


**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



# Les Plateaux « Plein air » U8 & U9 Espoirs

## 2 Fiches de Jonglerie spécifique à compléter

**Catégorie :** U8-U9 Espoirs

**Date :** 17/01 & 28/03/2026

**N° du Plateau Festi-foot :**

| NOM EQUIPE U8 - 1 : |  |  |  |
|---------------------|--|--|--|
| N° du Joueur        | DEPART MAIN<br>JONGLAGE PIED<br>2 essais | DEPART MAIN<br>JONGLAGE PIED<br>2 essais | DEPART PIEDS<br>2 essais   |
|                     | Objectif : 2 contacts<br>Pied faible     | Objectif : 4 contacts<br>Pied fort       | Objectif : 2 fois de suite : lever le ballon<br>effectuer 1 jongle et<br>s'en saisir à 2 mains |
| 1                   |  |  |  |
| 2                   |  |  |  |
| 3                   |  |  |  |
| 4                   |  |  |  |
| 5                   |  |  |  |
|                     |  |  |  |
|                     |  |  |  |
| Fiche établie par : |  | Total des 5 meilleurs :                  |  |

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



| NOM EQUIPE U8 - 2 : |  |  |  |
|---------------------|--|--|--|
| N° du Joueur        | DEPART MAIN<br>JONGLAGE PIED<br>2 essais | DEPART MAIN<br>JONGLAGE PIED<br>2 essais | DEPART PIEDS<br>2 essais   |
|                     | Objectif : 2 contacts<br>Pied faible     | Objectif : 4 contacts<br>Pied fort       | Objectif : 2 fois de suite : lever le ballon<br>effectuer 1 jongle et<br>s'en saisir à 2 mains |
| 1                   |  |  |  |
| 2                   |  |  |  |
| 3                   |  |  |  |
| 4                   |  |  |  |
| 5                   |  |  |  |
|                     |  |  |  |
|                     |  |  |  |
| Fiche établie par : |  | Total des 5 meilleurs :                  |  |

**Catégorie :** U8-U9 Espoirs

**Date :** 17/01 & 28/03/2026

**N° du Plateau Festi-foot :**

| NOM EQUIPE U9 - 1 : |  |   |  |
|---------------------|--|---|--|
| N° du Joueur        | DEPART MAIN/PIED<br>JONGLAGE PIED<br>1er essai | DEPART MAIN/PIED<br>JONGLAGE PIED<br>2ème essai | DEPART PIEDS<br>2 essais   |
|                     | Objectif : 6 contacts<br>Pied faible           | Objectif : 10 contacts<br>Pied fort             | Objectif : 3 fois de suite : lever le ballon,<br>effectuer 2 jongles et<br>s'en saisir à 2 mains |
| 1                   |  |   |  |
| 2                   |  |   |  |
| 3                   |  |   |  |
| 4                   |  |   |  |
| 5                   |  |   |  |
|                     |  |   |  |
|                     |  |   |  |
| Fiche établie par : |  | Total des 5 meilleurs :                         |  |

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



| NOM EQUIPE U9 - 2 : |  |   |  |
|---------------------|--|---|--|
| N° du Joueur        | DEPART MAIN/PIED<br>JONGLAGE PIED<br>1er essai | DEPART MAIN/PIED<br>JONGLAGE PIED<br>2ème essai | DEPART PIEDS<br>2 essais   |
|                     | Objectif : 6 contacts<br>Pied faible           | Objectif : 10 contacts<br>Pied fort             | Objectif : 3 fois de suite : lever le ballon,<br>effectuer 2 jongles et<br>s'en saisir à 2 mains |
| 1                   |  |   |  |
| 2                   |  |   |  |
| 3                   |  |   |  |
| 4                   |  |   |  |
| 5                   |  |   |  |
|                     |  |   |  |
|                     |  |   |  |
| Fiche établie par : |  | Total des 5 meilleurs :                         |  |

1. 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).
2. 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.
3. Objectifs, sur les 2 essais impartis : effectuer le maximum de jongles consécutives avec le ballon, sans qu'il ne retombe au sol, avant de se saisir à 2 mains.
4. A l'issue, on retranscrit le total de l'équipe sur la fiche Plateau par année d'âge.

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 réitèrent 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 le lever le ballon d'un pied (droit ou gauche) et d'effectuer un jongle avant de se saisir à 2 mains.

Objectifs, sur les 2 essais impartis : effectuer le maximum de jongles consécutives 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.



# Planification des Jeux 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

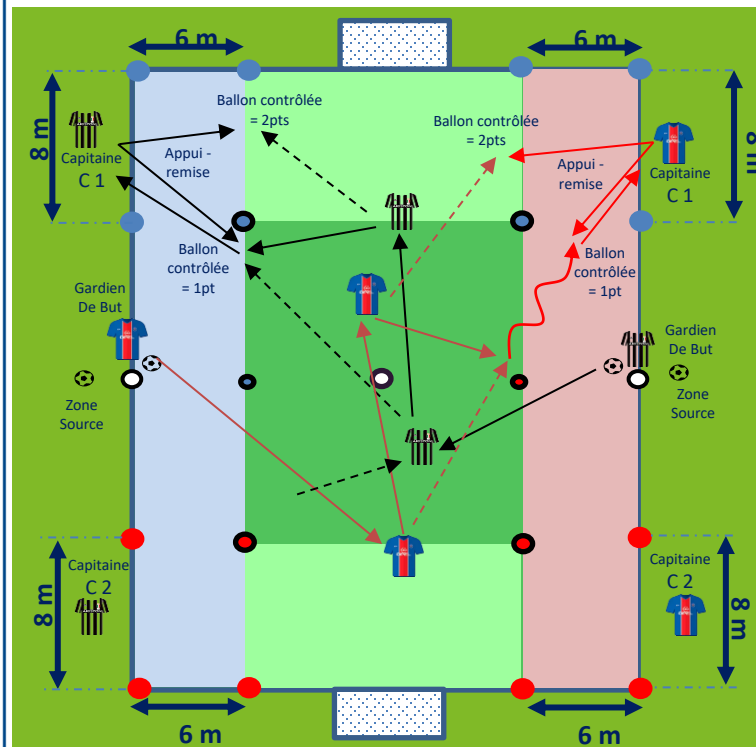
4 x

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

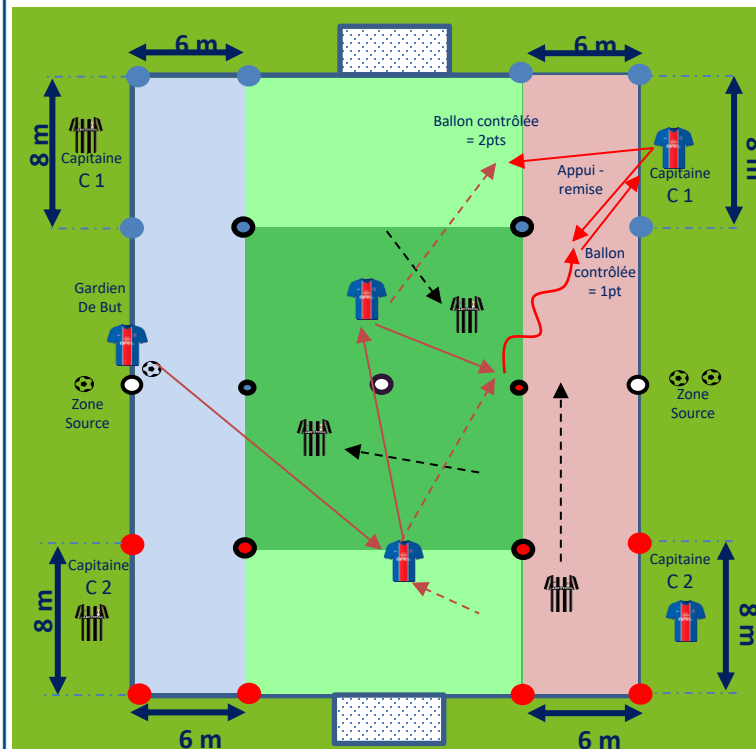
4 x

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.

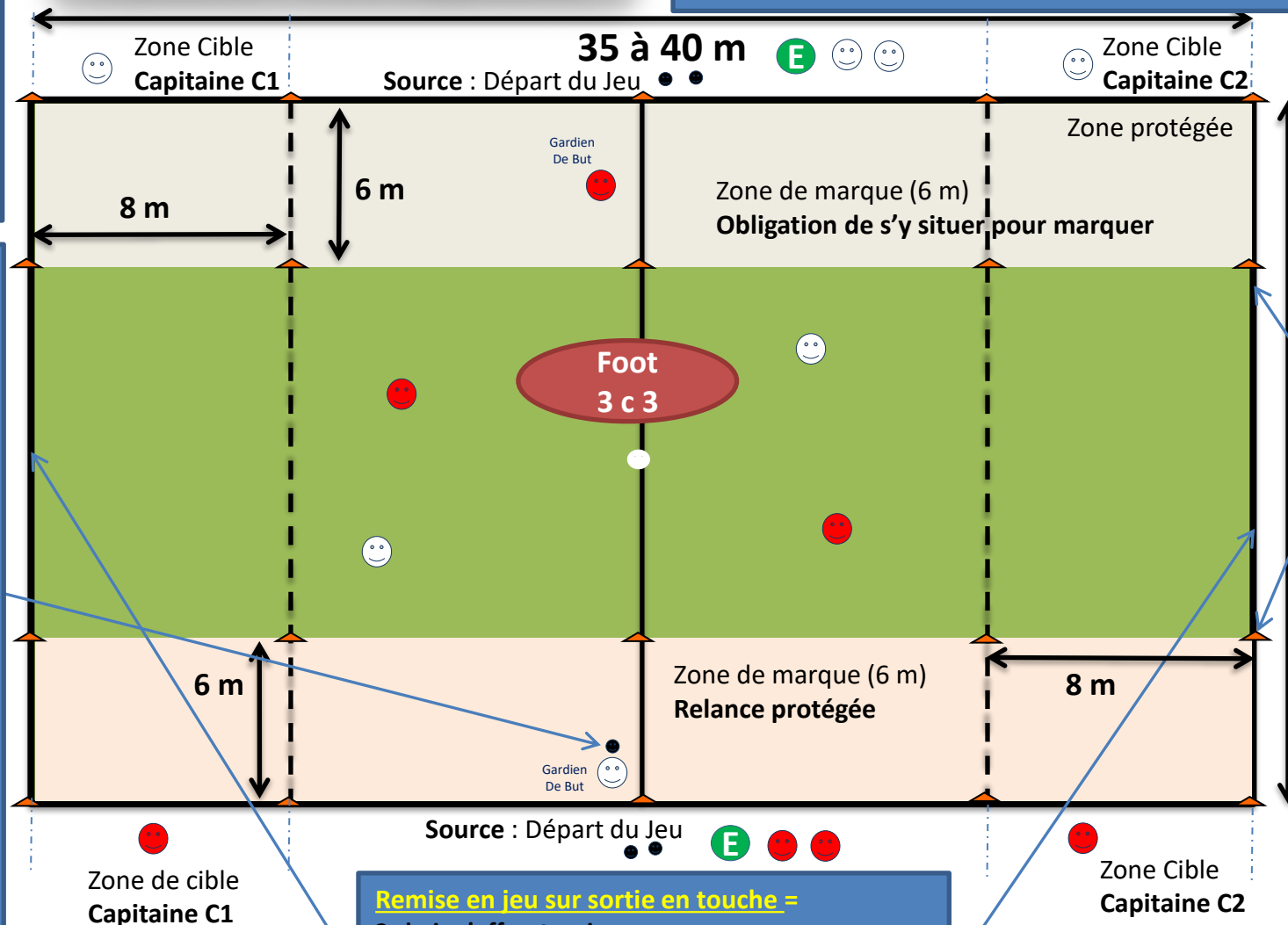
**Arbitrage**  
= Éducatif  
à l'extérieur  
du terrain  
Effectué  
par les 2  
Encadrants  
licenciés  
maîtrisant  
les règles du  
jeu.

**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.



**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

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