

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 JONGLAGE PIED 2 essais	DEPART MAIN JONGLAGE PIED 2 essais	DEPART PIEDS 2 essais
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 :

	DEPART MAIN	DEPART MAIN	DEPART PIEDS

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 JONGLAGE PIED 1er essai	DEPART MAIN/PIED JONGLAGE PIED 2ème essai	DEPART PIEDS 2 essais
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 JONGLAGE PIED 1er essai	DEPART MAIN/PIED JONGLAGE PIED 2ème essai	DEPART PIEDS 2 essais
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 jongle plateau. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sont à inscrire sur cette fiche.

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 avec leur pied.

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), puis la main (droit ou/et gauche). Lorsque l'un des deux joueurs touche le ballon avec une autre surface que celle(s) autorisée(s), le comptage est arrêté. Les joueurs doivent ensuite 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.

3. Objectifs, sur les 2 essais impartis : effectuer le maximum de jongles consécutifs avec le pied.

son ballon avec les pieds, sans qu'il ne retombe au sol, avant de s'en saisir à 2 mains.

4. A l'issue, on retranscrit le total de l'équipe sur la fiche Plateau par année d'âge.

L'encadrant de chaque équipe est chargé de noter les résultats des jongles effectués par les joueurs de son équipe.

plateau de fin de 1ère phase.

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).

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 effectués par le partenaire.

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 débuter 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.

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 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 débuter 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

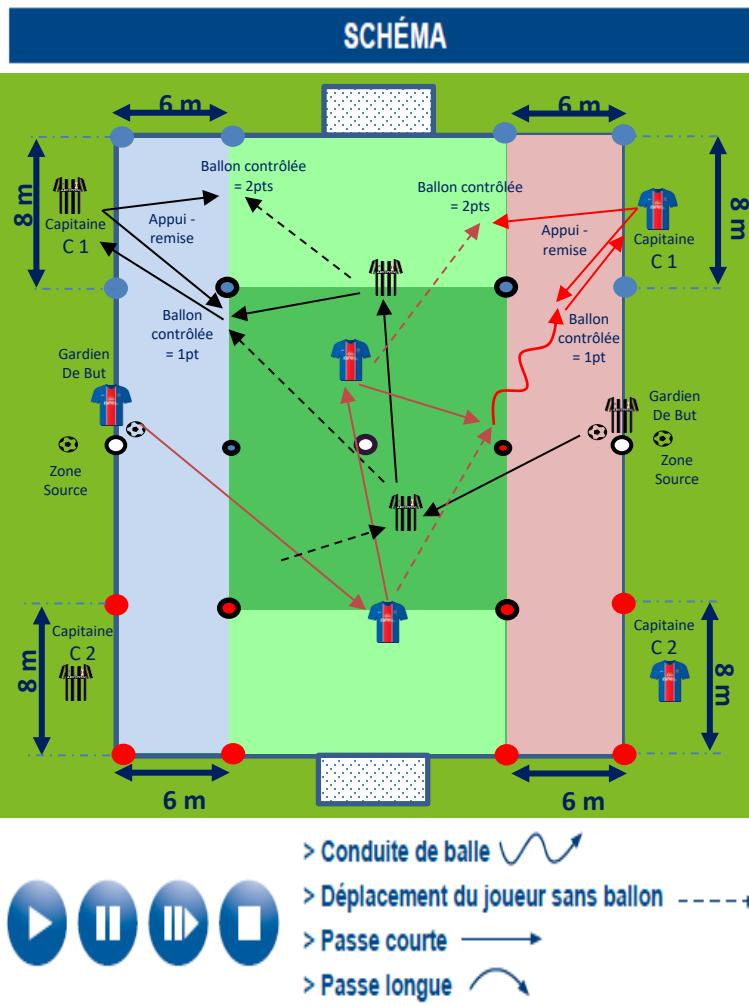
Jeu Funiño : Les Buts sont remplacés par les CAPITAINES (Sans Opposition)

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

MATÉRIEL PAR TERRAIN	TEMPS DE JEU	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ
2 ballons par équipe  4 x  5 à 7/7 Chasubles 	10'	



DÉROULEMENT	CONSIGNES
	<p>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.</p> <p>BUTS</p> <p>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</p> <p>Interdiction de marquer 2 fois de suite en passant au même capitaine.</p>

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
Si 6 ou 7 joueurs par équipe : faire des rotations entre joueurs après 2 à 3 passages	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Active Laisser jouer / Observer / Questionner 	<ul style="list-style-type: none"> Compter les points / valoriser. Observer et corriger la maîtrise individuelle et collective des joueurs. L'occupation de l'espace de jeu.

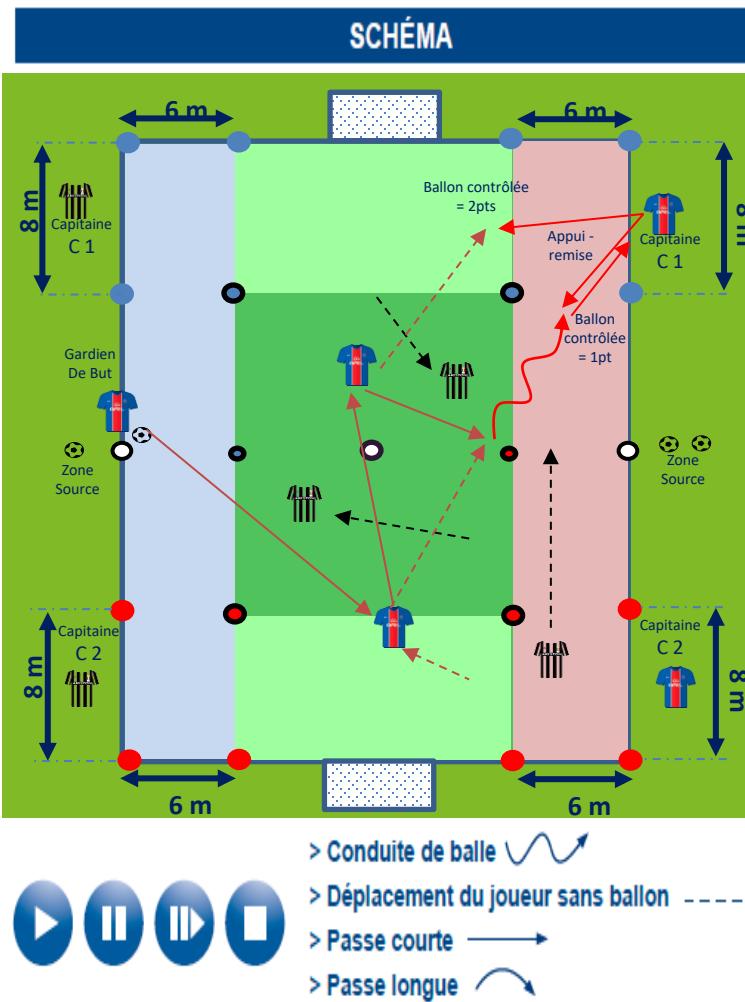
THÈME 2 : AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF

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		EFFECTIF	
 L 35/40 m x l 25/30 m L = Longueur • l = largeur		5 x 5 x Organiser son équipe en triangle	
MATÉRIEL PAR TERRAIN		TEMPS DE JEU	
2 ballons par équipe	Déplacer les coupelles centrales de délimitation des 2 zones protégées (8m) pour délimiter la zone centrale des 6 m	10'	
4 x		DEGRÉ DE DIFFICULTÉ	
5 à 7/7 Chasubles			



DÉROULEMENT	
CONSIGNES	
<p>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.</p> <p>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.</p>	
BUTS	
<p>1 point : si le capitaine remise le ballon au partenaire qui lui a transmis dans la zone des 6 m.</p> <p>2 points : 1 point supplémentaire si le ballon est remisé sur un autre partenaire situé dans la zone des 6 m</p> <p>Interdiction de marquer 2 fois de suite en passant au même capitaine.</p>	

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
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..	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Active Laisser jouer / Observer / Questionner 	<ul style="list-style-type: none"> Compter les points / valoriser. Observer et corriger la maîtrise individuelle et collective des joueurs. L'occupation de l'espace de jeu.

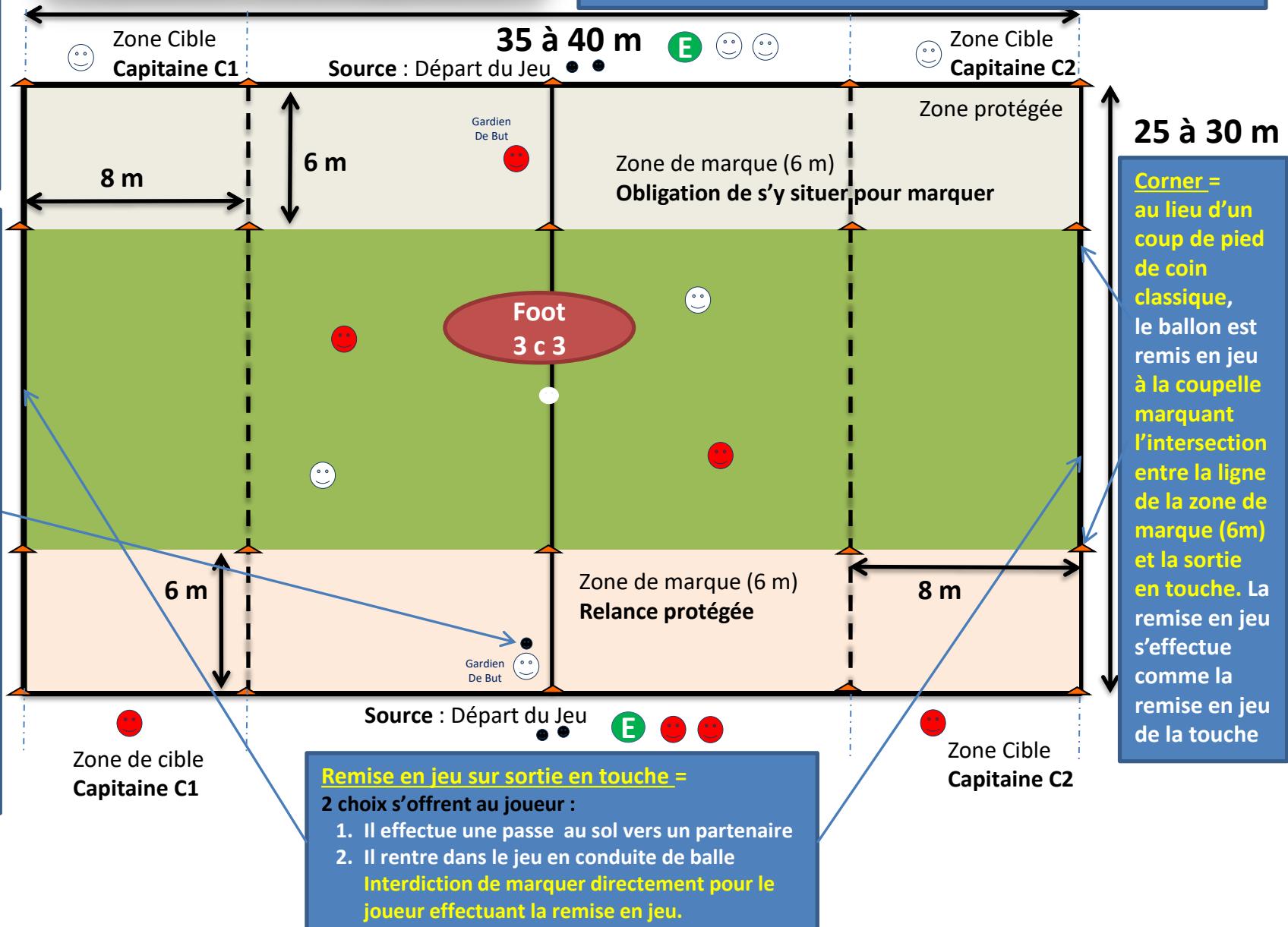
Arbitrage
= Éducatif
à l'extérieur
du terrain
Effectué
par les 2
Encadrants
licenciés
maîtrisant
les règles du
jeu.

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.



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
Nombre de joueurs	3 v 3 (plus 2 capitaines cibles) ou 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)
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.			