



Guide de la saison

Catégorie U9

Joueurs nés en 2013 et 2014
Joueuses nées en 2012, 2013 et 2014

Saison
2021-2022





Guide de la saison

Catégorie U9

Joueurs nés en 2013 et 2014
Joueuses nées en 2012, 2013 et 2014



Saison
2021-2022

SOMMAIRE

- 🐓 La partie administrative
- 🐓 Le calendrier de la saison
- 🐓 L'essentiel
- 🐓 Les lois du jeu en U9
- 🐓 Les plateaux de la première partie de saison...
- 🐓 Le terrain des U9
- 🐓 Conseils aux éducateurs U9
- 🐓 L'organisation des plateaux





Calendrier U9

Saison 2021-2022



Mois	Date		Forme de pratiques U8-U9	Mois	Date		Forme de pratiques U8-U9
	Sem.	Date			Sem.	Date	
AOÛT	Sem. 34	28/08/2021	Reprise au sein des clubs	JANVIER/FEVRIER	2 ou 3 Journées FUTSAL		Foot à 5 - Mixité
	Sem. 35	04/09/2021			Sem. 08	26/02/2022	
SEPTEMBRE	Sem. 36	11/09/2021			Sem. 09	05/03/2022	
	Sem. 37	18/09/2021		MARS	Sem. 10	12/03/2022	Journée 6
	Sem. 38	25/09/2021	Rentrée du foot		Sem. 11	19/03/2022	
	Sem. 39	02/10/2021	Journée 1		Sem. 12	26/03/2022	Journée 7
OCTOBRE	Sem. 40	09/10/2021		AVRIL	Sem. 13	02/04/2022	
	Sem. 41	16/10/2021	Journée 2		Sem. 14	09/04/2022	Journée 8
	Sem. 42	23/10/2021	Vacances Toussaint		Sem. 15	16/04/2022	Vacances Pâques
	Sem. 43	30/10/2021	Journée 3		Sem. 16	23/04/2022	
	NOVEMBRE	Sem. 44	06/11/2021		Sem. 17	30/04/2022	Journée 9
Sem. 45		13/11/2021	Journée 4	MAI	Sem. 18	07/05/2022	
Sem. 46		20/11/2021			Sem. 19	14/05/2022	Journée 10
Sem. 47		27/11/2021	Journée 5		Sem. 20	21/05/2022	
DECEMBRE	Sem. 48	04/12/2021	TELETHON	Sem. 21	28/05/2022	Journée 11	
	Sem. 49	11/12/2021	Période FUTSAL	Sem. 22	04/06/2022	Tournois clubs	
	Sem. 50	18/12/2021		Sem. 23	11/06/2022	Journée 12	
	Sem. 51	Vacances scolaires de Noël		JUN	Sem. 23	18/06/2022	Journée Nationale U9



CATÉGORIES - LICENCES	U8	U9
SCOLARITÉ	CE1	CE2
EFFECTIFS DE PRATIQUE	Football à 5	
SUPPLÉANT(S)	2 maximum	
NOMBRE MINIMAL DE JOUEURS	4 par équipe	
TACLES	Oui	
MIXITÉ	Oui	
SURCLASSEMENT	3 U7 maximum par équipe avec autorisation médicale	
SOUS-CLASSEMENT	Possibilité U10 F	
DIMENSION DES TERRAINS	35 à 40 m x 25 à 30 m	
ZONE GARDIEN DE BUT	Zone à 8 mètres	
HORS-JEU	Non	
TAILLE DES BUTS	4 m x 1,5 m	
TAILLE DES BALLONS	T3 ou T4	
TEMPS DE JEU MAX : RENCONTRES + ATELIERS	50 minutes	
DUREE MAX DES RENCONTRES	40 minutes	
ENGAGEMENT	Interdiction de m...	
COUP DE PIED DE BUT	Ballon arrêté, endroit libre dans la surface des 8 m	
TOUCHE	Passe au pied au sol ou conduite de balle	
COUP-FRANCS	Coup-francs directs uniquement	
COUP DE PIED DE RÉPARATION	6 m (2 pas devant la ligne des 8 mètres)	
MISE À DISTANCE DES JOUEURS	4 m	
PRISE DE BALLE À LA MAIN DU GARDIEN SUR PASSE EN RETRAIT VOLONTAIRE D'UN PARTENAIRE	Autorisé	
RELANCE GARDIEN DE BUT	Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol	
TEMPS DE JEU PAR JOUEUR	Protégée à 8 m	
ARBITRAGE	Tendre vers 100 %	
PAUSE COACHING	Extérieur terrain par 1 jeune ou 1 adulte	
	Non	



GUIDE DE LA SAISON U9 – 2021-2022

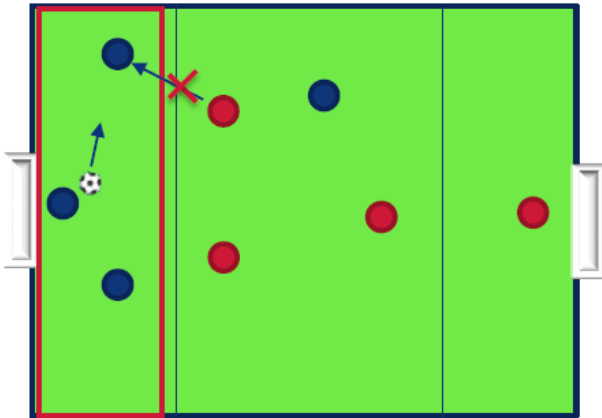
DISTRICT DU JURA DE FOOTBALL

[Retour au sommaire](#)

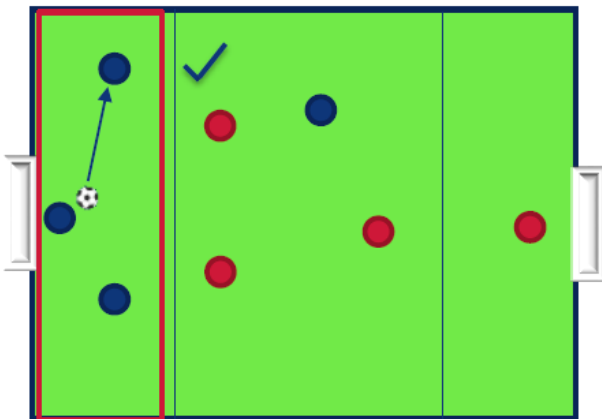
RAPPELS LOIS DU JEU

- La relance protégée : explications...

Zone des 8m



Zone des 8m



La relance protégée est mise en place dans les catégories U6/U7 et U8/U9 lors de deux situations:

- Le GDB est en possession du ballon à la main
- La réalisation d'un coup de pied de but (au pied uniquement)

La zone protégée correspond à la largeur du terrain sur une longueur de 8 mètres.

Lors de la relance, l'équipe adverse devra se reposer entièrement derrière la zone protégée.

Les joueurs adverses pourront entrer dans la zone lors de trois situations:

- Le ballon est contrôlé ou touché par un joueur
- Le ballon franchi la ligne de la zone protégée
- Le ballon sort des limites du terrain

LE TERRAIN EN U9

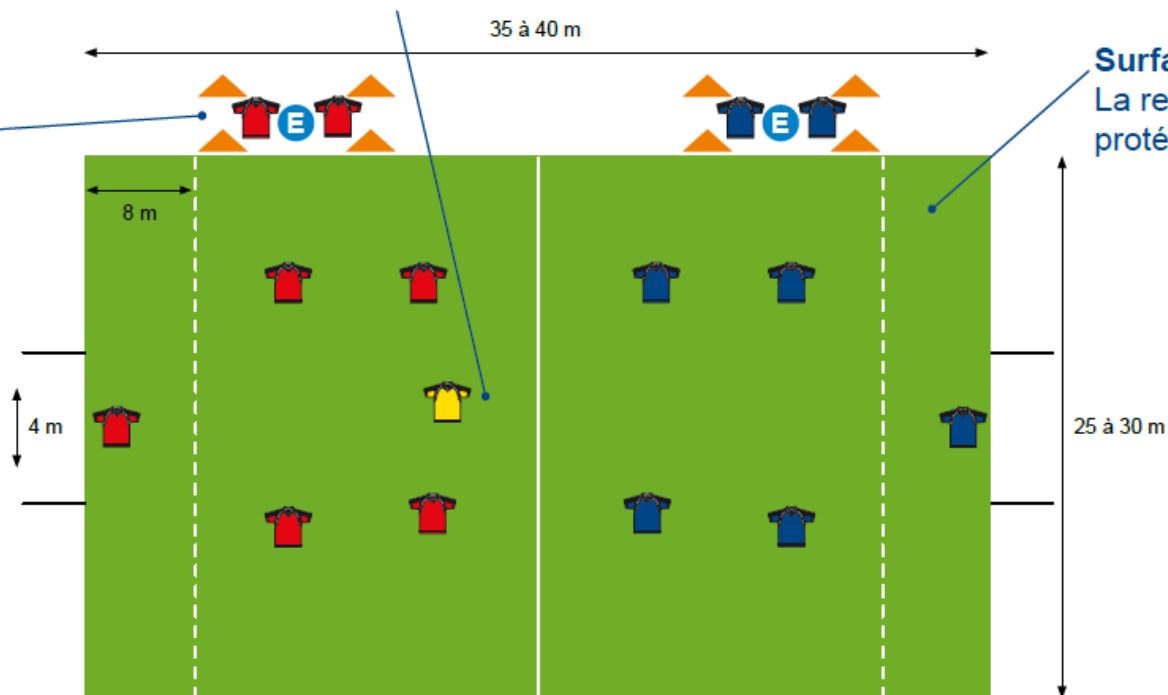
FOOT À 5

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.

Quelques conseils pour les éducateurs... répartir les rôles

RÔLE DES ÉDUCATEURS, PARENTS ET ACCOMPAGNATEURS

Missions de l'encadrement :

L'encadrement d'un jeune joueur est composé d'un tryptique : l'éducateur, l'accompagnateur (« le dirigeant ») et les parents.

Chacun d'entre eux a un rôle à tenir auprès des jeunes joueurs. Leurs missions doivent être COMPLÉMENTAIRES et chacun doit rester dans son rôle.

	RÔLES DE L'ÉDUCATEUR	RÔLES DE L'ACCOMPAGNATEUR	RÔLES DES PARENTS
EN DEHORS DE LA PRATIQUE	<ul style="list-style-type: none">> Participe aux réunions techniques du club> Prépare le calendrier des rencontres> Met en place les conditions d'entraînement (lieu, jour, horaires, stages...)> Met en œuvre une programmation> Intègre le Programme Educatif Fédéral dans son fonctionnement> Prévoit des animations extra-sportives> Assure le lien avec les parents (réunion, contact...)> Met en place la charte de vie avec les joueurs	<ul style="list-style-type: none">> Prépare le déplacement et les conditions matérielles (licences, ballons, équipements, feuille de match, pharmacie, voitures...)> Conçoit le livret de l'équipe à destination des parents (coordonnées, entraînements, calendrier, charte de vie...)> Aide à la mise en place d'animations extra-sportives	<ul style="list-style-type: none">> Indique l'absence (et son motif) de leur enfant à l'éducateur> Fait respecter les temps de sommeil de leur enfant> Prépare une alimentation adaptée à l'activité physique> Vérifie que le sac du footballeur soit correctement préparé> Participe à la vie du club
À L'ENTRAÎNEMENT	<ul style="list-style-type: none">> Prépare et anime la séance d'entraînement> Tient la fiche de présence> Fait le point sur l'organisation des rencontres du week-end (santé, absences, transport)> S'entretient avec les joueurs si besoin	<ul style="list-style-type: none">> Ouvre et ferme les vestiaires> Accueille les joueurs> Aide à la préparation du matériel> Participe à l'animation de la séance si besoin> Surveille les joueurs	<ul style="list-style-type: none">> Transporte son enfant> Assiste périodiquement à l'entraînement de son enfant
LE JOUR DE LA RENCONTRE (avant, pendant, après)	<ul style="list-style-type: none">> Prépare la rencontre> Organise l'équipe et donne les consignes> Noue le contact avec l'adversaire et l'arbitre> Dirige l'équipe> Fait le bilan avec les joueurs> Précise le prochain rendez-vous> Tient la fiche de présence	<ul style="list-style-type: none">> Distribue les équipements> Accueille l'adversaire et l'arbitre> Seconde l'éducateur dans son rôle (échauffement, remplaçants, pharmacie...)> Prépare la collation d'après-match à domicile	<ul style="list-style-type: none">> Participe au transport des joueurs de l'équipe> Accueille les parents de l'autre équipe> Encourage tous les joueurs de l'équipe> Aide à la préparation de la collation

Les besoins de l'enfant en U9

L'ENFANT A BESOIN :

- > **D'avoir des repères pour se construire :**
Fixer un cadre : règles de vie, règles du jeu
- > **D'être mis en confiance pour s'engager :**
Créer un climat sécurisant, valoriser, positiver
- > **De jouer pour apprendre :**
Mettre en place des activités ludiques.
Lui laisser une grande liberté d'expression dans les jeux
- > **De voir pour comprendre :**
Utiliser la démonstration pour présenter les jeux
- > **D'être actif mais doit récupérer :**
Mettre en place une activité fractionnée (15 mn d'activité / temps de récupération)

**« VALORISER ET METTRE
EN CONFIANCE FAVORISE
L'APPRENTISSAGE »**



LES COMPÉTENCES ÉDUCATIVES sont transverses aux compétences sportives

PÉRIODES	Septembre / Octobre	Novembre / Décembre	Janvier / février	Mars / avril	Mai / juin
ADN FFF	PLAISIR ∨	RESPECT ∨	ENGAGEMENT ∨	TOLÉRANCE ∨	SOLIDARITÉ ∨
COMPÉTENCES	Faire son sac et bien s'équiper	Économiser l'eau	Réduire sa consommation d'énergie	S'enrichir de la diversité au sein de l'équipe	Supporter son équipe en respectant les autres
	Saluer les personnes de son environnement	Respecter les partenaires, les adversaires et son éducateur	Connaître les règles essentielles du jeu	Identifier la nature des déchets	Porter les valeurs du foot

LES COMPÉTENCES SPORTIVES

 JEU	 TECHNIQUE	 COMPORTEMENT	 MOTRICITÉ
Être capable de			
Agrandir l'espace de jeu effectif en largeur et profondeur >	Contrôler des ballons au sol et d'enchaîner par un autre geste >	Avoir un état d'esprit exemplaire >	Travailler la vitesse de réaction et gestuelle >
Sécuriser et maîtriser la possession >	Frapper son ballon avec l'intérieur du pied >	Rester concentré >	Travailler la coordination, motricité >
Garder le temps d'avance pour finir l'action >	Conduire pied droit pied gauche et de changer de rythme et de direction >	Etre persévérant >	Maîtriser les différents déplacements et rythmes >
Se replacer sur l'axe ballon/but >	Marquer >	Avoir confiance en soi >	
Reformer le bloc équipe >	Récupérer le ballon >	S'engager totalement >	
	Réaliser 10 contacts jonglerie pied droit ou pied gauche, 10 alternés >	Rester déterminé >	



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

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

Comment organiser un plateau...



Attention aux spécificités féminines.

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
- > Prévoir un café d'accueil pour les parents

- > Indiquer le terrain de jeu
- > Rappeler l'organisation, les horaires
- > Faire remplir la feuille de rencontres

Demander aux parents de rester en dehors des terrains



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



LA FEUILLE DE ROTATION A UTILISER



FEUILLE DE ROTATION - PLATEAUX U9

Légende : T = Terrain A= Atelier = L'équipe identifiée joue l'engagement sur une question

Plateau à 10 équipes / 5 séquences de 12 minutes

4T et 1A	1	2	3	4	5
Equipe 1	A1	T3	T2	T4	T1
Equipe 2	A1	T1	T4	T2	T3
Equipe 3	T1	A1	T3	T2	T4
Equipe 4	T1	T4	T2	T3	A1
Equipe 5	T4	T1	A1	T3	T2
Equipe 6	T4	T2	T3	A1	T1
Equipe 7	T2	T4	T1	A1	T3
Equipe 8	T2	T3	A1	T1	T4
Equipe 9	T3	T2	T4	T1	A1
Equipe 10	T3	A1	T1	T4	T2

Plateau à 9 équipes / 6 séquences de 10 minutes

4T et 1A	1	2	3	4	5	6
Equipe 1	T1	A1	T4	T3	T4	T3
Equipe 2	T1	T3	T1	T4	T1	A1
Equipe 3	T3	T4	T1	T4	T3	T1
Equipe 4	T2	T3	A1	T1	T2	T1
Equipe 5	T3	A1	T4	T1	T1	T4
Equipe 6	T2	A1	T2	T2	T2	T4
Equipe 7	A1	T4	T3	T3	T4	T2
Equipe 8	T4	T2	T2	A1	T3	T2
Equipe 9	T4	T2	T3	T2	A1	T3

Plateau à 8 équipes / 6 séquences de 10 minutes

4T et 1A	1	2	3	4	5	6
Equipe 1	A1	T1	T3	T1	T3	T1
Equipe 2	A1	T2	T4	T2	T1	T3
Equipe 3	T3	T1	T1	A1	T2	T3
Equipe 4	T3	T2	T2	T3	A1	T1
Equipe 5	T1	A1	T3	T2	T2	T2
Equipe 6	T1	T3	T4	T1	A1	T4
Equipe 7	T2	A1	T1	T3	T1	T4
Equipe 8	T2	T3	T2	A1	T3	T2

Plateau à 7 équipes / 6 séquences de 10 minutes

4T et 1A	1	2	3	4	5	6
Equipe 1	T1	T1	A1	T1	T3	T3
Equipe 2	T2	T1	T1	A1	T2	T1
Equipe 3	T1	T2	T1	T3	T1	T3
Equipe 4	A1	T2	T3	T2	T2	T2
Equipe 5	T2	T3	T2	T1	T1	A1
Equipe 6	T3	T3	T2	T2	A1	T1
Equipe 7	T3	A1	T2	T3	T3	T2

Plateau à 6 équipes / 5 séquences de 12 minutes

3T et 1A	1	2	3	4	5
Equipe 1	T1	T2	A1	T1	T1
Equipe 2	T1	A1	T1	T2	T3
Equipe 3	T2	T1	A1	T2	T2
Equipe 4	T2	A1	T2	T3	T1
Equipe 5	A1	T1	T2	T1	T3
Equipe 6	A1	T2	T1	T3	T2

Plateau à 5 équipes / 5 séquences de 12 minutes

2T et 1A	1	2	3	4	5
Equipe 1	T1	T1	T1	T1	A1
Equipe 2	T1	T2	A1	T2	T2
Equipe 3	T2	T2	T2	A1	T1
Equipe 4	T2	A1	T2	T1	T2
Equipe 5	A1	T1	T2	T2	T1

Plateau à 4 équipes / 5 séquences de 12 minutes

2T et 1A	1	2	3	4	5
Equipe 1	T1	A1	T1	T2	T1
Equipe 2	T1	T1	A1	T1	T1
Equipe 3	T2	A1	T1	T1	T2
Equipe 4	T2	T1	A1	T2	T2

Plateau à 3 équipes / 3 séquences de 20 minutes

2T et 1A	1	2	3
Equipe 1	T1	T1	A1
Equipe 2	T1	A1	T1
Equipe 3	A1	T1	T1

Rotation entourée : Une question posée à l'équipe identifiée qui peut obtenir ou non l'engagement du match

Plateau de 3 à 10 équipes

Inscrire le nom des équipes

Photocopier une feuille pour chaque équipe

Suivre les rotations

Lorsque l'équipe est encadrée sur une rotation. Elle répond à une question avant le coup d'envoi. En cas de bonne réponse elle remporte l'engagement, sinon elle le cède à l'adversaire. Le questionnaire est fourni avec les ateliers dans ce guide.

Nombre d'équipes : _____
 Votre club : _____
 Votre numéro d'équipes : _____

On n'oublie pas les lignes de surface à 8 mètres !!!



Ces fiches sont disponibles sur le site internet du District dans l'onglet: « Documents » rubrique > Téléchargements



L'essentiel

On se moque du résultat! Le jeu sans enjeux!

Tendre vers le même temps de jeu pour chaque enfants

En cas d'équipe manquante sur les plateaux, privilégier la création d'équipes « SOLEIL » afin que les enfants jouent un maximum

Les parents doivent rester autour de l'aire de jeu (terrain de Match + Ateliers).
Pas au milieu!

TELECHARGER LE GUIDE INTERACTIF DU FOOTBALL DES ENFANTS (ressources
exercices etc...)

INSCRIVEZ-VOUS AUX MODULES DE FORMATION U9 ! Le planning des formation... cliquer ici

Nous Sommes à votre disposition
(Questions, Remarques, Observations ...)

Clément JAILLET

Conseiller Technique Départemental

06.83.10.81.37

ctd-dap@jura.fff.fr



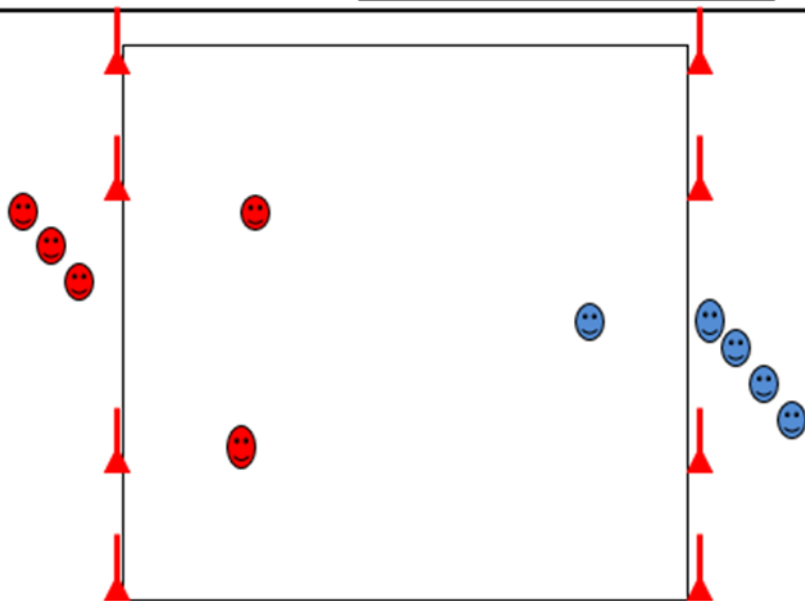


LES ATELIERS A METTRE EN PLACE SUR CHAQUE PLATEAU POUR LA PREMIERE PARTIE DE SAISON ...



ATELIER 2 contre 1

MATERIEL NECESSAIRE : 6 COUPELLES, 8 CÔNES, 3 BALLONS



Dimension du terrain :

10 mètres / 10 mètres

Consignes

Les joueurs s'affrontent en 2 contre 1.

Les rouges commencent avec le ballon.

Puis une fois que tous les joueurs rouges sont passés, c'est au tour des joueurs bleus.

L'objectif est de marquer dans un des 2 buts adverses.

Si le défenseur récupère le ballon, il peut à son tour marquer dans les 2 buts adverses.

Le duel est terminé : lorsque le ballon sort, lorsqu'il y a un but, ou quand le duel a duré plus de 30 secondes.

Le joueur qui marque apporte 1 point à son équipe.

Faire plusieurs manches : changement de côté

Rôle de l'éducateur :

Comptabiliser les points

Encourager

Laisser jouer

QUESTIONNAIRE PEF - ENGAGEMENTS POUR LES RENCONTRES IDENTIFIEES

LE SAMEDI 2 OCTOBRE 2021

Questions - Vrai ou faux		Réponses	
1	J'ai le droit de jouer au football avec des filles.	Vrai	Oui, la mixité est autorisée jusqu'en U15.
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 gardien 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.
10	Le vainqueur du TOSS d'avant match obtient le coup d'envoi du match.	Faux	Le vainqueur obtient le choix du camp ou de l'engagement..



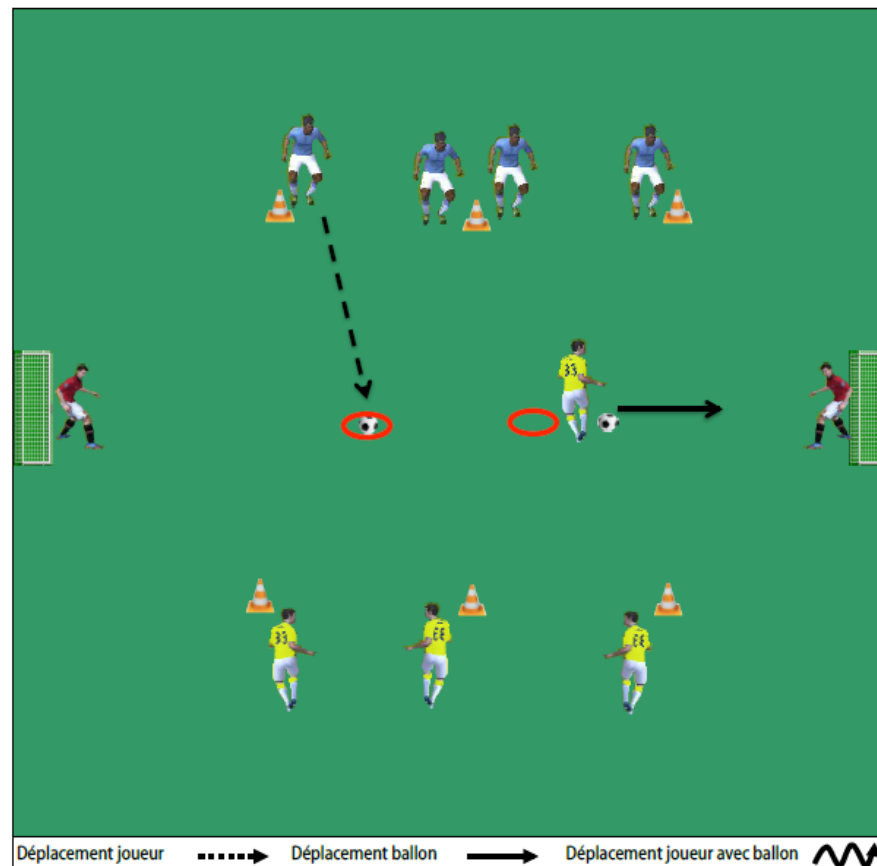
ATELIER À METTRE EN PLACE LE SAMEDI 16 OCTOBRE 2021

Catégorie : U9	Exercice N° : 21	Espace : 25x25m	Effectif : 10	Durée : 12'	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
--------------------------	----------------------------	--------------------	------------------	----------------	---	---

Thème de la séance : Les tirs

Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Le tir
	BUT
Tâches	Marquer le premier = 1 pt
	CONSIGNES
Tâches	Le béré : A l'appel de leur numéro, les joueurs doivent aller chercher le ballon et tirer le plus vite possible.
	VARIABLES
Elements pedagogiques	1/ Annoncer deux numéros : obligation de se faire une passe avant de tirer 2/ Faire le tour d'un obstacle pour varier les angles de tir
	METHODE PEDAGOGIQUE
	DIRECTIVE Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes
	VEILLER A :
Elements pedagogiques	Etre vigilant à la répétition (annonce des numéros) - Utiliser différentes surfaces de contact, en privilégiant le coup du pied - Ecouter le bruit à l'impact (cheville verrouillée) - Compter les points et valoriser les réussites



LE SAMEDI 16 OCTOBRE 2021

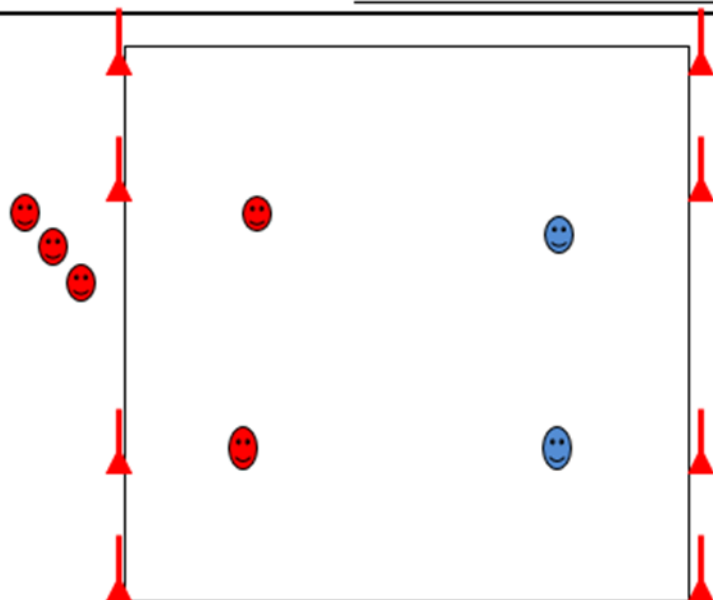


Questions		Réponses	
1	Le rôle d'un arbitre est facile.	Faux	<i>(il est seul face aux joueurs, il doit juger et prendre très vite des décisions).</i>
2	Quand tu es sur le terrain, tu peux faire des signes aux supporters pour qu'ils encouragent ton équipe.	Vrai	<i>(même si tu as sans doute d'autres choses à faire).</i>
3	Il faut toujours serrer la main de ses adversaires à la fin du match.	Vrai	
4	Le capitaine d'une équipe est reconnaissable à ses chaussures fluo.	Faux	<i>grâce à son brassard de capitaine.</i>
5	Un joueur peut recevoir 3 cartons jaunes au cours du même match.	Faux	<i>Il devra être exclu du terrain après son 2^e carton jaune.</i>
6	Après avoir marqué un but de la main, tu ne dis rien à l'arbitre s'il ne l'a pas vu.	Faux	<i>(mieux vaut perdre sans tricher, que tricher pour gagner).</i>
7	Tu peux faire semblant d'être blessé pour gagner du temps ou arrêter une action de but de tes adversaires.	Faux	<i>(simuler une chute ou une blessure est considéré comme de l'antijeu).</i>



ATELIER 2 contre 2

MATERIEL NECESSAIRE : 6 COUPELLES, 8 CÔNES, 3 BALLONS



Dimension du terrain :

10 mètres / 10 mètres

Consignes

Les joueurs s'affrontent en 2 contre 2.

Les rouges commencent avec le ballon.

Puis une fois que tous les joueurs rouges sont passés, c'est au tour des joueurs bleus.

L'objectif est de marquer dans un des 2 buts adverses.

Si le défenseur récupère le ballon, il peut à son tour marquer dans les 2 buts adverses.

Le duel est terminé : lorsque le ballon sort, lorsqu'il y a un but, ou quand le duel a duré plus de 30 secondes.

Le joueur qui marque apporte 1 point à son équipe.

Faire plusieurs manches : changement de côté

Rôle de l'éducateur :

Comptabiliser les points

Encourager

Laisser jouer

LE SAMEDI 30 OCTOBRE 2021

Questions - Vrai ou faux		Réponses	
1	Plus tes parents roulent vite moins ils consomment d'essence.	Faux	<i>(c'est le contraire !).</i>
2	Le maillot de l'équipe de France de Football est fabriqué à partir de bouteilles d'eau.	Vrai	<i>(13 bouteilles permettent de fabriquer un maillot et un short).</i>
3	Une télévision laissée en veille ne consomme pas d'électricité.	Faux	
4	Le réchauffement climatique augmente le niveau des océans.	Vrai	
5	Un chewing-gum met 1 an pour se décomposer dans la nature.	Faux	<i>C'est au moins 5 ans.</i>
6	L'avion ne pollue pas l'atmosphère.	Faux	<i>Par contre, ton vélo ne pollue pas la planète.</i>
7	Un sac plastique jeté dans la nature met 400 ans à disparaître.	Vrai	
8	Le pétrole est une énergie renouvelable.	Faux	
9	Les pays riches polluent davantage la planète que les pays pauvres.	Vrai	
10	Une douche consomme 2 fois moins d'eau qu'un bain.	Faux	<i>C'est 6 fois moins d'eau.</i>

ATELIER À METTRE EN PLACE LE SAMEDI 13 NOVEMBRE 2021

THÈME 13 : MARQUER

OBJECTIF : AMÉLIORATION DU DRIBBLE

EXERCICE U8/U9

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



L 15m x l 10m
L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

5 X
5 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X
6 X
5 X
2 X

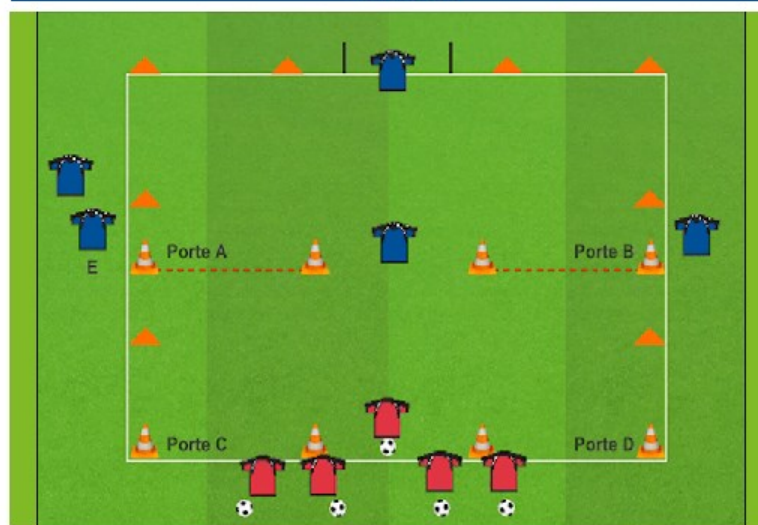
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

★★★☆☆

SCHÉMA



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

DÉROULEMENT

CONSIGNES

1 c 1.
L'attaquant cherche à déséquilibrer 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

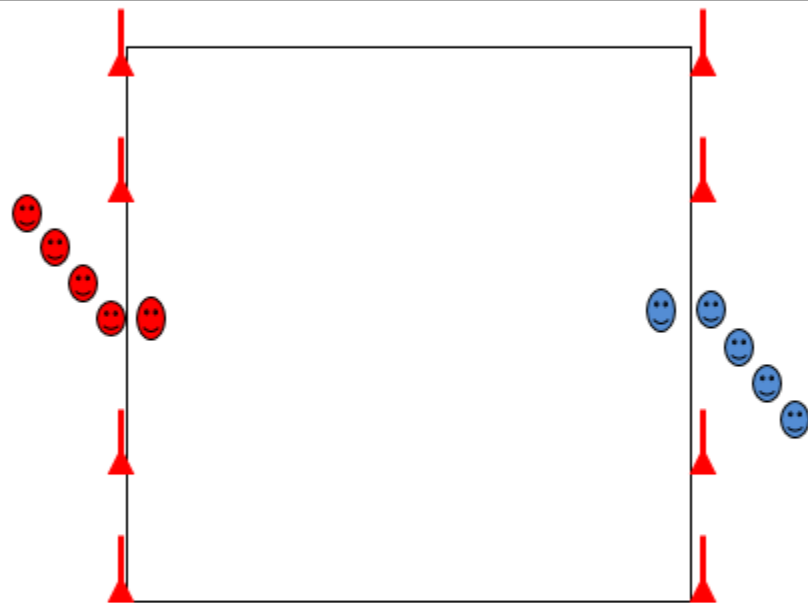


LE SAMEDI 13 NOVEMBRE 2021

	Questions	Réponses
1	En 5 lettres : mot anglais utilisé pour désigner le coup de pied de coin.	<i>Corner (le ballon doit être placé dans l'angle du terrain tracé à cet effet).</i>
2	Comment appelle-t-on la ligne au centre du terrain ?	<i>La ligne médiane (le point central est marqué au milieu de cette ligne).</i>
3	Quel poste n'existe pas au football : Milieu de terrain, défenseur, demi de mêlée.	<i>Le demi de mêlée, c'est un poste qui existe uniquement au rugby.</i>
4	Quelle protection est obligatoire pour un footballeur ?	<i>Les protège tibias (les gants du gardien ne sont pas obligatoires mais...fortement conseillés).</i>
5	Comment appelle-t-on la surface où les joueurs donnent le coup d'envoi ?	<i>Le rond central.</i>
6	Mon 1er est le verbe « suer » à la 1ère personne du présent, mon 2ème accueille les bateaux, on marche sur mon 3ème. Mon tout crie dans les tribunes.	<i>Supporters (sue-port-terre).</i>
7	Combien de temps un gardien de but a-t-il le droit de garder le ballon en main : 6 secondes, 1 minute ou le temps qu'il veut ?	<i>6 secondes (au-delà, l'arbitre peut siffler un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse).</i>

ATELIER DRIBBLE

MATERIEL NECESSAIRE : 6 COUELLES, 8 CÔNES, 3 BALLONS



Dimension du terrain :

10 mètres / 10 mètres

Consignes

Les joueurs s'affrontent en 1 contre 1.

Les rouges commencent avec le ballon.

Puis une fois que tous les joueurs rouges sont passés, c'est au tour des joueurs bleus.

L'objectif est de marquer dans un des 2 buts adverses.

Si le défenseur récupère le ballon, il peut à son tour marquer dans les 2 buts adverses.

Le duel est terminé : lorsque le ballon sort, lorsqu'il y a un but, ou quand le duel a duré plus de 30 secondes.

Le joueur qui marque apporte 1 point à son équipe.

Faire plusieurs manches : changement de côté

Rôle de l'éducateur :

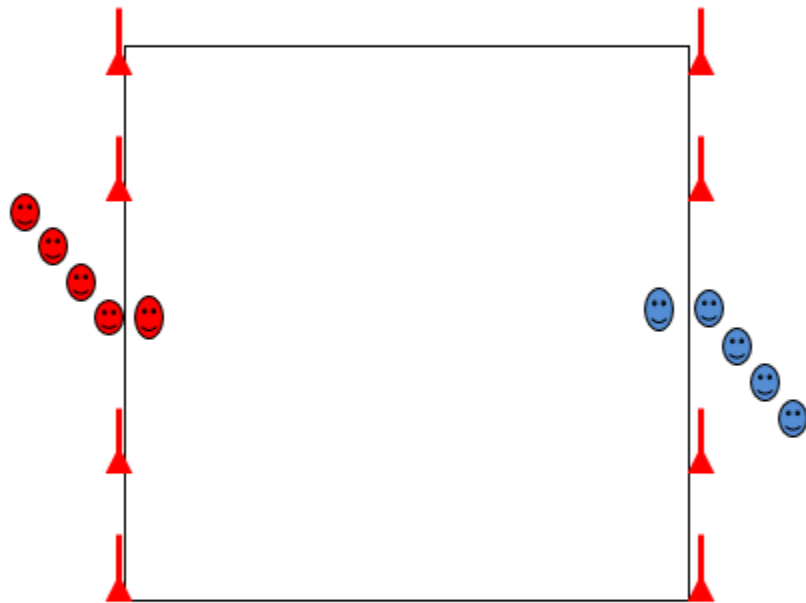
Comptabiliser les points

Encourager

Laisser jouer

ATELIER DRIBBLE

MATERIEL NECESSAIRE : 6 COUPELLES, 8 CÔNES, 3 BALLONS



Dimension du terrain :

10 mètres / 10 mètres

Consignes

Les joueurs s'affrontent en 1 contre 1.

Les rouges commencent avec le ballon.

Puis une fois que tous les joueurs rouges sont passés, c'est au tour des joueurs bleus.

L'objectif est de marquer dans un des 2 buts adverses.

Si le défenseur récupère le ballon, il peut à son tour marquer dans les 2 buts adverses.

Le duel est terminé : lorsque le ballon sort, lorsqu'il y a un but, ou quand le duel a duré plus de 30 secondes.

Le joueur qui marque apporte 1 point à son équipe.

Faire plusieurs manches : changement de côté

Rôle de l'éducateur :

Comptabiliser les points

Encourager

Laisser jouer

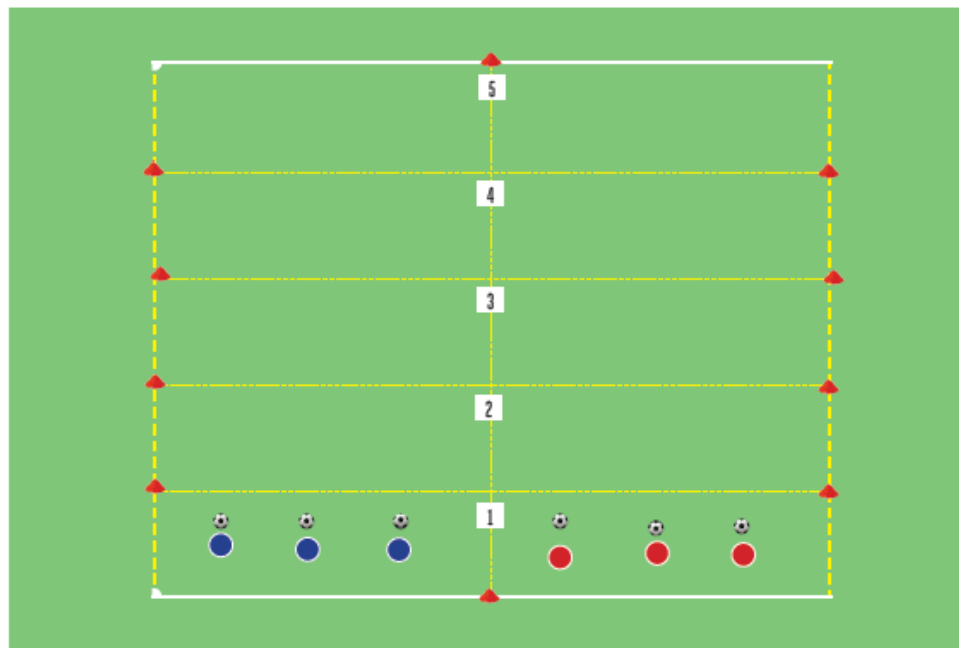
Rappel : le tacle est interdit en U9



	QUESTIONS	RÉPONSES
1	Comment distingue-t-on le capitaine des autres joueur(se)s : à ses chaussures, à son brassard ou à sa grande taille ?	À son brassard (le capitaine doit toujours avoir une attitude exemplaire sur le terrain).
2	Mon 1 ^{er} est un moyen de transport, mon 2 ^e est un adjectif possessif, mon 3 ^e est une couleur. Mon tout sert à sanctionner un(e) joueur(se).	Carton jaune (car - ton - jaune), ou carton rouge.
3	Je pense que l'arbitre a commis une erreur. Que dois-je faire : je lui dis qu'il/elle s'est trompé(e), je ne lui dis rien et je me replace, je le dispute ?	Je ne lui dis rien et je me replace.
4	Vrai ou faux : J'ai le droit de jouer au football avec des filles.	Oui, la mixité est autorisée jusqu'en U15.
5	Lorsque je joue au football, je dois écouter les consignes : de mes parents, de mon éducateur(trice), de mes adversaires ?	De mon éducateur(trice) car c'est le responsable de mon équipe et c'est lui le « spécialiste » du football.

ATELIER À METTRE EN PLACE LE SAMEDI 26 MARS 2022

ORGANISATION	
OBJECTIF	Améliorer la maîtrise technique par le jonglage.
BUT(S)	Arriver en zone 5 en 2' maximum.
CONSIGNES	1 ballon par joueur. Pour monter d'une zone, le joueur doit réaliser un contrat 3 fois.
	Contrat 1 : je frappe ma balle et je la récupère à la main.
	Contrat 2 : je frappe ma balle, 1 rebond, je frappe ma balle, 1 rebond, je frappe ma balle, je la récupère à la main.
	Contrat 3 : idem contrat 1 mais 2 contacts du pied.
	Contrat 4 : idem contrat 2 mais 2 contacts entre chaque rebond.
Contrat 5 : idem contrat 1 mais 3 contacts du pied.	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	



COMPORTEMENTS ATTENDUS (VEILLER À...)	
COLLECTIFS (VEILLER À...)	
INDIVIDUELS (VEILLER À...)	
<p>Frapper le ballon du cou du pied (os en haut des lacets), pointe de pied tendue (pied en plateau) et cheville verrouillée. Fixer le ballon du regard. Frapper le ballon au milieu et par en dessous (du bas vers le haut). Avoir la jambe alternativement semi-fléchie puis tendue au moment de la frappe. Avoir le pied d'appui sous le bassin pour assurer l'équilibre général. Se servir des bras pour renforcer l'équilibre.</p>	

VARIABLES
<p>Contrat 1 dans chaque zone.</p> <p>Contrat avec le pied faible uniquement.</p>

TRANSITIONS
À LA PERTE
À LA RÉCUPÉRATION

LE SAMEDI 26 MARS 2022



	QUESTIONS	RÉPONSES
1	Au football, que se passe-t-il pour un(e) joueur(se) qui reçoit 2 cartons jaunes au cours du même match ?	Il est exclu du terrain par l'arbitre : carton rouge.
2	Quel signal dois-tu attendre avant d'engager la partie ?	Le coup de sifflet de l'arbitre.
3	Si mon/ma partenaire fait une grosse erreur technique : je l'encourage, je ne dis rien, je le dispute ?	Je l'encourage.
4	Vrai ou faux ? Les protège-tibias sont obligatoires lors d'un match de football.	Vrai, cela me permet de limiter les risques de blessure.
5	Je me rends coupable d'une faute si : je fais un « petit pont » à mon adversaire, je pousse mon adversaire, le ballon sort du terrain ?	Je pousse mon adversaire.



LE **SAMEDI 9 AVRIL 2022**



	QUESTIONS	RÉPONSES
1	Le football est un sport : individuel, collectif, de combat ?	C'est un sport collectif car plusieurs joueur(se)s composent ton équipe.
2	Quel équipement ne figure pas dans le matériel de l'arbitre : le sifflet, le brassard de capitaine, le drapeau de touche ?	Le brassard de capitaine appartient aux équipes.
3	Lors d'un coup franc, comment appelle-t-on le groupe de joueur(se)s que le/la gardien(ne) place en ligne devant lui ?	Le mur (doit être placé à 6m du ballon chez les jeunes et à 9m15 dans les autres cas).
4	Trouvez l'intrus : Ligne de touche, ligne de but, ligne de mire.	Ligne de mire car elle n'existe pas pour délimiter un terrain de football.
5	Comment appelle-t-on la barre fixée horizontalement au sommet de deux poteaux et délimitant le haut d'un but : La barre de rire, la barre transversale, la barre de céréales.	La barre transversale.



LE **SAMEDI 30 AVRIL 2022**

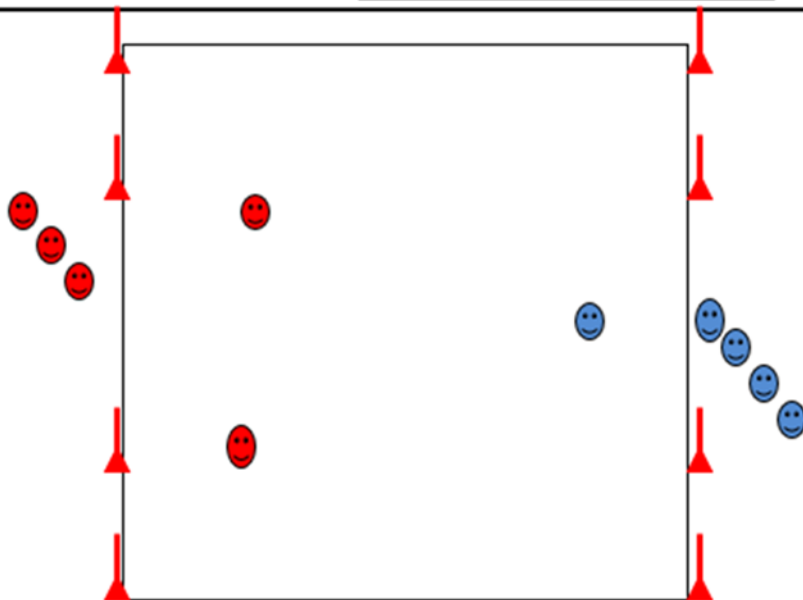


	QUESTIONS	RÉPONSES
1	Quelles sont les valeurs de la Fédération Française de Football (« PRETS ») ?	Plaisir - Engagement - Respect - Tolérance - Solidarité
2	Que se passe-t-il si je commets une faute dans ma propre surface de réparation contre un(e) adversaire : Penalty, Hors-jeu, Corner ?	Penalty.
3	Quel autre nom utilise-t-on pour évoquer le « carton jaune » : l'applaudissement, l'avertissement, le divertissement ?	L'avertissement.
4	Mon 1 ^{er} est une planète, mon 2 ^e est un département français, mon tout est le lieu sur lequel tu pratiques le football.	Terrain (Terre - Ain).
5	Comment appelle-t-on les minutes que l'arbitre ajoute à la fin d'un match : le temps additionnel, le temps perdu, ou le petit plus du chef ?	Le temps additionnel (il correspond au temps des arrêts de jeu).



ATELIER 2 contre 1

MATERIEL NECESSAIRE : 6 COUPELLES, 8 CÔNES, 3 BALLONS



Dimension du terrain :

10 mètres / 10 mètres

Consignes

Les joueurs s'affrontent en 2 contre 1.

Les rouges commencent avec le ballon.

Puis une fois que tous les joueurs rouges sont passés, c'est au tour des joueurs bleus.

L'objectif est de marquer dans un des 2 buts adverses.

Si le défenseur récupère le ballon, il peut à son tour marquer dans les 2 buts adverses.

Le duel est terminé : lorsque le ballon sort, lorsqu'il y a un but, ou quand le duel a duré plus de 30 secondes.

Le joueur qui marque apporte 1 point à son équipe.

Faire plusieurs manches : changement de côté

Rôle de l'éducateur :

Comptabiliser les points

Encourager

Laisser jouer

LE SAMEDI 14 MAI 2022

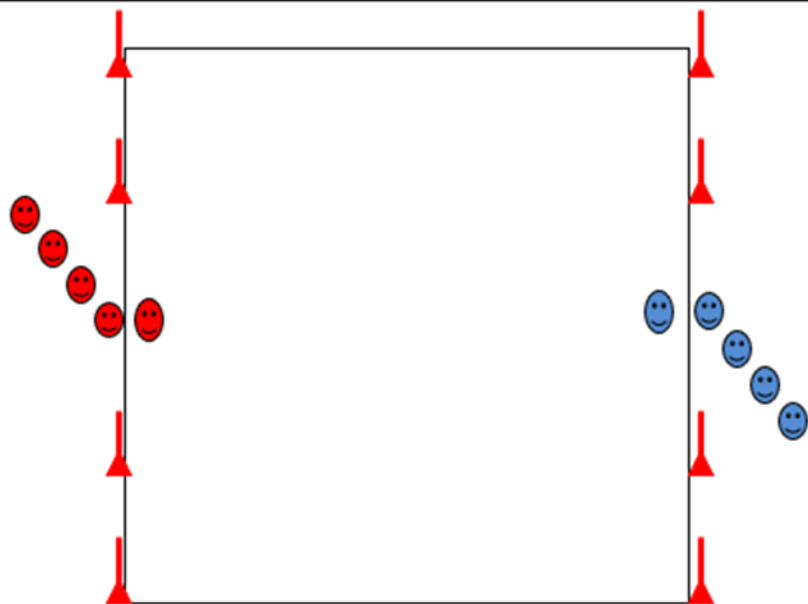


	QUESTIONS	RÉPONSES
1	En fin de match, alors que tu as perdu : tu insultes l'arbitre, tu serres la main aux vainqueurs ou tu te disputes avec tes coéquipiers ?	Tu serres la main aux vainqueurs (même dans la défaite, tu reconnais la victoire de l'adversaire)
2	Si tu commets une faute sur un adversaire : tu rigoles alors qu'il pleure, tu t'excuses et l'aides à se relever ou tu le regardes les bras croisés ?	Tu t'excuses et l'aides à se relever (et tu ne dis rien si l'arbitre te donne un avertissement)
3	En 9 lettres, commençant par T : qualité qui respecte la liberté de penser, la couleur de peau, la religion, la nationalité...des autres joueurs.	Tolérance (du latin tolerare qui signifie « supporter »)
4	Vrai ou faux ? Quand tu es sur le terrain, tu peux faire des signes aux supporters pour qu'ils encouragent ton équipe ?	Vrai (même si tu as sans doute d'autres choses à faire)
5	En français, comment traduit-on l'expression « fair-play » : faire le jeu, franc-jeu ou jouer pour gagner ?	Franc-jeu (ce terme désigne une attitude honnête et sans tricherie dans le jeu)



ATELIER DRIBBLE

MATERIEL NECESSAIRE : 6 COUELLES, 8 CÔNES, 3 BALLONS



Dimension du terrain :

10 mètres / 10 mètres

Consignes

Les joueurs s'affrontent en 1 contre 1.

Les rouges commencent avec le ballon.

Puis une fois que tous les joueurs rouges sont passés, c'est au tour des joueurs bleus.

L'objectif est de marquer dans un des 2 buts adverses.

Si le défenseur récupère le ballon, il peut à son tour marquer dans les 2 buts adverses.

Le duel est terminé : lorsque le ballon sort, lorsqu'il y a un but, ou quand le duel a duré plus de 30 secondes.

Le joueur qui marque apporte 1 point à son équipe.

Faire plusieurs manches : changement de côté

Rôle de l'éducateur :

Comptabiliser les points

Encourager

Laisser jouer

LE **SAMEDI 28 MAI 2022**



	QUESTIONS	RÉPONSES
1	Quelle attitude des supporters peut entraîner des sanctions pour un club : chanter à tue-tête, lancer des fumigènes ou faire la ola ?	Lancer des fumigènes (c'est un acte dangereux pour les joueurs et totalement antisportif)
2	Que faut-il faire en quittant ses coéquipiers à la fin d'un entraînement ?	Les saluer
3	Dans un stade de football, qui dois-tu respecter le plus : ton entraîneur et tes supporters, l'arbitre et tes adversaires ou tout le monde à la fois ?	Tout le monde à la fois (le respect est une valeur que tu dois avoir aussi en dehors du terrain)
4	Vrai ou faux ? Après avoir marqué un but de la main, tu ne dis rien à l'arbitre s'il ne l'a pas vu ?	Faux (mieux vaut perdre sans tricher, que tricher pour gagner)
5	Comment réagis-tu si tes parents t'incitent à tacler méchamment un joueur : tu fais ce qu'ils te disent, tu sors du terrain ou tu ne les écoutes pas ?	Tu ne les écoutes pas (tu dois toujours garder à l'esprit le respect de ton adversaire)



ATELIER À METTRE EN PLACE LE SAMEDI 11 JUIN 2022



Jeux d'éveil 2 - Le béréet

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Active

Laisser jouer, observer, questionner

MOYENS ASSOCIÉS

Coordination motrice

IMPACT CHARGE MENTALE	-				+
IMPACT CHARGE PHYSIQUE	-				+

ORGANISATION

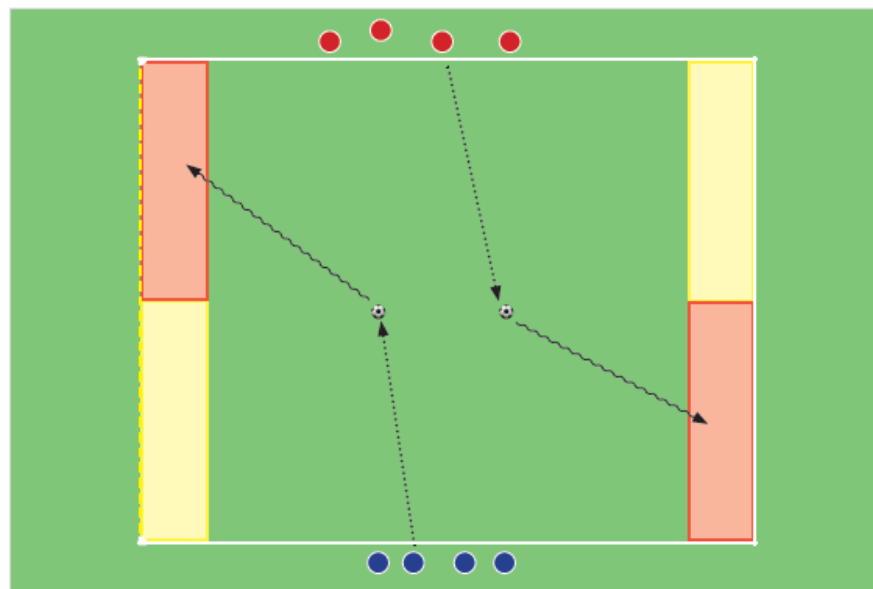
OBJECTIF Améliorer la réactivité.

BUT(S) Défi gagné = 1 point pour son équipe.

CONSIGNES
Numéroter les joueurs de 1 à 4. À l'appel de leur numéro, les 2 joueurs vont chercher un ballon. Pendant ce temps, l'éducateur montre une couleur. Le premier qui stoppe son ballon dans la bonne zone marque 1 point.

Veiller à :
- équilibrer et structurer les équipes.
- compter les points et valoriser les réussites.

CRITÈRES DE RÉUSSITE



COMPORTEMENTS ATTENDUS

COLLECTIFS (VEILLER À...)

Reconnaître son camp.
Acquérir le sens du jeu.
Découvrir la cible et l'adversaire.

INDIVIDUELS (VEILLER À...)

Réagir vite.

VARIABLES

Le ballon est porté.

Réaliser un appui/remise avec un partenaire avant de stopper le ballon.

TRANSITIONS

À LA PERTE

À LA RÉCUPÉRATION



GUIDE DE LA SAISON U9 – 2021-2022
DISTRICT DU JURA DE FOOTBALL

[Retour au sommaire](#)

LE SAMEDI 11 JUIN 2022



	QUESTIONS	RÉPONSES
1	Comment peut-on remercier un arbitre après le match : en lui offrant un cadeau, en lui serrant la main ou en rentrant directement aux vestiaires ?	En lui serrant la main
2	Quel petit livre contient toutes les informations concernant ta santé ?	Ton carnet de santé
3	Que dois-tu porter sur la tête quand tu vas au stade à vélo ?	Un casque
4	Comment le corps évacue-t-il le surplus de chaleur provoqué par le sport ?	La transpiration
5	Vrai ou faux ? Il faut attendre d'avoir soif pour boire.	Faux (quand on a soif, on est déjà déshydraté)

