La Pratique des U6F- U9F
Le Contenu du Plateau

Saison 2026/2027

Organisation Plateau

Plateaux « Fillofoot » U6F & U9F

La Pratique U6F-U9F : Foot à 5

Protocole Accueil
Avant le plateau

1 Jeu : Ballon Magic
1 x 10’

3 Matches
3 x 10’

1 Défi Technique Relais
1 x 10’’

Protocole Clôture
Après le plateau

Modèle fédéral

CONTENU PLATEAUX SAISON 2026/2027

OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

LE PLATEAU

Ordre à respecter pour toutes les équipes

Protocole DEBUT DE PLATEAU	
Séquence n°1	**Ballon Magique évolutif par période** De 1c1 (sans GdB) à 3c3 (dont GdB)
Séquence n°2	Match
Séquence n°3	Match
Séquence n°4	Match
Séquence n°5	**Défi Jeu évolutif par période**
Protocole FIN DE PLATEAU	

EVOLUTION DES REGLES DU BALLON MAGIQUE EN FONCTION DES PÉRIODES

Passage du terrain 24 x 32 au terrain 28 x 32 En fonction des plateaux programmée sur la saison et de la taille des terrains Foot à 11

EVOLUTION DES REGLES DU DEFI JEU EN FONCTION DES PÉRIODES

LA SAISON 2026/2027

Période n°1	Sept. à Oct.
Période n°2	Nov. à Déc.
Période n°3*	Janv. à Février
Période n°4*	Mars à Avril
Période n°5*	Mai à Juin

** Évolution du ballon magique et des défis pour les périodes 3, 4 et 5*

La Gestion du Plateau & Le Coaching

Procédure : « Mieux vaut prévenir que guérir »

Avant le match

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

Pause(s) Coaching

En U6F à U9F : toutes les 10'

- Regroupement sur le terrain :
  - Echange avec les joueuses sur leur perception du jeu
  - Consignes auprès des joueuses : 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 joueuses suppléantes

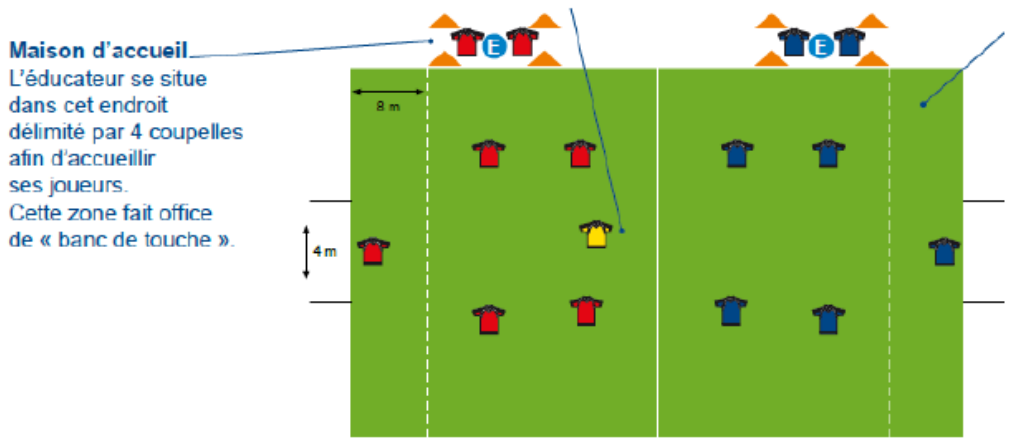
Après le match

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

Protocole Rencontres

Organisation :

Rôle de l'Educateur.trice en charge d'une l'Equipe



Les coaches de chaque équipe sont habilités **uniquement**

à se positionner dans les maisons d'accueil pour animer (valorisation)

ou à **se déplacer pour interagir avec les joueurs (respect des lois du jeu)**.

Besoins en Matériel Pédagogique par équipe : **obligatoire 2 ballons par équipe,**

Soit si 4 équipes engagées :

8 ballons minimum à fournir pour les équipes d'un même club par chaque responsable de club.

Numéroter les ballons, si possible, afin d'éviter les échanges entre les terrains.

Soit au total 24 ballons par plateau

Le club d'accueil pourra pallier l'absence de matériel en cas d'impondérable.

PAUSES COACHING catégories U6F à U9F

Objectif pour l'Educateur.trice

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

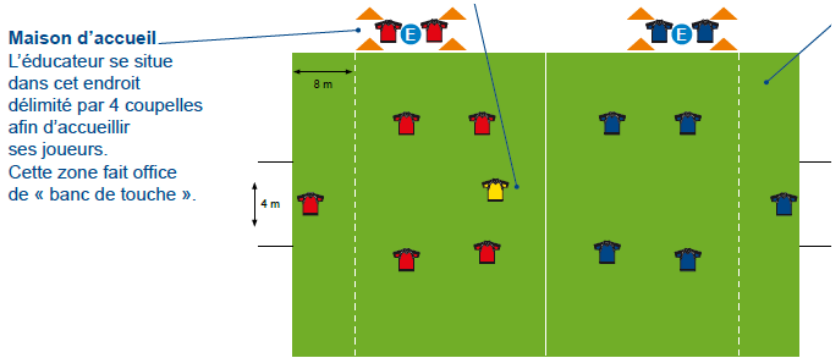
Faire preuve de modération sur les conseils prodigués aux joueuses U6F à U9F lors de chaque rencontre : observer, prendre des notes, valoriser, encourager ;

Limiter le nombre de consignes par joueuse :

- 1 offensive :
« Que fait la joueuse lorsqu'elle a le ballon »

+1 défensive :
« Que fait la joueuse lorsqu'elle n'a pas le ballon »

Endiguer les **dérives des encadrants** qui **téléguident** les joueuses ;



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 joueuses ;
- **Ne pas être directif** mais **questionner la joueuse pour la faire réfléchir,** en cours de jeu si besoin.

JEU ÉVOLUTIF : BALLON MAGIQUE

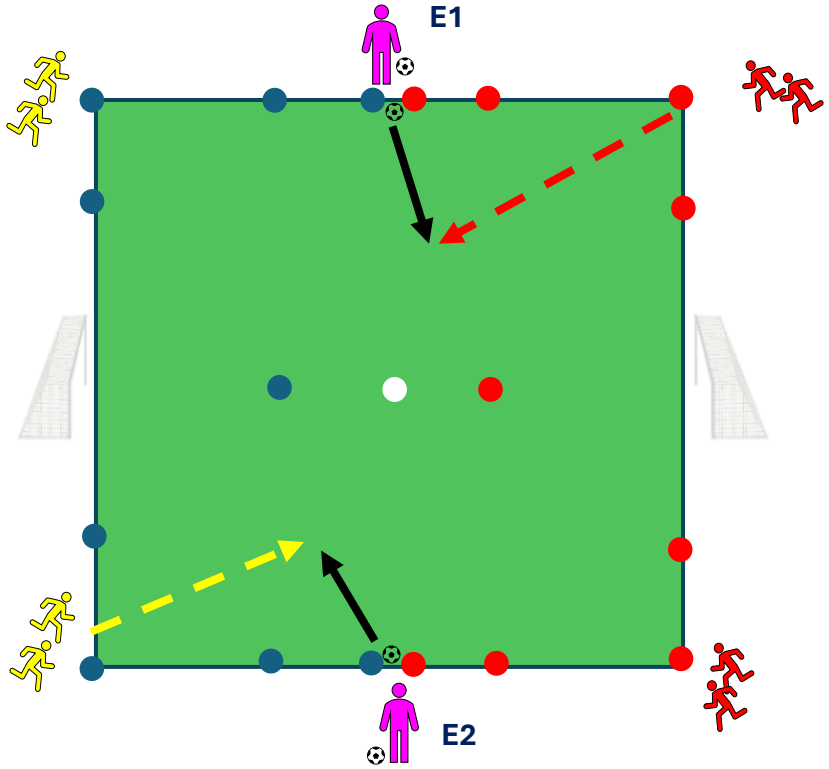
U6F U9F

PÉRIODE 1 – SEPTEMBRE & OCTOBRE

LE BALLON MAGIQUE : DU 1 CONTRE 0

GRANDS PRINCIPES

- **Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon à la 1ère joueuse rouge** (passe dans les pieds de la joueuse).
- **La joueuse ayant le ballon doit aller marquer dans le but adverse sans gardienne : tir à proximité de la ligne (coupelles) des 8 m :**
  - Si le ballon franchi la ligne, le but est marqué et donne 1 point à son équipe.
  - Si le ballon sort en sortie de but, le jeu se termine.
- **A la fin de la séquence**, l'enfant récupère son ballon pour le rapporter à l'éducateur E1 puis retourne à son emplacement initial.
- L'Educateur équipe 1 (E2) peu alors injecter un 2ème ballon en criant « Ballon magique » en **transmettant le ballon à une 1ère joueuse de la couleur opposée jaune**
- **Après 1 premier passage pour chaque joueuse, faire partir simultanément une joueuse de chaque équipe, puis** passer à l'étape suivante 1 c 1.



CONSEILS pour E1 & E2 :

- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (1 ballon)
- Ne pas donner le ballon toujours à la même équipe
- Donner correctement le ballon (à la main ou aux pieds) pour favoriser le contrôle de la part des enfants.
- donner le ballon à une joueuse de chaque équipe alternativement.

ROLE DE E1 & E2 :

- Conseiller, guider les joueurs
- Contrôler le temps de la séquence pour favoriser le nombre de passage des joueuses dans le temps imparti de la séquence de 10'
- Contrôler les passages pour passer à l'étape suivante

JEU ÉVOLUTIF : BALLON MAGIQUE

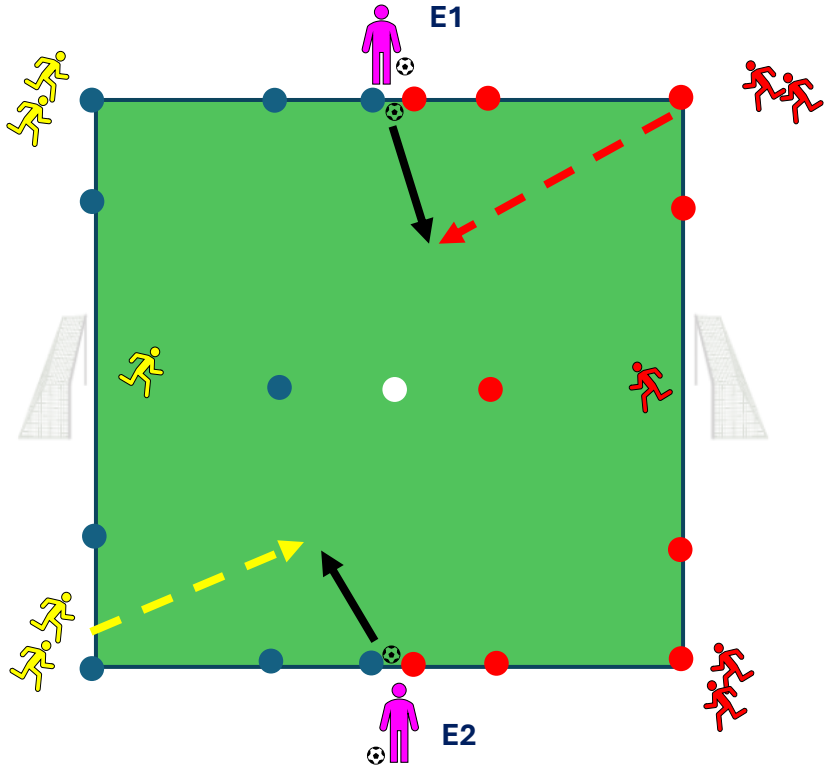
U6F U9F

PÉRIODE 2 – NOVEMBRE/DECEMBRE

LE BALLON MAGIQUE : DU 1 CONTRE 1

GRANDS PRINCIPES

- **Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon à la 1ère joueuse rouge** (passe dans les pieds de la joueuse).
- **La joueuse ayant le ballon doit aller marquer dans le but adverse face à la gardienne :**
  - Si le ballon est récupéré par le GB, le jeu se termine.
  - Si le ballon sort en touche ou en sortie de but, le jeu se termine.
  - Si la Gardienne repousse le ballon, possibilité de tirer une seconde fois au but.
- **A la fin de la séquence**, l'enfant récupère son ballon pour le rapporter à l'éducateur E1 puis retourne à son emplacement initial.
- L'Educateur équipe 2 (E2) peu alors à son tour injecter un 2ème ballon en criant « Ballon magique » en **transmettant le ballon à une 1ère joueuse de la couleur opposée jaune**



CONSEILS pour E1 & E2 :

- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (1 ballon)
- Ne pas donner le ballon toujours à la même équipe
- Transmettre, donner correctement le ballon (à la main ou aux pieds) pour favoriser le contrôle de la part des enfants.
- donner le ballon à une joueuse de chaque équipe alternativement.

ROLE DE E1 & E2 :

- Conseiller, guider les joueuses
- Contrôler le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB

U6F U9F

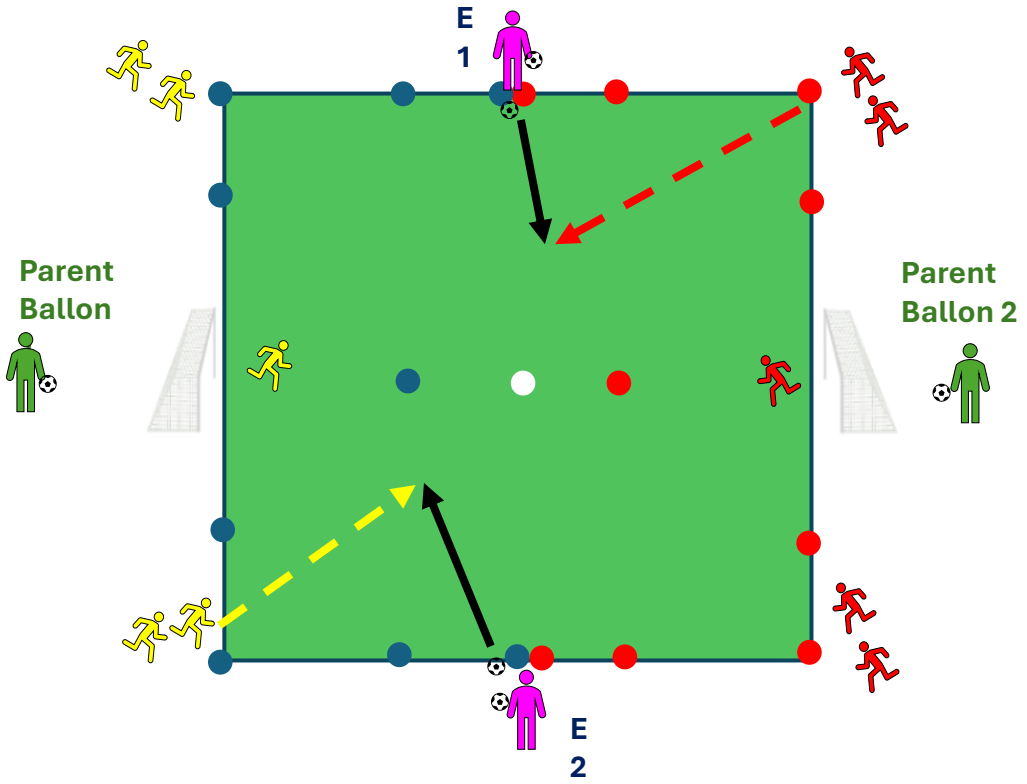
JEU ÉVOLUTIF : BALLON MAGIQUE

PÉRIODE 3 – JANVIER & FÉVRIER

ORGANISATION IDENTIQUE BALLON MAGIQUE DU 1c0 SANS GARDIENNE (SELON NIVEAU) AU 1c1 FACE À LA GARDIENNE

- 1 c 1 : Alternance des départs à droite puis à gauche du but

- 1 c 1 : 1 joueuse de chaque équipe part simultanément à droite et à gauche pour marquer chacun dans le but adverse sans opposition.



Précision : Les parents-ballon sont en charge de redonner le ballon à l'animateur du ballon magique pour assurer la continuité du jeu et l'augmentation du temps de pratique des enfants.

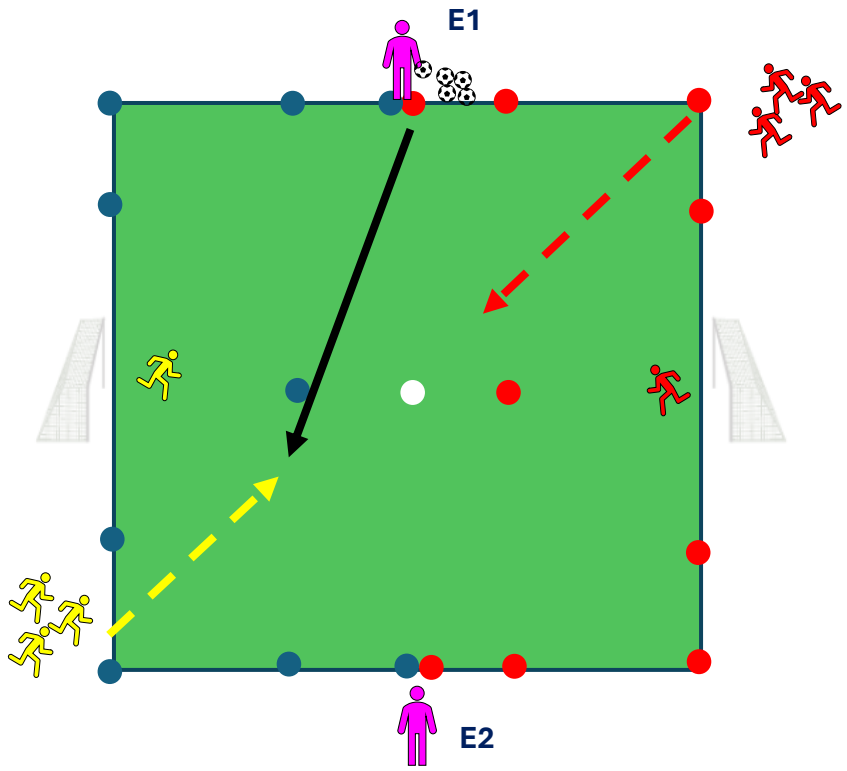
JEU ÉVOLUTIF : BALLON MAGIQUE

PÉRIODE 4 – À PARTIR DE MARS

LE BALLON MAGIQUE (2 C 2)

GRANDS PRINCIPES

- **Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon à la 1ère joueuse rouge ou jaune** (passe dans les pieds de la joueuse).
- **La joueuse ayant le ballon doit aller marquer dans le but adverse en éliminant son adversaire :**
  - Si l'adversaire récupère le ballon, elle tente de marquer à son tour.
  - Si le ballon est récupéré par la GB, elle le relance à sa partenaire.
  - Si le ballon sort en touche ou en sortie de but, E1 injecte un 2ème ballon en criant « Ballon magique ». Les joueurs se disputent alors ce 2nd ballon.
- **A la fin de la séquence**, les enfants quittent le terrain par les portes latérales et on recommence avec 2 autres joueuses.



CONSEILS pour E1 :

- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (1 à 2 ballons maxi)
- Ne pas donner le ballon toujours à la même équipe
- Sur le ballon magique (2nd ballon), donner le ballon à l'une des joueuses (à la main ou aux pieds) pour favoriser le contrôle de la part des enfants et éviter le contact direct entre les 2 joueuses.
- Essayer de donner le ballon à une joueuse l'ayant eu le moins souvent.

ROLE DE E2 :

- Conseiller, guider les joueuses
- Contrôler le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB

JEU ÉVOLUTIF : BALLON MAGIQUE

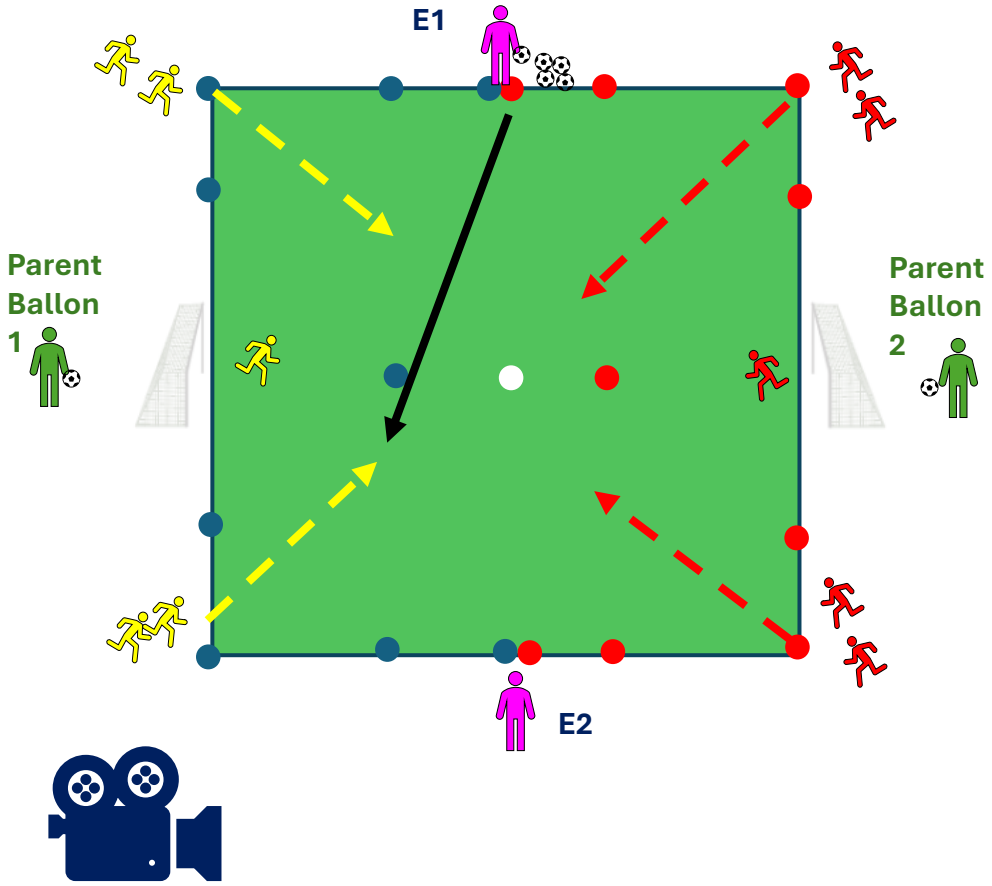
U9F

PÉRIODE 4 & 5 – À PARTIR DE MAI

ORGANISATION IDENTIQUE BALLON MAGIQUE DU 2c2 AU 3c3

- 2 c 2 : Alternance des départs à droite puis à gauche du but, 1 joueuse par équipe

- 3 c 3 : 2 joueuses de chaque équipe, 1 à droite et 1 à gauche du but, participent.



Précision : Les parents-ballon sont en charge de redonner le ballon à l'animateur du ballon magique pour assurer la continuité du jeu et l'augmentation du temps de pratique des enfants.

RELAIS DÉFI-JEU U6F-U9F ÉVOLUTIF

U6F U9F

PÉRIODE 1 – SEPTEMBRE - OCTOBRE

Consignes :

Conduite de balle, pour tirer au but **à l'entrée de** la zone protégée (8 m) **sans gardienne de but**. Départ de la joueuse dès que la joueuse précédente a tiré. Retour de la tireur au départ avec le ballon pour la joueuse suivante. Si absence de parents ballon, mettre une joueuse de chaque équipe en récupération qui permute dans la rotation avec la tireur

But :

L'équipe qui a marqué le plus de buts gagne le défi.

Variante :

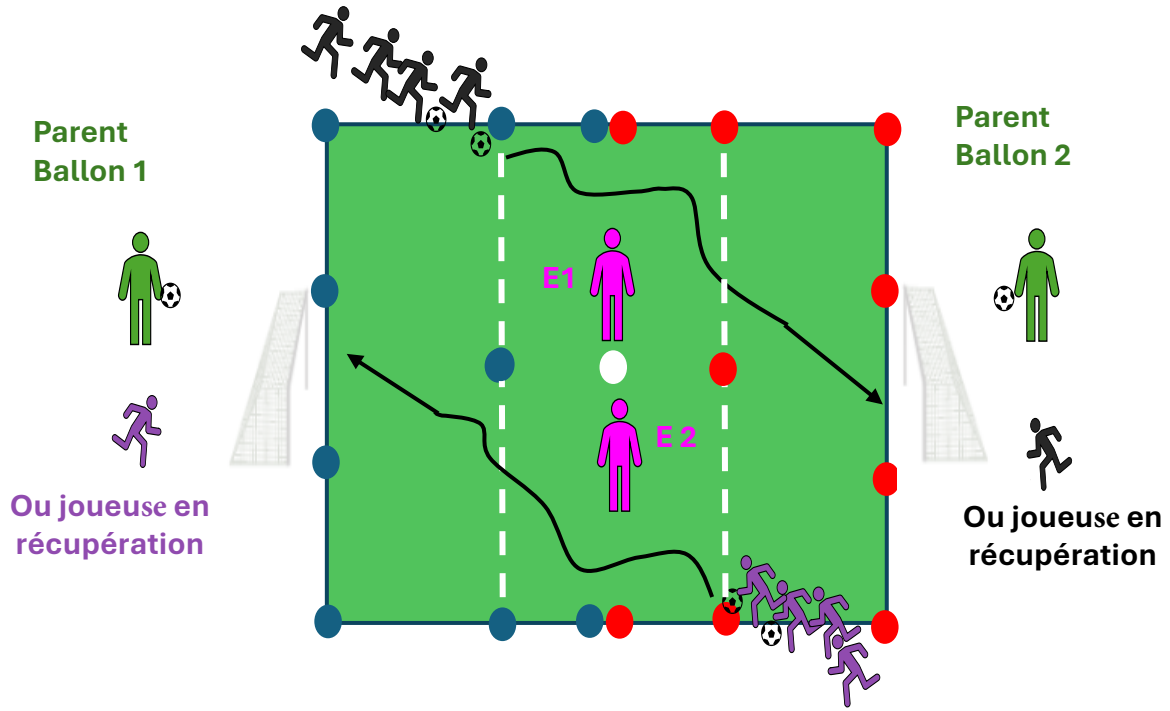
Départ depuis la ligne de touche opposée.

Animation :

Encourager/valoriser – Faire répéter – Compter les buts

Matériel :

- 2 ballons par équipe au minimum



U9F

RELAIS DÉFI-JEU U9F ÉVOLUTIF

PÉRIODE 2 – NOVEMBRE/DECEMBRE

Consignes :

Conduite de balle, pour tirer au but **dans** la zone protégée **avec** gardienne de but. Départ de la joueuse dès que la joueuse précédente a tiré. Retour de la tireur au départ avec le ballon pour la joueuse suivante. Si absence de parents ballon, mettre une joueuse de chaque équipe en récupération qui permute dans la rotation avec la tireur

But :

L'équipe qui a marqué le plus de buts gagne le défi.

Variante :

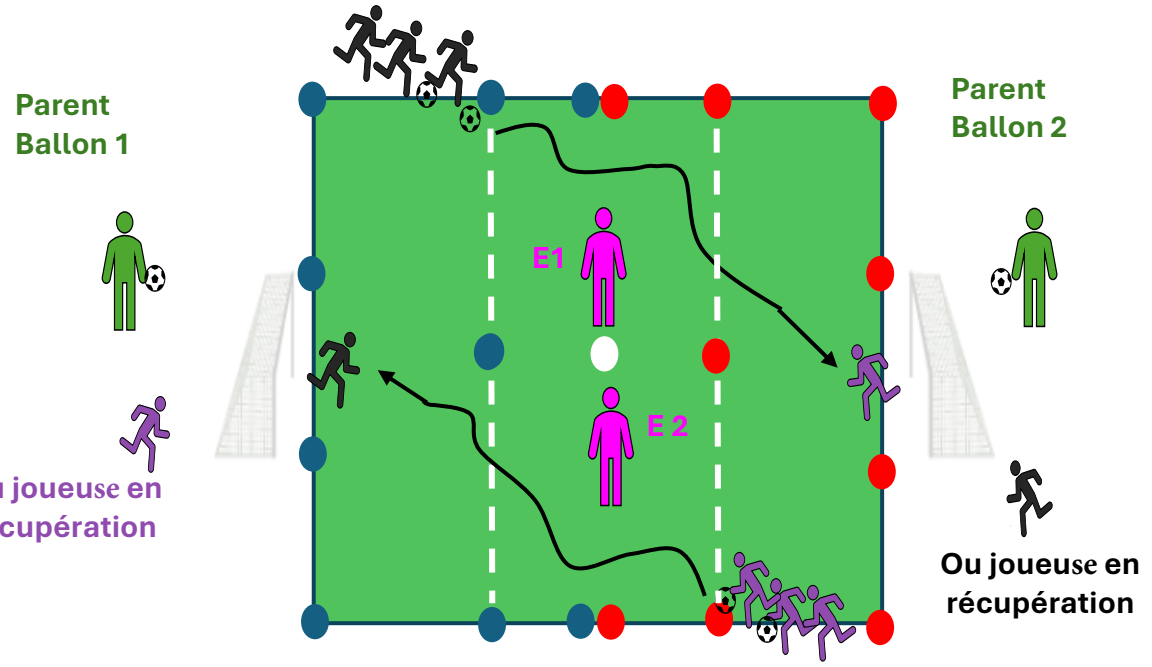
Départ depuis la ligne de touche opposée.

Animation :

Encourager/valoriser – Faire répéter – Rotation des gardiennes de but – Compter les buts

Matériel :

- 2 ballons par équipe au minimum



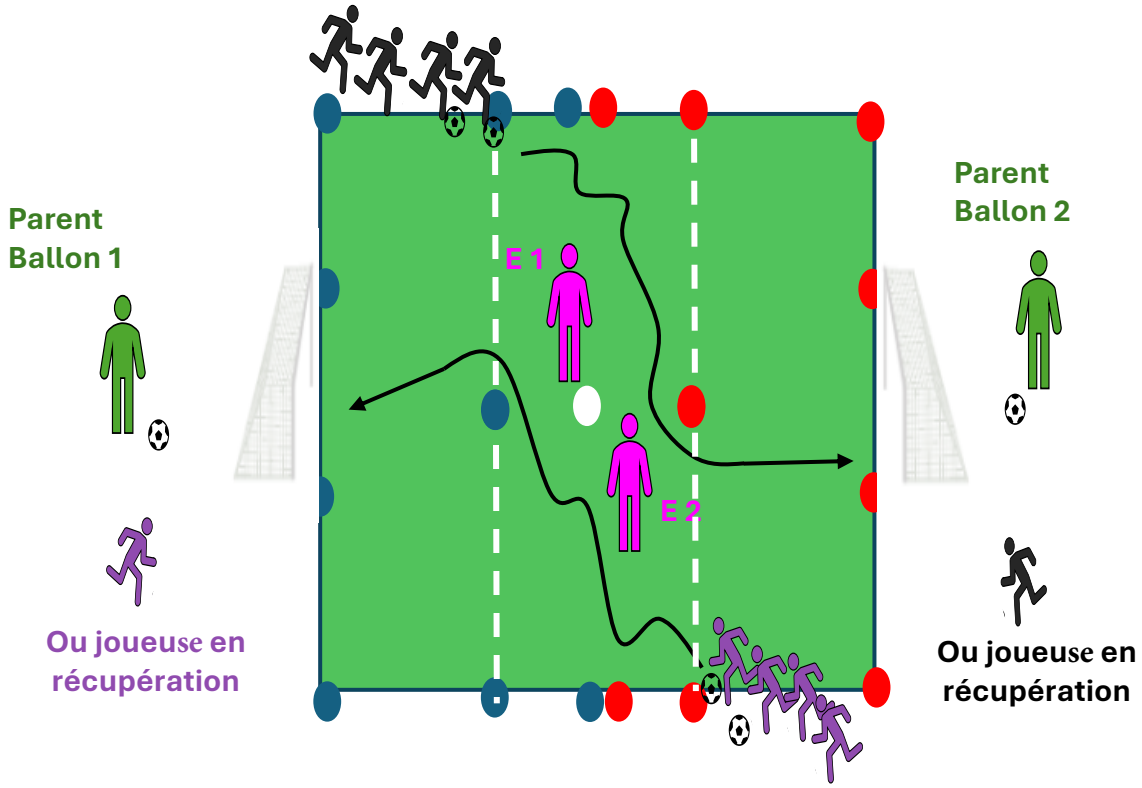
RELAIS DÉFI-JEU U6F-U9F ÉVOLUTIF

U6F U9F

PÉRIODE 3 : JANVIER ET FÉVRIER

Consignes :

Conduite de balle, pour tirer au but **à l'entrée de** la zone protégée en contournant la coupelle du point de pénalty **sans** gardienne de but. Départ de la joueuse dès que la joueuse précédente a tiré. Retour de la tireur au départ avec le ballon pour la joueuse suivante. Si absence de parents ballon, mettre une joueuse de chaque équipe en récupération qui permute dans la rotation avec la tireur



But :

L'équipe qui a marqué le plus de buts gagne le défi.

Variante :

Départ depuis la ligne de touche opposée.

Animation :

Encourager/valoriser – Faire répéter – Compter les buts

Matériel :

- 2 ballons par équipe au minimum

RELAIS DÉFI-JEU U9F ÉVOLUTIF

U9F

PÉRIODE 4 & 5 : DE MARS À JUIN

Consignes :

Conduite de balle, pour tirer au but **dans** la zone protégée en contournant la coupelle du point de pénalty **avec** gardienne de but. Départ de la joueuse dès que la joueuse précédente à tirer. Retour de la joueuse au départ avec le ballon pour la suivante. Si absence de parents ballon, mettre une joueuse de chaque équipe en récupération qui permute dans la rotation avec la tireur.

But :

L'équipe qui a marqué le plus de buts gagne le défi.

Variante :

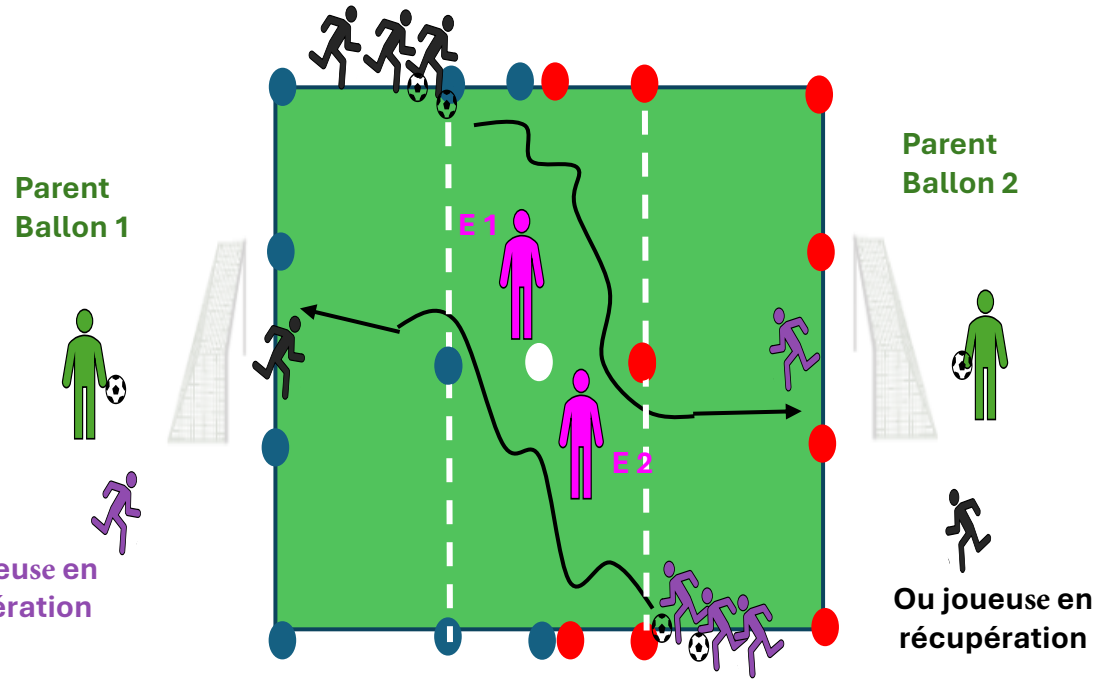
Départ depuis la ligne de touche opposée, pour varier les positions de tirs (pied droit & pied gauche).

Animation :

Encourager/valoriser – Faire répéter – Rotation des gardiennes de but - Compter les buts

Matériel :

- 2 ballons par équipe au minimum



Rappel Protocole Jeu ou Défi

Organisation U6F-U9F :

Rôle de l'Educateur.trice en charge d'une l'Equipe

Les coaches de chaque équipe sont habilités à **se déplacer** sur le terrain **pour animer : jeu et défi**.

Besoins en Matériel Pédagogique par équipe : **obligatoire**

Nous limiterons les besoins en matériel et les ballons :

- **Peu, voir pas de matériel supplémentaire**
- **sur le jeu ballon magic : 2 ballons** minimum **par équipe**
- **sur le défi jeu (relais) : 2 ballons** minimum **par équipe**.
  Numéroter les ballons, si possible, afin d'éviter les échanges entre les terrains.

Soit au total : pour 4 Equipes : 8 ballons par clubs au minimum