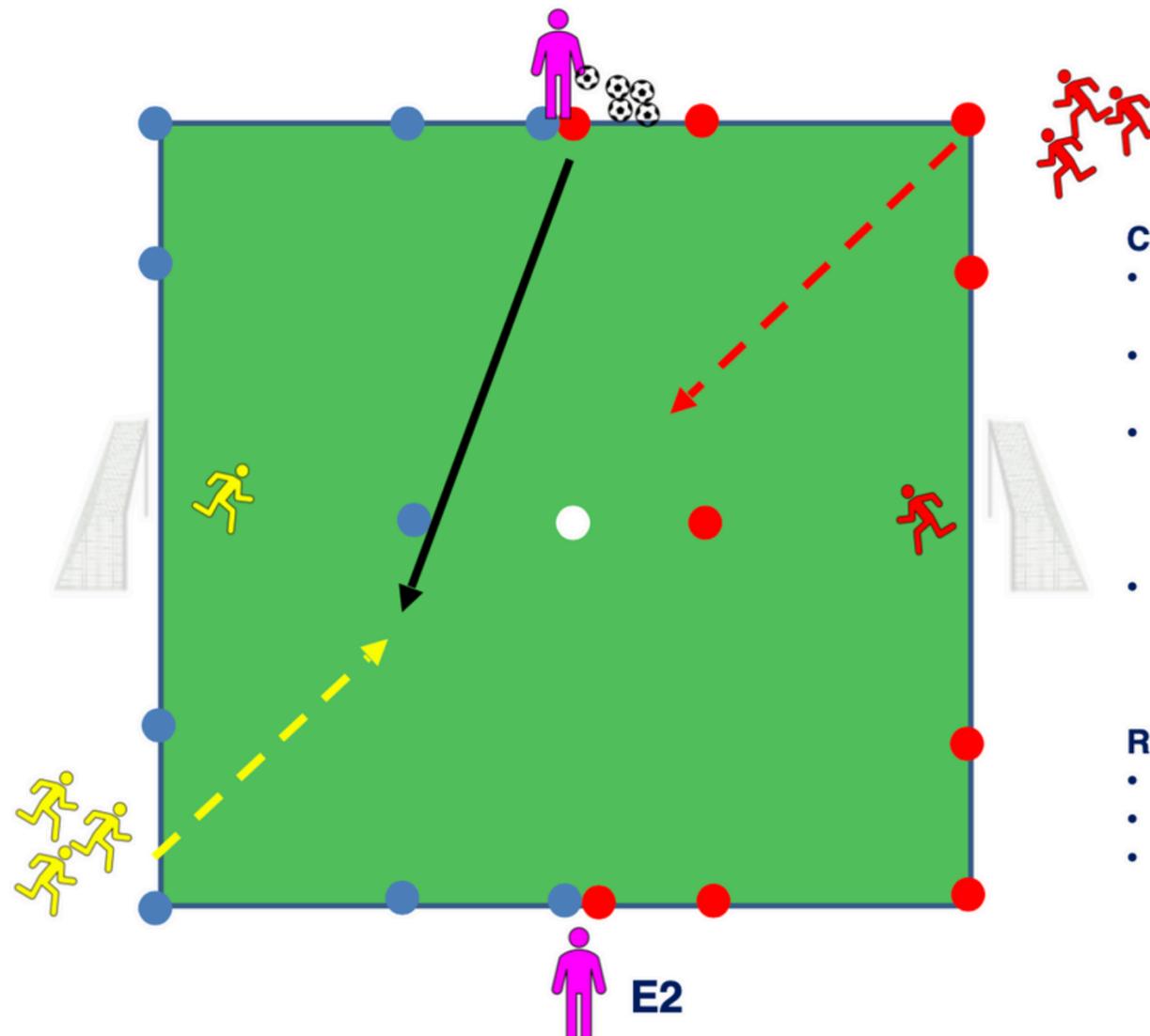


DÉFIS U9
PHASE AUTOMNE
SAISON 2024 - 2025

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



9 NOVEMBRE - FAIR PLAY : LES PORTES DU SUCCÈS



DÉFIS U9
PHASE AUTOMNE
SAISON 2024 - 2025

FAIR-PLAY // LES PORTES DU SUCCÈS U6 / U9

ACTION TERRAIN

OBJECTIF DE L'ATELIER

Sensibiliser sur les « bons » comportements par l'intermédiaire d'un atelier technique.

- **Espace nécessaire**
1/2 terrain de football
- **Encadrement souhaité**
1 personne
- **Effectif idéal**
10 à 15 participant(e)s
- **Durée de l'action**
20 minutes
- **Matériel nécessaire**
Ballons, coupelles, plots

COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)

- Respecter ses partenaires et son éducateur(trice)

MODÉLISATION DE L'ATELIER

CONSIGNES DE L'ATELIER

- Délimiter 2 zones distinctes :
 - Une zone « expéditeur » : c'est la zone de départ.
 - Une zone « destinataire » : c'est la zone de décision qui est matérialisée par 2 portes de sortie : Porte VRAI / Porte FAUX.
- Construire un parcours technique basé sur la réalisation d'une passe, d'un contrôle de balle et d'une prise de décision.
- Demander au « joueur(se) passeur » de se situer dans la zone « expéditeur ».
- Demander à son « partenaire » de se situer dans la zone « destinataire ».
- Demander au « joueur(se) passeur » de réaliser une passe dans les pieds de son « partenaire ».
- Au même moment, poser une question à ce « partenaire » situé dans la zone « destinataire ».
- Demander à ce « partenaire » de contrôler le ballon et de se diriger dans la « bonne » porte (V/F).
- Attribuer le point si la passe est réussie et si la « bonne » porte est franchie.
- Demander au joueur(se) « passeur » de devenir joueur(se) « réceptionneur » à la prochaine session.

1/2



RÈGLES DU JEU & ARBITRAGE // LA THÉORIE AU SERVICE DU JEU U6 / U9

QUESTIONNAIRE « ARBITRAGE »

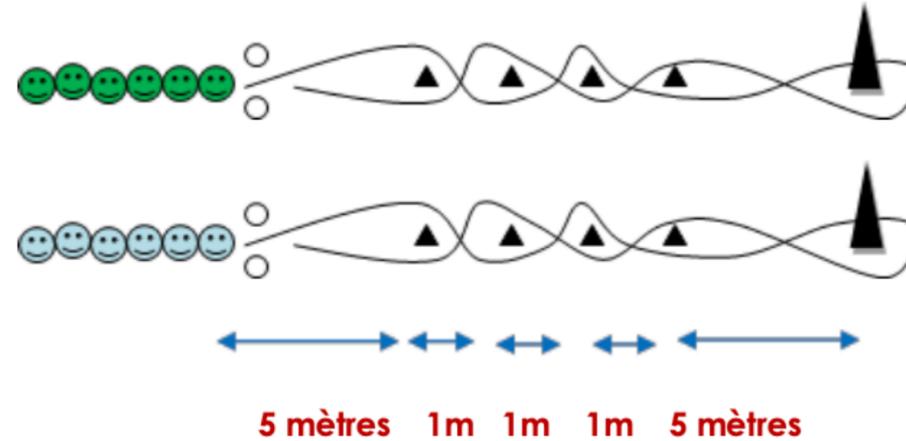
| | QUESTIONS | RÉPONSES | |
|----|---|----------|---|
| 1 | J'ai le droit de jouer au football avec des filles. | Vrai | Oui, la mixité est autorisée jusqu'en U15. |
| 2 | Tu peux poursuivre ton action et marquer un but même si l'arbitre a sifflé un hors-jeu. | Faux | Tu dois t'arrêter et te replier sans contester sa décision. |
| 3 | Pour qu'un but soit accordé par l'arbitre, il faut que le ballon touche la ligne de but. | Faux | Il faut que le ballon ait entièrement franchi la ligne de but entre les montants. |
| 4 | Les protège-tibias sont obligatoires lors d'un match de football. | Vrai | Cela me permet de limiter les risques de blessure. |
| 5 | Sur un corner, je peux marquer un but directement contre l'équipe adverse. | Vrai | |
| 6 | Le ballon peut être botté dans n'importe quelle direction au coup d'envoi. | Vrai | |
| 7 | Ton/Ta gardien(ne) peut prendre le ballon à la main dans sa surface de réparation sur une passe que tu lui as faite avec la cuisse. | Vrai | Il peut aussi se saisir du ballon sur une passe de la tête ou de la poitrine. |
| 8 | Un(e) joueur(se) peut être signalé(e) en position de hors-jeu sur un coup de pied de but (6m). | Faux | Un joueur(se) ne peut pas être hors-jeu sur un coup de pied de but. |
| 9 | Un(e) joueur(se) peut être sanctionné(e) hors-jeu sur une passe réalisée avec la main de la part de son propre gardien. | Vrai | |
| 10 | Le vainqueur du TOSS d'avant match choisit d'obtenir le coup d'envoi du match. | Faux | Le vainqueur obtient le choix du camp. |

2/2

23 NOVEMBRE - ATELIER TECHNIQUE

Organisation du défi :

Au signal, les joueurs font le parcours comme indiqué sur le dessin (les joueurs peuvent commencer par contourner le 1^{er} cône par la droite ou à par la gauche).



Objectif : Maitriser son ballon face à une contrainte statique.

Critères de réalisation :

Utilisation de l'intérieur et de l'extérieur du pied droit/gauche

Toucher souvent le ballon (ballon proche du joueur ; repère : le joueur doit être capable de toucher le ballon à chaque fois qu'il pose le pied)

Critères de réussite :

Le joueur ne touche pas les cônes

Le ballon n'est jamais à l'arrêt, le joueur le touche avant que le ballon s'arrête.

Rôle de l'éducateur :

Démontrer en expliquant, **faire une démonstration**

Valoriser, encourager et corriger par rapport aux critères de réalisation et de réussite

Compter les points



DÉFIS U9
PHASE AUTOMNE
SAISON 2024 - 2025



7 DÉCEMBRE - ENGAGEMENT CITOYEN : LA VISION DU JEU



DÉFIS U9
PHASE AUTOMNE
SAISON 2024 - 2025

ENGAGEMENT CITOYEN // LA VISION DU JEU U6 / U9

ACTION TERRAIN

OBJECTIF DE L'ATELIER

Sensibiliser sur les formes de discriminations par l'intermédiaire d'un atelier basé sur l'orientation spatiale.

- **Espace nécessaire**
1/4 terrain de football
- **Encadrement souhaité**
1 personne
- **Effectif idéal**
12 à 20 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
30 minutes
- **Matériel nécessaire**
Ballons (sonores si possible), coupelles, bandeaux, mini-but, cerceaux, piquets
- **Remarque**
Possibilité d'organiser un atelier chronométré, par équipe ou en relais.

→ **COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)**

- S'interdire toute forme de discrimination.

→ **MODÉLISATION DE L'ATELIER**

→ **CONSIGNES DE L'ATELIER**

- Matérialiser 2 zones distinctes :
 - La zone « technique » : c'est un parcours technique.
 - La zone « porte » : c'est la zone de frappe au but.
- Répartir les joueur(se)s en équipe de 2.
- Désigner dans chaque duo, un(e) joueur(se) « voyant(e) » et un(e) joueur(se) « non voyant(e) » (bandeau sur les yeux).
- Demander au/à la joueur(se) « non-voyant » de réaliser le parcours technique, guidé(e) et accompagné(e) par son/sa coéquipier(ère) voyant(e).
- Valider le parcours en marquant dans le but vide.

1/1

