



PLATEAU U9
ORGANISATION ET
DEROULEMENT

DEROULEMENT

Un après-midi ludique et festif



13h15 : Installation du matériel



13h45 : Accueil des équipes et de leurs encadrants



14h15 : Briefing et déroulement du plateau



14H30 à 16H00 : Plateau



16h30 : : Goûter des enfants – Clôture



PLAISIR



RESPECT



ENGAGEMENT



TOLÉRANCE



SOLIDARITÉ

ESPACES DE JEU

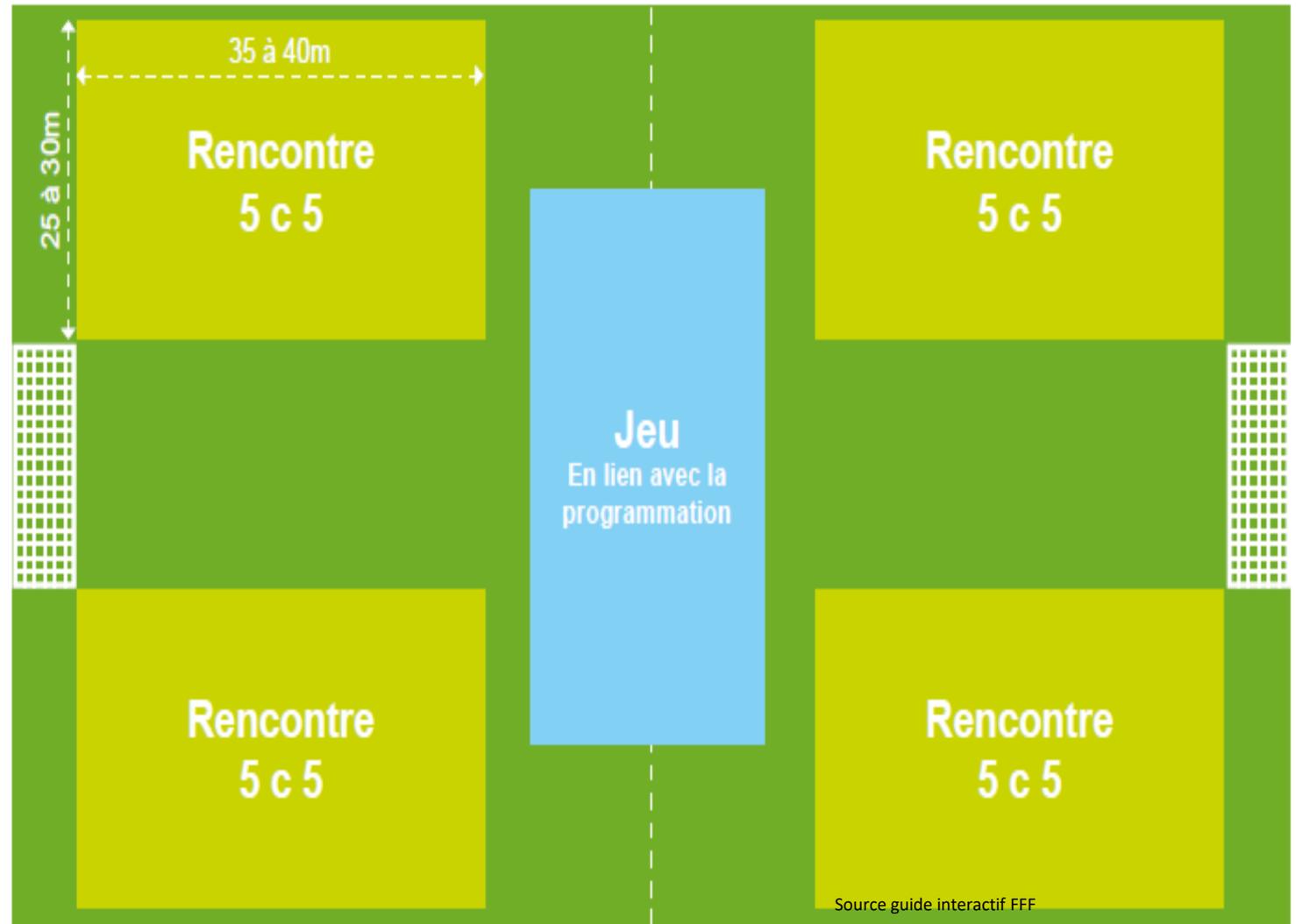
Rencontres 5 contre 5

Aucun classement

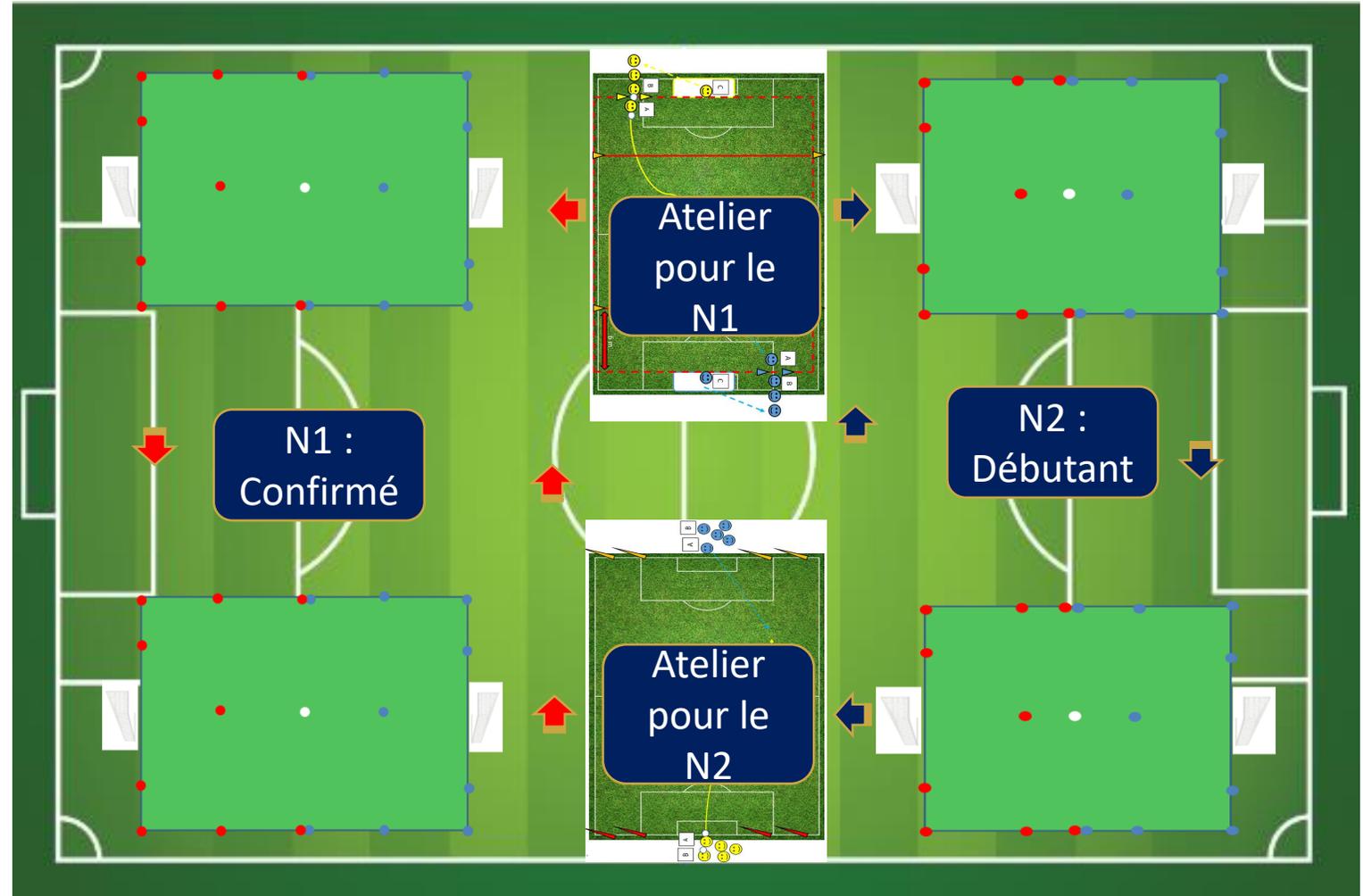
Préconisations fédérales :

- Plateau par niveau
- 10 à 12 équipes max / Plateau

Exemple de plateau à 10 équipes



- **Simplification des rotations :**
 - Les équipes camp bleu tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.
 - Les équipes camp rouge tournent dans le sens **INVERSE** des aiguilles d'une montre.
 - En cas de nombre impair d'équipes, constituer une équipe supplémentaire.
- **Un terrain unique pour l'ensemble des activités du plateau :**
- **Organisation Plateau :**
 - Plateau par niveau (Confirmé et Débutant)
- **Chaque équipe devra se déplacer avec:**
 - 2 ballons minimum
 - Un jeu de chasubles
 - 1 binôme éducateur / parent

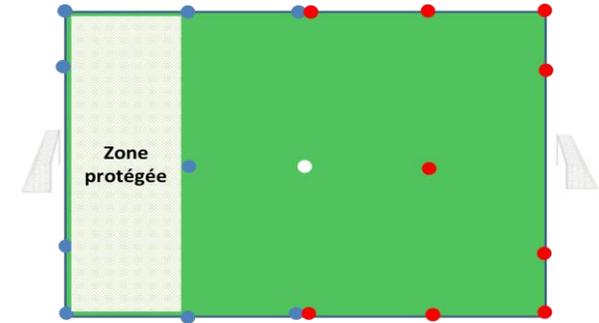


U9

OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

1. Relance protégée : Dans la zone des 7m

(l'adversaire pourra entrer quand le ballon est sorti de la zone protégée).



2. Coup de pied de réparation (penalty) : Sur la ligne des 7m au milieu du but

3. Rentrée de touche

4. Coup de pied de coin (corner)

2 options pour le
joueur/joueuse

→
ou
→

Conduite de
balle

Passe



Précision : Si le joueur/joueuse décide de rentrer en conduite de balle suite à un corner ou à une touche, il/elle joue librement et donc il/elle peut tirer et donc marquer un but.

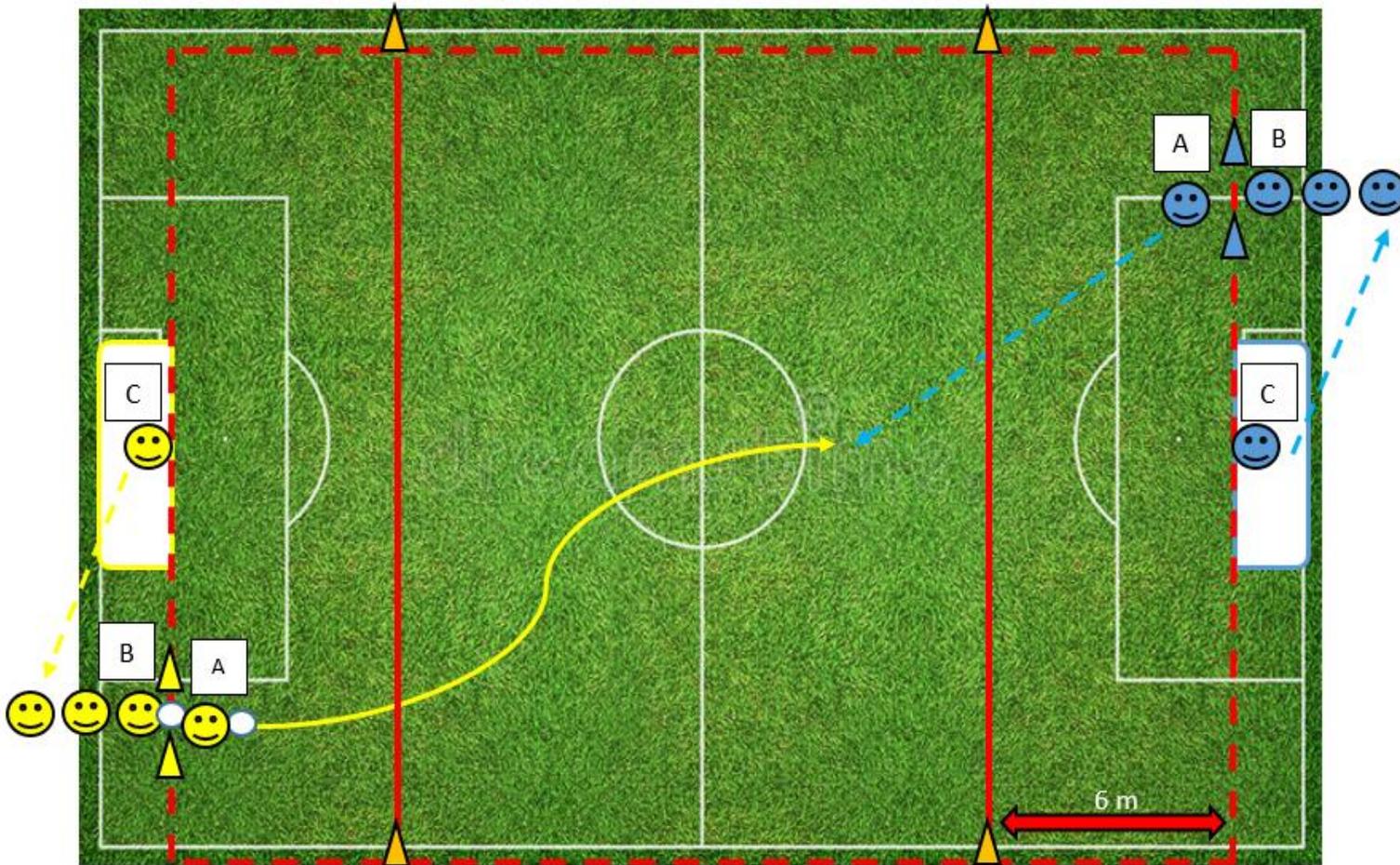
5. Temps de jeu : 50 minutes – découpé en 5 parties de 10 min

Toutes les équipes réalisent la même activité sur le même temps



2 - ATELIER TECHNIQUE - Fiche outil :

« LE face a face » U8/9



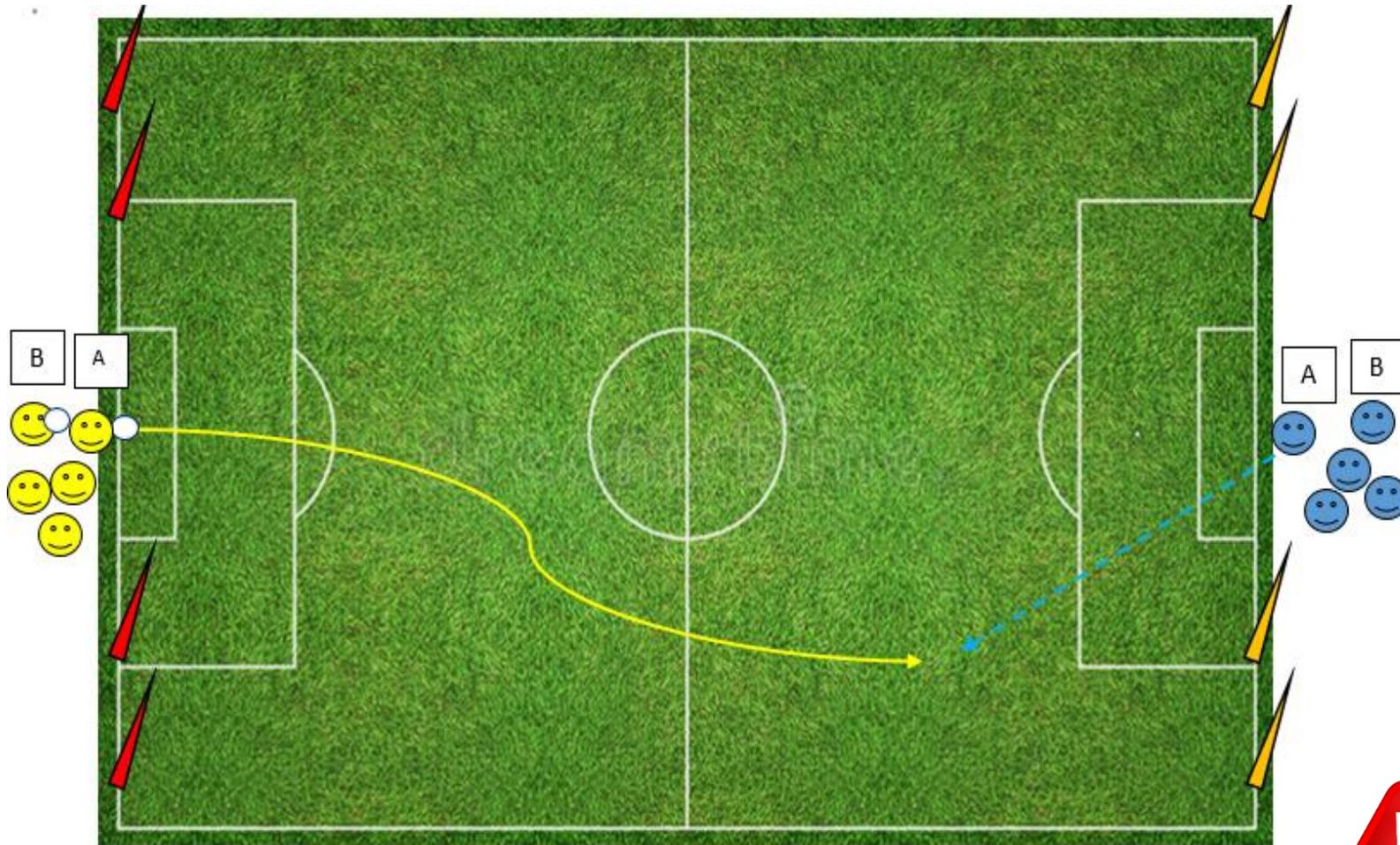
Consignes :

- Le joueur « A » jaune part en conduite de balle face au joueur « A » bleu (ce dernier doit venir défendre au-delà de la ligne des 6m). L'objectif étant de dribbler son adversaire pour ensuite aller marquer un but.
- Si le joueur jaune rentre dans la zone des 6m, il devient inattaquable pour frapper au but.
- Si le joueur bleu récupère le ballon, il peut à son tour aller marquer dans le but jaune.
- Lorsque l'action est terminée les deux joueurs « A » prennent la place des joueurs « C » dans leurs buts respectifs. Les joueurs « B » s'élancent à leur tour.



Tous les jaunes passent d'abord puis ce sera au tour des joueurs bleus ensuite.

3 - ATELIER TECHNIQUE Fiche outil: « DRIBBLE MOI SI TU PEUX » U8/9



Consignes :

- Le joueur « A » jaune part en conduite de balle face au joueur « A » bleu. L'objectif étant de dribbler son adversaire pour ensuite passer en conduite dans l'une des deux portes jaunes.
- Si le joueur bleu récupère le ballon, il peut à son tour aller marquer en conduite de balle dans l'une des deux portes bleues.
- Lorsque l'action est terminée les deux joueurs « A » reviennent se placer derrière leurs partenaires. Les joueurs « B » s'élancent à leur tour.



Tous les jaunes passent d'abord puis ce sera au tour des joueurs bleus ensuite.