

GUIDE PLATEAUX U9 PHASE PRINTEMPS 2022



ORGANISATION GENERALE

- 6 à 9 équipes sont convoquées sur un même lieu de plateau.
- Lors de chaque plateau les équipes disputeront 4 matchs et réaliseront 1 atelier technique et 1 atelier du PEF (Programme Educatif Fédéral).
- **IMPORTANT : les clubs doivent respecter les équipes engagées. Aucune équipe supplémentaire ne peut être engagée sans l'accord du district.**
- Les équipes ont rendez-vous à 9H45. Le plateau doit débuter à 10H15.
- En cas d'absence d'une ou plusieurs équipes, avertir le club organisateur et le district.
- Tous les parents doivent être à l'extérieur du terrain.
- **Afin de gagner du temps, les clubs doivent remplir leurs feuilles de matchs à l'avance.**

CALENDRIER PHASE AUTOMNE 2021

- Plateau N°1 : Samedi 12 mars 2022
- Plateau N°2 : Samedi 26 mars 2022
- Plateau N°3 : Samedi 09 avril 2022
- Plateau Festifoot : Samedi 30 avril 2022 (sur inscription)
- Plateau N°4 : Samedi 14 mai 2022
- Plateau N°5 : Samedi 28 mai 2022

LOIS DU JEU

	U8 CE1 (2014)	U9 CE2 (2013)
Effectifs	Football à 5 (4 joueurs et 1 gardien)	
Remplaçants	0 à 2 : limiter au maximum les remplaçants	
Nombre minimal	4 par équipe	
Tacle	Interdit	
Surclassement	3 U7 (2015) maximum par équipe	
Dimension des terrains	40m de long X 30m de large	
Dimension des buts	4 m X 1,5 m	
Zone du gardien	Zone de 8 mètres	
Hors jeu	Pas de hors-jeu	
Taille des ballons	Taille 3	
Temps de jeu	40 minutes de matchs et 20 minutes d'ateliers	
Engagement	Vers l'avant ou l'arrière	
Coup de pied de but	A 6 m face au but. Zone protégée*	
Touche	Au pied : passe ou rentrée en conduite de balle, obligation de faire une passe avant de pouvoir marquer. Adversaire à 4 m.	
Coups francs	Coup-Francs directs	
Coups de pied de réparation	8 m	
Mise à distance des joueurs	4 m	
Relance gardien	Uniquement à la main ou pied après avoir posé le ballon au sol (volée et demi-volée interdites).	
	Inciter les joueurs à utiliser la zone protégée.	
Arbitrage	1 arbitre jeune au centre (U13- U15 - U18) ou les 2 éducateurs à l'extérieur du terrain.	
<p>Le même temps de jeu pour tous : Un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs!</p>		

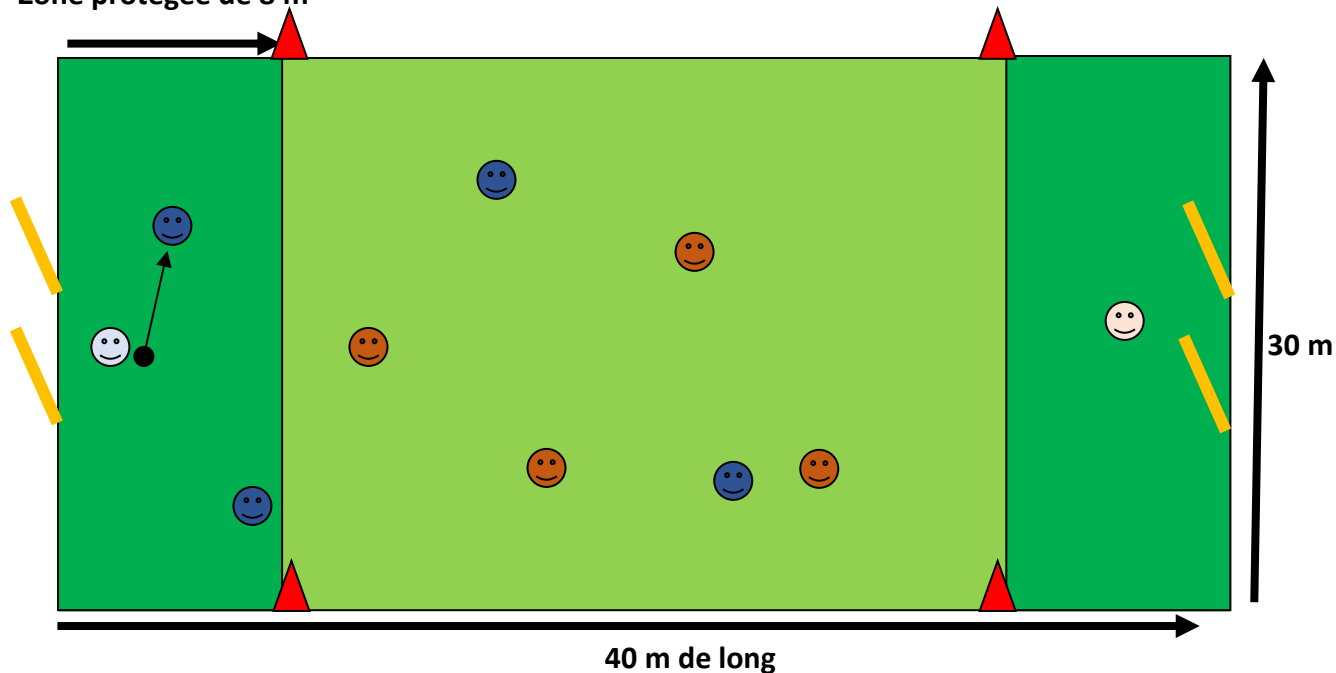
UN JOUEUR U9 QUI PARTICIPE À UN PATEAU U9 LE MATIN A INTERDICTION DE JOUER L'APRÈS-MIDI

REGLE DE LA ZONE PROTEGÉE :

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).**

- Un ou plusieurs partenaires peuvent être dans la zone.
- Le gardien peut relancer sur un partenaire dans la zone.
- Les adversaires pourront alors rentrer dans la zone **dès que le joueur aura touché le ballon.**
- Le gardien peut aussi choisir de relancer sur un partenaire en dehors de la zone protégée.

Zone protégée de 8 m



TRACAGE DES TERRAINS :

- Les terrains U9 doivent être tracés avec des coupelles d'une seule couleur.
- 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 contris-foot ou buts spécifiques.
- Des cônes placés à 8 m, de chaque côté du terrain dans le sens de la longueur, permettent de déterminer les 2 surfaces de réparation.

ORGANISATION D'UN PLATEAU

PRÉPARER

S'assurer d'avoir le matériel nécessaire (prêt de matériel du District possible).

Convoquer l'encadrement du plateau (arbitres, animateurs ateliers, dirigeants).

Imprimer le guide plateau et disposer des fiches de rotations.

INSTALLER

Installer les terrains de matchs et ateliers

Définir les tâches de l'encadrement (animation des ateliers, arbitrage des matchs, gestion des rotations)

Disposer de chasubles et ballons pour les matchs et ateliers.

AVANT

RASSEMBLER LES ÉQUIPES

Rappeler l'esprit du plateau et les principales lois du jeu aux éducateurs et joueurs/joueuses.

Attribuer les numéros de chaque équipe pour suivre la grille de rotation correspondante au nombre d'équipes participantes au plateau.

ACCUEILLIR

Diriger les équipes vers les vestiaires.

Noter le nombre de joueurs présents pour chaque club ainsi que le nombre d'équipes.

Récupérer les feuilles de match remplies.

GÉRER

Siffler le début et la fin de chaque rotation.

Veiller au bon déroulement des rotations et la durée des pauses entre chaque rotation (5mins).

ANIMER

Mettre à disposition une personne du club accueillant le plateau pour animer les ateliers avec la participation des éducateurs des équipes concernées.

Ce ne sont pas des "repos" mais bien des ateliers qu'il est nécessaire de rendre attraitif et vivant !

PENDANT

RÉGULER

Veiller à ce que les parents restent derrière la main courante.

Tempérer les débordements et excès des adultes.

Anticiper la rotation suivante.

ARBITRER

Mettre à disposition une personne licenciée du club accueillant le plateau pour l'arbitrage sur chaque terrain. (L'arbitrage par des jeunes licenciés des catégories supérieures est fortement conseillé pour l'aspect éducatif, la découverte de la fonction et l'investissement dans le club.)

RANGER

Demander aux équipes de ramasser le matériel à la fin de la dernière rotation et leur préciser où le déposer.

Être vigilant avec le matériel dangereux (piquets notamment)

COMPLÉTER

Concierner l'ensemble des éducateurs afin de remplir la fiche bilan du plateau avec les nombres de joueurs et d'équipe présentes.

Préciser le niveau général de chaque équipe en tenant compte des rencontres du jour.

(Il n'y a pas de résultats)

APRES

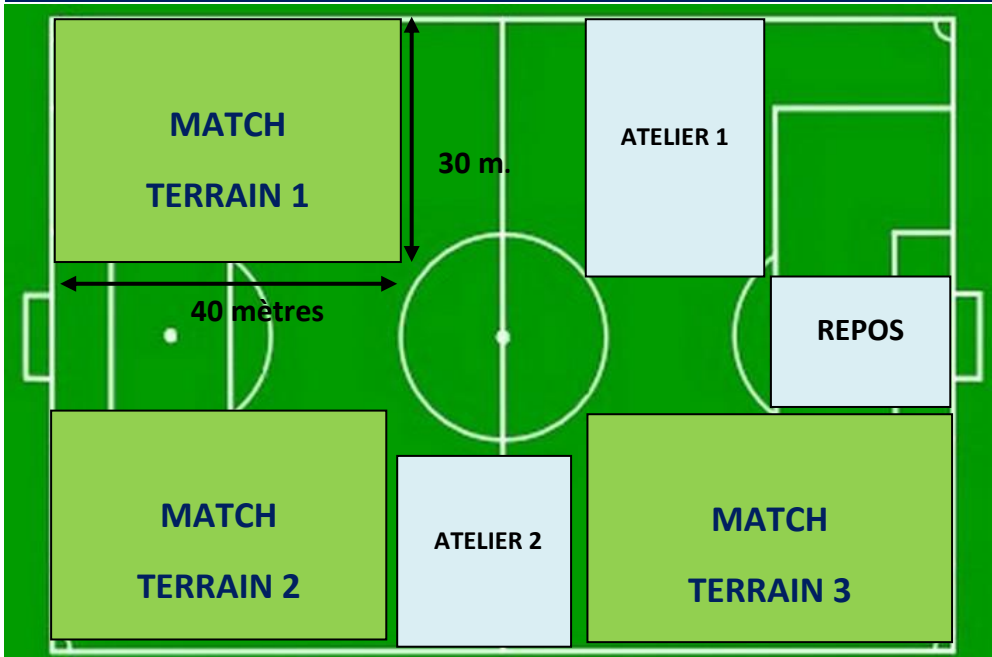
TRANSMETTRE

Renvoyer la fiche bilan du plateau accompagnée de toutes les feuilles de matchs des équipes présentes.

ECHANGER

Permettre un moment d'échanges avec les parents, dirigeants et éducateurs lors de la collation d'après plateau.

PLATEAU A 9 EQUIPES



ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 9.
- Chaque équipe fait 4 matchs et 2 ateliers.
- Chaque rotation dure **10 minutes**.
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes**.

GRILLE DE ROTATION A 9 EQUIPES : 3 terrains + 3 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 1
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	REPOS	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 3	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	REPOS
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 2	REPOS	Terrain 1	Terrain 3
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Terrain 2	REPOS	Terrain 3	Terrain 3	Atelier 2
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 3	REPOS	Terrain 1
ÉQUIPE 8	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 9	REPOS	Terrain 3	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 3

Aide à l'attribution des numéros :

L'équipe n°1 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **4, 6, 8 et 9**

L'équipe n°2 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **5, 6, 7 et 9**

L'équipe n°3 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **5, 7, 8 et 9**

L'équipe n°4 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 5, 6 et 7**

L'équipe n°5 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 3, 4 et 8**

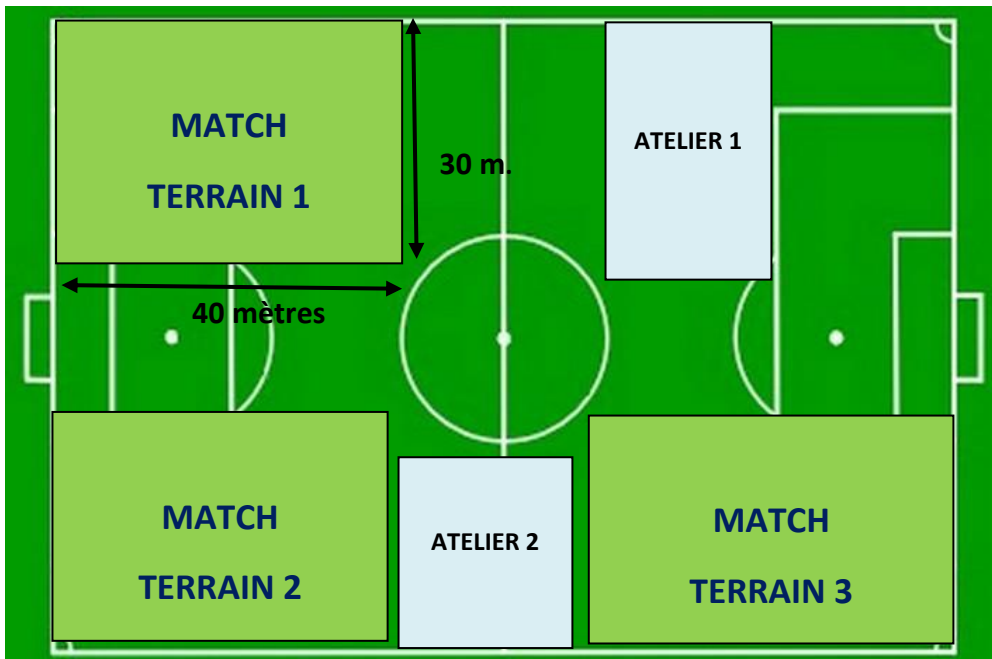
L'équipe n°6 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2, 4 et 9**

L'équipe n°7 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 3, 4 et 8**

L'équipe n°8 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 3, 5 et 7**

L'équipe n°9 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2, 3 et 6**

PLATEAU A 8 EQUIPES



ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 8.
- Chaque équipe fait 4 matchs et 2 ateliers.
- Chaque rotation dure **10 minutes**.
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes**.

GRILLE DE ROTATION A 8 EQUIPES : 3 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Atelier 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3	Terrain 1
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 3
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1
ÉQUIPE 7	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2
ÉQUIPE 8	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1

Aide à l'attribution des numéros :

L'équipe n°1 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **3, 5 et 6**

L'équipe n°2 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **3, 4 et 8**

L'équipe n°3 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2 et 6**

L'équipe n°4 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 5 et 7**

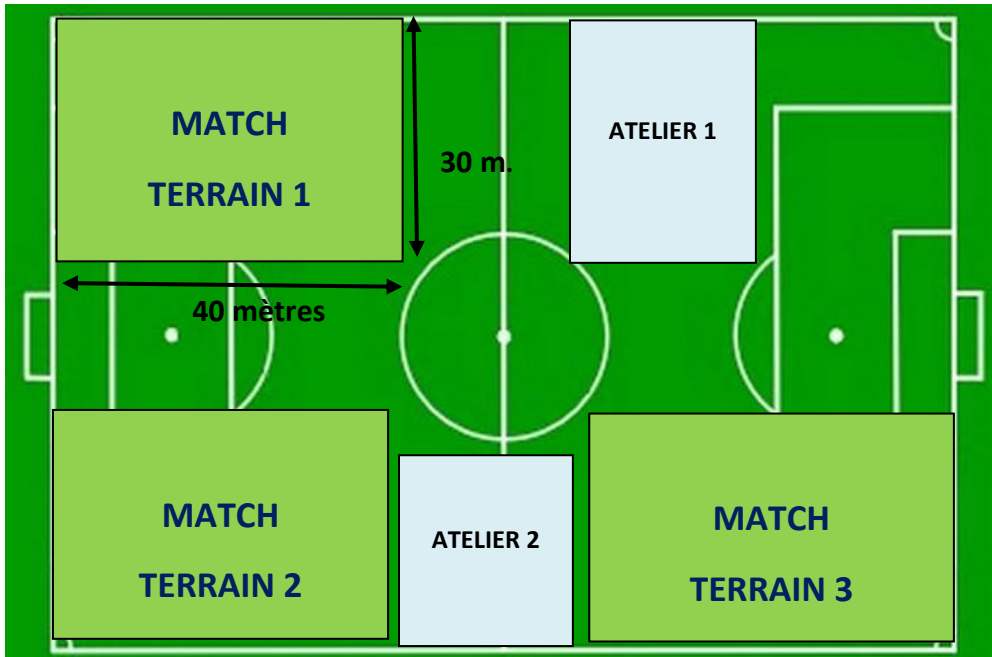
L'équipe n°5 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 4 et 7**

L'équipe n°6 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 3 et 8**

L'équipe n°7 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **4, 5 et 8**

L'équipe n°8 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 6 et 7**

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 **5 minutes**.

GRILLE DE ROTATION A 7 EQUIPES : 3 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 2
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 1

Aide à l'attribution des numéros :

L'équipe n°1 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **5 et 7**

L'équipe n°2 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **3 et 5**

L'équipe n°3 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2 et 6**

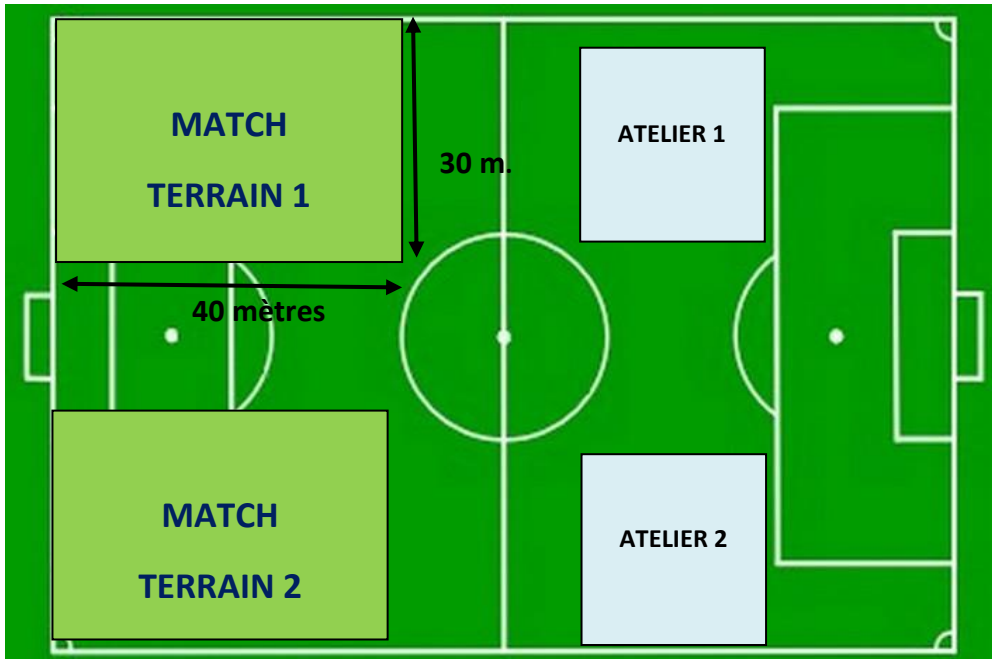
L'équipe n°4 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **6 et 7**

L'équipe n°5 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1 et 2**

L'équipe n°6 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **3 et 4**

L'équipe n°7 ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1 et 4**

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.**

GRILLE DE ROTATION A 6 EQUIPES : 2 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 1
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 1
ÉQUIPE 5	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 6	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2

Aide à l'attribution des numéros :

L'équipe n°1 ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : **3**

L'équipe n°2 ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : **5**

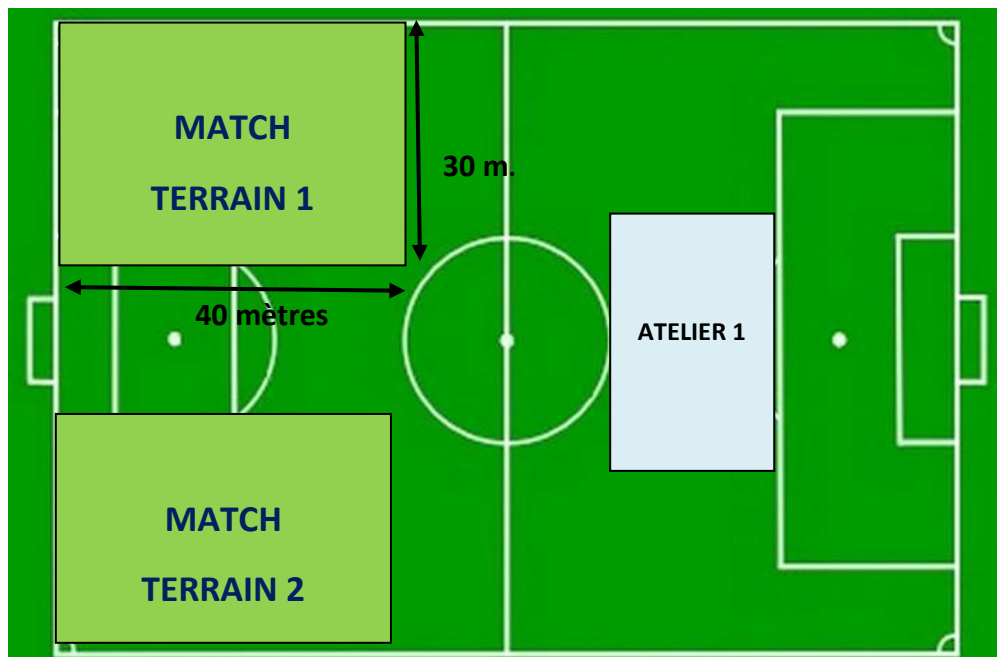
L'équipe n°3 ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : **1**

L'équipe n°4 ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : **6**

L'équipe n°5 ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : **2**

L'équipe n°6 ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : **4**

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 **12 minutes**.
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes**.

ROTATION A 5 EQUIPES : 2 terrains + 1 atelier (rotation de 12 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 1
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2
ÉQUIPE 5	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 1

RECAPITULATIF GRILLES DE ROTATIONS

ROTATION A 5 EQUIPES : 2 terrains + 1 atelier (rotation de 12 minutes)

	ROTATION	ROTATION	ROTATION	ROTATION	ROTATION 5
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 1
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2
ÉQUIPE 5	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 1

GRILLE DE ROTATION A 6 EQUIPES : 2 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 1
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 1
ÉQUIPE 5	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 6	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2

GRILLE DE ROTATION A 7 EQUIPES : 3 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION	ROTATION	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 2
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 1

GRILLE DE ROTATION A 8 EQUIPES : 3 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION	ROTATION	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Atelier 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3	Terrain 1
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 3
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1
ÉQUIPE 7	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2
ÉQUIPE 8	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1

GRILLE DE ROTATION A 9 EQUIPES : : 3 terrains + 3 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 1
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 3	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 3
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 3
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 3	Terrain 3	Atelier 2
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 3	Atelier 3	Terrain 1
ÉQUIPE 8	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 9	Atelier 3	Terrain 3	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 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.

Merci de remplir le tableau ci-dessous.

	Equipes	Niveau 1 (Expérimentée)	Niveau 2 (Moyenne)	Niveau 3 (Débutante)
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				

REMARQUES SUR LE PLATEAU : organisation, horaires, contenu des ateliers, divers :

FEUILLES DE MATCHS PLATEAUX U9

DATE DU PLATEAU :

LIEU DU PLATEAU :

CLUB :

NUMERO DE L'EQUIPE :

NOM DU RESPONSABLE DE L'EQUIPE :

NUMERO DE LICENCE :

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

FEUILLES DE MATCHS PLATEAUX U9

DATE DU PLATEAU :

LIEU DU PLATEAU :

CLUB :

NUMERO DE L'EQUIPE :

NOM DU RESPONSABLE DE L'EQUIPE :

NUMERO DE LICENCE :

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

PLATEAU 1 : SAMEDI 12 MARS 2022

ATELIER 1 : ATELIER PEF













THEMATIQUE : REGLES DU JEU ET ARBITRAGE

Objectif de l'atelier : Lois du jeu

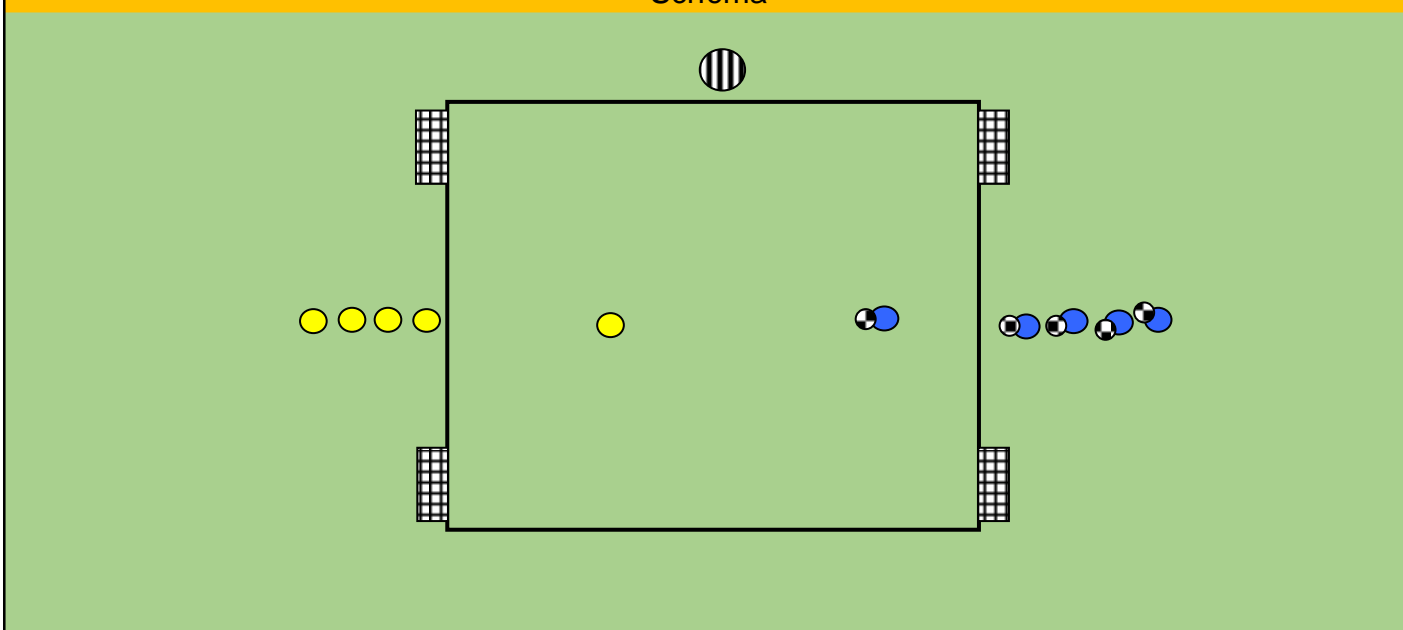
Consignes

Placer les joueurs en dehors de la zone entre les 2 minibuts qu'ils défendent, en colonne. Une des 2 équipes commence avec un ballon au pied par joueur.
L'éducateur donne le signal du départ pour chaque duel.
2 buts à attaquer et 2 à défendre. Le duel s'arrête quand le ballon sort du terrain ou qu'un but est marqué.
En cas de but, le joueur ayant marqué se dirige vers l'éducateur qui lui pose une question sur les lois du jeu. Chaque bonne réponse permet de gagner 1 point matérialisé par une coupelle à ramener dans son camp au départ.
Les dirigeants des 2 équipes gèrent les départs.

Matériel

						
Minibus (2m)	Déplacement joueur	Déplacement ballon	Conduite			
				 		
Cône	Cerceau	Coupelle	Ballon	Joueurs	Constrifoot	Haie

Schéma



Détails du schéma

Dimensions :
Minibuts = 2mètres
Largeur = 12 mètres
Longueur = 16 mètres

Variables - Veiller à

3 minutes une équipe démarre avec les ballons.
3 minutes l'autre équipe démarre avec les ballons.
Pour la fin de l'atelier, c'est l'éducateur qui donne les ballons de manière aléatoire.

QUESTIONNAIRE "LOIS DU JEU"

1	Les touches se font à la main en U9	FAUX
2	Les protèges tibias sont obligatoires lors d'un match de football	VRAI
3	L'engagement se réalise au milieu du terrain	VRAI
4	Le tacle est autorisé en U9	FAUX
5	Un match de U9 se joue à 5 contre 5	VRAI
6	Le "six mètres" doit être réalisé par le gardien de but	VRAI
7	Il n'y a pas de corners en U9	FAUX
8	Sur une touche je dois obligatoirement faire une passe	FAUX
9	En U9 les remplacements se font lors d'un arrêt de jeu	FAUX
10	Le ballon peut être joué dans n'importe quelle direction au coup d'envoi	VRAI
11	En U9 on joue avec des ballons taille 5	FAUX
12	Il n'y a pas de hors jeu en U9	VRAI
13	Le "six mètres" doit être réalisé au pied	VRAI
14	Pour qu'un but soit accordé il faut que le ballon touche la ligne de but	FAUX
15	Seul le gardien peut se saisir du ballon à la main	VRAI
16	Sur une relance du gardien dans sa surface, les adversaires ne peuvent pas se trouver dans la surface	VRAI
17	Sur une relance du gardien, ses partenaires ne peuvent pas se trouver dans la surface	FAUX
18	Sur un coup franc, les adversaires doivent se trouver à 5 mètres	VRAI
19	Lorsque je fais une passe volontaire à mon gardien de but, il n'a pas le droit de se saisir du ballon à la main	FAUX
20	Lorsqu'une équipe obtient une faute dans la surface il y a penalty	VRAI

ATELIER 2 : JONGLAGE

ATELIER JONGLAGE

Consignes












Les joueurs sont chacun dans un carré de 4 mètres de côté avec un ballon à la main.
Attribuer un niveau de compétition aux terrains comme sur le schéma.

COMPETITON INDIVIDUELLE EN MONTEES / DESCENTES :

Au signal de l'éducateur, chaque joueur doit jongler de son pied fort pendant 1 minute. Le joueur doit tenter de faire son meilleur score. A la fin du temps, les joueurs en duel comparent leur "record", le vainqueur "monte" d'un terrain, le perdant "descend" d'un terrain.

Faire plusieurs manches puis voir les variables.

Matériel

						
Minibus (2m)	Déplacement joueur		Déplacement ballon		Conduite	
						
Cône	Cerceau	Coupelle	Ballon	Joueurs	Constrifoot	Haie

Schéma



Détails du schéma

Prévoir suffisamment de ballons !

Variables - Veiller à

Possibilité de faire du jonglage pied main pour permettre aux joueurs de mieux réaliser le geste.

3 essais, additionner les scores, le meilleur total gagne.

PLATEAU 2 : SAMEDI 26 MARS 2022

ATELIER 1 : ATELIER PEF

THEMATIQUE : ENVIRONNEMENT
Objectif de l'atelier : Le tri des déchets













Consignes

Les joueurs sont tous à l'intérieur du grand carré matérialisé par les coupelles.
Faire identifier les carrés de 4 mètres de côté à chaque coin terrain et préciser la poubelle correspondant à chacune.

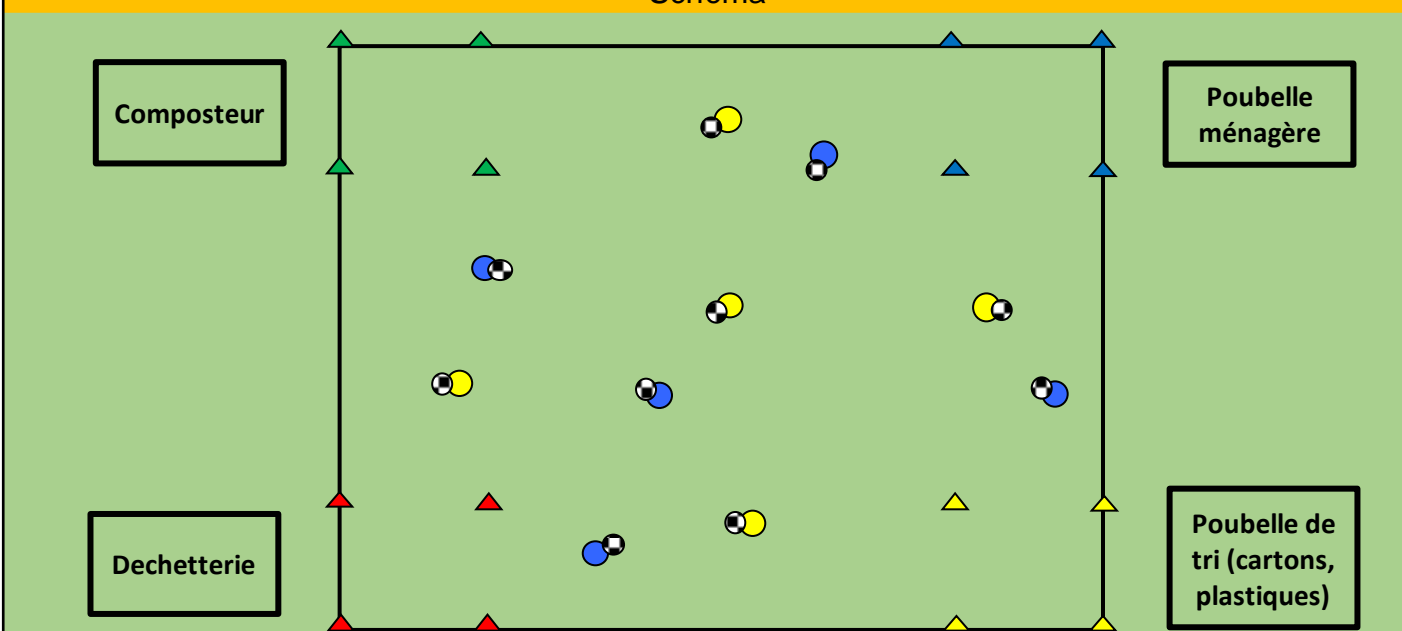
Les joueurs ont chacun un ballon. Ceux-ci se déplacent librement en conduite de balle, dans l'espace de jeu. A l'annonce d'un déchet par l'éducateur à haute voix, les joueurs doivent rejoindre le plus rapidement possible la zone correspondant à la bonne poubelle.

1 point par bonne réponse.

Matériel

						
Minibus (2m)	Déplacement joueur	Déplacement ballon	Conduite			
				 		
Cône	Cerceau	Coupelle	Ballon	Joueurs	Constrifoot	Haie

Schéma



Détails du schéma

Astuce : Possibilité de placer un piquet/constrifoot avec une affiche de la poubelle correspondante ou une chasuble correspondant à la couleur de poubelle.

Si possible se rapprocher du code couleur correspondant aux poubelles.

Variables - Veiller à

Faire répéter les joueurs régulièrement pour limiter l'attente.

Imposer différents types de conduite entre chaque passage (pied droit, gauche, intérieur des 2 pieds, extérieur des 2 pieds, semelle, etc).

Après chaque passage prendre quelques secondes pour justifier la réponse à l'affirmation.

LISTE DE DECHETS

COMPOSTEUR	DECHETTERIE
Peau de banane Herbe tondue Epeluchures de carottes Pommes pourries Coquilles d'œufs	Piles Meubles Ecran télé (électroménager) Polystyrène Sapin de Noël
POUBELLE MENAGERE	POUBELLE DE TRI (JAUNE)
Croûtes de fromage (restes alimentaires) Mouchoirs en papier Coton-tiges Couches	Aluminium Bouteille en plastique Emballages cartons Magazines Déodorants Capsules de cafés

Dépliant disponible sur le site du SYTEVOM récapitulant le tri sélectif



DANS VOTRE BAC D'ORDURES MÉNAGÈRES À LA MAISON !



DANS LE CONTENAIRE SITUÉ DANS VOTRE COMMUNE !



DANS VOTRE BAC DE TRI À LA MAISON !

JE JETTE

LE RESTE DES DÉCHETS, DANS LA POUBELLE D'ORDURES MÉNAGÈRES



Couches, mouchoirs, brosse à dents, coton tige, vaisselle jetable...

JE TRIE

EMBALLAGES EN VERRE



Bouteilles en verre Pots & bocaux en verre

JE TRIE

EMBALLAGES EN PLASTIQUE, EN PAPIER-CARTON, EN MÉTAL



Boîtes Carton
Cartonnette
Sur-emballages



Bouteilles Bidon
Flacons en plastique (avec bouchons)



Briques (avec bouchons)
Papiers
Journaux
Revue
Magazines



Pots
Barquettes
Blister
Tubes
Sacs & sachets
Sur-emballages
Films plastique



Bidons
Aérosols
Conserve
Barquettes
Canettes

+



Capsules de café, dosettes, tubes, couvercles, opercules et feuilles en alu

JE DÉPOSE

L'AGENT EN DÉCHETTERIE VOUS CONSEILLERA POUR TRIER VOS DÉCHETS

EN DÉCHETTERIE



Déchets verts, DEEE Déchets électriques et électroniques, Cartons, Métaux, Bois, Déchets ménagers spéciaux, Textiles, Chaussures, Linge de maison, Déblais, Gravats,

JE DONNE

EN RESSOURCERIE



Vaisselle, décorations, jeux, habits...

Autres flux : ampoules et néons, batteries, bouchons en liège, journaux, revues, magazines, huiles végétales, huiles de vidange, livres, cartouches d'encre, piles, radiographies, pneus VL, gravats...

Polystyrène, mobilier, plâtre et plaques de plâtre, huisseries, plastiques souples et rigides*

En cas d'incertitudes, le tri est simplifié : déposez vos emballages en vrac dans votre bac de tri sans les imbriquer.

EN VRAC

<http://www.sytevom.org>

ATELIER 2 : SITUATION DE MATCH

SITUATION












Consignes

OBJECTIF : Améliorer la gestion de la supériorité numérique (fixer et décaler).

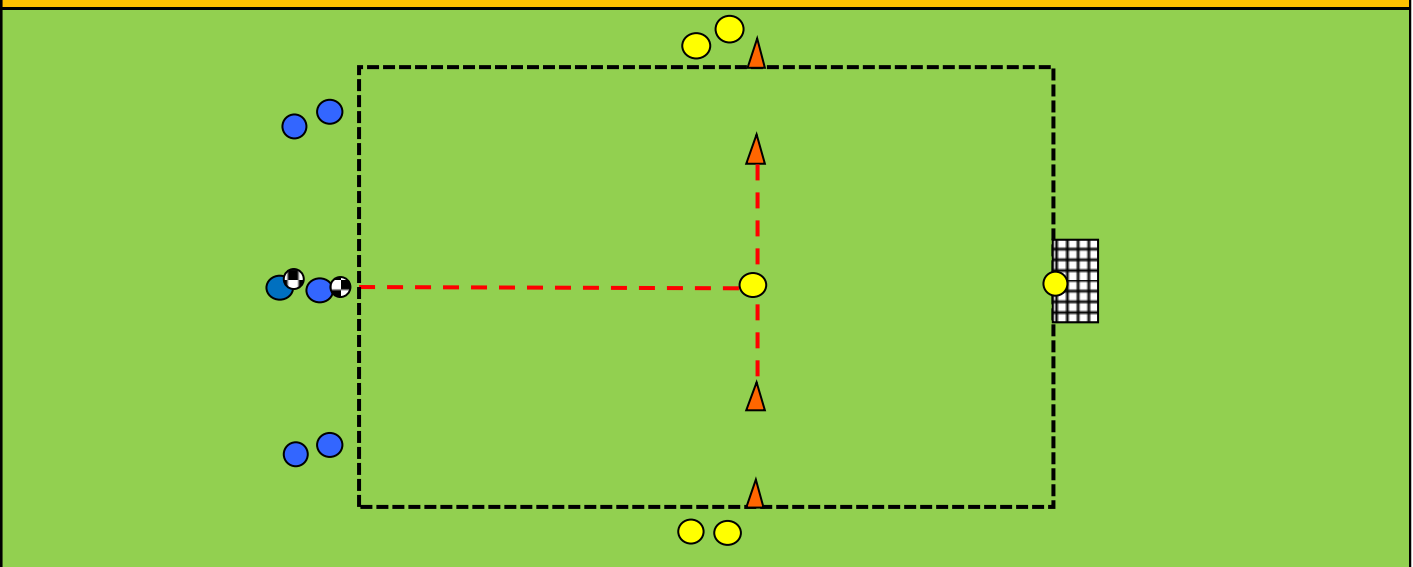
Une équipe au départ avec les ballons va attaquer (bleu sur le schéma). L'autre équipe qui défend met un gardien et les joueurs se placent en dehors du terrain à hauteur des portes matérialisées par les cônes (jaune sur le schéma).

Départ des attaquants par 3, face à 1 défenseur déjà positionné dans la zone à hauteur des 2 portes. Dès que l'action démarre, le défenseur peut défendre dans la zone la plus haute, mais il ne peut pas défendre après le passage des portes. Les attaquants doivent passer dans une des 2 portes par la passe ou en conduite et doivent obligatoirement occuper les 2 zones. Après le passage dans la porte seul un partenaire peut accompagner le porteur de balle.

Matériel

					
But	Déplacement joueur	Déplacement ballon		Conduite	
				 	
Cône	Cerceau	Coupelle	Ballon	Joueurs	Constrifoot Haie

Schéma



Détails du schéma

Largeur : 20 mètres

Longueur : 25 mètres

Portes de 5 mètres situées à 10 mètres du but.

Variables - Veiller à

Enchaîner les passages pour faire répéter les joueurs.

Faire des arrêts flash (arrêts sur image) pour corriger la position des joueurs pour leur montrer les problématiques rencontrées. (S'écarter, fixer, décaler, être démarquer, orienté, etc)

Inverser les rôles des équipes.

PLATEAU 3 : SAMEDI 09 AVRIL 2022

ATELIER 1 : ATELIER PEF

THEMATIQUE : ENVIRONNEMENT

Objectif de l'atelier : Le gaspillage / l'économie d'eau












Consignes

Le départ du parcours s'effectue à l'annonce d'un exemple de comportement par l'éducateur.

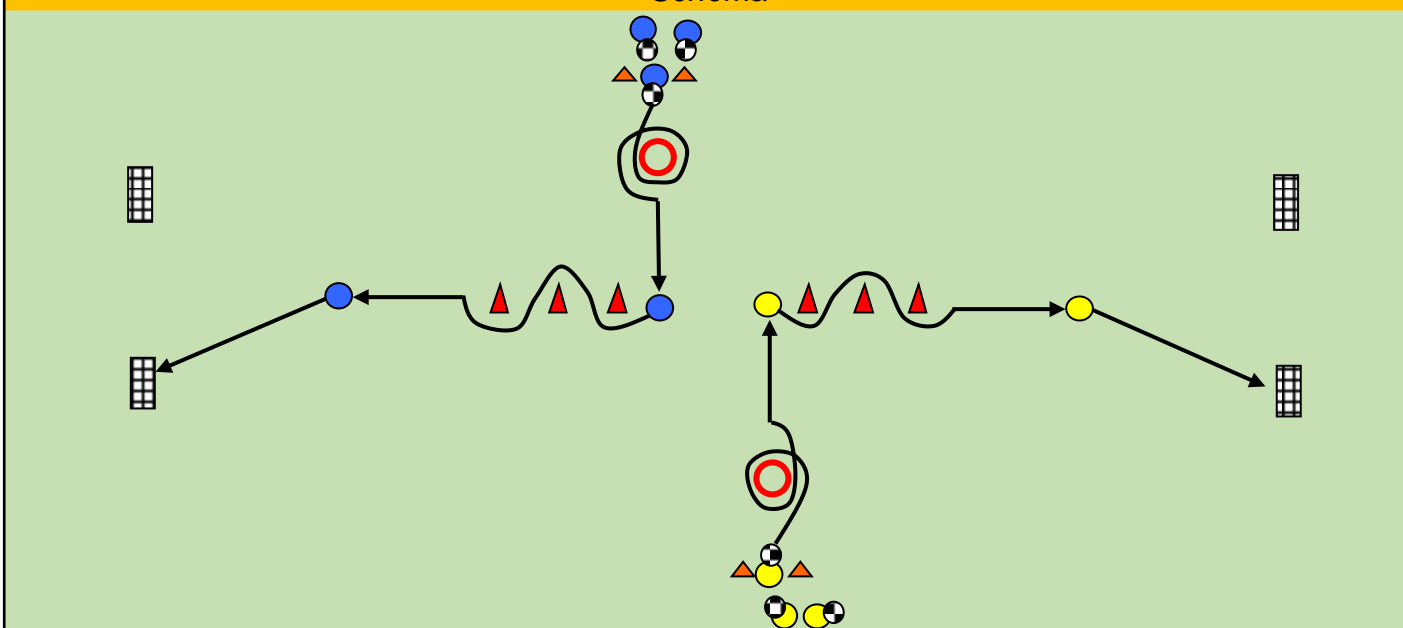
2 possibilités de réponses matérialisées par les 2 minibuts (*j'économise l'eau / je gaspille l'eau*).

- 1 - Le joueur au départ du parcours pour chaque équipe doit réaliser le tour du cerceau en conduite puis passer le ballon au joueur 2.
- 2 - Le joueur à la réception de la passe slalome entre les plots puis passe le ballon au joueur 3.
- 3 - Le joueur à la réception de la passe contrôle le ballon et se retourne pour tirer dans un des deux minibuts correspondant à la bonne réponse.

Matériel

 Minibus (2m)	 Déplacement joueur	 Déplacement ballon	 Conduite			
 Cône	 Cerceau	 Coupelle	 Ballon	 Joueurs	 Constrifoot	 Haie

Schéma



Détails du schéma

Les 2 équipes sont réparties chacune sur un parcours similaire.

Dissocier les 2 minibuts avec des couleurs différentes pour bien identifier le but "**JE GASPILLE**" / "**J'ECONOMISE**".

Variables - Veiller à

Faire répéter les joueurs régulièrement pour limiter l'attente.

Les joueurs se déplacent au poste suivant après leur enchaînement.

L'EAU EST UN TRESOR

J'économise l'eau

Je ne prends pas plus d'une douche par jour.

Je fais la vaisselle à la main.

Je ferme le robinet en me lavant les mains.

Je récupère l'eau de pluie pour arroser le jardin.

Je ne fait tourner le lave vaisselle que lorsqu'il est plein.

Je ferme le robinet en me brossant les dents.

J'éteinds le pommeau de douche pendant que je me savonne.

Je gaspille de l'eau

Je prends plusieurs douches par jour l'été pour me rafraichir.

Je laisse couler l'eau quand je fais la vaisselle.

Je jette l'eau de la bouteille que je n'ai pas fini.

Je prends un bain.

Je laisse couler l'eau en me lavant les mains.

J'arrose le jardin en pleine journée l'été.

Je fait tourner le lave vaisselle tous les jours.

Je laisse l'eau couler sous la douche pendant que je me savonne.

ATELIER 2 : JONGLAGE

ATELIER JONGLAGE

Consignes













Les joueurs sont chacun dans un carré de 4 mètres de côté avec un ballon à la main.
Attribuer un niveau de compétition aux terrains comme sur le schéma.

COMPETITON INDIVIDUELLE EN MONTEES / DESCENTES :

Au signal de l'éducateur, chaque joueur doit jongler de son pied fort pendant 1 minute. Le joueur doit tenter de faire son meilleur score. A la fin du temps, les joueurs en duel comparent leur "record", le vainqueur "monte" d'un terrain, le perdant "descend" d'un terrain.

Faire plusieurs manches puis voir les variables.

Matériel

					
Minibut (2m)	Déplacement joueur	Déplacement ballon		Conduite	
				 	
Cône	Cerceau	Coupelle	Ballon	Joueurs	Constrifoot
					
					Haie

Schéma



Détails du schéma

Prévoir suffisamment de ballons !

Variables - Veiller à

Possibilité de faire du jonglage pied main pour permettre aux joueurs de mieux réaliser le geste.

3 essais, additionner les scores, le meilleur total gagne.

PLATEAU 4 : SAMEDI 14 MAI 2022

ATELIER 1 : ATELIER PEF

THEMATIQUE : ENVIRONNEMENT

Objectif de l'atelier : La pollution

Consignes

Les joueurs sont par 2 (joueurs d'équipes différentes) chacun dans leur zone avec un ballon chacun.

Les joueurs doivent réaliser ensemble un atelier technique pour revenir dans leur zone. Pour valider chaque atelier technique, l'équipe doit réussir 2 fois l'atelier (1 réussite par joueur ou 2 du même).

Une fois dans leur zone l'éducateur vient leur énoncer 1 affirmation à laquelle répondre par "VRAI" ou "FAUX". S'ils répondent correctement, l'éducateur leur dépose 1 coupelle dans leur zone.












Les joueurs repartent ensuite faire l'atelier suivant et ainsi de suite.

OBJECTIF : Avoir un maximum de coupelles à la fin.

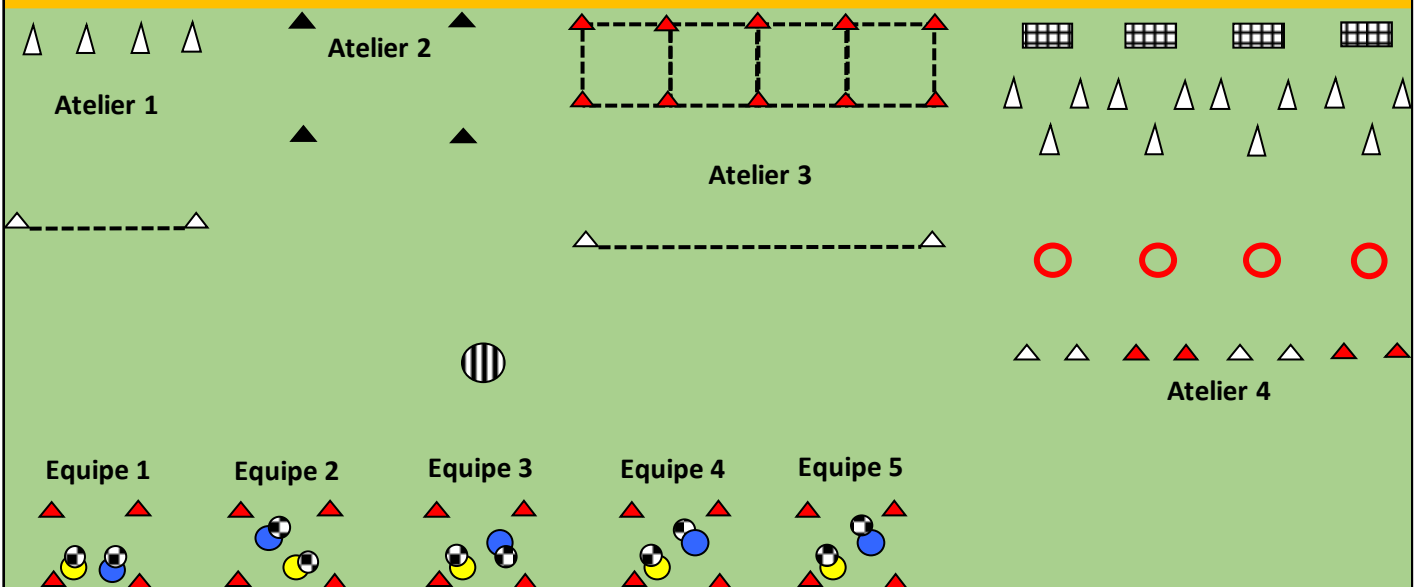
Atelier 1 : Faire tomber une quille située à 6 mètres.

Atelier 2 : Réaliser 30 jongles additionés (1, 2, 3, 4, le ballon tombe, reprendre le jonglage à 5, 6, 7 etc) en se situant dans la zone matérialisée par les coupelles.

Matériel

						
Minibus (2m)	Déplacement joueur		Déplacement ballon		Conduite	
						
Cône	Cerceau	Coupelle	Ballon	Joueurs	Constrifoot	Haie

Schéma



Détails du schéma

Veiller aux dimensions des ateliers précisées dans les consignes.

Les zones des équipes doivent faire 2 mètres de côté.

Variables - Veiller à

Verifier la réussite des joueurs sur les ateliers.

Se diriger rapidement vers les équipes quand elles arrivent dans leur zone.

Poser la question / donner une réponse discrètement pour ne pas que les autres équipes

LA POLLUTION

ATELIER 1

AFFIRMATION 1 : Un sac plastique jeté dans la nature met 400 ans à disparaître.

VRAI

Cela détériore l'environnement.

AFFIRMATION 2 : L'avion ne pollue pas l'atmosphère.

FAUX

Pour fonctionner l'avion dégage des gaz appelés CO₂.

ATELIER 2

AFFIRMATION 1 : Le réchauffement climatique fait fondre les glaciers des montagnes.

VRAI

Les températures augmentent ce qui fait fondre la glace et la neige.

AFFIRMATION 2 : Un chewing-gum met 1 an pour se décomposer.

FAUX

C'est au moins 5 ans.

ATELIER 3

AFFIRMATION 1 : Le maillot de l'équipe de France est fabriqué avec des bouteilles d'eau recyclées.

VRAI

Il faut 13 bouteilles pour fabriquer un maillot et short.

AFFIRMATION 2 : Le réchauffement climatique augmente le niveau des océans

VRAI

C'est la fonte des glaces et neiges qui fait augmenter le niveau d'eau.

ATELIER 4

AFFIRMATION 1 : Plus tes parents roulent vite, moins ils polluent.

FAUX

Plus une voiture roule vite, plus elle dégage des gaz par le pot d'échappement.

AFFIRMATION 2 : En moyenne, pour une année complète, une personne rejette 2 kg de déchets.

FAUX

En moyenne une personne rejette 350 kg de déchets par an.

ATELIER 2 : SITUATION DE MATCH

SITUATION









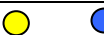

Consignes

OBJECTIF : Améliorer la gestion de la supériorité numérique (fixer et décaler).

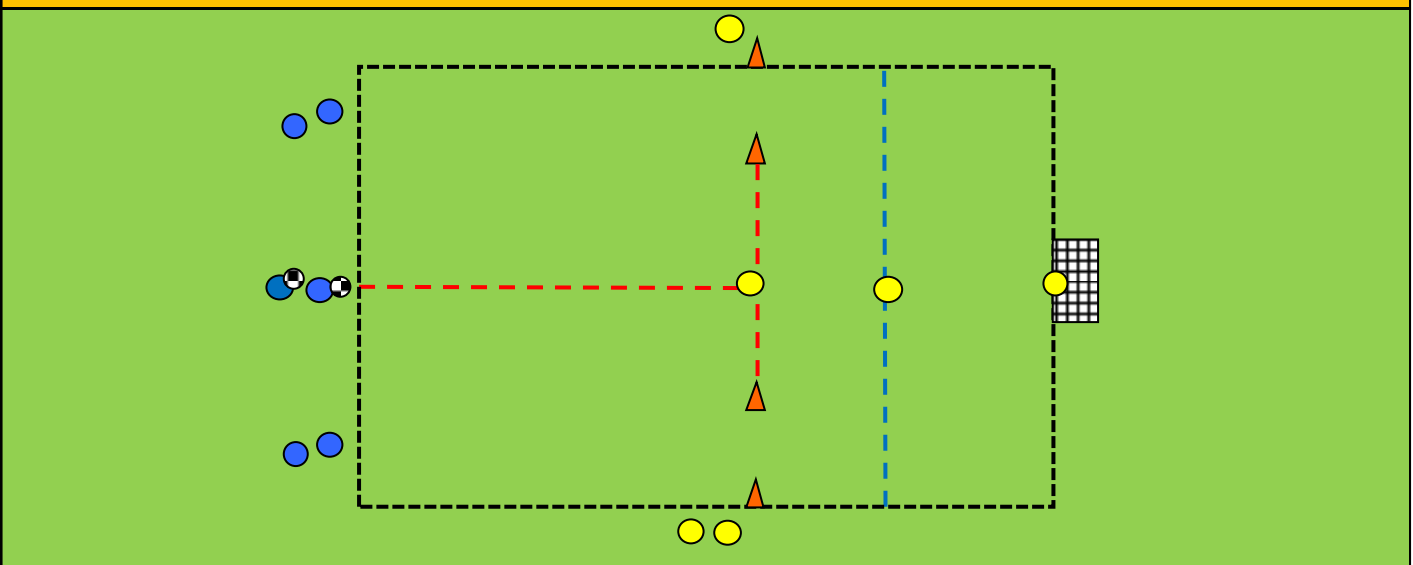
Une équipe au départ avec les ballons va attaquer (bleu sur le schéma). L'autre équipe qui défend met un gardien et les joueurs se placent en dehors du terrain à hauteur des portes matérialisées par les cônes (jaune sur le schéma).

Départ des attaquants par 3, face à 1 défenseur déjà positionné dans la zone à hauteur des 2 portes. Dès que l'action démarre, le défenseur peut défendre dans la zone la plus haute, mais il ne peut pas défendre après le passage des portes. Les attaquants doivent passer dans une des 2 portes par la passe ou en conduite et doivent obligatoirement occuper les 2 zones. Après le passage dans la porte un second adversaire défend (situé au départ à 6 mètres du but pour ne pas bloquer la porte directement) dans la zone.

Matériel

					
But	Déplacement joueur	Déplacement ballon		Conduite	
					
Cône	Cerceau	Coupelle	Ballon	Joueurs	Constrifoot Haie

Schéma



Détails du schéma

Largeur : 20 mètres

Longueur : 25 mètres

Portes de 5 mètres situées à 10 mètres du but.

Variables - Veiller à

Enchaîner les passages pour faire répéter les joueurs.

Faire des arrêts flash (arrêts sur image) pour corriger la position des joueurs pour leur montrer les problématiques rencontrées. (S'écarter, fixer, décaler, être démarquer, orienté, etc)

Inverser les rôles des équipes.

PLATEAU 5 : SAMEDI 28 MAI 2022

ATELIER 1 : ATELIER PEF

THEMATIQUE : FAIR PLAY

Objectif de l'atelier : Célébrer tout en respectant l'adversaire

Consignes

2 équipes avec 3 ballons chacune.

Départ du 1er joueur de chaque colonne en conduite au départ de l'éducateur :












Faire le tour complet du cerceau puis se diriger à la hauteur des coupelles pour faire une passe de précision et tenter de faire tomber une quille.

Le joueur suivant peut partir dès l'instant que son partenaire a tiré. Et ainsi de suite.

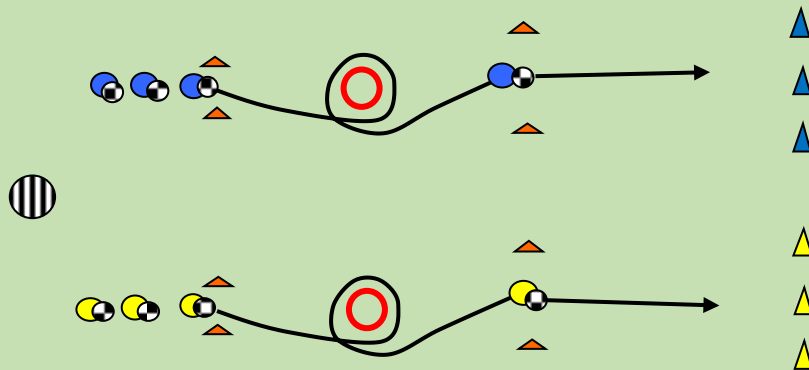
OBJECTIF : Être la 1ère équipe à avoir fait tomber toutes ses quilles.

L'équipe qui gagne la manche doit réaliser une célébration à laquelle tous les joueurs de l'équipe prennent part. L'éducateur et animateur de l'atelier donnent quelques explications pour juger s'il s'agit d'une célébration respectueuse ou pas !

Matériel

						
Minibus (2m)	Déplacement joueur	Déplacement ballon	Conduite			
						
Cône	Cerceau	Coupelle	Ballon	Joueurs	Constrifoot	Haie

Schéma



Détails du schéma

Ajuster la distance de tir au niveau des joueurs : 6, 8 ou 10 mètres.

Espacer chaque quille (plot) de 1 mètre.

Variables - Veiller à

Modifier le circuit de conduite (remplacer le cerceau par un slalom).

Après chaque manches prendre un temps pour échanger avec les 2 équipes sur la célébration réalisée.

LES CELEBRATIONS

Liste d'exemples de célébrations pouvant être réalisées.
En cas de difficulté pour les équipes à rapidement trouver une célébration, les orienter sur les célébrations figurant dans la liste.

Célébrations respectueuses

Célébrations irrespectueuses

Saluer ses adversaires en leur disant "bien joué !" avant de célébrer avec son équipe (cri de joie).

Chanter à haute voix "Et un, et deux, et trois zéro" devant ses adversaires.

Se taper dans les mains ou se prendre dans les bras avant d'aller serrer la main de son adversaire

Venir célébrer vers ses adversaires avec excès (glissades sur les genoux, se sauter dessus, crier, etc) en leur faisant des "grimaces", etc.

Faire une haie d'honneur à son adversaire

Faire un chant pour se moquer de l'adversaire : "on a gagné.... Ils ont perdu...."

ATELIER 2 : JONGLAGE

ATELIER JONGLAGE

Consignes













Les joueurs sont chacun dans un carré de 4 mètres de côté avec un ballon à la main.
Attribuer un niveau de compétition aux terrains comme sur le schéma.

COMPETITON INDIVIDUELLE EN MONTEES / DESCENTES :

Au signal de l'éducateur, chaque joueur doit jongler de son pied fort pendant 1 minute. Le joueur doit tenter de faire son meilleur score. A la fin du temps, les joueurs en duel comparent leur "record", le vainqueur "monte" d'un terrain, le perdant "descend" d'un terrain.

Faire plusieurs manches puis voir les variables.

Matériel

						
Minibus (2m)	Déplacement joueur		Déplacement ballon		Conduite	
				 		
Cône	Cerceau	Coupelle	Ballon	Joueurs	Constrifoot	Haie

Schéma



Détails du schéma

Prévoir suffisamment de ballons !

Variables - Veiller à

Possibilité de faire du jonglage pied main pour permettre aux joueurs de mieux réaliser le geste.

3 essais, additionner les scores, le meilleur total gagne.