

**Directives
Fédérales**



**Contenus
Pédagogiques**

Plateaux « Plein air » U8/U9 Espoirs

**Protocole
Accueil**

*Avant le début
du Plateau*

**1 JEU :
Le Funiño**

 1 x 10''

4 MATCHS

 4 x 10'

**Protocole
Clôture**

Après la fin du Plateau

Saison 2025/2026

Philosophie et objectifs Compétences à développer Organisation Saison Formes de pratique Les Contenus Règles du Jeu / Règles de vie



• Planification des Défis & Jeux Plateaux plein air & Festifoot

Département Technique - saison 2025/2026





Planification Annuelle U8-U9

Période 1 – 5 plateaux : Fin septembre à décembre 2025

Thématique 1
travaillée :

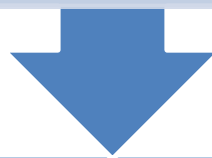
Phase de jeu : conserver - progresser
Occupation de l'espace – Maîtrise Individuelle & collective



Période 2 – 5 plateaux : Janvier 2026 à fin mars 2026

Thématique 2
travaillée :

Phase de jeu : conserver - progresser - déséquilibrer
Occupation de l'espace – Démarquage : se situer par rapport à l'adversaire



Période 3 – 4 plateaux : Avril à mi-juin 2026

Thématique 3
travaillée :

Phase de jeu : progresser - déséquilibrer - finir
Favoriser la construction du jeu depuis la zone des 6 ou 8 mètres

Compétences : Habilités Motrices et Techniques

Tests de jonglerie adaptés évolutifs



Période 1

- **Etre capable de réaliser les objectifs suivants :**
- U8 : Départ main : contacts Pieds : 3 Pied Droit (P.D) et/ou Pied Gauche (P.G)
+ Départ pieds : 2 fois de suite lever le ballon et s'en saisir à 2 mains
- U9 : Départ main : contacts Pieds : 4 P. faible + 6 P. fort
+ Départ pieds : 2 fois de suite : lever le ballon, effectuer 1 jongle et s'en saisir à 2 mains

Période 2

- **Etre capable de réaliser les objectifs suivants :**
- U8 : Départ main : contacts Pieds : 2 P. faible + 4 P. fort
+ Départ pieds : 2 fois de suite : lever le ballon, effectuer 1 jongle et s'en saisir à 2 mains
- U9 : Départ main ou pieds* : contacts Pieds : 6 P. faible + 10 P. fort
+ Départ pieds : 3 fois de suite : lever le ballon, effectuer 2 jongles et s'en saisir à 2 mains

Période 3

- **Etre capable de réaliser les objectifs suivants :**
- U8 : Départ main : contacts Pieds : 4 P. faible + 6 P. fort
+ Départ pieds : 2 fois de suite : lever le ballon, effectuer 2 jongles et s'en saisir à 2 mains
- U9 : Départ main ou pieds* : contacts Pieds : 8 alternés P.D / P.G
+ Départ pieds : 3 fois de suite : lever le ballon, effectuer 2 jongles alternées D. & G. et s'en saisir à 2 mains

Prendre du plaisir à progresser

* Départ main ou pied à adapter en fonction du niveau des joueurs.

Les tests proposés par année d'âge sont évolutifs : niveau minimum de difficulté croissant



Les Plateaux « Plein air » U8 & U9 Espoirs

2 Fiches de Jonglerie spécifique à compléter

Catégorie : U8-U9 Espoirs

Date : 27/09 & 13/12/2025

N° du Plateau Festi-foot :

Fiche pour 2 Équipes U8 - Épreuve de Jonglerie - Phase 1



NOM EQUIPE U8 - 1 :			
N° du Joueur	DEPART MAIN JONGLAGE PIED 1ère essai	DEPART MAIN JONGLAGE PIED 2ème essai	DEPART PIEDS 2 essais
	Objectif : 3 contacts minimum Pied droit et/ou Pied Gauche	Objectif : 3 contacts minimum Pied droit et/ou Pied Gauche	Objectif : 2 fois de suite : lever le ballon et s'en saisir à 2 mains
1			
2			
3			
4			
5			
Fiche établie par :		Total des 5 meilleurs :	

- Toutes les équipes engagées en U8-U9 Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie **plateau**. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats des 5 meilleurs joueurs de l'équipe (prise en compte du meilleur des 2 essais de chaque joueur).
- Les joueurs sont associés par 2 (1 de chaque équipe) avec un ballon et sont chargés alternativement de jongler et de compter les jongles effectuées par le partenaire. L'encadrant de chaque équipe est chargé de noter les résultats des jongles effectués simultanément. Ils commencent par la jonglerie « pied » (droit ou/et gauche), d'abord avec le pied autorisé(s), le comptage est arrêté. Les joueurs doivent ensuite tenter de jongler avec l'autre pied.
- Objectifs, sur les 2 essais impartis : effectuer le maximum de jongles consécutifs avec le ballon avec les pieds, sans qu'il ne retombe au sol, avant de passer à la jonglerie avec les mains.
- A l'issue, on retranscrit le total de l'équipe sur la fiche Plateau par année d'âge. La fiche est remise au plateau de fin de 1ère phase.

NOM EQUIPE U8 - 2 :

Catégorie : U8-U9 Espoirs

Date : 27/09 et 13/12/2025

N° du Plateau Festi-foot :

Fiche pour 2 Équipes U9 - Épreuve de Jonglerie - Phase 1



NOM EQUIPE U9 - 1 :			
N° du Joueur	DEPART MAIN JONGLAGE PIED 2 essais	DEPART MAIN JONGLAGE PIED 2 essais	DEPART PIEDS 2 essais
	Objectif : 4 contacts Pied faible	Objectif : 6 contacts Pied fort	Objectif : 2 fois de suite : lever le ballon, effectuer 1 jongle et s'en saisir à 2 mains
1			
2			
3			
4			
5			
Fiche établie par :		Total des 5 meilleurs :	

NOM EQUIPE U9 - 2 :			
N° du Joueur	DEPART MAIN JONGLAGE PIED 2 essais	DEPART MAIN JONGLAGE PIED 2 essais	DEPART PIEDS 2 essais
	Objectif : 4 contacts Pied faible	Objectif : 6 contacts Pied fort	Objectif : 2 fois de suite : lever le ballon, effectuer 1 jongle et s'en saisir à 2 mains
1			
2			
3			
4			
5			
Fiche établie par :		Total des 5 meilleurs :	

Toutes les équipes engagées en U8-U9 Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. Le signal de départ est donné simultanément par l'Éducateur responsable du plateau. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur cette fiche récapitulative, en additionnant le total des 5 meilleurs joueurs de l'équipe (addition du meilleur des 2 essais sur chaque pied pour chaque joueur).

Les joueurs sont associés par 2 (1 de chaque équipe avec un ballon et sont chargés alternativement de jongler et de compter les jongles effectuées par le partenaire. L'encadrant de chaque équipe est chargé de noter les résultats des jongles effectués par les joueurs de son équipe.

Les joueurs de chaque équipe effectuent l'épreuve simultanément. Ils commencent par la jonglerie "pied faible" (droit ou gauche) départ ballon en main. A l'issue des 2 essais effectués, l'encadrant retranscrit le meilleur résultat sur la présente fiche. Les joueurs répètent ensuite la même procédure pour la jonglerie de l'autre pied (fort). Si le ballon tombe au sol ou est touché par une autre surface que celle(s) autorisée(s), le comptage est arrêté. Les joueurs ont ensuite 2 essais pour tenter 2 fois de suite de lever le ballon d'un pied (droit ou gauche) et d'effectuer un jongle avant de s'en saisir à 2 mains.

Objectifs, sur les 2 essais impartis : effectuer le maximum de jongles consécutifs pied faible puis pied fort (sans surface de rattrapage) et apprendre à lever son ballon avec les pieds afin de débiter la jonglerie, avant de se saisir du ballon avec les 2 mains (sans qu'il ne retombe au sol).

A l'issue, le total de l'équipe est à retranscrire sur la fiche Plateau. Votre objectif est d'évaluer la progression de vos joueurs de ce 1er plateau au plateau de fin de phase.



ORGANISATION PLATEAU U8-U9 ESPOIRS

« 1 Jeu - le Funiño + 4 Matches »

Toute la saison : Football à 3 c 3 et à 5 c 5 avec GB

Rencontres 6 c 6 ou 7 c 7 ou 8 c 8... interdites

AUCUN CLASSEMENT

JEU IMPOSÉ ÉVOLUTIFS PAR PHASE

Effectuer le jeu en alternance avec les rencontres 5 c 5 sur 3 séquences :
sur les séquences 2, 3 et 4 sur 2 terrains dédiés N°2 (en U9) et N°5 (en U8)
(Peu ou pas de matériel supplémentaire à prévoir)

Dispositif Départemental spécifique :

Sur chaque plateau :

- 12 équipes maximum / plateau : 4 équipes / club
- 3 clubs maximum sur chaque plateau
- Plateaux par âge : 2 équipes U8 & 2 équipes U9 / club
= 1 plateau à 6 équipes U8 & 1 plateau à 6 équipes U9



CALENDRIER U8-U9 Espoirs

Découverte de la Pratique Mixte

Foot à 3 & Foot à 5 & Foot à 8

1^{ère} Phase : 5 plateaux

- 27/09 : Plateau N°1
Défi Technique
- 11/10 : Plateau N°2 : Thème 1
- 08/11 : Plateau N°3 : Thème 1
- 22/11 : Plateau N°4 : Thème 1
- 13/12 : Plateau Festifoot
Observation de la Pratique

2^{ème} Phase : 5 plateaux

- 17/01 : Plateau N°6 Défi
Technique
- 31/01 : Plateau N°7 : Thème 2
- 14/02 : Plateau N°8 : Thème 2
- 14/03 : Plateau N°9 : Thème 2
- 28/03 : Plateau Festifoot
Observation de la Pratique

3^{ème} Phase : 4 plateaux

- 11/04 : Plateau N°11
Défi Technique
- 23/05 : Plateau N°12 : Thème 3
- 30/05 : Plateau N°13 : Thème 3
- 13/06 : Plateau Festifoot CM 2026
Observation de la Pratique

Phase de pratique mixte

Foot à 5 & Foot à 8 :

3 journées de plateaux à 2 équipes U9

- 09/05 : Plateau N°1
- 16/05 : Plateau N°2
- 06/06 : Plateau N°3



Planification du Jeu par Période

Période 1
Septembre
à
Mi-
Décembre
2025

- Plateau du 27/09/2025 : **Défi jonglerie**
- Plateau du 11/10/2025 : Jeu Thème 1
- Plateau du 15/11/2025 : J. Thème 1 Evolution
- Plateau du 29/11/2025 : J. Thème 1 Evolution
- Plateau Festifoot du 13/12/2025 :
Défi jonglerie

THÈME 1 : AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF

OBJECTIF : OCCUPER L'ESPACE

Jeu **Funiño** : Les Buts sont remplacés par les CAPITAINES (Sans Opposition)

JEU U8/U9

PERIODE I SEPTEMBRE > DECEMBRE

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 35/40 m x l 25/30 m

L = Longueur • l = largeur

MATÉRIEL PAR TERRAIN

2 ballons par équipe

4 x

5 à 7/7 Chasubles



Déplacer les coupelles centrales de délimitation des 2 zones protégées (8m) pour délimiter la zone centrale des 6 m

EFFECTIF

5 x 5 x
Dont 2 capitaines par équipe

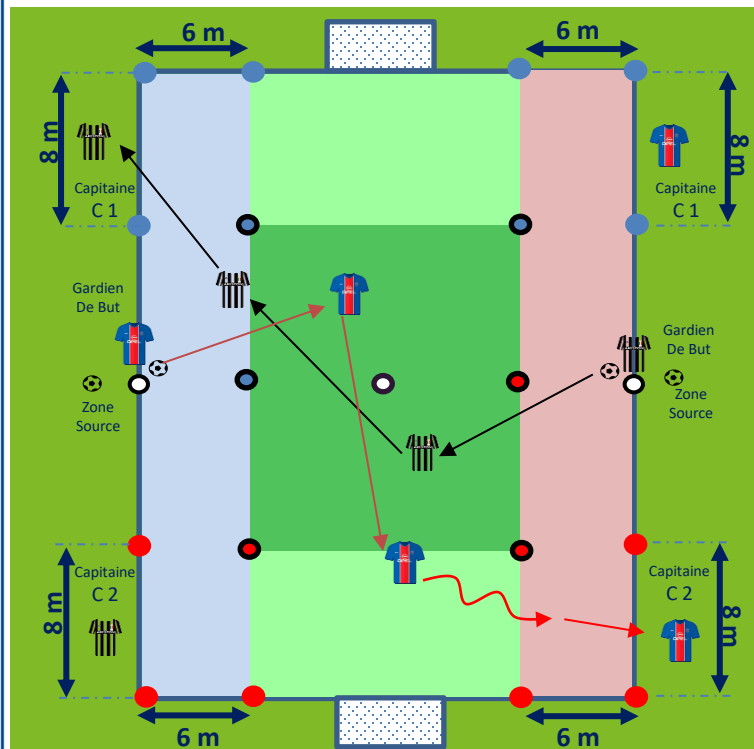
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHEMA



> Conduite de balle

> Déplacement du joueur sans ballon

> Passe courte

> Passe longue



DÉROULEMENT

CONSIGNES

Départ du jeu en parallèle par le Gardien de but de chaque équipe qui transmet le ballon à l'un des 2 joueurs de son équipe démarqué, situé en zone centrale. Les 2 joueurs échangent le ballon afin de progresser vers la zone des 6 m adverse où là seulement ils ont la possibilité de transmettre le ballon à l'un des partenaires Capitaine C1 ou C2. Les capitaines cibles sont situés dans les 2 mini-zones de 8 mètres de long. Le capitaine doit maîtriser le ballon en 2 touches de balle maximum dans la Zone.

Possibilité de faire partir alternativement chaque équipe, puis une fois que le cheminement est bien compris faire partir en simultanée les 2 équipes.

BUTS

1 point : transmettre le ballon au capitaine situé dans la zone cible
2 points : 1 point supplémentaire si le ballon est maîtrisé en 1 touche de balle maximum.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

Si 6 joueurs par équipe : ajouter un 3^{ème} joueur dans la zone centrale au départ du jeu. Si 7 joueurs faire une rotation des joueurs par (2) binôme. Effectuer la rotation des capitaines

VARIANTES

- Interdiction de marquer 2 fois de suite en passant au même capitaine.
- Effectuer un minimum de passes (3 ou 4) avant de transmettre le ballon au capitaine.

ANIMATION

- Active
- Laisser jouer / Observer / Questionner

VEILLER À...

- Compter les points / valoriser.
- Observer et corriger la maîtrise individuelle et collective des joueurs.
- L'occupation de l'espace de jeu.

THÈME 1 : AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF

OBJECTIF : OCCUPER L'ESPACE

Jeu **Funiño** : Les Buts sont remplacés par les CAPITAINES (Avec Opposition)

JEU U8/U9

PERIODE I SEPTEMBRE > DECEMBRE

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 35/40 m x l 25/30 m

L = Longueur • l = largeur

MATÉRIEL PAR TERRAIN

2 ballons par équipe

4 x

5 à 7/7 Chasubles



Déplacer les coupelles centrales de délimitation des 2 zones protégées (8m) pour délimiter la zone centrale des 6 m

EFFECTIF

5 x 5 x

Dont 2 capitaines par équipe

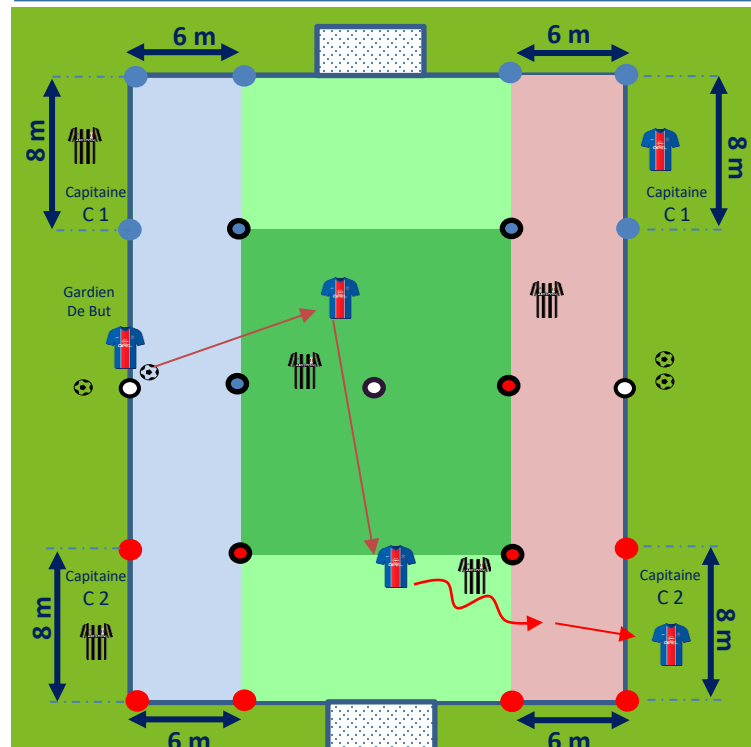
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHEMA



> Conduite de balle

> Déplacement du joueur sans ballon

> Passe courte

> Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Opposition à 3 c 3 dans la zone de jeu. **Départ du jeu alternativement par le Gardien de but de chaque équipe** qui transmet le ballon à l'un des 2 joueurs de son équipe démarqué, situé en zone centrale.

Les 2 joueurs échangent le ballon afin de progresser vers la zone des 6 m adverse où là seulement ils ont la possibilité de transmettre le ballon à l'un des partenaires Capitaine C1 ou C2. Les capitaines cibles sont situés dans les 2 mini-zones de 8 mètres de long. Le capitaine doit maîtriser le ballon en 2 touches de balle maximum dans la Zone cible.

Les 2 équipes sont en opposition en zone centrale (2 c 2) et les gardiens défendent uniquement dans la zone des 6 m.

BUTS

1 point : transmettre le ballon au capitaine situé dans la zone cible

2 points : 1 point supplémentaire si le ballon est maîtrisé en 1 touche de balle maximum.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

Si 6 joueurs par équipe : ajouter un 3^{ème} joueur dans la zone centrale au départ du jeu. Si 7 joueurs faire une rotation des joueurs par (2) binôme. Effectuer la rotation des capitaines.

VARIANTES

- Interdiction de marquer 2 fois de suite en passant au même capitaine.
- Effectuer un minimum de passes (3 ou 4) avant de transmettre le ballon au capitaine.

ANIMATION

- Active
- Laisser jouer / Observer / Questionner

VEILLER À...

- Compter les points / valoriser.
- Observer et corriger la maîtrise individuelle et collective des joueurs.
- L'occupation de l'espace de jeu.



Planification du Jeu par Période

Période 2
Janvier
à
fin Mars
2026

- Plateau du 17/01/2026 : Défi Jonglerie
- Plateau du 31/01/2026 : Jeu Thème 2
- Plateau du 14/02/2026 : J. Thème 2 Évolution
- Plateau du 14/03/2026 : J. Thème 2 Évolution
- Plateau Festifoot du 28/03/2026 :
Défi jonglerie

THÈME 2 : AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF

OBJECTIF : OCCUPER L'ESPACE

Jeu **Funiño** : Les Buts sont remplacés par les CAPITAINES (Sans Opposition)

JEU U8/U9

PERIODE 2

JANVIER > MARS

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 35/40 m x l 25/30 m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

5 x 5 x

Organiser son équipe en triangle

TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

2 ballons par équipe

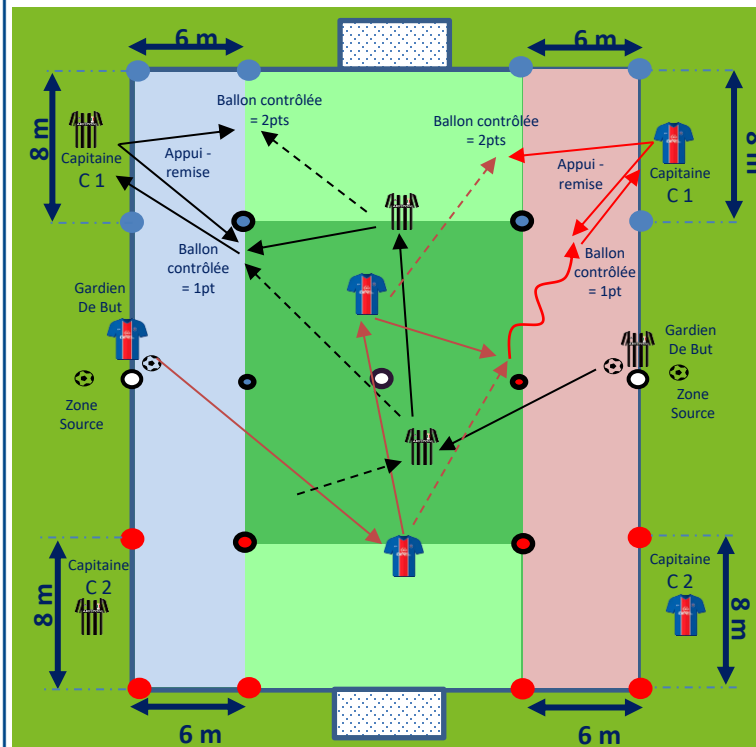
4 x

5 à 7/7 Chasubles



Déplacer les coupelles centrales de délimitation des 2 zones protégées (8m) pour délimiter la zone centrale des 6 m

SCHEMA



> Conduite de balle

> Déplacement du joueur sans ballon

> Passe courte

> Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Départ du jeu en parallèle par le Gardien de but de chaque équipe qui transmet le ballon à l'un des 2 joueurs de son équipe démarqué, situé en zone centrale. Les 2 joueurs échangent le ballon afin de progresser vers la zone des 6 m adverse où là seulement ils ont la possibilité de transmettre le ballon à l'un des partenaires Capitaine C1 ou C2. Les capitaines cibles sont situés dans les 2 mini-zones de 8 mètres de long. **Le capitaine doit remiser le ballon en 2 touches de balle maximum à l'un de ces partenaires dans la Zone des 6 m.**

BUTS

1 point : si le capitaine remise le ballon au partenaire qui lui a transmis dans la zone des 6 m.

2 points : 1 point supplémentaire si le ballon est remis sur un autre partenaire situé dans la zone des 6 m

Interdiction de marquer 2 fois de suite en passant au même capitaine.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

Si 6 ou 7 joueurs par équipe : faire des rotations entre joueurs après 2 à 3 passages

VARIANTES

- Effectuer un minimum de passes (3 ou 4) avant de transmettre le ballon à l'un des 2 capitaines.
- Le jeu se poursuit après avoir marqué 1 point.

ANIMATION

- Active
- Laisser jouer / Observer / Questionner

VEILLER À...

- Compter les points / valoriser.
- Observer et corriger la maîtrise individuelle et collective des joueurs.
- L'occupation de l'espace de jeu.

THÈME 2 : AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF

OBJECTIF : OCCUPER L'ESPACE

Jeu **Funiño** : Les Buts sont remplacés par les CAPITAINES (Avec Opposition)

JEU U8/U9

PERIODE 2

JANVIER > MARS

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 35/40 m x l 25/30 m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

5 x 5 x

Organiser son équipe en triangle

TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

2 ballons par équipe

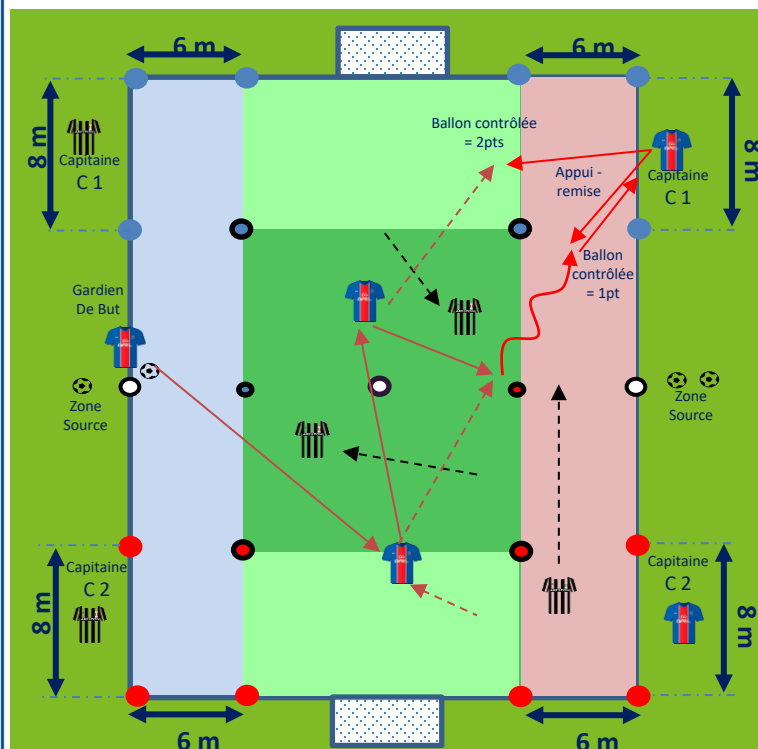
4 x

5 à 7/7 Chasubles



Déplacer les coupelles centrales de délimitation des 2 zones protégées (8m) pour délimiter la zone centrale des 6 m

SCHEMA



> Conduite de balle

> Déplacement du joueur sans ballon

> Passe courte

> Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Opposition à 3 c 3 dans la zone de jeu. Départ du jeu alternativement par le Gardien de but de chaque équipe qui transmet le ballon à l'un des 2 joueurs de son équipe démarqué, situé en zone centrale.

Les 2 joueurs échangent le ballon afin de progresser vers la zone des 6 m adverse où là seulement ils ont la possibilité de transmettre le ballon à l'un des partenaires Capitaine C1 ou C2. Les capitaines cibles sont situés dans les 2 mini-zones de 8 mètres de long. Le capitaine doit remiser le ballon en 2 touches de balle maximum à l'un de ces partenaires dans la Zone des 6 m.

BUTS

1 point : si le capitaine remise le ballon au partenaire qui lui a transmis dans la zone des 6 m.

2 points : 1 point supplémentaire si le ballon est remisé sur un autre partenaire situé dans la zone des 6 m

Interdiction de marquer 2 fois de suite en passant au même capitaine.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

Si 6 ou 7 joueurs par équipe : faire des rotations entre joueurs ou ajouter un joueur fixe en appui dans la zone des 6 m au départ du jeu ou/et en zone de finition à proximité des zones sources..

VARIANTES

- Effectuer un minimum de passes (3 ou 4) avant de transmettre le ballon à l'un des 2 capitaines.
- Le jeu se poursuit après avoir marqué 1 point.

ANIMATION

- Active
- Laisser jouer / Observer / Questionner

VEILLER À...

- Compter les points / valoriser.
- Observer et corriger la maîtrise individuelle et collective des joueurs.
- L'occupation de l'espace de jeu.



Planification du Jeu par Période

Période 3

Avril
à

Juin
2026

- Plateau du 11/04/2026 : Défi Jonglerie
- Plateau du 23/05/2026 : Jeu Thème 3
- Plateau du 30/05/2026 : Thème 3 Évolution
- Plateau Festifoot du 13/06/2026 :
Défi jonglerie

THÈME 3 : AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF

OBJECTIF : OCCUPER L'ESPACE

Jeu **Funiño** : Les Buts sont remplacés par les CAPITAINES (Sans Opposition)

JEU U8/U9

PERIODE 3

AVRIL > 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 35/40 m x l 25/30 m

L = Longueur • l = largeur

MATÉRIEL PAR TERRAIN

2 ballons par équipe

4 x

5 à 7/7 Chasubles



Déplacer les coupelles centrales de délimitation des 2 zones protégées (8m) pour délimiter la zone centrale des 6 m

EFFECTIF

5 x 5 x

Organiser son équipe en triangle

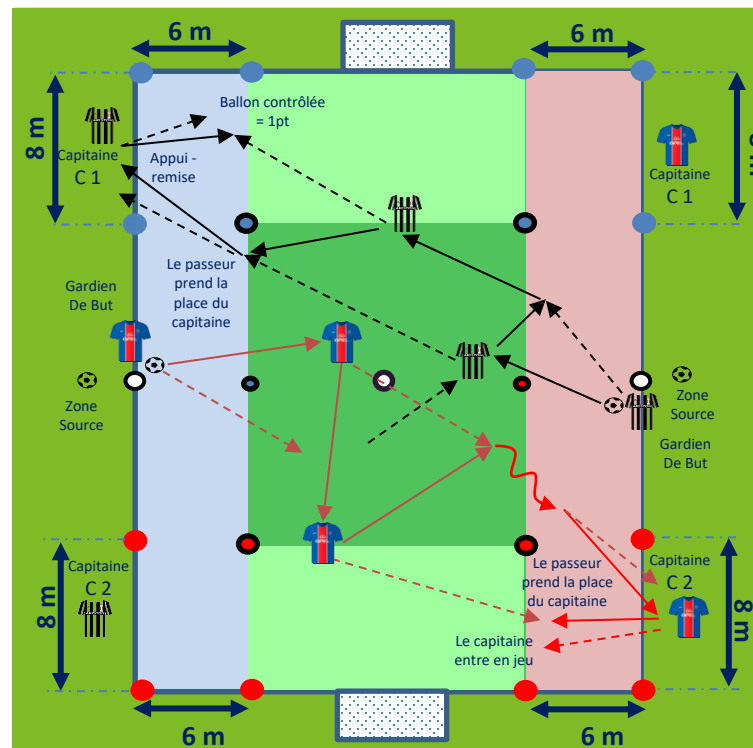
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



> Conduite de balle

> Déplacement du joueur sans ballon

> Passe courte

> Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Départ du jeu en parallèle par le Gardien de but de chaque équipe qui transmet le ballon à l'un des 2 joueurs de son équipe démarqué, situé en zone centrale. Les 2 joueurs échangent le ballon afin de progresser en passe vers la zone des 6 m adverse, où là seulement ils ont la possibilité de transmettre le ballon à l'un des partenaires Capitaine C1 ou C2. Les capitaines cibles sont situés dans les 2 mini-zones de 8 mètres de long. **Le capitaine doit remettre le ballon en 2 touches de balle maximum à l'un de ces autres partenaires dans la Zone des 6 m. Le capitaine entre alors en jeu et son passeur devient capitaine.**

BUTS

1 point : si le capitaine remet le ballon à l'un de ces autres partenaires dans la zone des 6 m.
2 points : 1 point supplémentaire si 4 passes au minimum ont été réalisées avant de marquer 1 point
Interdiction de marquer 2 fois de suite en passant au capitaine situé dans la même zone cible.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

Si 6 ou 7 joueurs par équipe : faire des rotations entre joueurs après 2 à 3 passages

VARIANTES

- Le jeu se poursuit après avoir marqué 1 point, obligation de rechercher la 2^{de} zone cible (autre Capitaine).

ANIMATION

- Active
- Laisser jouer / Observer / Questionner

VEILLER À...

- Compter les points / valoriser.
- Observer et corriger la maîtrise individuelle et collective des joueurs.
- L'occupation de l'espace de jeu.

THÈME 3 : AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF

OBJECTIF : OCCUPER L'ESPACE

Jeu **Funiño** : Les Buts sont remplacés par les CAPITAINES (Avec Opposition)

JEU U8/U9

PERIODE 3

AVRIL > 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 35/40 m x l 25/30 m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF



Organiser son équipe en triangle

TEMPS DE JEU

10'

MATÉRIEL PAR TERRAIN

2 ballons par équipe

4 x

5 à 7/7

Chasubles

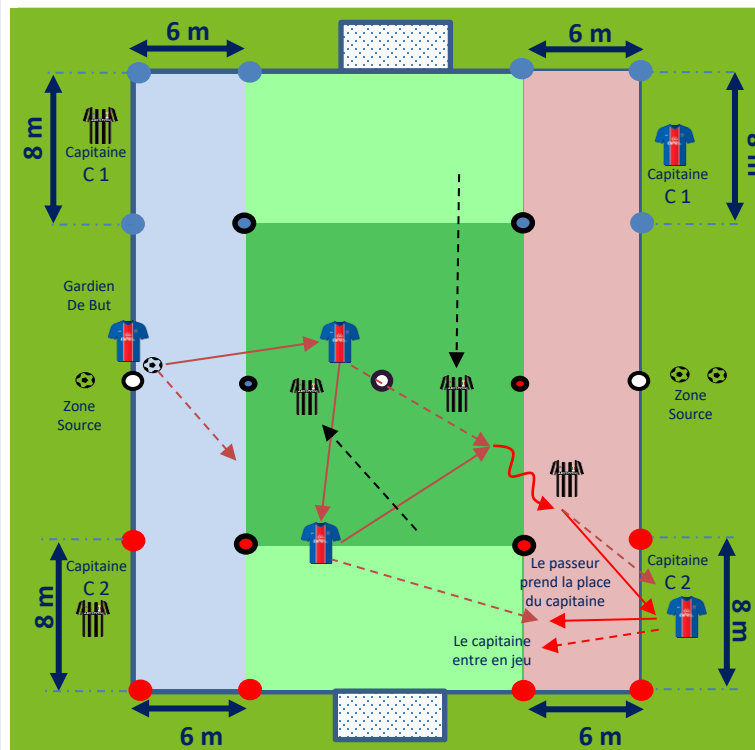


Déplacer les coupelles centrales de délimitation des 2 zones protégées (8m) pour délimiter la zone centrale des 6 m

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



> Conduite de balle

> Déplacement du joueur sans ballon

> Passe courte

> Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Opposition à 3 c 3 dans la zone de jeu. Départ du jeu alternativement par le Gardien de but de chaque équipe qui transmet le ballon à l'un des 2 joueurs de son équipe démarqué, situé en zone centrale.

Les 2 joueurs échangent le ballon afin de progresser en passe vers la zone des 6 m adverse, où là seulement ils ont la possibilité de transmettre le ballon à l'un des partenaires Capitaine C1 ou C2. Les capitaines cibles sont situés dans les 2 mini-zones de 8 mètres de long. **Le capitaine doit remettre le ballon en 2 touches de balle maximum** à l'un de ces autres partenaires dans la Zone des 6 m. **Le capitaine entre alors en jeu et son passeur devient capitaine.**

BUTS

1 point : si le capitaine remise le ballon à l'un de ces autres partenaires dans la zone des 6 m.

2 points : 1 point supplémentaire si 4 passes au minimum ont été réalisées avant de marquer 1 point

Interdiction de marquer 2 fois de suite en passant au capitaine situé dans la même zone cible.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

Si 6 ou 7 joueurs par équipe : faire des rotations entre joueurs ou ajouter un joueur fixe en appui dans la zone des 6 m au départ du jeu ou/et en zone de finition à proximité des zones sources..

VARIANTES

- Le jeu se poursuit après avoir marqué 1 point, obligation de rechercher la 2^{de} zone cible (autre Capitaine).

ANIMATION

- Active
- Laisser jouer / Observer / Questionner

VEILLER À...

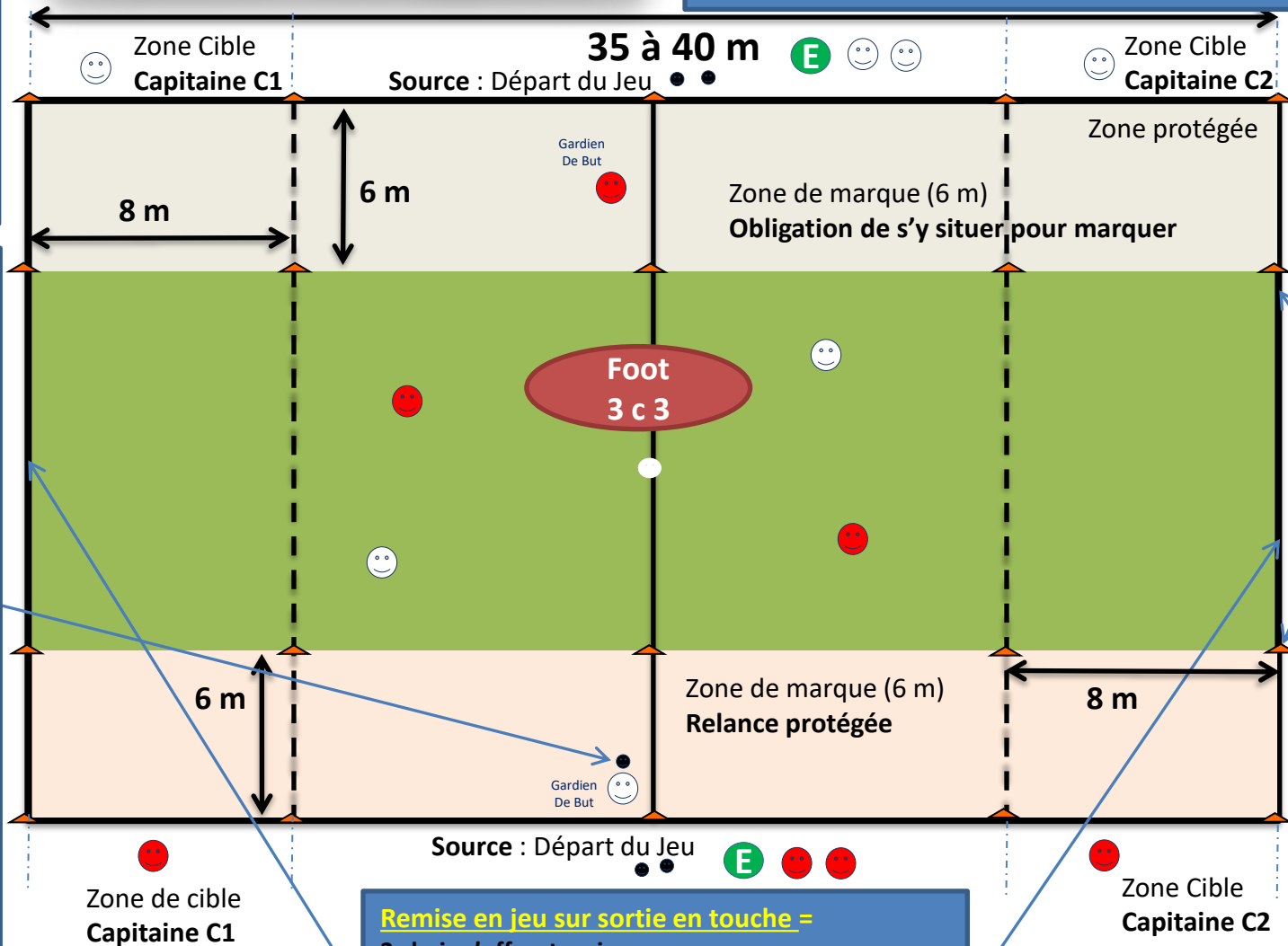
- Compter les points / valoriser.
- Observer et corriger la maîtrise individuelle et collective des joueurs.
- L'occupation de l'espace de jeu.

Arbitrage
= Éducatif
à l'extérieur
du terrain
Effectué
par les 2
Encadrants
licenciés
maîtrisant
les règles
du jeu.

Coup de pied de but
= sur un ballon sorti derrière la ligne de zone cible par un joueur adverse, le gardien effectue la remise en jeu **ballon arrêté au sol** dans la zone de marque proche de la ligne de but (2m).

TERRAIN Funiño - U8-U9
5 joueurs + 1 à 2 suppléants

Source = Point de départ du jeu ou de remise en jeu pour l'équipe ayant encaissé un but.
Les joueurs adverses se situent à l'extérieur de la Zone de marques (de 6 mètres de large) délimitée par 5 coupelles. Ils ne peuvent y pénétrer qu'après que le ballon ait franchi la ligne des 6 m.



25 à 30 m

Corner =
au lieu d'un
coup de pied
de coin
classique,
le ballon est
remis en jeu
à la coupelle
marquant
l'intersection
entre la ligne
de la zone de
marque (6m)
et la sortie
en touche. La
remise en jeu
s'effectue
comme la
remise en jeu
de la touche

Remise en jeu sur sortie en touche =

2 choix s'offrent au joueur :

1. Il effectue une passe au sol vers un partenaire
2. Il rentre dans le jeu en conduite de balle

Interdiction de marquer directement pour le joueur effectuant la remise en jeu.

LOIS DU JEU : Funiño U8-U9

Terrain foot à 5	Largeur : 25 / 30 mètres Longueur : 35 / 40 mètres : Pratique Foot à 3 c 3 Surface de réparation = zone de marque (6 x 35 mètres) + 2 joueurs cibles (capitaines) /équipe			
Buts (Zones cibles)	2 zones cibles, de 8 m de long (situées à chaque extrémité du terrain)		Ballon	Taille N°3
Nombre de joueurs	3 v 3 (plus 2 capitaines cibles) <i>ou</i> 4 v 4 (si 1 joueur suppléant/Eq.) interdiction : 6 v 6 / 7 v 7 dans le cœur du jeu... (2 remplaçants maxi)		Le Tacle (régulier)	Autorisé
Temps de jeu	10 mn de jeu sur les 50' maximum (1 jeu funino + 4 rencontres de 10')			
	Participation de tous les joueurs : 50 % minimum du temps de jeu Tous les joueurs commencent au moins une fois en tant que titulaires sur une séquence			
Arbitrage Educatif	Effectué par les 2 Encadrants	Hors-jeu	Non	Coup d'envoi De la ligne de but effectué par le gardien Adversaires dans leur zone de marque (6m). Interdiction de pénétrer dans la zone de marque adverse tant que le ballon n'a pas franchi la limite de la zone de marque (6m) ou la ligne de touche.
Remise en jeu sortie en touche	Remise en jeu effectuée au pied sur une passe au sol ou en conduite de balle adverse à 3 mètres - Interdiction de marquer directement			
Pénalty (Faute grave dans la zone de marque)	Duel 1v1 (adversaire fixe dans la zone de marque) - objectif : Passer le ballon à l'un des 2 capitaines - Départ de la médiane en conduite de balle		Corner	Ballon remis en jeu à la coupelle marquant l'intersection entre la ligne de la zone de marque (6m) et la sortie en touche. La remise en jeu s'effectue comme lors de la sortie en touche
Gardien de but	Point de départ du jeu - Interdiction de se servir de ces mains. Obligation : Relance au pied, ballon posé au sol - Interdiction de relancer de volée ou ½ volée			
Relance Protégée en zone de marque (6 x 35 mètres)	Sur sortie de but (relance au pied, ballon arrêté posé au sol à 2 m) et sur l'engagement, effectué par le Gardien de but (GB) au pied, les adversaires ont obligation de sortir de la zone de marque (6 m). Ils pourront y pénétrer lorsque le ballon aura franchi la zone de marque (6m) ou la ligne de touche.			

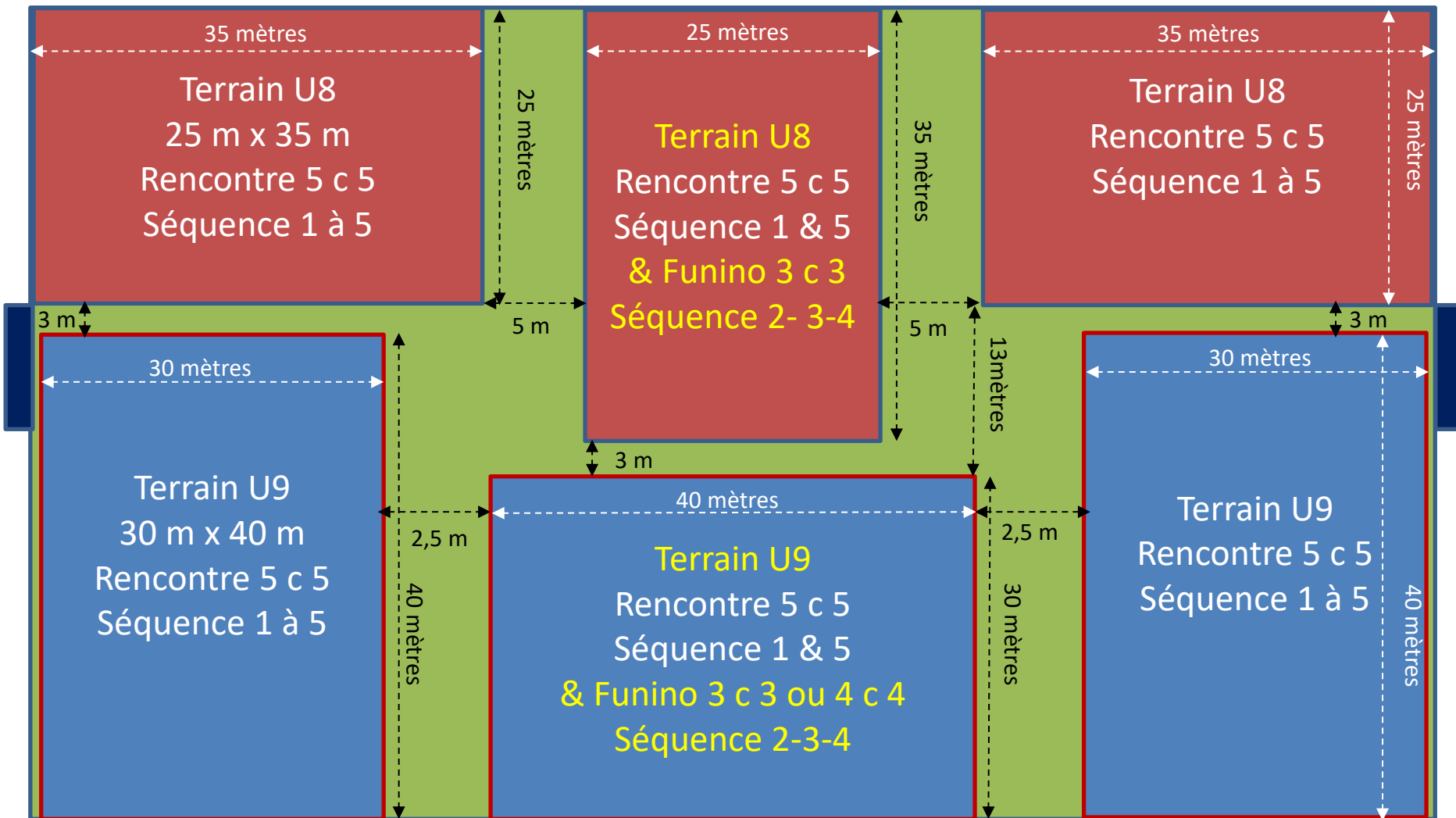


Les plateaux « Plein air » U8-U9 Espoirs

Dimensions des terrains en fonction de la taille du terrain à 11:

- Sur un terrain à 11 de 105 x 68 (3 terrains U8 + 3 terrains U9)
- U 8 Foot à 5 avec gardien = 35 m x 25 m
- U 9 Foot à 5 avec gardien = 40 m x 30 m (ou 35 m x 25 m)

Disposition des terrains





Les Plateaux « Plein air » U8 & U9 Espoirs

Fiche de Rotations spécifique pré-remplie à imprimer

DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL

Feuille de Rotation Plateau "Espoirs U8-U9"

3 Clubs - 12 équipes (2 Equipes U8 & 2 Equipes U9 / Club)



2 plateaux à 6 équipes Football à 5
1 plateau U8 & 1 plateau U9 à 6 équipes

Plateau N° : 2101	Horaire de Début du plateau : 9 H 30	Date de plateau : 11/10/2025
-------------------	--------------------------------------	------------------------------

Plateau U9 à 6 équipes

Durée : 10' / séquence

			Séquence 1	Séquence 2	Séquence 3	Séquence 4	Séquence 5
Equipe U9			Rencontre 1	Rencontre 2	Rencontre 3	Rencontre 4	Rencontre 5
Equipe 1	U9 - A1	VILLENES ORG FC 1	T1	T1	T2 Funiño	T3	T3
Equipe 2	U9 - A2	VILLENES ORG FC 2	T1	T2 Funiño	T1	T1	T1
Equipe 3	U9 - B1	MANTOIS 78 FC 1	T2	T1	T3	T2 Funiño	T1
Equipe 4	U9 - B2	MANTOIS 78 FC 2	T2	T3	T2 Funiño	T1	T2
Equipe 5	U9 - C1	BONNIERES FRE 1	T3	T2 Funiño	T3	T3	T2
Equipe 6	U9 - C2	BONNIERES FRE 2	T3	T3	T1	T2 Funiño	T3

Plateau U8 à 6 équipes

Durée : 10' / séquence

			Séquence 1	Séquence 2	Séquence 3	Séquence 4	Séquence 5
Equipe U8			Rencontre 1	Rencontre 2	Rencontre 3	Rencontre 4	Rencontre 5
Equipe 1	U8 - A3	VILLENES ORG FC 3	T4	T4	T5 Funiño	T6	T6
Equipe 2	U8 - A4	VILLENES ORG FC 4	T4	T5 Funiño	T4	T4	T4
Equipe 3	U8 - B3	MANTOIS 78 FC 3	T5	T4	T6	T5 Funiño	T4
Equipe 4	U8 - B4	MANTOIS 78 FC 4	T5	T6	T5 Funiño	T4	T5
Equipe 5	U8 - C3	BONNIERES FRE 3	T6	T5 Funiño	T6	T6	T5
Equipe 6	U8 - C4	BONNIERES FRE 4	T6	T6	T4	T5 Funiño	T6

La Gestion de la Rencontre & Le Coaching

Procédure : « Initier à la Pratique dans un cadre Bienveillant »

Avant le match

- Briefing sur le terrain
- Protocole d'accueil et de Fair-Play

Pause(s) Coaching

En U8 & U9 : toutes les 10'

- Regroupement sur le terrain :
 - ▶ Echange avec les joueurs sur leur perception du jeu
 - ▶ Consignes auprès des joueurs : vérification consolidation, modifications...
 - ▶ Durée 2' max :
2 consignes : 1 off & 1 déf. / rencontre

Pendant le match

- Limiter les Interventions et Interactions
- Les encadrants sont situés dans leur maison d'accueil (zone technique) marquée par une coupelle minimum
- Port de la chasuble pour les joueurs suppléants

Après le match

- Protocole Fair-Play de clôture
- Débriefing succinct sur le terrain
- ▶ Hydratation pendant toute la durée du plateau :
gourde ou bouteille d'eau individuelle





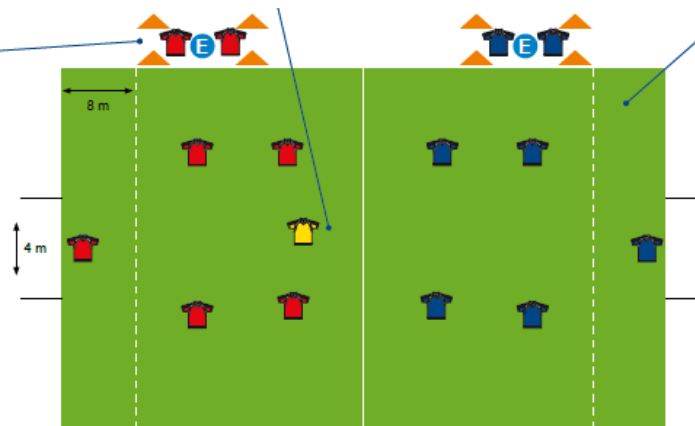
PAUSES COACHING U8 & U9

Objectif pour l'Educateur.trice

Limitation des interventions de l'Educateur au cours de la partie :

- Faire preuve de modération sur les conseils prodigués aux joueurs U8 & U9 lors de chaque rencontre (observer, prendre des notes, valoriser, encourager) ;
- Ne parler que des consignes : 1 off. + 1 déf. par joueur
- **Endiguer les dérives des encadrants qui téléguident les joueurs ;**

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 ».



Optimisation des conseils donnés :

- Être **précis et concis** (utiliser un vocabulaire adapté à leur âge) ;
- Uniquement des **encouragements** et des **renforcements positifs** relatifs aux tentatives et aux attitudes des joueurs ;
- **Ne pas être directif** mais **questionner le joueur pour le faire réfléchir**, en cours de jeu si besoin.

Arbitrage = Éducatif à l'extérieur du terrain
Effectué par l'Éducateur ou un jeune arbitre licencié maîtrisant les règles du jeu.

Rencontre 5c5 - TERRAIN U8-U9

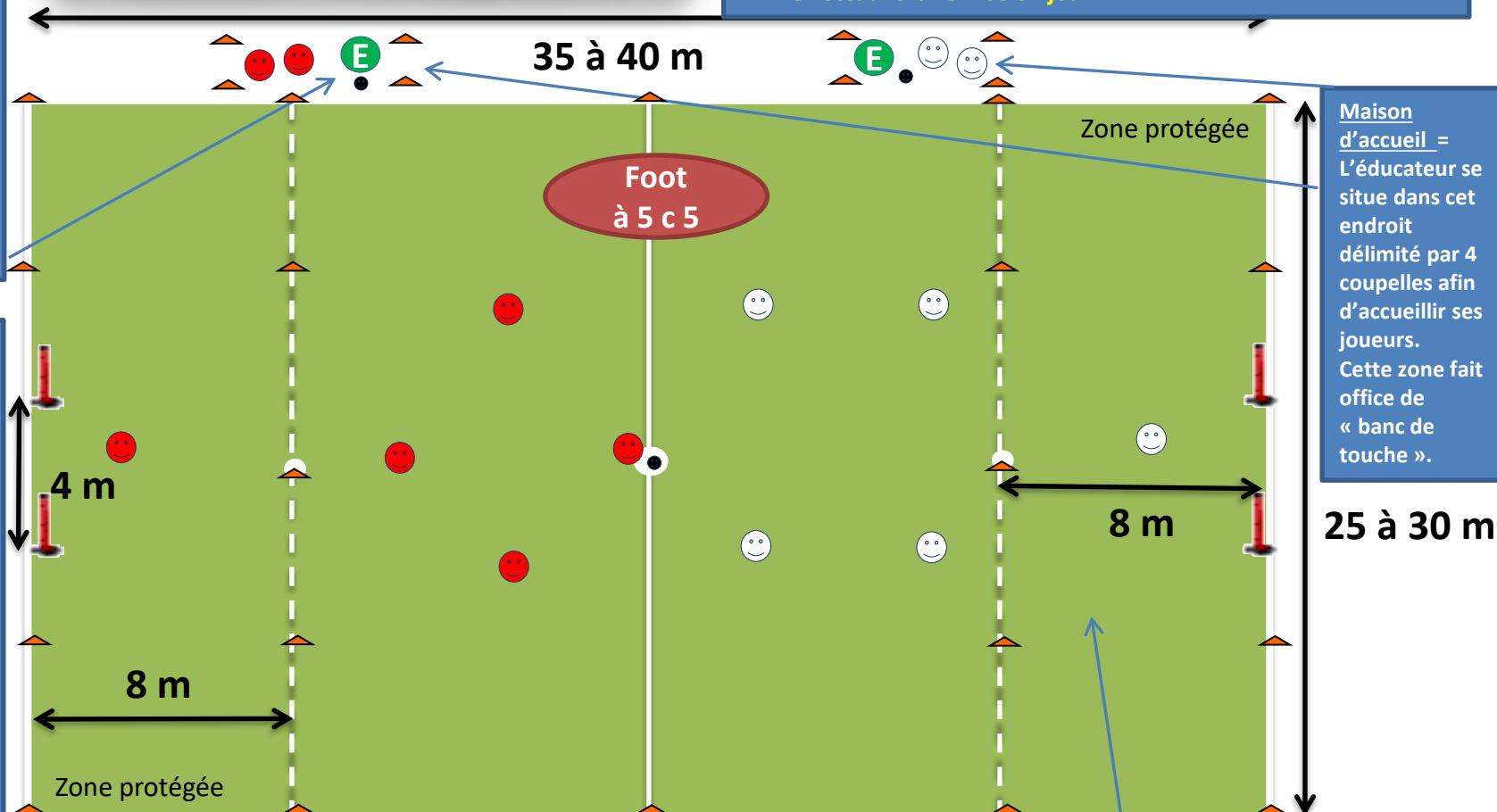
5 joueurs + 1 à 2 suppléants

Remise en jeu sur sortie en touche = 2 choix s'offrent au joueur :

1. Il effectue une passe au sol vers un partenaire
2. Il rentre dans le jeu en conduite de balle

Interdiction de marquer directement pour le joueur effectuant la remise en jeu.

Coup de pied de but = sur un ballon sorti derrière la ligne de but par un joueur adverse, le gardien effectue la remise en jeu **ballon arrêté au sol** dans sa surface de but avant le point de pénalty (8m)



U8/U9

Lois du Jeu inchangées



LOIS DU JEU U8-U9 – Rencontre Foot à 5

Terrain foot à 5	Largeur : 25 / 30 mètres Longueur : 35 / 40 mètres : Pratique 5v5 avec GB Surface de réparation = 8 mètres (depuis 2017/2018)				
Buts	4 m x 1,5 m (constri-foot) ou but spécifique FFF			Ballon	Taille N°3
Nombre de joueurs	5 v 5 (dont gardien) <i>ou</i> 4 v 4 (dont gardien) interdiction : 6 v 6 / 7 v 7... (2 remplaçants maxi)			Le Tacle (régulier)	Autorisé
Remise en jeu sortie en touche	Remise en jeu effectuée au pied sur une passe au sol ou en conduite de balle adversaire à 4 mètres - Interdiction de marquer directement				
Temps de jeu	50 mn (discontinu) = Défi jonglerie + 4 x 12'30''de match ou 5 x 10' de Rencontres dont Funinio				
	Participation de tous les joueurs : tendre vers 100 % du temps de jeu Tous les joueurs commencent au moins une fois en tant que titulaires				
Hors-jeu	Non	Pénalty (évolution)	8 m	Coup d'envoi	Interdit de marquer sur l'engagement Adversaires à 4 mètres
Arbitrage	Éducateurs des équipes sur le côté. Expliquer les décisions			Parents Ballon	Alimenter le jeu en ballon lorsque ce dernier sort des limites du terrain
Gardien de but	Obligation : Relance à la main ou au pied ballon posé au sol Interdiction de relancer de volée ou ½ volée Le gardien peut se saisir du ballon à la main sur la passe volontaire d'un partenaire				
Relance Protégée (8 mètres)	Sur sortie de but (relance au pied ballon arrêté posé au sol à 6 m) et sur la relance du Gardien de but (GB) à la main, les adversaires ont obligation de sortir de la zone de but, zone protégée (8m). Ils pourront y pénétrer lorsque le ballon sera touché (contrôlé) par un partenaire du GB situé dans la zone ou aura franchi la zone protégée ou la ligne de touche.				

PROTOCOLES FAIR-PLAY

U6

U9

RESTAURATION DU CLIMAT ET MISE EN PLACE D'ÉVÈNEMENTS FESTIFS



AVANT-MATCH OU/ET APRES-MATCH

- Regrouper les Enfants :
Applaudissement des enfants
puis Ola OU INVERSEMENT



Objectif : Remerciements aux adultes de
les laisser jouer LIBREMENT SANS LES
TÉLÉGUIDER



2 PROTOCOLES POSSIBLES



AVANT-MATCH OU/ET APRES-MATCH

- Regrouper les Enfants :
Clapping par l'ensemble
des personnes présentes



Objectif : Remerciements aux adultes de
les laisser jouer LIBREMENT SANS LES
TÉLÉGUIDER

