



FOOT DE CŒUR

## Proposition d'organisation Plateau n° 3 - U8-U9 du 15 Décembre 2018

- 12 à 16 équipes de **5 joueurs max** (+1 remplaçant préconisé)
  - 6 à 8 zones de jeu 30 X 20 m
  - 24 à 32 jalons ou constri-foot pour les buts ou 12 à 16 buts spécifiques 4 x 1,5m
  - Coupelles pour traçage des terrains
- 
- Séquence « jeu » à réaliser sur tous les terrains simultanément lors du 1<sup>er</sup> temps de jeu
  - Les 3 ou 4 rotations suivantes sont des séquences de matches.





# Règlementation

- DOCUMENTS ADMINISTRATIFS :
  - FEUILLE DE PLATEAU (FORMAT WORD DISPONIBLE)
  - FEUILLE D'ENGAGEMENT (FORMAT EXCEL DISPONIBLE)
  
- LA FEUILLE DE PLATEAU DOIT ÊTRE **RÉDIGÉE AVANT LE DÉBUT DES ANIMATIONS** SANS OUBLIER D'INSCRIRE LES NOMS ET N° DE LICENCE DES ÉDUCATEURS ET DES DIRIGEANTS DE CHAQUE ÉQUIPE.
  
- N'OUBLIEZ PAS D'Y INSCRIRE VOTRE BILAN (POSITIF ET NÉGATIF) AFIN DE FAIRE REMONTER LE MAXIMUM D'INFORMATIONS À LA COMMISSION FOOTBALL D'ANIMATION



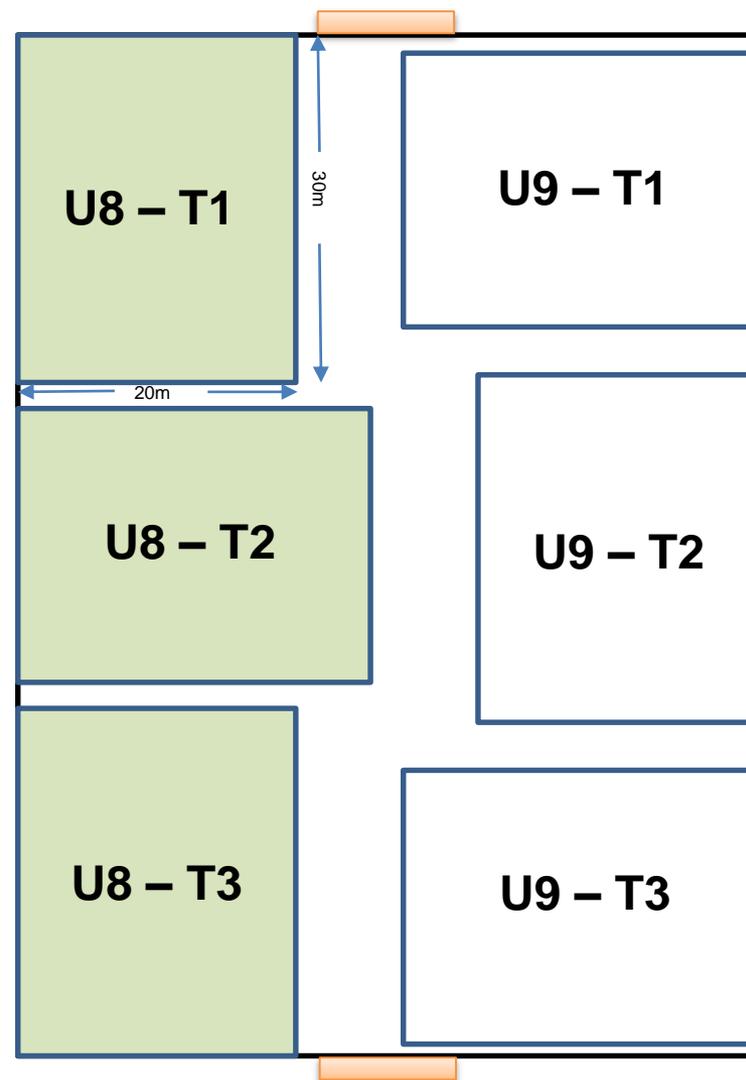


# 12 équipes (6/6)

## 4 séquences de 12'

	Nom équipe (12 équipes)	Séquence 1 (12')	Séquence 2 (12')	Séquence 3 (12')	Séquence 4 (12')
		Jeu	Rencontre 1	Rencontre 2	Rencontre 3
U8		T1	T1	T1	T1
U8		T1	T1	T2	T3
U8		T2	T2	T2	T2
U8		T2	T2	T3	T1
U8		T3	T3	T3	T3
U8		T3	T3	T1	T2
U9		T1	T1	T1	T1
U9		T1	T1	T2	T3
U9		T2	T2	T2	T2
U9		T2	T2	T3	T1
U9		T3	T3	T3	T3
U9		T3	T3	T1	T2

**Désigner les équipes du même club avec la même parité (pair ou impair)**

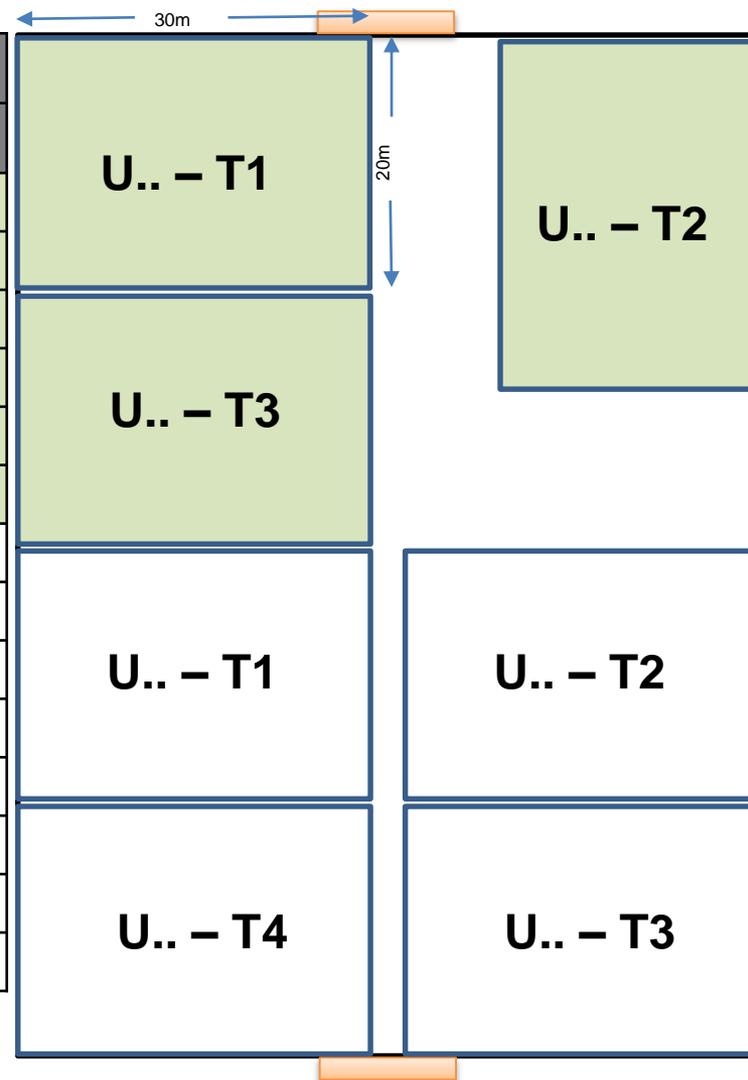




# 14 équipes (6/8)

## 5 séquences de 10'

	Nom équipe (14 équipes)	Séquence 1 (10')	Séquence 2 (10')	Séquence 3 (10')	Séquence 4 (10')	Séquence 5 (10')
		Jeu	Rencontre 1	Rencontre 2	Rencontre 3	Rencontre 4
U..		T1	T1	T1	T1	T1
U..		T1	T2	T2	T2	T3
U..		T2	T2	T3	T1	T2
U..		T2	T3	T2	T3	T1
U..		T3	T3	T1	T2	T2
U..		T3	T1	T3	T3	T3
U..		T1	T1	T1	T1	T1
U..		T1	T1	T2	T3	T4
U..		T2	T2	T2	T2	T2
U..		T2	T2	T3	T4	T1
U..		T3	T3	T3	T3	T3
U..		T3	T3	T4	T1	T2
U..		T4	T4	T4	T4	T4
U..		T4	T4	T1	T2	T3



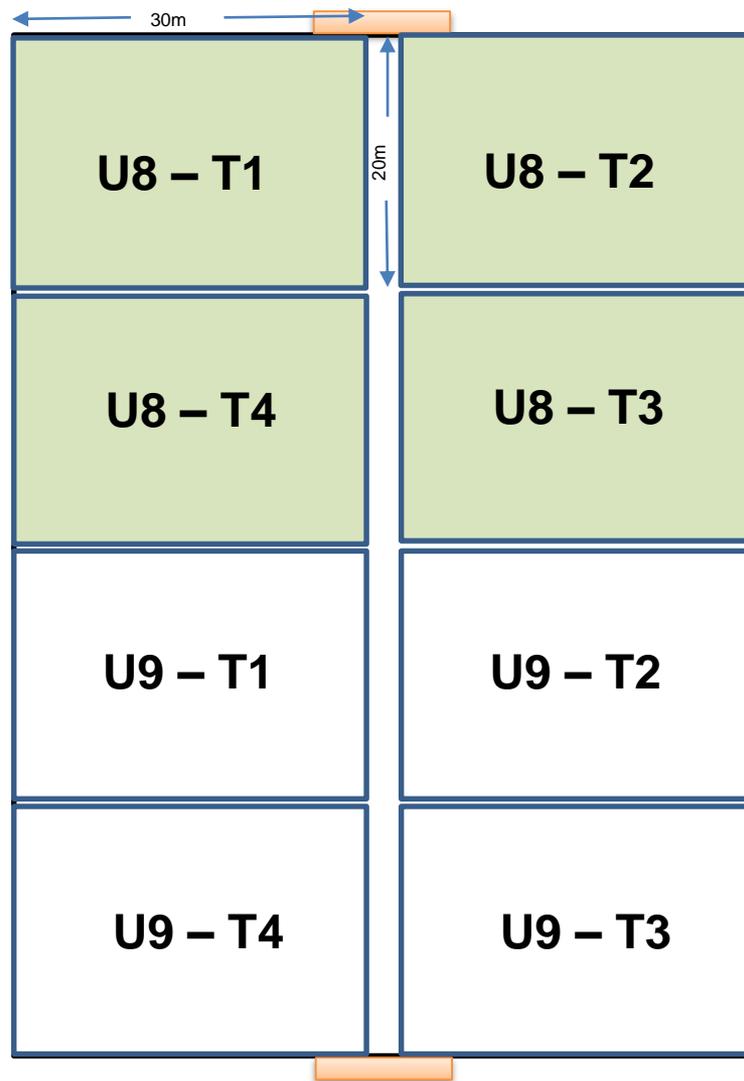
Désigner les équipes du même club avec la même parité (pair ou impair)



# 16 équipes (8/8)

## 5 séquences de 10'

	Nom équipe (14 équipes)	Séquence 1 (10')	Séquence 2 (10')	Séquence 3 (10')	Séquence 4 (10')	Séquence 5 (10')
		Jeu	Rencontre 1	Rencontre 2	Rencontre 3	Rencontre 4
U8		T1	T1	T1	T1	T1
U8		T1	T1	T2	T3	T4
U8		T2	T2	T2	T2	T2
U8		T2	T2	T3	T4	T1
U8		T3	T3	T3	T3	T3
U8		T3	T3	T4	T1	T2
U8		T4	T4	T4	T4	T4
U8		T4	T4	T1	T2	T3
U9		T1	T1	T1	T1	T1
U9		T1	T1	T2	T3	T4
U9		T2	T2	T2	T2	T2
U9		T2	T2	T3	T4	T1
U9		T3	T3	T3	T3	T3
U9		T3	T3	T4	T1	T2
U9		T4	T4	T4	T4	T4
U9		T4	T4	T1	T2	T3



Désigner les équipes du même club avec la même parité (pair ou impair)



# Séquence 1 – Jeu

Catégorie :  
**U9**

Jeu N° :  
**5**

Espace :  
30x25m  
carré du milieu :  
15x15m

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 : Marquer

## Descriptif

### OBJECTIF

Marquer dans la cible et conserver son avance sur les défenseurs

### BUT

Marquer = 1 pt

### CONSIGNES

Carré du milieu : 15x15  
Les mises en jeu se font du carré 1 joueur de chaque équipe en dehors du carré au lancement du jeu  
Transmettre le ballon au joueur en dehors du carré, un seul défenseur peut sortir à son tour

### VARIABLES

- 1/ 3 passes dans le carré avant de passer (1point + 3pts si but)
- 2/ Tous les joueurs dans le carré doivent sortir par une passe (ou balle au pied) à partir de 2 passes
- 3/ Tous les att. et déf. peuvent sortir à la passe
- 4/ On attaque où on veut (on choisit le sens de l'attaque)
- 5/ Le porteur peut sortir en conduite

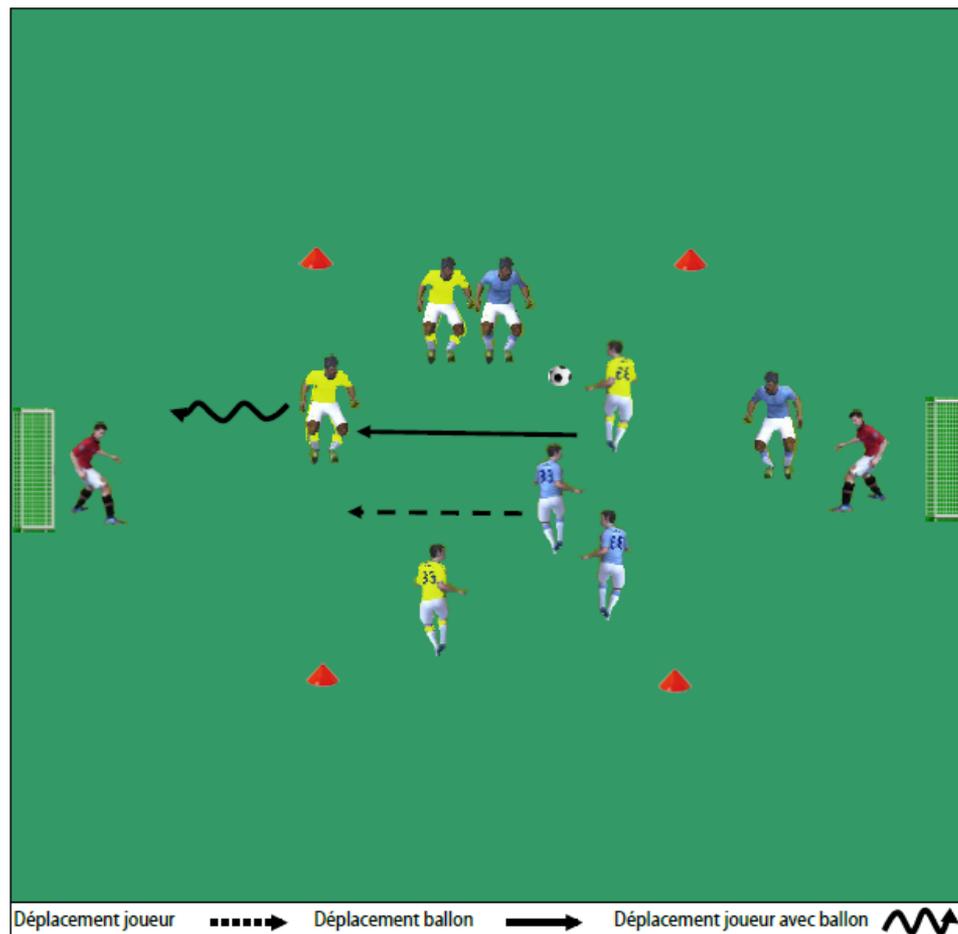
### METHODE PEDAGOGIQUE

#### ACTIVE

Laisser jouer - Observer - Questionner

### VEILLER A :

Compter les points et valoriser les réussites  
Changer régulièrement les joueurs en dehors du carré





# Espace de Jeu

## 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.





# Lois du jeu

## LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

Préconisation : tacles interdits

<b>TERRAIN</b>	Largeur : 25 à 30 m      Longueur : 35 à 40 m
<b>BUTS</b>	4 m x 1 m 50 (hauteur d'un piquet)
<b>BALLON</b>	Taille n°3 ou n°4
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	5 x 5 <b>Participation de tous</b> 3 U7 autorisés par équipe Pas de sous classement pour la pratique féminine
<b>TOUCHE</b>	Au pied, sur passe au sol ou conduite (interdiction de marquer sur une touche directe)
<b>TEMPS DE JEU</b>	Durée max des rencontres = 40 minutes / Durée max rencontres + jeu = 50 minutes
<b>HORS-JEU</b>	NON
<b>RELANCE GB</b>	Relance protégée aux 8 mètres Relance de volée et de ½ volée interdite
<b>COUP D'ENVOI</b>	Interdit de marquer sur l'engagement Adversaires à 4 m
<b>EQUIPEMENTS</b>	Maillots dans le short / Chaussettes relevées en dessous des genoux Protège-tibias obligatoires / Tip top doivent être placés sous les chaussettes

Extrait du GIFE (disponible en téléchargement: <https://www.fff.fr/actualites/161844-568161-le-guide-interactif-du-football-des-enfants>)



## AMELIORATION DE LA CONSTRUCTION DU JEU

### RELANCE PROTÉGÉE AUX 8 MÈTRES

#### Agrandir l'espace de jeu en largeur et profondeur

- > Occuper de l'espace (largeur / profondeur)
- > Carré

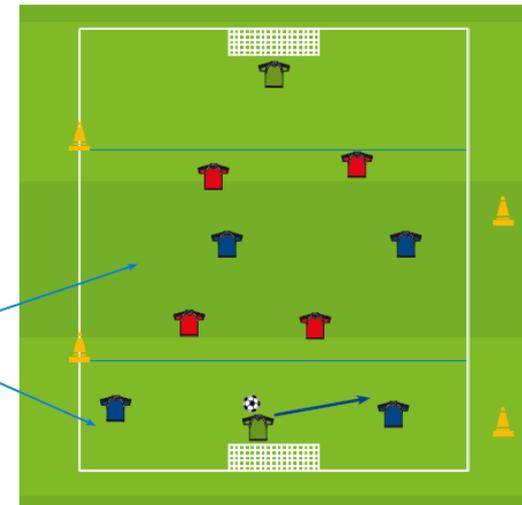
#### Avoir minimum 1 ou 2 joueur(s) dans la zone protégée

- > Se situer à droite et à gauche du GB (largeur)
- > Etre orienté face au jeu : s'éloigner de la ligne de la « zone protégée » donc de l'adversaire pour s'ouvrir des angles de passes
- > Progresser en passe ou en conduite

#### Aide au porteur

- > Se positionner et se déplacer entre les lignes et intervalles
- > Obtenir une solution en appui pour au minimum un des deux partenaires (profondeur – loin devant)

### CARRÉ



#### Définition de la relance protégée

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

- > le GDB est en possession du ballon à la main (le GDB peut relancer à la main ou au pied).
- > la réalisation d'un coup de pied de but (uniquement au pied).

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

Lors de la relance, l'équipe adverse devra se replacer entièrement derrière la zone protégée (ligne des 8 mètres). Les joueurs adverses pourront entrer dans la zone lors de trois situations :

- le ballon est contrôlé ou touché par un partenaire du porteur de balle.
- le ballon franchi la ligne de la zone protégée.
- le ballon sort des limites du terrain.



## AMELIORATION DE LA CONSTRUCTION DU JEU

### RELANCE PROTÉGÉE AUX 8 MÈTRES

#### Agrandir l'espace de jeu en largeur et profondeur

- > Occuper de l'espace (largeur / profondeur)
- > Losange

#### 1 joueur dans la zone protégée

- > Se situer à droite ou à gauche du GB (largeur)
- > Etre orienté face au jeu : s'éloigner de la ligne de la « zone protégée » donc de l'adversaire pour s'ouvrir des angles de de passes
- > Progresser en passe ou en conduite

#### Aide au porteur

- > Se positionner et se déplacer (occupation de l'espace) :
  - 2 joueurs occupent la largeur (près de la ligne de touche) avec une orientation du corps (3/4)
  - Notion d'appui (profondeur) : entre les lignes et intervalles un joueur se positionne plus haut

### LOSANGE

