



DISTRICT DE FOOTBALL  
DE HAUTE SAONE



# *GUIDE PLATEAUX U9 PHASE AUTONME 2018*



Stéphanie Barbier, CTD DAP

# ORGANISATION GENERALE

6 à 8 équipes sont convoquées sur un même lieu de plateau.

**Lors de chaque plateau les équipes disputeront 3 ou 4 matchs et réaliseront 1 atelier technique et 1 atelier du PEF (Programme Educatif Fédéral)**

Les éducateurs doivent discuter entre eux avant chaque plateau pour attribuer un numéro à chaque équipe. (Lorsqu'il y a 2 équipes du même club faire en sorte qu'elles se rencontrent sur un atelier.)

**IMPORTANT : les clubs doivent respecter les équipes engagées.**

**Aucune équipe supplémentaire ne peut être engagée sans l'avis du district.**

- Les équipes ont rendez-vous à 9H45. Le plateau doit débuter à 10H15.

En cas d'absence d'une ou plusieurs équipes, merci d'avertir le club organisateur et le district.

# ORGANISATION DE LA PRATIQUE

## REGLEMENT

- **Joueurs autorisés** : U8 né(e)s en 2011, U9 (né(e)s en 2010 et U10 Féminine nées en 2009.  
+ 3 joueurs U7 né(e)s en 2012 par équipe.

**Le joueur doit être licencié pour pouvoir participer aux plateaux.**

- **Ballon taille 3**

- **Nombre de joueurs** : Les matchs se déroulent **obligatoirement à 5 contre 5 (avec un gardien)**.

- **Le coup de pied de but** : se joue à 6m (par le gardien), obligatoirement **au pied**. Possibilité de faire une passe à un partenaire dans la zone protégée.

- **La relance du gardien (sur un arrêt)** : se fait au pied (en posant le ballon au sol) **relance de volée ou demi volée interdite** ou à la main : inciter les joueurs à utiliser la zone protégée (moins de perte de balle).

- **Les touches** : obligatoirement au pied. Adversaires à 4m. Possibilité de faire une passe ou de rentrer en conduite de balle (mais pas le droit de marquer avant d'avoir fait une passe).

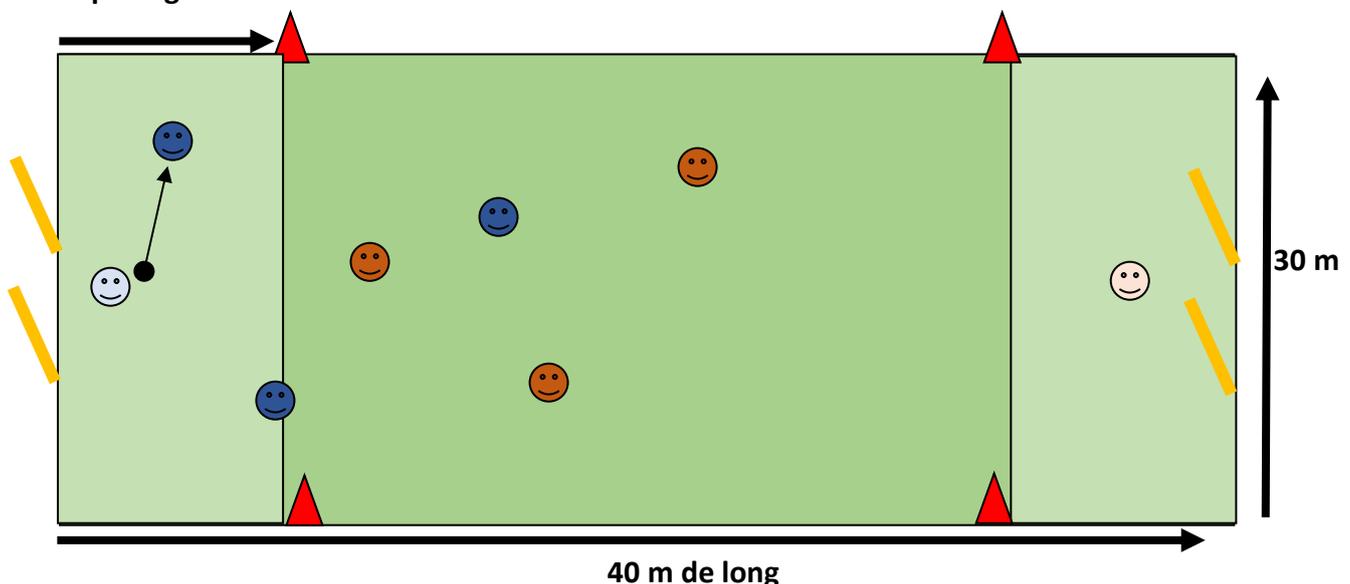
**UN JOUEUR U9 QUI PARTICIPE À UN PLATEAU LE MATIN A INTERDICTION DE JOUER L'APRÈS-MIDI**

**Règle de la Zone protégée** : Lorsque le gardien se saisit du ballon à la main, ou sur un 6m, **tous les joueurs adverses doivent sortir de la surface du gardien (zone des 8m)**.

Le gardien peut alors relancer sur un partenaire qui vient demander le ballon dans la surface.

Les adversaires pourront alors rentrer dans la zone **dès que le joueur aura touché le ballon**.

Zone protégée de 8 m



## TRACAGE DES TERRAINS :

- *Les terrains U9 doivent être tracés avec des coupelles (si possible d'une seule couleur par terrain)*
- *Chaque terrain doit mesurer 40 mètres de long et 30 mètres de large.*
- *Les buts doivent mesurer 4 mètres de large et être matérialisés avec des Constri-foot.*
- *2 coupelles, placées à 8 m, de chaque côté du terrain dans le sens de la longueur, permettent de déterminer les 2 surfaces de réparation.*

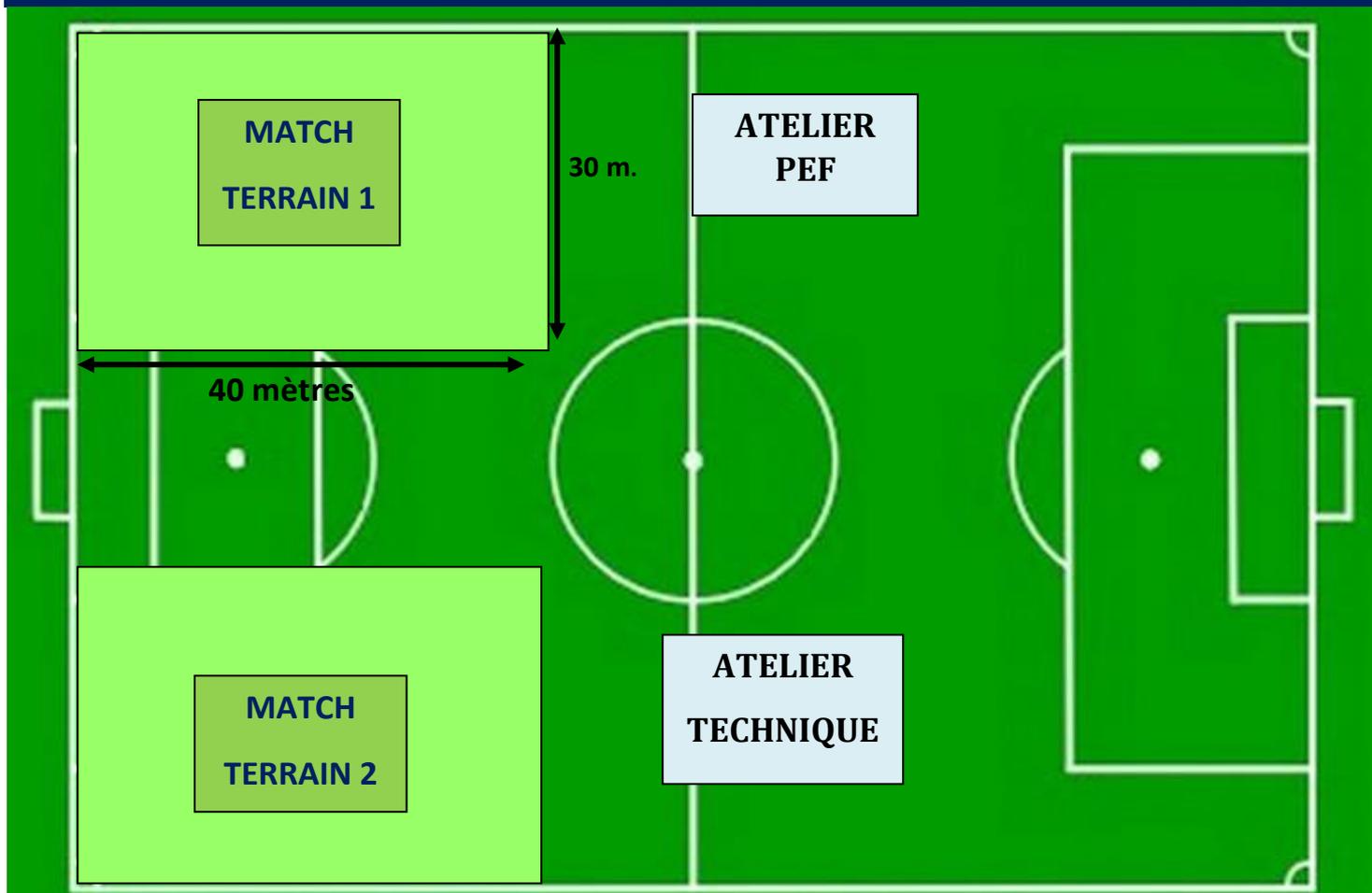
# CALENDRIER PHASE AUTOMNE 2018 :

- Plateau N°1 → Samedi 15 Septembre 2018
- Plateau N°2 → Samedi 29 Septembre 2018
- Plateau N°3 → Samedi 13 Octobre 2018
- Plateau N°4 → Samedi 10 Novembre 2018
- Plateau N°5 → Samedi 24 Novembre 2018
- Plateau N°6 → Samedi 08 décembre 2018 - Futsal

## COMPOSITION DES GROUPES

- Les équipes doivent nous transmettre après chaque plateau la fiche bilan en précisant le niveau des équipes (après échange entre éducateurs).
- Les groupes seront modifiés suite à la journée 3.
- Il est donc demandé au club de respecter le numéro des équipes pour composer leurs équipes de niveau (1 étant la plus forte équipe puis dégressif.)
- **Afin de gagner du temps, les clubs doivent remplir leurs feuilles de matchs à l'avance.**

# PLATEAU A 8 EQUIPES

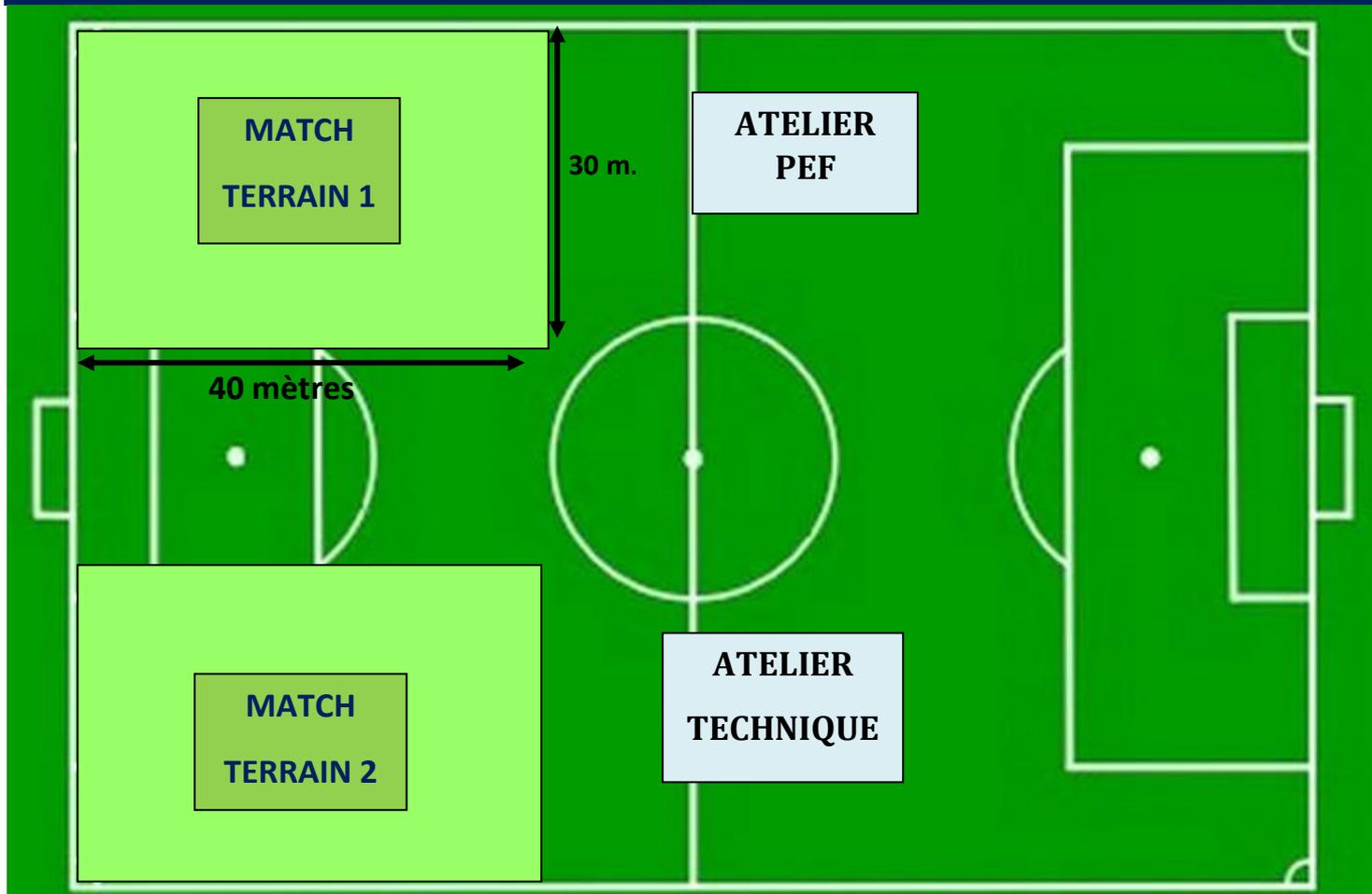


## ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 8
- Chaque équipe fait 3 matchs et 2 ateliers
- Chaque rotation dure 12 minutes
- Temps de pause entre chaque rotation de 3 minutes

	MATCH TERRAIN 1	MATCH TERRAIN 2	ATELIER PEF	ATELIER TECHNIQUE	JONGLAGES
<b>Rotation 1</b>	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8	
<b>Rotation 2</b>	5 - 8	7 - 6	1 - 3	2 - 4	
<b>Rotation 3</b>	1 - 7	2 - 5	8 - 4	6 - 3	
<b>Rotation 4</b>	8 - 3	6 - 4	2 - 7	1 - 5	
<b>Rotation 5</b>	1 - 8	2 - 6			3-4-5-7
<b>Rotation 6</b>	3 - 5	4 - 7			1-2-6-8

# PLATEAU A 7 EQUIPES

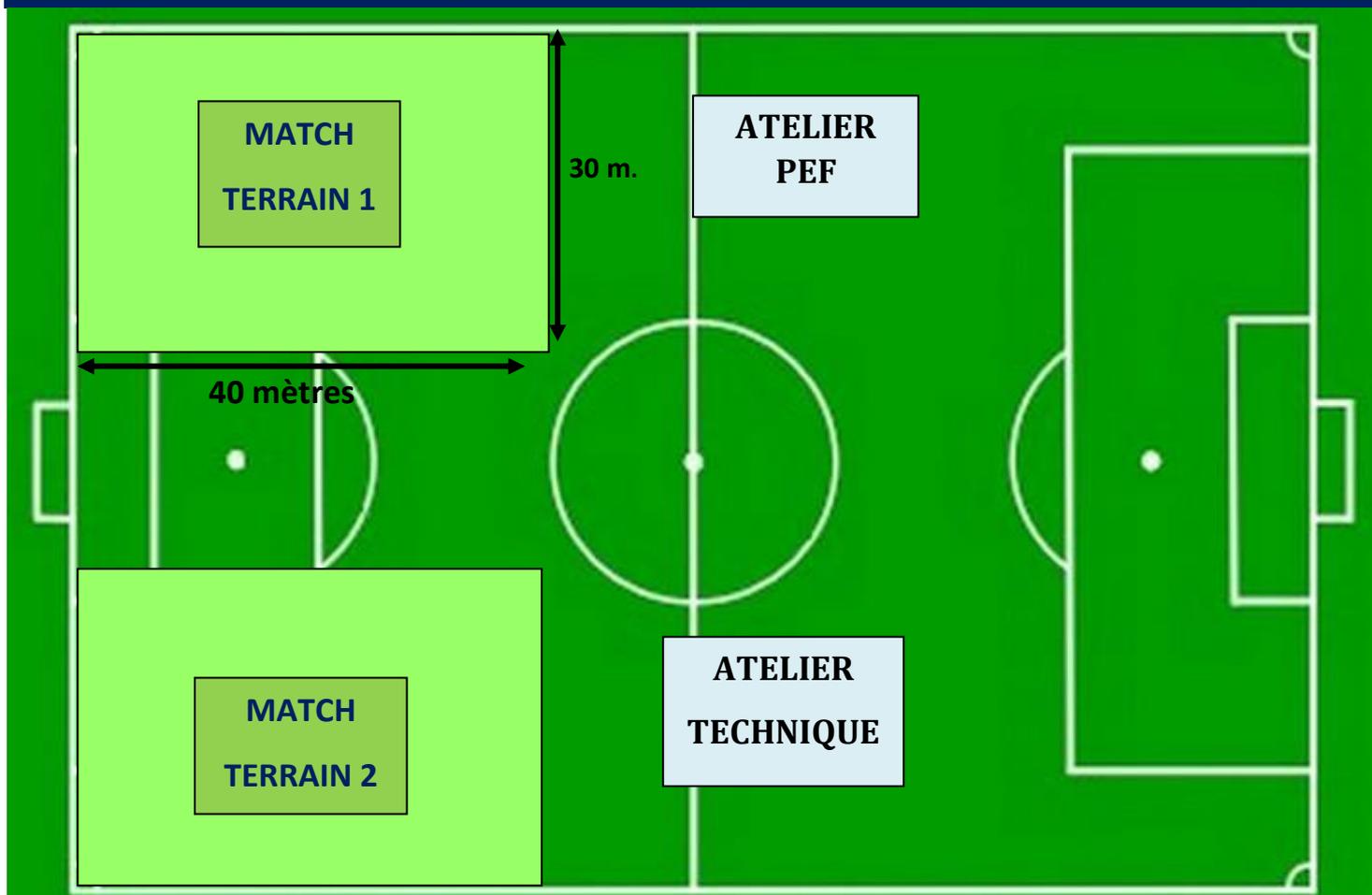


## ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 7
- Chaque équipe fait 4 matchs et 2 ateliers
- Chaque rotation dure 10 minutes
- Temps de pause entre chaque rotation de 3 minutes

	MATCH TERRAIN 1	MATCH TERRAIN 2	ATELIER PEF	ATELIER TECHNIQUE	JONGLAGES
<b>Rotation 1</b>	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7	
<b>Rotation 2</b>	3 - 1	2 - 5	7 - 4	6	
<b>Rotation 3</b>	4 - 5	6 - 7	2 - 3	1	
<b>Rotation 4</b>	7 - 5	6 - 3	1	4 - 2	
<b>Rotation 5</b>	1 - 4	2 - 6		3 - 5	7
<b>Rotation 6</b>	1 - 5	2 - 7			3
<b>Rotation 7</b>	3 - 7	6 - 4			1-2-5

# PLATEAU A 6 EQUIPES

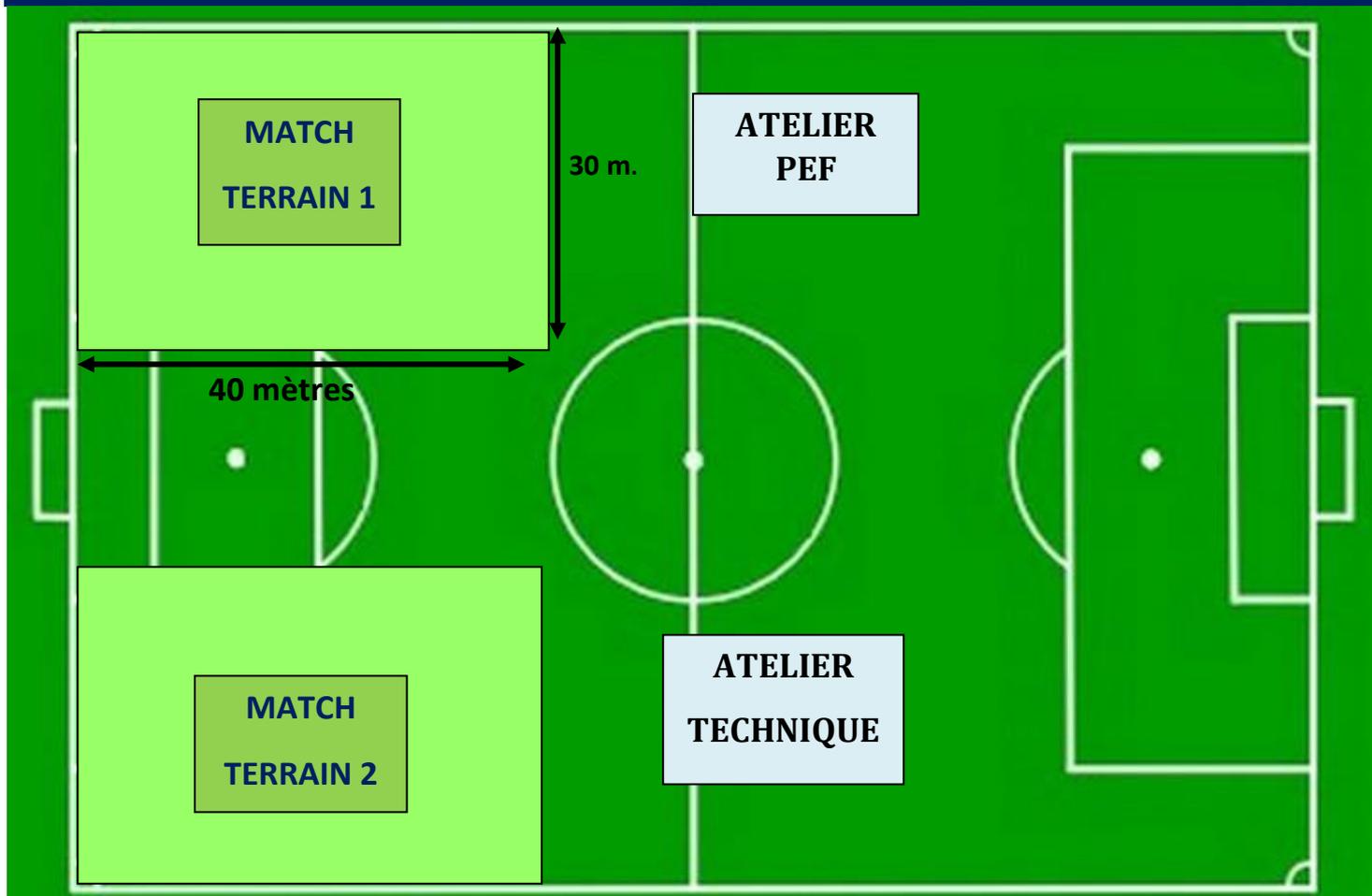


## ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 6
- Chaque équipe fait 4 matchs et 2 ateliers
- Chaque rotation dure 10 minutes
- Temps de pause entre chaque rotation de 5 minutes

	MATCH TERRAIN 1	MATCH TERRAIN 2	ATELIER PEF	ATELIER TECHNIQUE
<b>Rotation 1</b>	1 - 2	3 - 4	5 - 6	
<b>Rotation 2</b>	3 - 5	1 - 6	2 - 4	
<b>Rotation 3</b>	2 - 6	4 - 5	1 - 3	
<b>Rotation 4</b>	1 - 5	2 - 3		4 - 6
<b>Rotation 5</b>	1 - 4	3 - 6		2 - 5
<b>Rotation 6</b>	2 - 4	5 - 6		3 - 1

# PLATEAU A 5 EQUIPES



## ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 5
- Chaque équipe fait 4 matchs et 1 atelier.
- Chaque rotation dure 10 minutes.

5 Minutes de repos entre chaque rotation.

	MATCH TERRAIN 1	MATCH TERRAIN 2	ATELIER PEF
Rotation 1	1-2	3-4	5
Rotation 2	2-3	4-5	1
Rotation 3	3-5	1-4	2
Rotation 4	3-1	2-5	4
Rotation 5	1-5	2-4	3

## FICHE BILAN PLATEAU U9

Date du plateau :

Lieu du plateau :

Responsable plateau :

### Attribution des numéros aux équipes :

(A la fin du plateau il vous est demandé de positionner l'ensemble des équipes suivant leur niveau en vous basant sur les contenus des matchs du plateau. Voir le tableau ci-dessous.)

	<b>Equipes</b>	<b>Niveau 1 (Expérimentée)</b>	<b>Niveau 2 (Moyenne)</b>	<b>Niveau 3 (Débutante)</b>
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

REMARQUES (organisation, horaires, contenu des ateliers, divers) :

# FEUILLES DE MATCHS PLATEAUX U9

DATE DU PLATEAU :

NOM DU CLUB : .....

NOM DU RESPONSABLE DE L'ÉQUIPE : .....

N°	NOM	PRÉNOM	ANNEE NAISSANCE	N° LICENCE
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

.....

# FEUILLES DE MATCHS PLATEAUX U9

DATE DU PLATEAU :

NOM DU CLUB : .....

NOM DU RESPONSABLE DE L'ÉQUIPE : .....

N°	NOM	PRÉNOM	ANNEE NAISSANCE	N° LICENCE
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

.....

**PLATEAU U9 N°1**  
**SAMEDI 22 SEPTEMBRE 2018**

# ATELIER PLATEAU U9 N°1

## Samedi 15 Septembre 2018

Matériel

			x	x

Effectif

2	8		

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Partie	Tache	Descriptif	Elements pedagogiques	
Atelier	<p><b>Objectif :</b> Améliorer les contrôles en mouvement et les passes.</p> <p><b>But :</b> Réaliser un maximum de passes "réussies" en duo (ballon traverse entièrement la "rivière" et arrive entre la "porte" matérialisée par les 2 coupelles).</p> <p><b>Consignes :</b> Par doublette, les joueurs doivent réaliser le plus de passes avec contrôle obligatoire. 3 niveaux sont établis avec 3 distances. Les joueurs doivent réaliser 5 passes consécutives réussies pour passer au niveau supérieur. La première doublette à avoir réalisée les 3 niveaux remporte la manche et recommence avec une exigence supérieure (voir "variables"). Les autres doublettes continuent.</p>		<p>Variable pour les doublettes ayant terminées les 3 niveaux avec 5 passes consécutives réussies : Réaliser 10 passes consécutives réussies pour passer au niveau 2 puis au niveau 3.</p>	
	Durée		12'	Variables
	Nbre de joueurs		10	Méthode Pédagogique <b>DIRECTIVE</b>
	Espaces		20	Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes Veiller à ... PB : Donner au bon moment (contrôler ou passer directement) NPB : se dégager de l'alignement, ne pas être trop prêt du bord de la rivière Organiser plusieurs ateliers



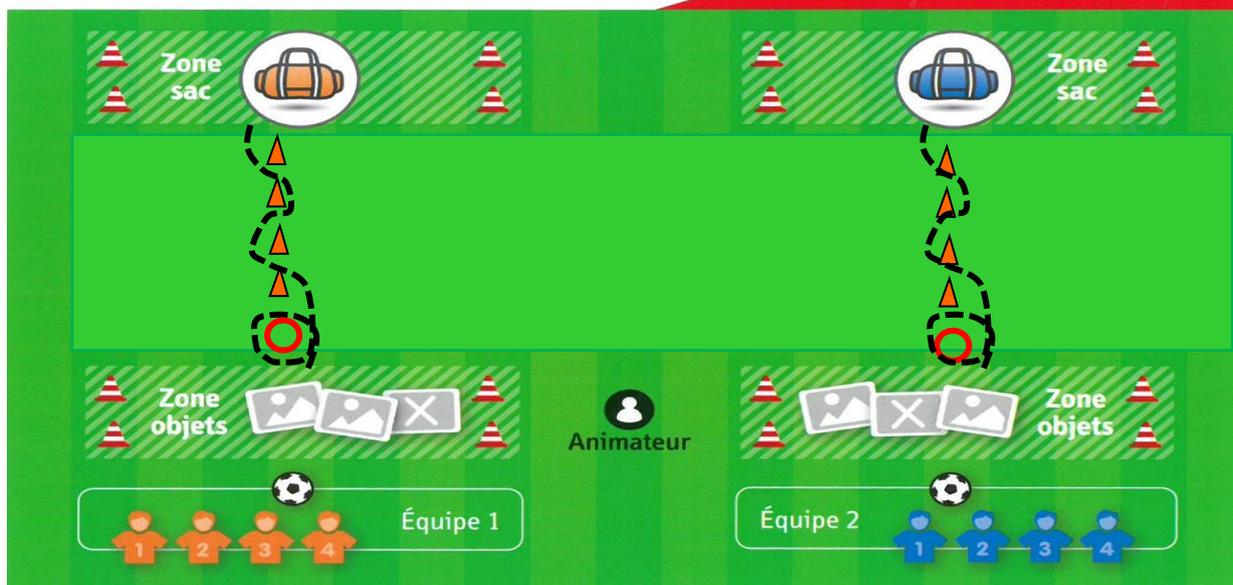
## ATELIER PEF

PLATEAU U9 N°1 : Samedi 15 Septembre 2018

**SANTE**  
ACTION TERRAIN  
**Je suis d'attaque avec mon sac !**

**Compétences visées :** Apprendre à faire son sac de sport et bien s'équiper  
**L'objectif de l'atelier :** Concevoir son sac de sport par l'intermédiaire d'un atelier technique

### Modélisation de l'atelier :



### Consignes de l'atelier :

- Répartir les joueurs en 2 équipes.
- Construire 2 parcours techniques identiques en modélisant 2 zones distinctes :
  - la zone « objets » au milieu du parcours : des images d'équipements nécessaires à la pratique du football et des images dites « intrus » y sont déposées.
  - la zone « sac » en fin de parcours : un sac de sport y est positionné.
- Demander à chaque joueur de réaliser le parcours technique.
- Faire récupérer un objet dans la zone appropriée et le déposer dans le sac de sport.

Faire récupérer un objet dans la zone et une fois arrivé dans la zone de dépôt, déposer la carte objet dans le sac si le joueur pense que c'est un bon objet ou à côté du sac s'il pense qu'il s'agit d'un mauvais objet.

La partie est stoppée dès l'instant qu'une équipe a déposée tous ces objets dans la zone de dépôt. Comptabiliser les points : + 1 point par « bon objet » déposé dans le sac.  
- 1 point par « mauvais objet » déposé dans le sac.

L'atelier doit être animé par une personne du club accueillant le plateau.

L'animation de l'atelier est équivalente à la durée d'une rotation.

Les éducateurs de chaque équipe participent à l'animation de l'atelier.

# FICHE « OBJETS »

---

## « BONS » OBJETS



Gel douche

---

Gourde d'eau

---

Survêtement

---

Casquette

---

Barre de céréales

---

Bonnet

---

Pull

---

Crampons

---

Short

---

Protège-tibias

---

Gants

---

Maillot

---

Chaussettes de foot

---

Serviette de bain

## « MAUVAIS » OBJETS



Marcel

---

Jean

---

Canette de soda

---

Bonbon

---

Lunette de soleil

---

Manteau

---

Echarpe

---

Pyjama

---

Bijou

---

Peignoir

---

Lunette de piscine

---

Ballon de rugby

---

Ordinateur portable

---

Oreiller

**PLATEAU U9 N°2**

**SAMEDI 29 SEPTEMBRE 2018**

# ATELIER U9 PLATEAU N°2

## Samedi 29 Septembre 2018

### Matériel



### Effectif



Partie	Tâche		Descriptif		Éléments pédagogiques	
	Objectifs :	Durée	Diagramme		Variables	
Exercice Analytique	Amélioration de la maîtrise technique de la coordination et de l'équilibre par la jonglerie	12'			1 - Proposer 2 manches où le joueur doit entre chaque jongler se saisir du ballon à la main pour revenir à la position initiale (jongler, je récupère, jongler je récupère, bis répétila). Le gagnant est le joueur qui a fait tomber son ballon le moins souvent.	
	But : Réaliser plus de jongleries que l'adversaire pour gagner le duel.				2 - Proposer 2 manches où le joueur doit essayer de faire le plus gros total de jongleries à la suite sans que le ballon ne tombe au sol. Le gagnant est celui qui a réussi à faire le plus gros total durant la séquence de 1 minute.	
	Consignes : Chaque joueur est en possession d'un ballon et va disputer un duel face à l'adversaire devant lui. A la fin de la séquence de 1 minute, le vainqueur monte d'un terrain et le perdant descend.	Nbre de joueurs			Méthode pédagogique	
	<b>CONSIGNES :</b> Départ du ballon à la main. A l'intérieur de son carré de 4mètres par 4mètres, le joueur doit réaliser le plus de jongleries possible durant 1 minutes de son bon pied. Les jongleries se cumulent même lorsque le ballon tombe. Seuls les jongleries réalisées à l'intérieur du carré comptent. Les surfaces de rattrapage sont autorisées				<b>DIRECTIVE</b>	
					Expliciter - Démontrer - Faire répéter les gestes	
					Veiller à ...	
				Ligue 1	Frapper le ballon cou de pied (os en haut des lacets), pointe de pied tendue (pied en plateau) et cheville verrouillée. Fixer le ballon du regard.	
				Ligue 2	Frapper le ballon au « milieu » et par en dessous (du bas vers le haut). La jambe de frappe est alternativement semi fléchie puis tendue au moment de la frappe. Pied d'appui sous le bassin pour assurer l'équilibre général. Les bras servent à renforcer l'équilibre.	

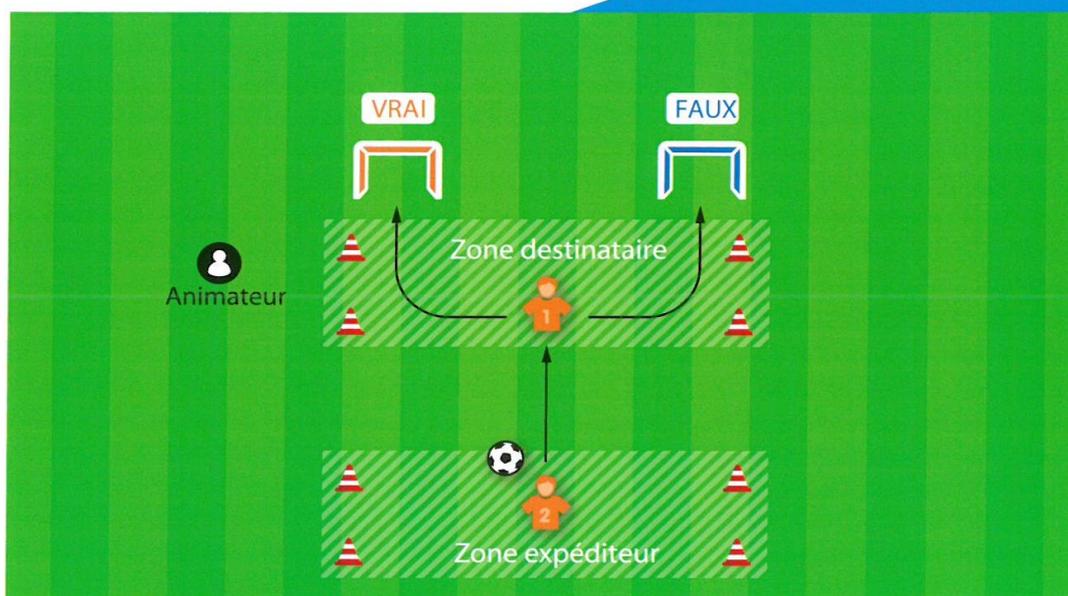
## ATELIER PEF

PLATEAU U9 N°2 : Samedi 29 Septembre 2018



- **Compétences visées :** Respecter ses partenaires et son éducateur
- **L'objectif de l'atelier :** Sensibiliser sur les « bons » comportements par l'intermédiaire d'un atelier technique

### Modélisation de l'atelier :



### Consignes de l'atelier :

- Délimiter 2 zones distinctes :
  - Une zone « expéditeur » : c'est la zone de départ.
  - Une zone « destinataire » : c'est la zone de décision qui est matérialisée par 2 portes de sortie : Porte VRAI / Porte FAUX.

- **Espace nécessaire :**  
1/2 terrain de Football
- **Encadrement souhaité :**  
1 personne
- **Effectif idéal :**

2 mini-buts « bon comportement » ou « mauvais comportement »

- Le joueur dans la zone expéditeur part en conduite de balle dès lors que le responsable de l'atelier a énoncé un comportement à haute voix.
- Le partenaire situé dans la zone destinataire doit contrôler le ballon sans que celui-ci ne sorte de la zone pour ensuite frapper dans le bon « mini-but ».
  - Si le joueur a marqué dans le bon mini-but = 1pt pour son équipe
  - Si le joueur n'a pas marqué dans un mini-but = 0 pt
  - Si le joueur marque dans le mauvais mini-but = - 1 pt pour son équipe
- Le joueur passeur devient ensuite le joueur réceptionneur.

### AVANT DE LANCER L'ATELIER :

- Compétition entre les 2 équipes.
- A l'annonce d'un « comportement » par le responsable de l'atelier, un joueur de chaque équipe s'engage en conduite pour ensuite faire une passe à son partenaire.
- Énoncer aux joueurs le fonctionnement de l'atelier
- Faire une démonstration
- L'éducateur de chaque équipe corrige les joueurs sur le parcours et cumule les points marqués par son équipe.

## FICHE « COMPORTEMENT »

### « BONS » COMPORTEMENTS



J'encourage mes partenaires

Je relève mon adversaire  
si je le fais tomber au sol

Je respecte les décisions de l'arbitre

Je reste positif dans mon attitude

Je joue collectif

Je serre la main de tous mes adversaires

Je salue tout le monde  
en arrivant au stade

Je lève la main si je souhaite  
intervenir à l'oral

Je suis un capitaine modèle

J'accepte d'être remplacé sur le terrain

### « MAUVAIS » COMPORTEMENTS



*Je simule une blessure*

*Je conteste une décision de l'arbitre*

*Je refuse de serrer la main  
de mes adversaires*

*Je critique mes partenaires*

*Je ne passe pas mon ballon  
à mes coéquipiers*

*Je bouscule mon adversaire*

*Je crie sur mon éducateur*

*Je pars du stade sans dire au revoir*

*Je coupe la parole de mon éducateur*

*Je chambre mes adversaires  
si j'ai gagné le match*

**PLATEAU U9 N°3**  
**SAMEDI 13 OCTOBRE 2018**

# ATELIER U9 PLATEAU N°3

## Samedi 13 Octobre 2018

### Matériel

		X	X	X

### Effectif

5	5	5	

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Partie	Tache	Descriptif	Elements pedagogiques	
Exercice Adaptatif	<b>Objectif :</b> Utiliser son corps pour conserver et faire obstacle au défenseur <b>But :</b> Ne pas se faire prendre son ballon durant 1'		Variables  1/ Installer des refuges pour les souris (le chat doit alors regagner une maison)  2/ Si un chat ramène un ballon dans sa maison, la souris se transforme en chat	
	<b>Consignes :</b> Au signal de l'educateur, les chats entrent en jeu pour chasser les souris. Leur mission est de prendre le ballon d'une souris et de le ramener dans une des 4 maisons chats Si le ballon sort des limites, le chat doit rejoindre une maison, laissant ainsi le temps à la souris de reprendre un nouveau ballon dans son garde-manger matérialisé par les cerceaux		Méthode Pédagogique <b>DIRECTIVE</b>  Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes  Veiller à ...	
	Durée 12'		Nombre de joueurs 10	Penser à réaliser des imitations Compter les points PB : mettre son corps entre le ballon et l'adversaire Venir au contact du corps de l'adversaire
	Espaces 20x20			

## ATELIER PEF

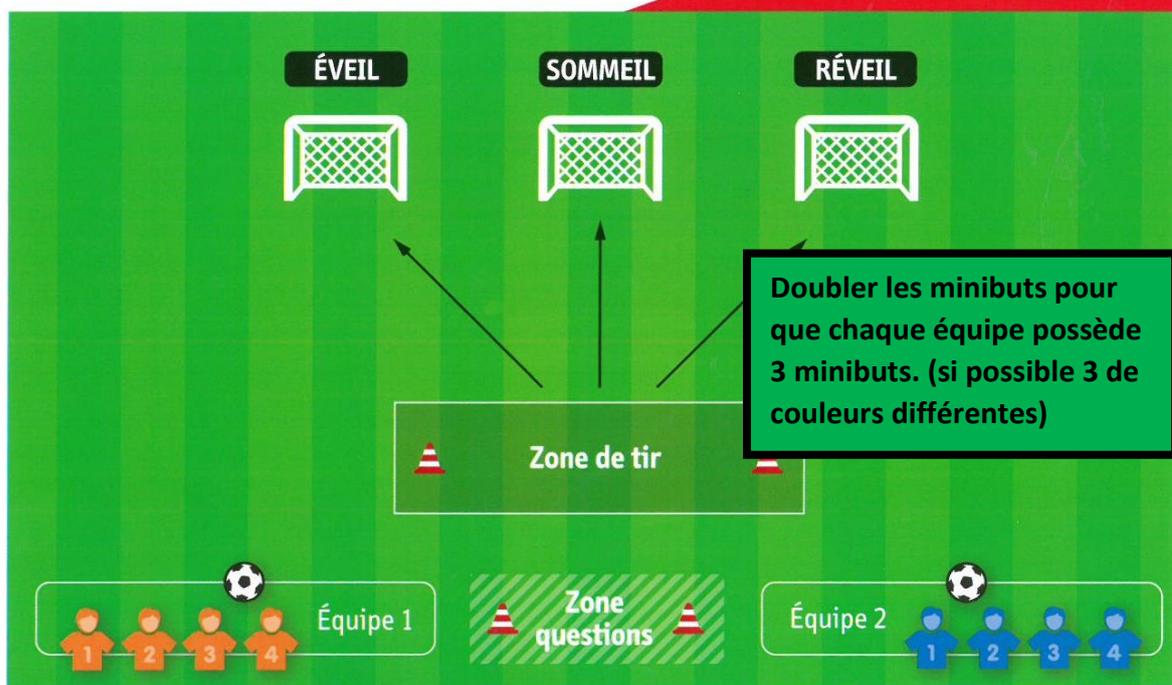
PLATEAU U9 N°3 : Samedi 13 Octobre 2018



**Compétences visées :** Adapter son sommeil à l'activité

**L'objectif de l'atelier :** Sensibiliser sur l'importance du sommeil par l'intermédiaire d'un atelier technique

### Modélisation de l'atelier :



### Consignes de l'atelier :

- Matérialiser 3 zones distinctes :
  - La zone « questions » : c'est la zone de départ pour le joueur.
  - La zone de « tir » : c'est la zone de frappe au but.
  - La zone de « but » : c'est la zone de réponse qui composée de 3 mini-buts.
- Répartir les joueurs en 2 équipes.
- Demander à un joueur de chaque équipe de se présenter dans la zone « questions ».
- Tirer dans le but correspondant à la « bonne » réponse.
- Attribuer les points de la manière suivante :
  - 1 point par but non marqué.
  - +1 point par but marqué.
  - +3 points par but marqué dans le « bon » but.

L'atelier doit être animé par une personne du club accueillant le plateau.

L'animation de l'atelier est équivalente à la durée d'une rotation.

Les éducateurs de chaque équipe participent à l'animation de l'atelier.

# QUIZ - SANTE - REVEIL / EVEIL / SOMMEIL

.....

## Questions « REVEIL »

- Je sonne tous les matins
- Douloureux s'il est provoqué par un cauchemar
- Je brise les rêves
- Je peux être posé sur la table de nuit
- Tes parents peuvent le remplacer
- Du bon pied, c'est mieux...

## Questions « EVEIL »

- Phase privilégiée de l'apprentissage
- Plus longue période de la journée
- Phase après le réveil
- Je peux être sportif ou musical
- Je dure du lever au coucher du soleil
- Je dois rester en ...

## Questions « SOMMEIL »

- Je permets de mieux récupérer
- Je me déroule de préférence la nuit
- C'est préférable si je peux durer au moins 8h
- J'existe pendant la journée sous forme de sieste
- Je suis le théâtre des rêves
- Je peux être léger ou profond

**PLATEAU U9 N°4**

**SAMEDI 10 NOVEMBRE 2018**

# ATELIER U9 PLATEAU N°4

## Samedi 10 Novembre 2018

Matériel

x				x	x

Effectif

5	5		

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Partie	Tache	Descriptif	Elements pedagogiques
<b>Atelier technique</b>	<b>Objectifs :</b> Jouer le 2vs1 : Fixer et décaler, dribbler.		<p>Inverser les rôles des 2 équipes : attaquants et défenseurs</p>
	<b>Buts :</b> Attaquants : Marquer après être passé dans une porte = 1pt Défenseurs : Récupérer le ballon		
	<b>Consignes :</b> Départ de 2 attaquants avec un ballon derrière la ligne de l'espace de jeu. 1 défenseurs entre dans la zone dès l'instant que les attaquants entrent dans la zone. Les attaquants doivent passer dans une porte sur conduite ou passe pour aller marquer. Après le passage de la porte, le défenseur ne peut plus intervenir. Seul l'attaquant en possession du ballon sors de la zone.		
	<b>Durée</b>		
			<b>Variables</b>
			<b>Méthode Pédagogique</b>
			<b>ACTIVE</b>
			Faire répéter l'action - Questionner - Orienter
			Veiller à ...
			Les défenseurs tournent après chaque passage.
			Compter les points et valoriser les réussites

## ATELIER PEF

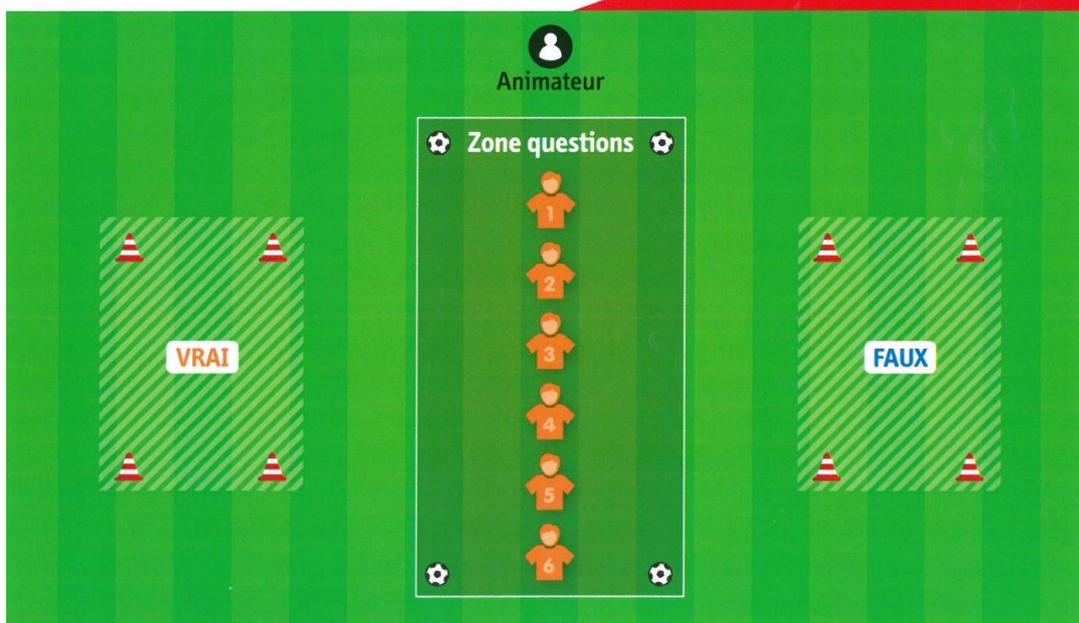
PLATEAU U9 N°4 : Samedi 10 Novembre 2018



**Compétences visées :** Bien s'hydrater pour jouer

**L'objectif de l'atelier :** Sensibiliser sur l'hydratation du sportif par l'intermédiaire d'un atelier technique

### Modélisation de l'atelier :



### Consignes de l'atelier :

- Matérialiser 3 zones distinctes :
  - La zone « questions » : c'est la zone de départ de l'atelier
  - La zone « VRAI » : c'est la zone de réponse « VRAI »
  - La zone « FAUX » : c'est la zone de réponse « FAUX »

Positionner les joueurs dans la zone centrale en conduite de balle (imposer les surfaces de conduite (intérieur, extérieur, pied droit, gauche, semelle...))

- Poser une question à l'ensemble des joueurs.
- Demander aux joueurs de se rendre, ballon au pied, dans la zone correspondante à la « bonne » réponse.
- Attribuer les points de la manière suivante : +1 par bonne réponse.

L'atelier doit être animé par une personne du club accueillant le plateau.

L'animation de l'atelier est équivalente à la durée d'une rotation.

Les éducateurs de chaque équipe participent à l'animation de l'atelier.

# QUIZ - SANTE - HYDRATATION



	Questions - Vrai ou faux	Réponses
1	Les aliments que nous mangeons apportent de l'eau à notre corps.	Vrai
2	Il est inutile de boire lorsque nous n'avons pas soif.	Faux
3	Les sportifs ne doivent pas boire avant et pendant l'effort car cela risque de les alourdir et de diminuer leur performance.	Faux
4	L'eau nettoie notre corps et élimine les déchets et les toxines.	Vrai
5	L'eau maintient la température corporelle autour de 37° degrés.	Vrai
6	Boire de l'eau potable provoque des maladies.	Faux
7	Un humain peut rester jusqu'à 40 jours sans boire.	Faux
8	L'eau garantit le bon fonctionnement de nos articulations.	Vrai
9	Nous devons boire au moins 1,5L d'eau par jour.	Vrai
10	Il est conseillé de boire du Soda pendant les matchs pour être plus résistant.	Faux

**PLATEAU U9 N°5**

**SAMEDI 24 NOVEMBRE 2018**



## ATELIER PEF

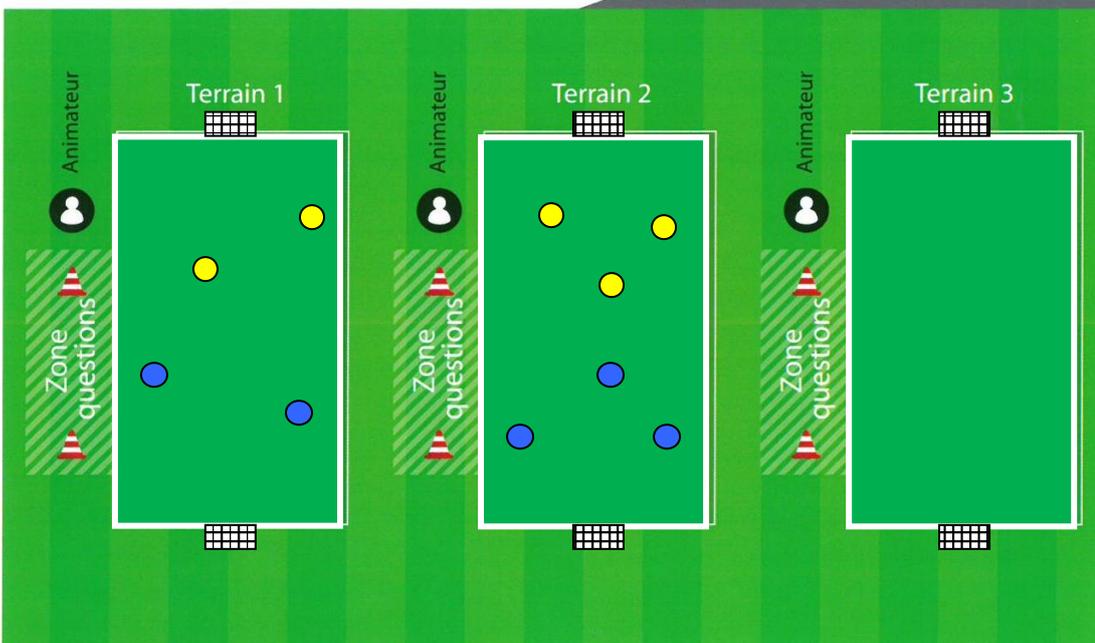
### PLATEAU U9 N°5 : Samedi 24 Novembre

# CULTURE FOOT ACTION TERRAIN Le foot compétitif

**Compétences visées :** Connaître l'histoire du foot / Connaître son club

**L'objectif de l'atelier :** Sensibiliser sur la culture footballistique par l'intermédiaire de matchs

#### Modélisation de l'atelier :



#### Consignes de l'atelier :

Organiser les matchs avec des équipes de 2 contre 2 ou 3 contre 3 suivant les effectifs.

- Matérialiser 2 zones distinctes :
  - La zone « terrain » : les matchs s'y déroulent
  - La zone « question » : les 2 capitaines y viennent répondre à la question

Après chaque but annoncer une question à l'équipe qui a encaissé le but. Si l'équipe qui a encaissé le but répond juste, le but est annulé. Si la réponse est fausse le but compte 2 points.

L'atelier doit être animé par une personne du club accueillant le plateau.

L'animation de l'atelier est équivalente à la durée d'une rotation.

Les éducateurs de chaque équipe participent à l'animation de l'atelier.

# QUESTIONNAIRE « CULTURE FOOT »



	Questions	Réponses
1	En 5 lettres : mot anglais utilisé pour désigner le coup de pied de coin.	<i>Corner (le ballon doit être placé dans l'angle du terrain tracé à cet effet).</i>
2	Comment appelle-t-on la ligne au centre du terrain ?	<i>La ligne médiane (le point central est marqué au milieu de cette ligne).</i>
3	Quel poste n'existe pas au football : Milieu de terrain, défenseur, demi de mêlée.	<i>Le demi de mêlée, c'est un poste qui existe uniquement au rugby.</i>
4	Quelle protection est obligatoire pour un footballeur ?	<i>Les protège tibias (les gants du gardien ne sont pas obligatoires mais... fortement conseillés).</i>
5	Comment appelle-t-on la surface où les joueurs donnent le coup d'envoi ?	<i>Le rond central.</i>
6	Mon 1er est le verbe « suer » à la 1ère personne du présent, mon 2ème accueille les bateaux, on marche sur mon 3ème. Mon tout crie dans les tribunes.	<i>Supporters (sue-port-terre).</i>
7	Combien de temps un gardien de but a-t-il le droit de garder le ballon en main : 6 secondes, 1 minute ou le temps qu'il veut ?	<i>6 secondes (au-delà, l'arbitre peut siffler un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse).</i>
8	Comment appelle-t-on le football que l'on pratique sur le sable : le beach soccer, le base-ball ou le foot de rue ?	<i>Le beach soccer (les règles du foot de plage, né au Brésil, ont été officialisées en 1992).</i>
9	En cas d'égalité à l'issue du temps réglementaire, comment appelle-t-on la période qui précède la séance des tirs au but lors d'un match de coupe : le temps additionnel, les prolongations, le temps de récupération ?	<i>Les prolongations (2 x 15 minutes).</i>
10	Mon 1er relie 2 mots entre eux, mon 2 <sup>d</sup> est utilisé par les peintres, mon tout est le symbole imprimé sur le maillot des équipes championnes du monde.	<i>Étoile (et - toile).</i>
11	Quel mot ne fait pas partie de l'abréviation FFF : France, Fédération ou Football ?	<i>France (FFF : Fédération Française de Football).</i>
12	En France, dans quel stade a eu lieu la finale de la Coupe du monde en 1998 ?	<i>Le Stade de France (inauguré en 1998, ce stade peut accueillir 80 000 personnes).</i>
13	Un championnat d'Europe des Nations (Euro) se joue : tous les ans, tous les quatre ans ou tous les deux ans ?	<i>Tous les quatre ans (il se joue deux ans après la Coupe du monde).</i>
14	Quel geste technique n'existe pas au football : aile de pigeon, petit pont, corne de zébu ?	<i>Corne de zébu.</i>
15	Quel objet les capitaines peuvent-ils échanger avant le match ?	<i>Un fanion (celui du club ou du pays qu'ils représentent).</i>