

Défi
Jonglerie



Jeu
Funiño

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



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

Planification des Jeux 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

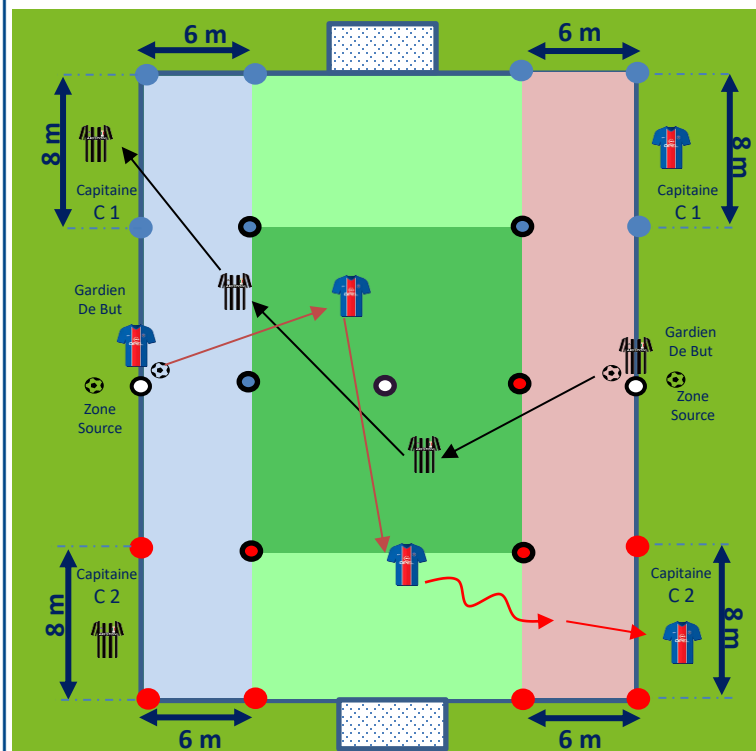
OBJECTIF : OCCUPER L'ESPACE

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

SCHÉMA



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 simultanément 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.

ORGANISATION

ESPACE



L 35/40 m x l 25/30 m
 L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

5 x 5 x
 Dont 2 capitaines par équipe

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

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

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

EFFECTIF

5 x 5 x
Dont 2 capitaines par équipe

TEMPS DE JEU

10'

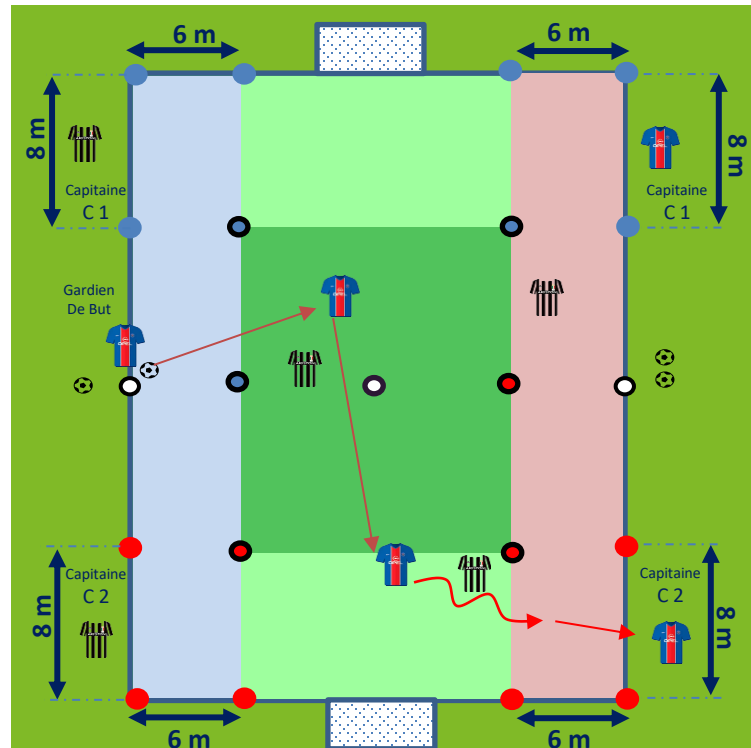
DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



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

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 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...

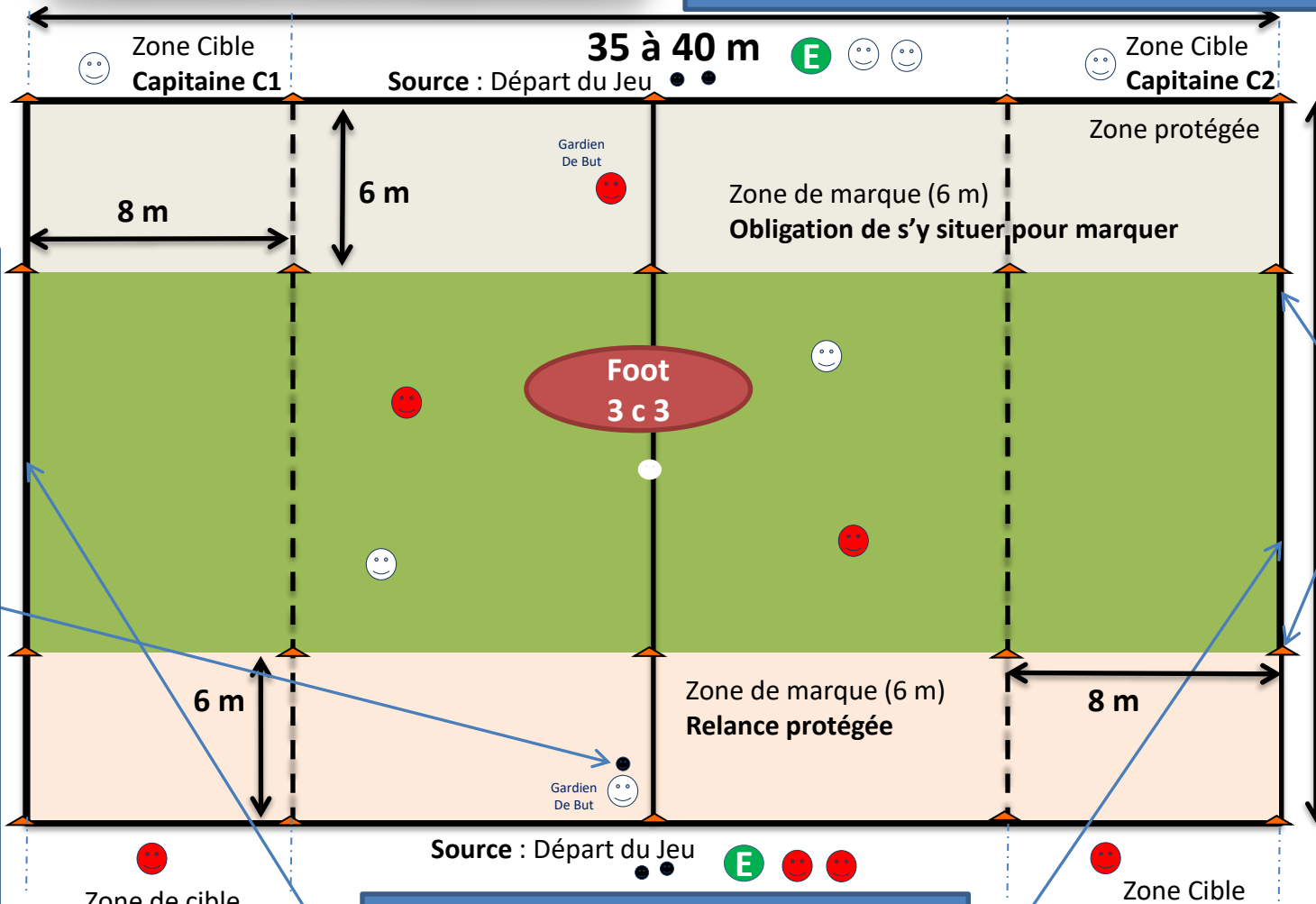
- Compter les points / valoriser.
- Observer et corriger la maîtrise individuelle et collective des joueurs.
- L'occupation de l'espace de jeu.

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.

Zone Cible Capitaine C1

35 à 40 m
Source : Départ du Jeu

Zone Cible Capitaine C2

8 m

6 m

Gardien De But

Zone de marque (6 m)

Obligation de s'y situer pour marquer

Zone protégée

Foot 3 c 3

6 m

Zone de marque (6 m)

Relance protégée

8 m

Gardien De But

Source : Départ du Jeu

Zone de cible Capitaine C1

Zone Cible Capitaine C2

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/Éq.) 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.			