

U8

U9

GUIDE PLATEAU U9

SAISON 2023-2024

LA PRATIQUE DES U8-U9



District Football Haute-Saône – La pratique U8/U9 – Saison 2023/2024



PERFORMANCES
2024

U8

U9

ORGANISATION GENERALE

CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX



RDV des équipes : 9H30



Début du plateau : 10H00

- **Objectif de faire des plateaux à 8 équipes**
- En cas d'absence d'une ou plusieurs équipes, **avertir le club organisateur et le district.**
- Afin de gagner du temps, **les clubs doivent remplir leurs feuilles de matchs à l'avance.**



**Les clubs doivent respecter les équipes engagées.
Aucune équipe supplémentaire ne peut être engagée sauf pour compléter un plateau.**



District Football Haute-Saône – La pratique U8/U9 – Saison 2023/2024

PERFORMANCES
2024

ORGANISATION GENERALE

CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX

U8

U9



**CHAQUE EQUIPE DOIT AVOIR EN SA POSSESSION
3 BALLONS DE TAILLE 3**



1. Favoriser la répétition lors des défis
2. Réinsérer un ballon lorsque le précédent sort du terrain afin d'optimiser le temps de jeu

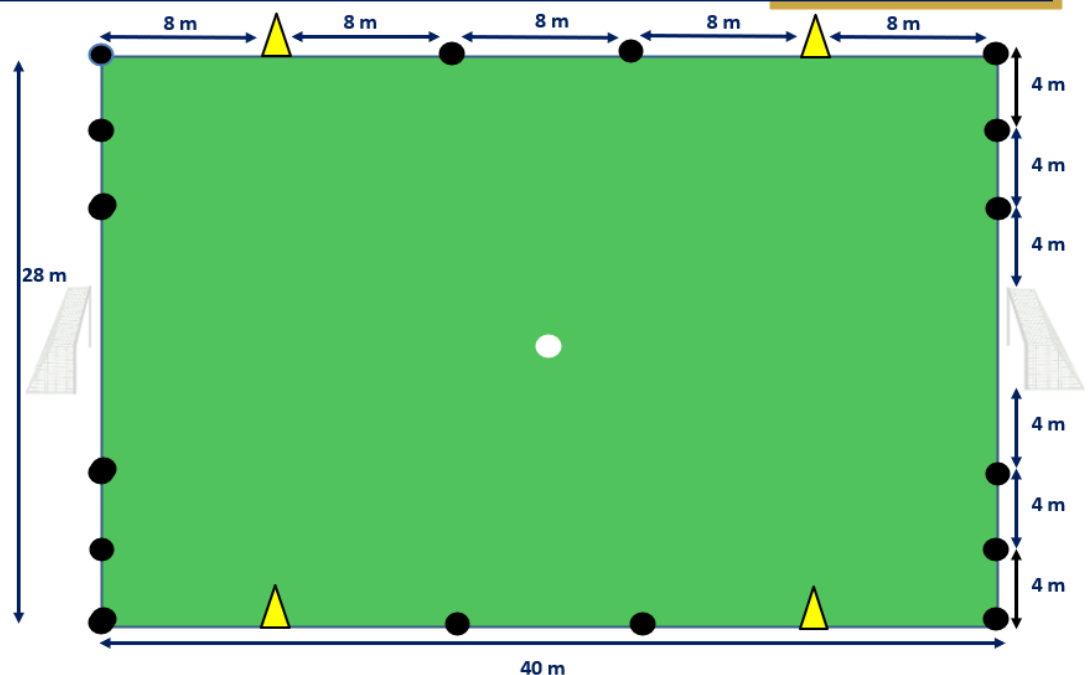
INSTALLATION TERRAIN

U8

U9

TERRAIN DE MATCH (5C5):

- Dimension : 40 x 28 m
- But (avec filet si possible) de 4m x 1,5m
- Balisage du terrain d'une seule couleur (**simplification**)
- Identification des surfaces de réparation (zone protégée) avec des cônes (jaunes sur le schéma).



ORGANISATION DU PLATEAU

U8

U9

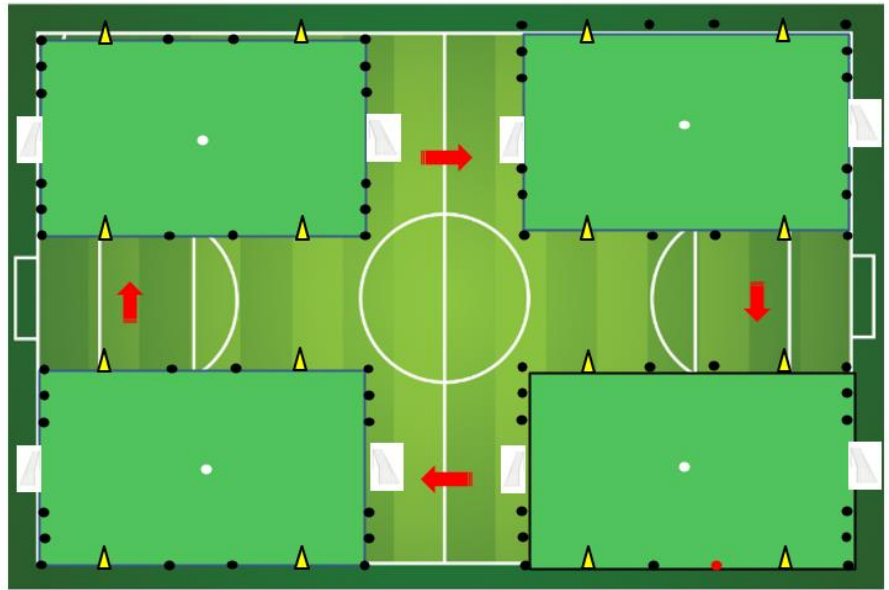
EXEMPLE POUR UN PLATEAU 8 EQUIPES

➤ Simplification des rotations :

- 4 équipes sont fixes et restent toujours sur le même terrain.
- Les 4 autres équipes tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.

➤ Un terrain unique pour l'ensemble des activités du plateau :

- Les défis se font dans le terrain avant de jouer les matchs des rotations 1 et 4.



District Football Haute-Saône - La pratique U8/U9 - Saison 2023/2024

PERFORMANCES 2024

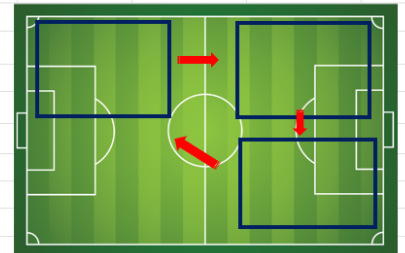
ROTATIONS ET INSTALLATION DES TERRAINS PLATEAUX U9 - SAISON 2023/2024

Plateau à 6 équipes

- 3 terrains de matchs - 6 rotations de 10 minutes.

3 équipes restent sur le même terrain pendant tout le plateau. Les 3 autres tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.

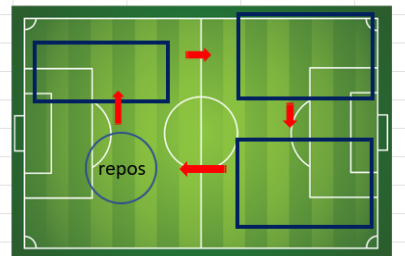
		Que font les équipes "qui tournent" à la fin de la rotation?
Rotation 1	Défi 1	Elles ne changent pas de terrain.
Rotation 2	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 3	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 4	Défi 2	Elles ne changent pas de terrain.
Rotation 5	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 6	Match	



Plateau à 7 équipes - A EVITER DANS LA MESURE DU POSSIBLE / CHERCHER A CONSTITUER UNE EQUIPE SUPPLEMENTAIRE

3 équipes restent sur le même terrain pendant tout le plateau. Les 4 autres équipes changent de terrain à chaque rotation (et passent obligatoirement par le repos).

		Que font les équipes "qui tournent" à la fin de la rotation?
Rotation 1	Défi 1	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 2	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 3	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 4	Défi 2	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 5	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 6	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 7	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.

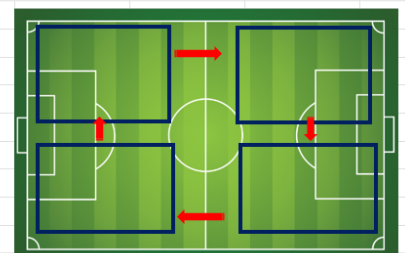


Plateau à 8 équipes

- 4 terrains de matchs - 6 rotations de 10 minutes.

4 équipes restent sur le même terrain pendant tout le plateau. Les 4 autres tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.

		Que font les équipes "qui tournent" à la fin de la rotation?
Rotation 1	Défi 1	Elles ne changent pas de terrain.
Rotation 2	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 3	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 4	Défi 2	Elles ne changent pas de terrain.
Rotation 5	Match	elles se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre.
Rotation 6	Match	



Défi n°1

JEU – JEU COMBINÉ

GRANDS PRINCIPES

- Les deux équipes se positionnent de part et d'autre du terrain avec un gardien face aux adversaires.
- L'éducateur E1 donne le départ des actions.
- Le porteur de balle (A) progresse avec le ballon puis joue un une/deux avec son partenaire (B) situé sur le côté.
- Il frappe ensuite au but et remporte un point pour son équipe s'il marque.
- Le joueur A prend ensuite la place de B, et B récupère le ballon pour repartir à la source de balle vers l'éducateur E1.
- Faire partir en alternance les deux équipes.
- Variante :
 - Positionné le joueur en relai pour jouer le une deux à l'intérieur.
 - Faire partir les deux équipes en même temps et la première qui marque remporte le point.

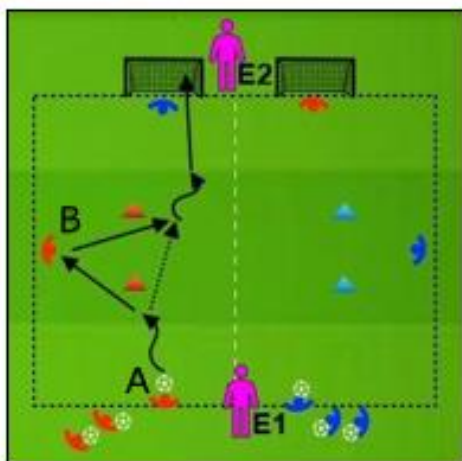
ROLE pour E1 :

- Gestion des départs des joueurs des deux équipes
- Comptage des points
- Corrige et conseille les joueurs sur les actions.

ROLE DE E2 :

- Assure la rotation des gardiens de but.
- Corrige et conseille les joueurs sur la technique.
- Anime et fait vivre l'atelier.

ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN



LE BALLON MAGIQUE (2 C 2)

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou bleu (passe dans les pieds du joueur).
- Le joueur ayant le ballon doit aller marquer dans le but adverse en éliminant son adversaire.
 - Si l'adversaire récupère le ballon, il tente de marquer à son tour.
 - Si le ballon est récupéré par le GB; relance à son partenaire.
 - Si le ballon sort en touche ou en sortie de but, E1 injecte un 2^{ème} ballon en criant « Ballon magique ». Les joueurs se disputent alors ce ballon.
 - A la fin de la séquence, les enfants quittent le terrain par la porte côté E2 et on recommence avec 2 autres.

CONSEILS pour E1 :

- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (1 à 2 ballons)
- Ne pas donner le ballon toujours à la même équipe
- Sur le ballon magique, donner correctement le ballon (à la main ou aux pieds) pour favoriser le contrôle de la part des enfants.
- Essayer de donner le ballon à un joueur/joueuse l'ayant eu le moins souvent.

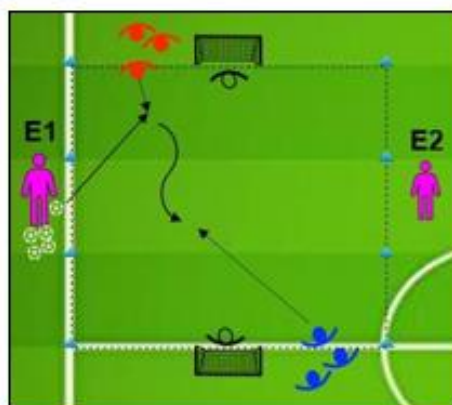
ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB

ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN

Dimensions du terrain :

- Longueur : 20m
- Largeur : 15m
- Largeur des buts : 4m



VARIANTES BALLON MAGIQUE (POSITIONNEMENT DES JOUEURS)



Défi N°1

Défendre son château

GRANDS PRINCIPES

Educateur équipe (E2) lance l'action avec deux attaquants contre un défenseur + un gardien.
 L'équipe en possession du ballon doit marquer en étant obligatoirement dans la zone de finition au moment du tir.
 Lorsque l'équipe adverse récupère le ballon elle doit tenter de faire une passe à E2. (Laisser une seule transition).
 Si le ballon sort des limites du terrain l'action s'arrête et repart à E2.
 Les défenseurs (sauf le gardien) n'ont pas le droit de défendre dans la zone de finition.
 Variante : faire évoluer le nombre de joueurs sur le terrain (trois contre un, trois contre deux, trois contre trois)

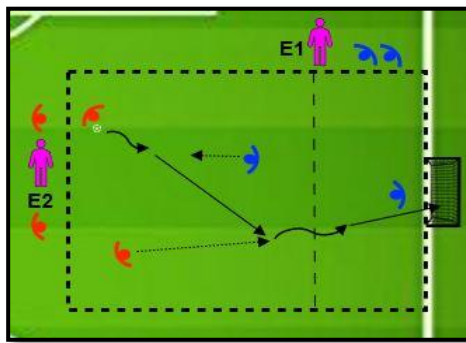
CONSEILS pour E1 :

- Veiller au respect du règle du jeu.
- Veiller à ce que les défenseurs ne reviennent pas dans la zone.
- Questionner les joueurs sur les zones du terrain à utiliser.
- Intégrer les notions de déplacements, de démarquage, d'occupation de l'espace.
- Gère les rotations entre les défenseurs.

ROLE DE E2 :

Conseille, guide les joueurs
 Gestion des rotations entre les attaquants
 Veille au respect des règles
 Gestion du temps pour la rotation entre les deux équipes
 puis pour la mise en place des variantes.

ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN



Défi N°2 : Ballon magique à 2C2 (+gardien)

U6 U7

- Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou jaune (passe dans les pieds du joueur).
- Le joueur ayant le ballon doit aller marquer dans le but adverse en éliminant son adversaire :
- Si l'adversaire récupère le ballon, il tente de marquer à son tour.
- Si le ballon est récupéré par le GB; relance à son partenaire.
- Si le ballon sort en touche ou en sortie de but, E1 donne un nouveau ballon à l'autre joueur en annonçant « ballon magique » afin de garder les enfants concentrés.
- A la fin de la séquence, les enfants quittent le terrain et on recommence avec 4 autres.

CONSEILS pour E1 :

- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (2 ballons)
- Ne pas donner le ballon toujours à la même équipe
- Sur le ballon magique, donner correctement le ballon (à la main ou aux pieds) pour favoriser le contrôle de la part des enfants.
- Essayer de donner le ballon à un joueur/joueuse l'ayant eu le moins souvent.

ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB

DEFIS POUR LES PLATEAU N° 5 ET 6

– PHASE PRINTEMPS –

SAMEDI 18 MAI 2024 ET SAMEDI 1^{er} JUIN

Défi n°1

U6 **U7**

Consignes :
Départ en simultané d'un joueur de chaque équipe depuis le milieu de terrain le long de la ligne de touche (voir schéma). Les joueurs doivent slalomer entre les 3 cônes puis conduire leur ballon en direction du but adverse pour tirer dès qu'ils entrent dans la zone protégée face au gardien de but.
Le 1^{er} joueur à marquer remporte un point pour son équipe.

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

Variante :
Faire tourner les gardiens.

Animation par les 2 éducateurs :
Donner les départs oralement - Encourager/valoriser – Rotation des gardiens de but – Compter les buts

Défi N°2 :

LE BALLON MAGIQUE (3 c 3)

GRANDS PRINCIPES

Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou bleu (passe dans les pieds du joueur).

Les deux joueurs ayant le ballon doivent aller marquer dans le but adverse en éliminant les adversaires.

Si les adversaires récupèrent le ballon, ils tentent de marquer à leur tour.

Si le ballon est récupéré par le GB, relance à un de ses partenaires.

Si le ballon sort en touche ou en sortie de but, E1 injecte un 2^{ème} ballon en criant « Ballon magique ». Les joueurs se disputent alors ce ballon.

A la fin de la séquence, les enfants quittent le terrain par la porte côté E2 et on recommence avec 4 autres.

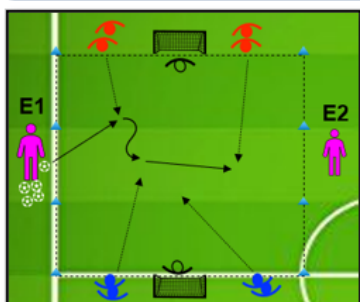
CONSEILS POUR E1 :

- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (1 à 2 ballons)
- Ne pas donner le ballon toujours à la même équipe
- Sur le ballon magique, donner correctement le ballon (à la main ou aux pieds) pour favoriser le contrôle de la part des enfants.
- Essayer de donner le ballon à un joueur/joueuse l'ayant eu le moins souvent.

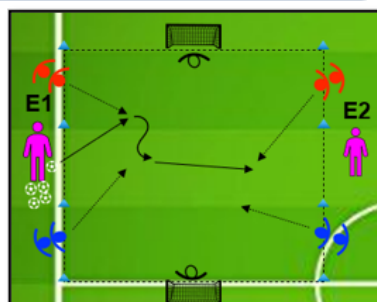
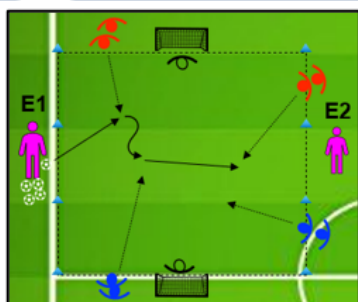
ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB

ORGANISATION GENERALE SUR LE



VARIANTES BALLON MAGIQUE (POSITIONNEMENT DES JOUEURS)



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				
10				

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

A RETOURNER AU DISTRICT DANS LES 48 HEURES

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				