

District de l'AIN de Football



J'entraîne les U9



Imprimé par notre partenaire



Le football d'animation

La séance

	U7	U9	U11	U13
OBJECTIFS				
Bien accueillir - faire jouer - Plaisir du jeu				
PSYCHOMOTRICITE (sous formes jouées)				
* Générale				
* Spécifique (avec ballon)				
TECHNIQUE (sous formes jouées)	/	/		
SENS TACTIQUE (sous formes jouées)				
* Développer la notion de sens de jeu				
* Développer la notion d'adversaires				
* Développer la notion de partenaires				
* Principes de jeu offensif et défensif	JOUER	JOUER	 MIEUX JOUER	 BIEN JOUER

CONTENUS				
Du jeu (matches) et des jeux				
	voir planification			

	4 séquences de 10'	6 séquences de 10'	4 séquences de 20'	4 séquences de 20'
ORGANISATION	10' Psychomotricité	10' Psychomotricité	20' Psychomotricité générale	Psychomotricité générale + Psychomotricité spécifique
	10' Match : 5 x 5 maxi	10' Match : 5 x 5 maxi		
	10' Psychomotricité	10' Psychomotricité	20' Psychomotricité spécifique	20' Technique
	10' Match : 5 x 5 maxi	10' Match : 5 x 5 maxi		
		10' Psychomotricité	20' Technique ou Tactique	20' Tactique
		10' Match : 5 x 5 maxi		
			20' Match (4x4 à 7x7 maxi)	20' Match (5x5 à 7x7 voire 9x9)



LA SEANCE D'EVEIL – U9

Pour les DEBUTANTS, c'est la grande découverte du football

FAIRE JOUER, plaisir de jouer.

« S'il fallait parler de bonheur à un enfant, je ne lui expliquerais pas. Je lui offrirais simplement un ballon pour qu'il joue. » Dorothee Sölle

COMMENT ORGANISER UN ATELIER ?

Présenter : Etre clair et concis : mettre en action rapidement.

- ✓ Le but du jeu : Comment marque – t – on des points ?
- ✓ Les règles essentielles.

Animer :

- ✓ Accepter un désordre normal dans les premières phases de jeu (la compréhension viendra dans l'action).
- ✓ Veiller au respect des règles (être strict et juste).
- ✓ Inciter les timides à participer activement (ponctuellement sans arrêter le jeu).
- ✓ Ne pas donner de solutions, questionner.
- ✓ Préciser en cours de jeu : le score, le temps de jeu et le temps restant.
- ✓ Sauvegarder le plaisir de jouer :
 - Ne pas laisser enfler le score.
 - Utiliser les temps de repos pour faire analyser ce qu'il s'est passé ; questionner les enfants.
 - Faire évoluer le jeu en variant :
 - > Les variables pédagogiques les plus fréquentes en Débutants :
 - ☐ Variables liées au nombre de joueurs (ex : enlever ou rajouter un loup).
 - ☐ Variables liées à l'espace de jeu (ex : agrandir ou diminuer le terrain pour aider les attaquants ou les défenseurs).
 - ☐ Variables liées à la cible (ex agrandir ou rétrécir la zone de but).
 - ☐ Variables liées aux règles (ex : rajouter des obstacles sur le parcours).

L'Educateur veillera à mettre l'enfant dans un environnement riche et structuré par rapport à un objectif en lui faisant vivre des expériences diverses, variées mais répétées.

Durant l'entraînement, l'éducateur doit :

- Sécuriser les enfants
- Stimuler les enfants
- Valoriser les enfants

« Quoi de plus sérieux que le jeu pour l'enfant »

QU'EST-CE QU'UN JEU D'EVEIL ?

C'est une organisation avec une opposition directe ou indirecte et qui permet à l'éducateur de travailler sur un objectif précis.

LE U9 :

Le ballon reste le seul centre d'intérêt de l'enfant et oriente toute son action.

Le débutant transporte comme il peut le ballon, sans s'occuper de la cible à attaquer (parfois joue même en dehors du terrain).

Le débutant ne différencie pas, ou difficilement, partenaires et adversaires.

Etape n°1 :

Construire chez l'enfant le sens du jeu, l'orientation du terrain. La cible à attaquer, la cible à protéger.

- ✓ Tous les jeux sur cibles (fixes ou mobiles)

Etape n°2 :

Construire chez l'enfant la notion d'adversaire.

- ✓ Tous les jeux où, pour atteindre ou accéder à la cible, l'enfant est confronté à un opposant.

Etape n°3 :

Construire chez l'enfant la notion de partenaire.

- ✓ Tous les jeux où, pour atteindre ou accéder à la cible, malgré un adversaire, l'enfant a la possibilité d'utiliser un, voire plusieurs partenaires.

CONSTANTES PEDAGOGIQUES :

Respecter les caractéristiques du moment et l'évolution de l'enfant.

L'enfant veut le ballon pour des raisons psychologiques : l'égoïsme.

Dès lors, faire des passes devient pour lui un non sens, dans la mesure où se séparer du ballon est à l'opposé de ses désirs du moment.

Sans jamais rien imposer, les jeux d'éveil permettent de placer les enfants dans des situations problèmes qui, accompagnées de l'évolution et de la maturation psychologique liée à l'âge, sont à la base de leurs apprentissages.

La pédagogie, c'est partir de ce qu'est le public auquel on s'adresse et adapter ce qu'on lui propose.

Ce n'est pas prêter aux enfants des motivations extérieures issues du monde des adultes.

* Quels objectifs ?

- **Bien accueillir.**
- **Plaisir du jeu, faire jouer.**
- **Découverte du football.**
- Développer la psychomotricité.
- Construire :
 - La notion de sens de jeu.
 - La notion de partenaire(s).
 - La notion d'adversaire(s).

* Quel contenu dans la séance ?

- Du jeu (matches) et des jeux (jeux d'éveil - parcours).

* Comment organiser la séance ?

- 6 séquences de 10 minutes (ateliers).
- Alternance d'ateliers de psychomotricité (A1-A2-A3) et de matchs (D).

La même séance est proposée pendant un mois pour :

- que les joueurs aient des repères ce qui évite des pertes de temps en explication et en mise en place.
- faciliter l'apprentissage par la répétition tout en faisant évoluer les situations (variantes).

	Sept	Oct	Nov	Déc	Janv	Févr	Mars	Avr	Mai
JEUX D'EVEIL PARCOURS "joués" (Psychomotricité) Ateliers A1 - A2 - A3									
- Changer de camp	+								
- Changer de cerceau	+								
- Conduite Relais	+								
- Château fort		+							
- La pyramide		+							
- Esquives 1 x 1		+							
- Le béret			+						
- Le loup glacé			+						
- Le ballon chasseur			+						
- L'épervier				+					
- L'horloge				+					
- Frapper avant la ligne				+					
- Le concours du meilleur dribbleur					+				
- Navette diagonale					+				
- Cibles au sol et appuis					+				
- Réagir au n°						+			
- Remplir le cerceau vide						+			
- Relais savate						+			
- Tomber les quilles							+		
- Reprendre sa place							+		
- Vider sa maison							+		
- Rentrer dans sa maison								+	
- Les soucoupes volantes								+	
- Feinter pour marquer								+	
- A 2 pour marquer									+
- Réagir à la couleur									+
- Les oiseaux de proie									+
MATCH Atelier D - 10'									
- Match 5 x 5 (maximum) - jeu libre	+	+	+	+	+	+	+	+	+

Utiliser cette planification afin de déterminer le(s) jeu(x) d'éveil lors des plateaux du samedi.

PLANIFICATION **U9**

			Septembre	Octobre	Novembre
A1	Jeux d'Eveil Parcours "joués" (psychomotricité)	10'	CHANGER DE CERCEAU	ESQUIVE 1 X 1	LE BERET
D	Match	10'	5 x 5 (maxi) Jeu libre	5 x 5 (maxi) Jeu libre	5 x 5 (maxi) Jeu libre
A2	Jeux d'Eveil Parcours "joués" (psychomotricité)	10'	CHANGER DE CAMP	LA PYRAMIDE	LE LOUP GLACE
D	Match	10'	5 x 5 (maxi) Jeu libre	5 x 5 (maxi) Jeu libre	5 x 5 (maxi) Jeu libre
A3	Jeux d'Eveil Parcours "joués" (psychomotricité)	10'	CONDUITE RELAIS	CHÂTEAU FORT	LE BALLON CHASSEUR
D	Match	10'	5 x 5 (maxi) Jeu libre	5 x 5 (maxi) Jeu libre	5 x 5 (maxi) Jeu libre

			Décembre	Janvier	Février
A1	Jeux d'Eveil Parcours "joués" (psychomotricité)	10'	L'EPERVIER	NAVETTE DIAGONALE	RELAIS SAVATE
D	Match	10'	5 x 5 (maxi) Jeu libre	5 x 5 (maxi) Jeu libre	5 x 5 (maxi) Jeu libre
A2	Jeux d'Eveil Parcours "joués" (psychomotricité)	10'	L'HORLOGE	IBLES AU SOL ET APPUI	REEMPLIR LE CERCEAU VIDE
D	Match	10'	5 x 5 (maxi) Jeu libre	5 x 5 (maxi) Jeu libre	5 x 5 (maxi) Jeu libre
A3	Jeux d'Eveil Parcours "joués" (psychomotricité)	10'	FRAPPER AVANT LA LIGNE	CONCOURS DU MEILLEUR DRIBBLEUR	REAGIR AU NUMERO
D	Match	10'	5 x 5 (maxi) Jeu libre	5 x 5 (maxi) Jeu libre	5 x 5 (maxi) Jeu libre

			Mars	Avril	Mai
A1	Jeux d'Eveil Parcours "joués" (psychomotricité)	10'	REPRENDRE SA PLACE	RENTRE DANS SA MAISON	LES OISEAUX DE PROIES
D	Match	10'	5 x 5 (maxi) Jeu libre	5 x 5 (maxi) Jeu libre	5 x 5 (maxi) Jeu libre
A2	Jeux d'Eveil Parcours "joués" (psychomotricité)	10'	VIDER SA MAISON	LES SOUCOUPES VOLANTES	REAGIR A LA COULEUR
D	Match	10'	5 x 5 (maxi) Jeu libre	5 x 5 (maxi) Jeu libre	5 x 5 (maxi) Jeu libre
A3	Jeux d'Eveil Parcours "joués" (psychomotricité)	10'	TOMBER LES QUILLES	FEINTER POUR MARQUER	A 2 POUR MARQUER
D	Match	10'	5 x 5 (maxi) Jeu libre	5 x 5 (maxi) Jeu libre	5 x 5 (maxi) Jeu libre

LA SEANCE U9

[illegible]

Imprimé par notre partenaire



SEANCES U9

* Quels objectifs ?

- Bien accueillir.
- Plaisir du jeu, faire jouer.
- Découverte du football.
- Développer la psychomotricité.
- Construire :
 - La notion de sens de jeu.
 - La notion de partenaire(s).
 - La notion d'adversaire(s).

* Quel contenu dans la séance ?

- Du jeu (matchs) et des jeux (jeux d'éveil - parcours).

* Comment organiser la séance ?

- 6 séquences de 10 minutes (ateliers).
- Alternance d'ateliers de psychomotricité (A1-A2-A3) et de matchs (D).

La même séance est proposée pendant un mois pour :
 - que les joueurs aient des repères ce qui évite des pertes de temps en explication et en mise en place.
 - faciliter l'apprentissage par la répétition tout en faisant évoluer les situations (variantes).

SEPTEMBRE

CHANGER DE CERCEAU

Objectif :

- Psychomotricité.

But :

- Changer de cerceau le plus rapidement possible.

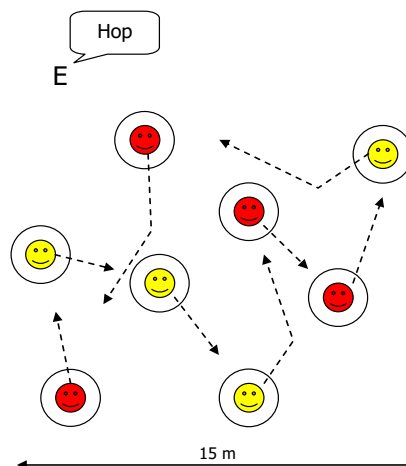
Règles :

- Départ au signal de l'Edicateur.

- La 1^{ère} équipe en place gagne 1 point.
- 1 seul joueur par cerceau (le premier arrivé).

Variables :

- 1) Poser le pied dans un cerceau avant de se « réfugier » dans un autre.
- 2) Passer dans une porte avant de se « réfugier » dans un cerceau.
- 3) Jouer avec ballon (conduite de balle).



A1
10'

D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

N°	TACHE	SITUATION
N°6	CHANGER DE CAMP Objectif : - Psychomotricité. But : - Au signal de l'Edicateur, traverser le couloir sans contact entre joueurs (partenaires et adversaires). - La première équipe dans le camp opposé marque 1 pt. Règles : - Joueurs qui se touchent = 1 point à l'Edicateur - Le premier (équipes ou Edicateur) à 3 pts. remporte la manche Variables : pour les semaines suivantes 1) Traverser en changeant de place 2) Le départ est donné par le dernier joueur arrivé dans le camp adverse sur la partie précédente	

A2
10'

D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

CONDUITE RELAIS

Objectif :

- Psychomotricité.

But :

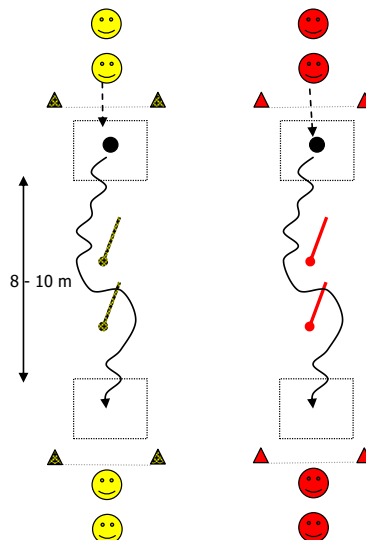
- Conduire le ballon à son partenaire.

Règles :

- 1^{ère} équipe arrivée = 1 point
- Conduire le ballon et l'arrêter dans le carré avant de passer le relais à son partenaire
- 2 – 3 passages maximum par joueur

Variables :

- 1) Faire croiser les 2 équipes.
- 2) Passer dans 1 ou 2 porte(s)
- 3) Croiser et passer dans 1 ou 2 porte(s).



A3
10'

D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

LE COMPORTEMENT DE L'ACCOMPAGNATEUR – EDUCATEUR DE JEUNES

**C'est être le garant de la déontologie sportive et
des valeurs éducatives du football**

• En donnant l'exemple :

- Horaires
- Comportement (attitudes, paroles, politesse, respect...)
- Tenue vestimentaire
- Déviances (alcool, cigarettes...)



• En respectant au plus haut point son rôle d'éducateur :

- Par la prise en compte prioritaire des caractéristiques et des besoins de l'enfant
- Par le respect de chaque joueur en étant juste (écoute, temps de jeu, remarques, sanctions...)
- Par le maintien « ferme » du respect des principes de fonctionnement (horaires - tenues, rangement du matériel...)
- Par une communication maîtrisée : on s'adresse à des individus avant de s'adresser à des footballeurs (ne pas crier du début à la fin du match ou de l'entraînement)

• En étant dynamique, enthousiaste et en aimant les jeunes

**PRENONS ET DONNONS
DE BONNES HABITUDES**

SEANCES U9

* Quels objectifs ?

- **Bien accueillir.**
- **Plaisir du jeu, faire jouer.**
- **Découverte du football.**
- Développer la psychomotricité.
- Construire :
 - La notion de sens de jeu.
 - La notion de partenaire(s).
 - La notion d'adversaire(s).

* Quel contenu dans la séance ?

- Du jeu (matches) et des jeux (jeux d'éveil - parcours).

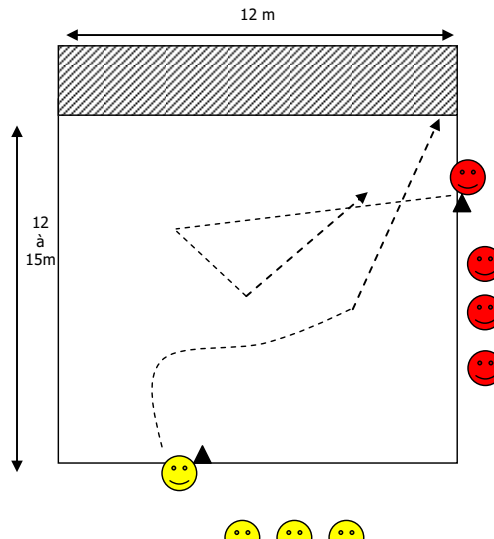
* Comment organiser la séance ?

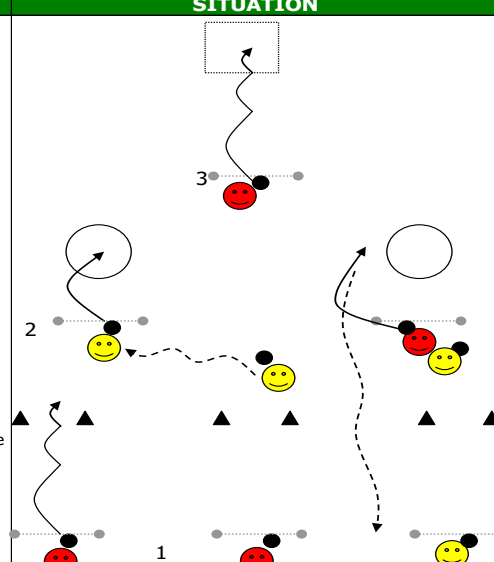
- 6 séquences de 10 minutes (ateliers).
- Alternance d'ateliers de psychomotricité (A1-A2-A3) et de matchs (D).

La même séance est proposée pendant un mois pour :

- que les joueurs aient des repères ce qui évite des pertes de temps en explication et en mise en place.
- faciliter l'apprentissage par la répétition tout en faisant évoluer les situations (variantes).

OCTOBRE

N°	TACHE	SITUATION
A1 10'	ESQUIVES 1 x 1 Objectifs : - Notion de cible. - Notion d'adversaire. - Psychomotricité. But : - Arriver en zone hachurée sans se faire toucher et sans sortir du terrain. Règles : - +1 pt à l'attaquant (et à son équipe), s'il réussit. - Départs main sur la borne. - Le défenseur réagit au départ de l'attaquant. - Compétition sur X passages en inversant les équipes (attaquants et défenseurs). Variable : pour les semaines suivantes 1) Modifier la position des départs pour varier les angles, les types de courses et de feintes utilisées.	
	D 10'	MATCH 5 x 5 (maximum)

N°	TACHE	SITUATION
A2 10'	La pyramide Objectifs : - Psychomotricité (apprentissage du dosage et des trajectoires) But : Etage 1 : faire passer le ballon dans une porte (1m) située à 4-5m Etage 2 : envoyer le ballon dans un cerceau (situé à 2-3m) de telle façon que le 1^{er} rebond soit dans (ou sur) le cerceau Etage 3 : envoyer le ballon pour qu'il s'arrête dans un carré (2 x 2m) située à 6-7m Règles : - Tous les ateliers se jouent à la main. - Quand on réussit un atelier d'un étage on passe à l'étage supérieur. - Si échec sur un atelier, on redescend d'un niveau. - A chaque fois qu'un joueur réussit l'étage 3, il rapporte un point à son équipe (ou à lui) - Compétition individuelle ou collective sur 1min. Variables : pour les semaines suivantes 1) jouer sur les distances et dimensions des cibles 2) réussir 2 fois consécutivement un étage pour passer au suivant 3) Jouer l'étage 1 ou/et 3 au pied	

D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

LE CHÂTEAU FORT

Objectifs :

- Notion de cible, d'adversaire.
- Psychomotricité.

But :

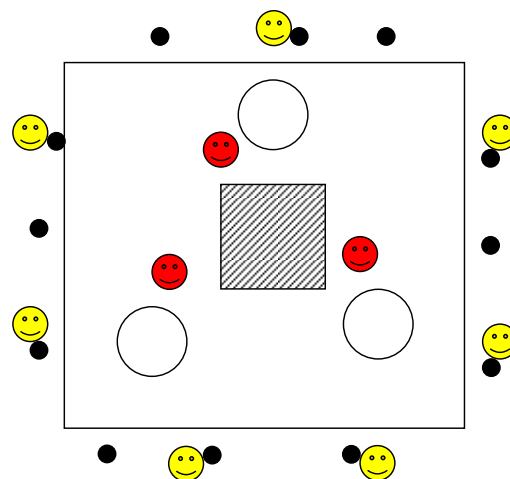
- Amener le plus de ballons possible dans château fort (zone hachurée).

Règles :

- Tous les joueurs partent ensemble.
- Joueurs inattaquables dans les refuges mais ne peuvent stationner que 5 secondes.
- Les joueurs touchés se remettent en jeu en mettant un pied derrière leur ligne de départ.
- 1 point par ballon dans le coffre. Ne pas jouer au-delà d'une minute.

Variables :

- 1) Jouer à la main : les défenseurs doivent toucher les attaquants porteur de balle.
- 2) Enlever les refuges.
- 3) Possibilité de se faire des passes entre joueur.



D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

LE DEBUTANT

IMPORTANT



- La séance doit essentiellement être proposée sous forme jouée, ludique.
- Tout doit être vécu sous forme récréative.
- L'activité « football » est plus de l'éducation psychomotrice qu'une spécialisation.



SEANCES U9

* Quels objectifs ?

- Bien accueillir.
- Plaisir du jeu, faire jouer.
- Découverte du football.
- Développer la psychomotricité.
- Construire :
 - La notion de sens de jeu.
 - La notion de partenaire(s).
 - La notion d'adversaire(s).

* Quel contenu dans la séance ?

- Du jeu (matchs) et des jeux (jeux d'éveil - parcours).

* Comment organiser la séance ?

- 6 séquences de 10 minutes (ateliers).
- Alternance d'ateliers de psychomotricité (A1-A2-A3) et de matchs (D).

La même séance est proposée pendant un mois pour :

- que les joueurs aient des repères ce qui évite des pertes de temps en explication et en mise en place.
- faciliter l'apprentissage par la répétition tout en faisant évoluer les situations (variantes).

NOVEMBRE

A1
10'

N°	TACHE	SITUATION
N°7	LE BERET Objectif : - Psychomotricité. But : - Ramener la coupelle dans son camp sans se faire toucher par l'adversaire. Règles : - 1 point si : - je suis le 1^{er} à ramener une des deux coupelles dans mon camp - ou - je touche mon adversaire quand il est en possession de la coupelle - Chaque joueur a un numéro. - Départ à l'appel de son numéro par l'Educateur. - Zone hachurée interdite au(x) défenseur(s). Variables : - changer de numéro pour avoir un nouvel adversaire	

D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

A2
10'

N°	TACHE	SITUATION
N°4	LE LOUP GLACE Objectifs : - Psychomotricité. But : - Pour les loups : Toucher (« glacer ») tous les agneaux en un minimum de temps. - Pour les agneaux : Ne pas se faire toucher Règles : - pas plus de 20 sec. par manche - les agneaux glacés s'accroupissent jusqu'à la fin de la manche Variable : pour les semaines suivantes - possibilité pour les agneaux de se « déglacer » entre eux Important : adapter les distances du terrain au nombre de loups et d'agneaux.	

D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

LE BALLON CHASSEUR

Objectifs :

- Psychomotricité (calcul optico moteur)

Buts :

- Attaquants : Doser pour frapper et marquer.
- Défenseurs : Toucher le ballon du frappeur.

Règles :

- Attaquant : 1 But = 1 point
 - Doser son ballon dans le carré et le récupérer en sortant par un des côtés et frapper (schéma 1).
- Défenseur : Toucher avec son ballon, le ballon de l'attaquant avant qu'il ne soit dans le carré = 1 point (schéma 2).

Important :

- Adapter à l'âge des joueurs la distance de frappe et de course.

Schéma 1

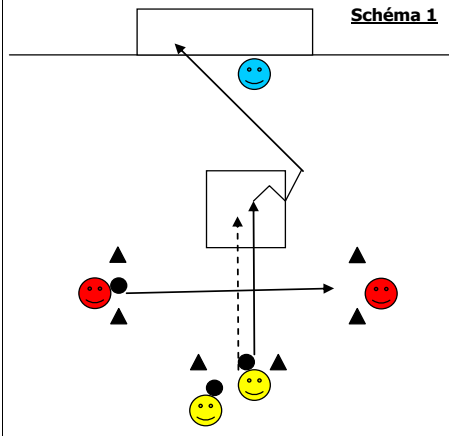
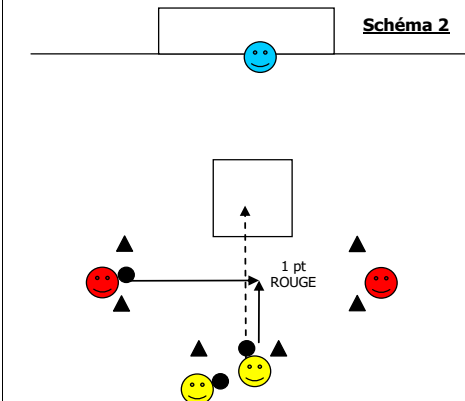


Schéma 2



A3
10'

D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

La Charte des droits de l'enfant

• **Droit de faire du sport** en toute sécurité **en s'amusant et en jouant comme un enfant.**

• **Droit d'être encadré par des personnes compétentes :**

- pour bénéficier d'un milieu sain et être traité avec dignité.
- pour suivre des entraînements adaptés au niveau de chacun.

• **Droit de se mesurer à des jeunes qui ont les mêmes probabilités de succès en participant à des compétitions adaptées.**

• **Droit de ne pas être un champion.**

DISTRICT DE L'AIN DE FOOTBALL



SEANCES U9

* Quels objectifs ?

- **Bien accueillir.**
- **Plaisir du jeu, faire jouer.**
- **Découverte du football.**
- Développer la psychomotricité.
- Construire :
 - La notion de sens de jeu.
 - La notion de partenaire(s).
 - La notion d'adversaire(s).

* Quel contenu dans la séance ?

- Du jeu (matches) et des jeux (jeux d'éveil - parcours).

* Comment organiser la séance ?

- 6 séquences de 10 minutes (ateliers).
- Alternance d'ateliers de psychomotricité (A1-A2-A3) et de matchs (D).

La même séance est proposée pendant un mois pour :

- que les joueurs aient des repères ce qui évite des pertes de temps en explication et en mise en place.
- faciliter l'apprentissage par la répétition tout en faisant évoluer les situations (variantes).

DECEMBRE

N°	TACHE	SITUATION
N°1	EPERVIER Objectifs : - Notion de cible. - Notion d'adversaire. - Psychomotricité. But : - Traverser le terrain sans se faire toucher ni sortir des limites. Règles : - +1 point aux éperviers par joueur touché ou sorti. - Les joueurs touchés ou sortis sont remis en jeu à chaque traversée. - Jouer sur 2-3 traversées : la paire d'éperviers qui a touché le plus de joueur au cumul des 2 ou 3 passages a gagné. - Les éperviers se replacent dans la moitié adverse (derrière les bornes) avant chaque traversée. Variable : pour les semaines suivantes - Disposer 6-8 cerceaux dans le terrain, et imposer aux joueurs de passer par 1 ou 2 cerceaux avant de rejoindre le camp en face	

A1
10'

D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

N°	TACHE	SITUATION
N°11	L'HORLOGE Objectifs : Psychomotricité Buts : - <i>Horloge</i> : réaliser un maximum d'heures - <i>2ème équipe</i> : effectuer un relais (1 passage par joueur) en un minimum de temps. Règles : - <i>Horloge</i> : chaque joueur contourne, ballon à la main, le piquet central et pose le ballon dans le cerceau avant de taper dans la main du partenaire suivant qui continue l'horloge. - Le porteur de balle suit son ballon et remplace le réceptionneur. - Annoncer « 1 Heure »,... « 2 Heures »... etc... chaque fois que le ballon repasse à la borne de départ. - Pendant ce temps, les joueurs de la 2^{ème} équipe effectuent le ou les parcours (conduite de balle d'un carré à l'autre). Une fois le ballon arrêté dans le carré le joueur tape dans la main du suivant et s'assoit. - L'horloge est arrêtée dès que tous les joueurs sont assis. - Inverser les 2 équipes. - L'équipe qui met le moins de temps (« en heure ») pour effectuer le ou les parcours a gagné. Variables : pour les semaines suivantes - <i>Horloge</i> : une fois arrivé dans le cerceau avec le ballon, le joueur lance le ballon à son copain qui le réceptionne et fait de même. - <i>2ème équipe</i> : ajouter une porte sur le parcours.	

A2
10'

D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

FRAPPER AVANT LA LIGNE

Objectifs :

- Vivacité - Vitesse
- Psychomotricité spécifique (frappe ou conduite+frappe)

Buts :

- Frapper et marquer.

Règles :

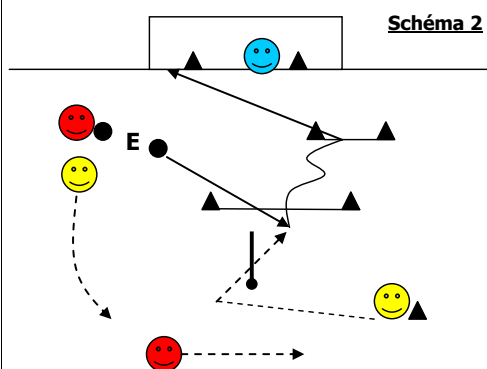
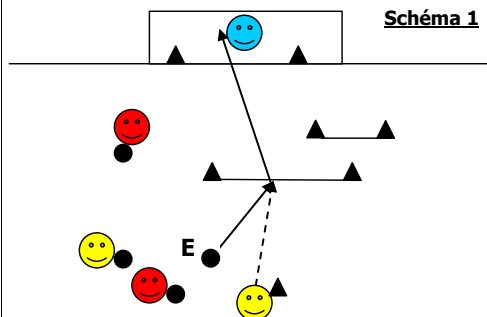
- But=3 points
- La passe de l'éducateur déclenche le sprint du joueur qui doit frapper avant la ligne (schéma 1)
- Sinon, le joueur doit passer (en conduite) dans la petite porte et marquer de l'intérieur du pied au ras d'un poteau. (1pt) (schéma 2)

Variables :

- 1) Placer des obstacles sur le parcours (portes, appuis...) (voir schéma 2).
- 2) Modifier la position du passeur (ex : face au joueur...) (voir schéma 2).
- 3) Donner des ballons « mains pied » et demander au joueur de frapper avant ou pendant le deuxième rebond (volée ou demi-volée)

Important :

- Adapter à l'âge des joueurs la distance de frappe et de course.



D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

LES INDISPENSABLES DE L'EDUCATEUR

- ☐ Matériel installé avant la séance + chronomètre et tenue adaptée
- ☐ Gestion des espaces en fonction du nombre de joueurs
- ☐ Gestion du temps
- ☐ Organisation permettant la répétition (quantité de travail)

Il faut tout mettre en œuvre pour que l'atelier soit l'occasion de vivre le plus de fois possible une situation donnée.

DISTRICT DE L'AIN DE FOOTBALL



SEANCES U9

* Quels objectifs ?

- **Bien accueillir.**
- **Plaisir du jeu, faire jouer.**
- **Découverte du football.**
- Développer la psychomotricité.
- Construire :
 - La notion de sens de jeu.
 - La notion de partenaire(s).
 - La notion d'adversaire(s).

* Quel contenu dans la séance ?

- Du jeu (matches) et des jeux (jeux d'éveil - parcours).

* Comment organiser la séance ?

- 6 séquences de 10 minutes (ateliers).
- Alternance d'ateliers de psychomotricité (A1-A2-A3) et de matches (D).

La même séance est proposée pendant un mois pour :

- que les joueurs aient des repères ce qui évite des pertes de temps en explication et en mise en place.
- faciliter l'apprentissage par la répétition tout en faisant évoluer les situations (variantes).

JANVIER

N°	TACHE	SITUATION
A1 10'	NAVETTE DIAGONALE Objectifs : - Psychomotricité. - Vivacité. But : - Toucher alternativement les bornes A et B. (schéma 1) Règles : - 1 pt au joueur le plus rapide qui effectue le parcours correctement. - Compétition individuelle ou/et par équipe. N°14 - Départ au signal de l'Educateur. Variables : 1) Toucher 2 fois chaque borne. 2) Placer des obstacles (portes, appuis...) sur le parcours : - Passer dans une porte. - Passer dans une porte à l'aller et l'autre au retour. - Passer dans une porte à l'aller et 2 au retour. - Passer dans 2 portes à l'aller et 1 au retour. - Passer dans 2 portes au choix. - Passer dans 2 portes à l'aller et au retour (schéma 2). ... - Rentrer dans les portes par « l'extérieur ».	Schéma 1 Schéma 2

MATCH 5 x 5 (maximum)

N°	TACHE	SITUATION
A2 10'	CIBLES AU SOL ET APPUIS Objectifs : - Psychomotricité. But : * Doser le ballon (passe au sol) dans le carré. ** Mettre le ballon (mains pied) dans le cerceau. Règles : - Revenir au départ en effectuant le parcours. * 2 pts si le ballon s'arrête dans le carré. 1 pt si le ballon traverse le carré. ** 2 pts si le ballon tombe directement dans le cerceau. 1 pt si le ballon touche le cerceau. Variables : 1) Changer le parcours de psychomotricité. 2) Jouer pied faible. 3) Jouer dans le cerceau avec un rebond. 4) Si réussite : retour en conduite ou en jonglage.	* ** Cloche-pied

D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

**LE CONCOURS DU MEILLEUR
DRIBBLEUR**

Objectifs :

- Notion de cible.
- Notion d'adversaire.
- Psychomotricité.

But :

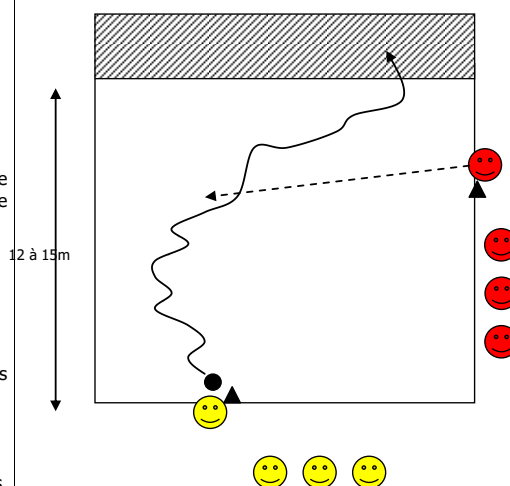
- Immobiliser le ballon en zone hachurée sans qu'il ne sorte des limites et sans se le faire subtiliser par le défenseur.

Règles :

- +1 pt à l'attaquant (et à son équipe), s'il réussit.
- Attaquant inattaquable en zone hachurée.
- Le défenseur réagit au départ de l'attaquant.
- Compétition sur X passages en inversant les équipes (attaquants et défenseurs).

Variables :

- 1) Modifier la position des départs pour varier les angles, les types de courses et de feintes utilisées.
- 2) Passer dans 1 porte (attaquant et/ou défenseur).



A3
10'

D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

Le Football des U9

**Bien accueillir.
Découverte du football.
Plaisir du jeu.**

Imprimé par notre partenaire

DISTRICT DE L'AIN DE FOOTBALL



SEANCES U9

* Quels objectifs ?

- **Bien accueillir.**
- **Plaisir du jeu, faire jouer.**
- **Découverte du football.**
- Développer la psychomotricité.
- Construire :
 - La notion de sens de jeu.
 - La notion de partenaire(s).
 - La notion d'adversaire(s).

* Quel contenu dans la séance ?

- Du jeu (matchs) et des jeux (jeux d'éveil - parcours).

* Comment organiser la séance ?

- 6 séquences de 10 minutes (ateliers).
- Alternance d'ateliers de psychomotricité (A1-A2-A3) et de matchs (D).

La même séance est proposée pendant un mois pour :

- que les joueurs aient des repères ce qui évite des pertes de temps en explication et en mise en place.
- faciliter l'apprentissage par la répétition tout en faisant évoluer les situations (variantes).

FEVRIER

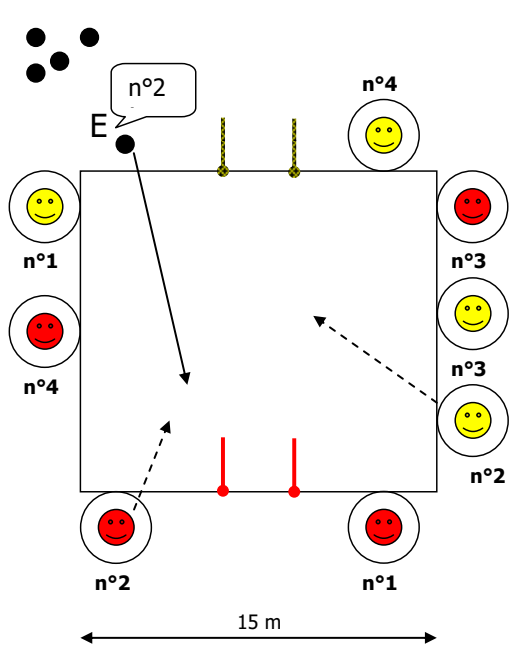
N°	TACHE	SITUATION
A1 10'	RELAIS SAVATE	
	Objectifs : - Psychomotricité But : - 1 pt à l'équipe dont les 2 joueurs arrivent en premiers dans un cerceau Règles : - L'Éducateur annonce le nombre de cotés à faire avant de rejoindre les cerceaux (pas plus de 2 côtés). - Les joueurs touchent les bornes dans les coins en fonction du nombre de cotés annoncés (ex : 1 coté) - Départ au signal de l'éducateur. - Les joueurs qui ne passent pas, sont en attente dans un cerceau en retrait pour ne pas gêner. Variables : 1) Modifier le parcours (ex : revenir à la borne de départ) 2) Placer des obstacles sur le parcours. (portes, appuis...)	

N°	TACHE	SITUATION
D 10'	MATCH 5 x 5 (maximum)	
	REEMPLIR LE CERCEAU VIDE	
A2 10'	Objectif : - Psychomotricité. But : - Déplacer les ballons. Règles : - +1 point au 1^{er} arrivé si le parcours est réalisé correctement. Déplacer les ballons à la main :(toujours commencer par le cerceau du milieu) - de 2 en 3 puis de 1 en 2. - ou - de 2 en 1 puis de 3 en 2. Variable : pour les semaines suivantes 1) Prendre les ballons chez les adversaires et les ramener dans ses cerceaux.	

D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

A3
10'

N°	TACHE	SITUATION
	REAGIR AU NUMERO Objectifs : - Notion de cible. - Notion d'adversaire. - Psychomotricité. But : - Marquer. Règles : - 1 but = 1 pt. - Chaque joueur à un numéro qu'il garde pendant toute la séquence. - L'Educateur appelle un numéro et met un ballon en jeu. Variables : 1) Les 2 joueurs changent de cerceau à chaque passage et se replacent dans les 2 cerceaux des joueurs suivants. 2) Marquer en conduite de balle. 3) Appeler 2 numéros (notion de partenaire).	

D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

Qu'est ce qu'un Débutant ?

- Un enfant, fille ou garçon, de 6-7 ans.
- Un enfant à l'égoïsme prononcé pour qui le « moi » est essentiel.
- Un enfant qui a besoin de s'amuser, d'être actif.
- Un enfant qui manque d'attention, de concentration et de vocabulaire.
- Un enfant joyeux et enthousiaste qui aime les jeux et le jeu.
- Un enfant qui a besoin de structures et de reconnaissance.
- Un enfant qui a besoin de développer sa psychomotricité.

Il est avant tout **un enfant et non un adulte en miniature !**

DISTRICT DE L'AIN DE FOOTBALL



SEANCES U9

* Quels objectifs ?

- **Bien accueillir.**
- **Plaisir du jeu, faire jouer.**
- **Découverte du football.**
- Développer la psychomotricité.
- Construire :
 - La notion de sens de jeu.
 - La notion de partenaire(s).
 - La notion d'adversaire(s).

* Quel contenu dans la séance ?

- Du jeu (matches) et des jeux (jeux d'éveil - parcours).

* Comment organiser la séance ?

- 6 séquences de 10 minutes (ateliers).
- Alternance d'ateliers de psychomotricité (A1-A2-A3) et de matches (D).

La même séance est proposée pendant un mois pour :

- que les joueurs aient des repères ce qui évite des pertes de temps en explication et en mise en place.
- faciliter l'apprentissage par la répétition tout en faisant évoluer les situations (variantes).

MARS

N°	TACHE	SITUATION
N°4	REPRENDRE SA PLACE Objectif : - Psychomotricité. But : - Toucher les 2 bornes et reprendre sa place. Règles : - +1 pt au joueur (et à son équipe) revenu le premier. - +1 pt à l'adversaire si le parcours est mal exécuté (bornes non touchées – obstacles renversés...). - Chaque joueur à un numéro qu'il garde pendant toute la séquence. - Départ à l'appel de son numéro par l'Educateur. - Faire changer de cerceau les joueurs d'une équipe pour avoir un nouvel adversaire Variables : pour les semaines suivantes 1) Toucher les bornes des adversaires. 2) Slalomer entre ses partenaires. Important : ne pas imposer l'ordre de passage dans les obstacles pour que les joueurs découvrent l'itinéraire le plus court.	E n° 2

A1
10'

D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

N°	TACHE	SITUATION
N°8	VIDER SA MAISON Objectif : - Psychomotricité But : - Emporter le plus rapidement possible tous les ballons dans la « maison » voisine. Règles : - le transport se fait à la main, un ballon à la fois - une fois le 1^{er} ballon posé les mêmes joueurs retournent chercher le 2^{ème}. - +1 point à l'équipe arrivée la première en respectant le parcours. Variable : pour les semaines suivante 1) Emporter les ballons dans la maison des adversaires	

A2
10'

D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

A3
10'

TOMBER LES QUILLES

Objectif :

- Psychomotricité.

But :

- Renvoyer sa quille le plus de fois possible.

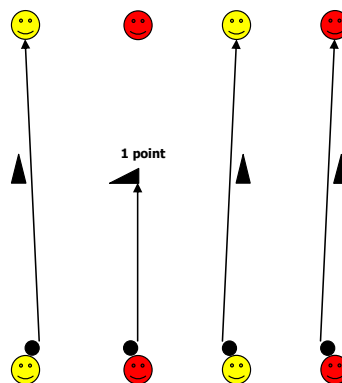
Règles :

- Quille renversée = 1 point.

- Compétition individuelle, par doublette ou en équipe.

Variables :

- 1) Ballon touché à la main = -1 point.
- 2) Jouer pied faible.



D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

La pédagogie, c'est partir de ce qu'est le public à qui on s'adresse
adapter ce que l'on propose.
Ce n'est pas prêter aux enfants des motivations extérieures issues
monde des adultes.

Imprimé par notre partenaire

DISTRICT DE L'AIN DE FOOTBALL



SEANCES U9

* Quels objectifs ?

- **Bien accueillir.**
- **Plaisir du jeu, faire jouer.**
- **Découverte du football.**
- Développer la psychomotricité.
- Construire :
 - La notion de sens de jeu.
 - La notion de partenaire(s).
 - La notion d'adversaire(s).

* Quel contenu dans le séance ?

- Du jeu (matches) et des jeux (jeux d'éveil - parcours).

* Comment organiser la séance ?

- 6 séquences de 10 minutes (ateliers).
- Alternance d'ateliers de psychomotricité (A1-A2-A3) et de matchs (D).

La même séance est proposée pendant un mois pour :

- que les joueurs aient des repères ce qui évite des pertes de temps en explication et en mise en place.
- faciliter l'apprentissage par la répétition tout en faisant évoluer les situations (variantes).

AVRIL

N°	TACHE	SITUATION
A1 10'	RENTREZ DANS SA MAISON Objectifs : - Notion de cible. - Psychomotricité. But : - Etre la 1^{ère} équipe à rentrer dans son camp Règles : - les joueurs ont chacun un ballon à la main - ils sont en mouvement dans le carré central - Si l'Educateur annonce : « top » : les joueurs posent leur ballon au sol puis récupèrent un ballon d'un partenaire et vont dans leur embut « hop » : les joueurs posent leur ballon au sol puis récupèrent le ballon d'un adversaire et vont dans leur embut Variables : 1) varier les signaux de départ (coupelle blanche = hop ; coupelle bleue = top) 2) limiter le nombre de joueurs d'une même équipe dans la même maison (ex : 3 et 1 ou 2 et 2 mais pas 4 et 0) 3) ajouter des obstacles entre le carré central et les maisons (portes, cerceaux, coupelles...) 4) jouer au pied	

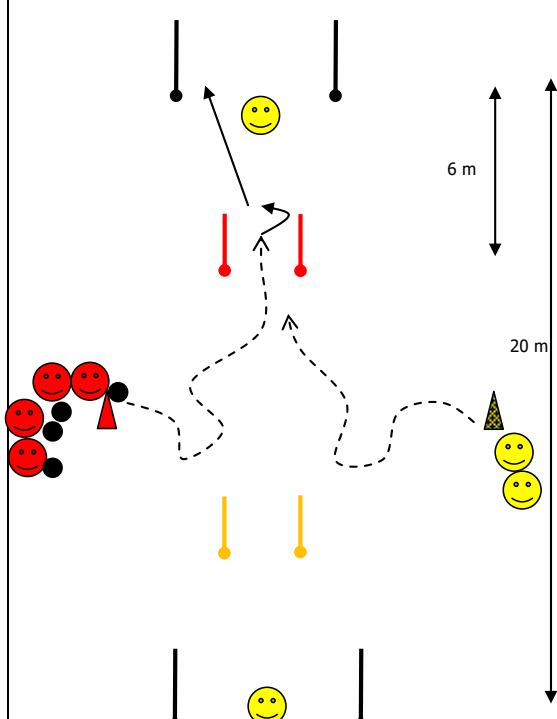
MATCH 5 x 5 (maximum)

N°	TACHE	SITUATION
A2 10'	Les soucoupes volantes Objectif : - Psychomotricité But : - Etre le 1^{er} à revenir après avoir déplacé le bon nombre de coupelle(s) de sa couleur. Règles : - Au signal de l'Educateur, 1 rouge et 1 jaune partent. - chacun récupère 1 coupelle de sa couleur et l'emmène dans un cerceau libre. - 1pt au 1^{er} qui revient à sa borne de départ - alterner les départs (A puis B) Variables : - déplacer 2 ou 3 coupelles - faire partir 1 joueur de chaque départ (2 jaunes + 2 rouges) - compétition sous forme de relais - remplacer les coupelles par des ballons pour jouer au pied	

D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

A3
10'

N°	TACHE	SITUATION
	FEINTER POUR MARQUER Objectifs : - Notion de cible. - Notion d'adversaire. - Psychomotricité. But : - Passer dans la porte jaune ou rouge sans se faire toucher et marquer Règles : - franchir la porte=1 pt ; marquer =+1pt - 1pt au défenseur s'il touche l'attaquant - le départ est donné par l'attaquant - ballon à la main puis au pied une fois la porte passée - le défenseur n'a pas le droit de franchir les portes Variables : 1) jouer au pied 2) avancer ou reculer le départ du défenseur pour lui simplifier la poursuite (ou lui complexifier)	

D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

- Mettre rapidement ses joueurs en action par des explications brèves et imagées.
- Fractionner sa séance (plusieurs ateliers) en alternant des moments forts et des moments faibles.
- Matérialiser clairement les espaces de jeu pour faciliter la compréhension des jeux.
- Utiliser le matériel adapté en fonction de l'objectif recherché (psychomotricité).
- Stimuler ses joueurs sur des situations de décentration visuelle.
- Encourager, valoriser, stimuler ses joueurs.
- Ne pas donner de solutions, questionner en utilisant les temps de repos pour faire analyser ce qu'il s'est passé.
- Faire identifier à ses joueurs les phases d'attaque et de défense.
- Construire progressivement les notions :
 - * D'orientation dans l'espace : dans quel sens je joue ?
 - * D'adversaires (obstacles) : contre qui je joue ?
 - * De partenaires (utilité) : avec qui je joue ?

DISTRICT DE L'AIN DE FOOTBALL



SEANCES U9

* Quels objectifs ?

- **Bien accueillir.**
- **Plaisir du jeu, faire jouer.**
- **Découverte du football.**
- Développer la psychomotricité.
- Construire :
 - La notion de sens de jeu.
 - La notion de partenaire(s).
 - La notion d'adversaire(s).

* Quel contenu dans la séance ?

- Du jeu (matches) et des jeux (jeux d'éveil - parcours).

* Comment organiser la séance ?

- 6 séquences de 10 minutes (ateliers).
- Alternance d'ateliers de psychomotricité (A1-A2-A3) et de matchs (D).

La même séance est proposée pendant un mois pour :

- que les joueurs aient des repères ce qui évite des pertes de temps en explication et en mise en place.
- faciliter l'apprentissage par la répétition tout en faisant évoluer les situations (variantes).

MAI

LES OISEAUX DE PROIE

Objectifs :

- Notion de cible.
- Psychomotricité.

But :

- Aller chercher le plus de ballons possible et les ramener dans son nid.

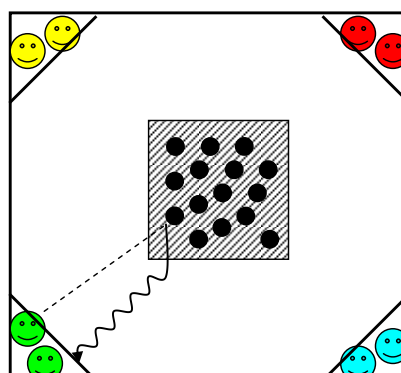
Règles :

- Tous les joueurs partent ensemble.
- Les ballons sont ramenés en conduite de balle.

- 1 point par ballon dans le nid. Ne pas jouer au-delà d'une minute.

Variables :

- 1) Jouer à la main.
- 2) Rajouter des obstacles et imposer un itinéraire à l'aller et/ou au retour.
- 3) Possibilité de « voler » des ballons dans les nids adverses.



A1
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

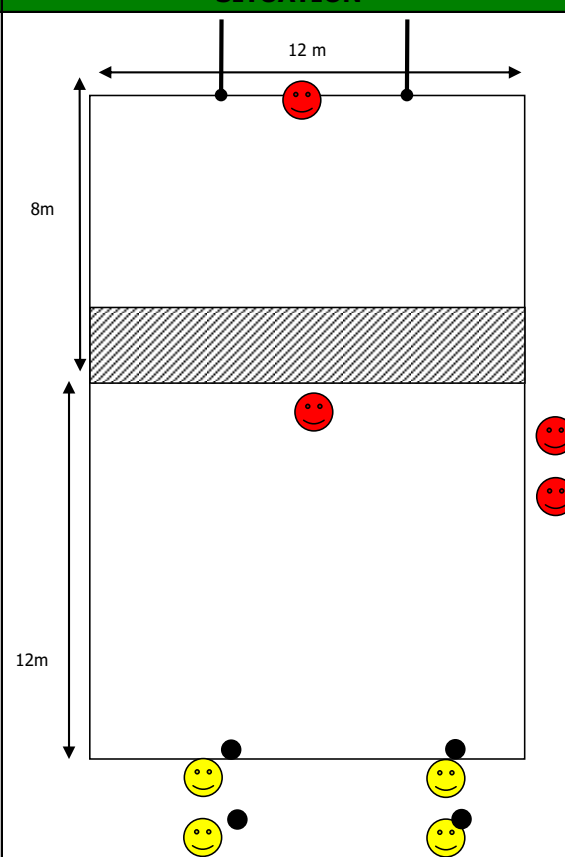
D
10'

N°	TACHE	SITUATION
N°9	REAGIR A LA COULEUR Objectif : - Psychomotricité Buts : - Effectuer le parcours plus rapidement que son adversaire. Règles : - 1 joueur de chaque équipe avance en trotinant vers le carré. A l'annonce de la couleur par l'Educateur, les 2 joueurs sprintent pour aller toucher le piquet de la bonne couleur. - 1 point au joueur (et à son équipe) arrivé le premier dans son cerceau après avoir touché la borne indiquée par l'Educateur. Variables : 1) Annoncer les 2 couleurs 2) Jouer avec des départs visuels (montrer une coupelle de couleur jaune ou rouge) 3) Jouer croisé (les joueurs doivent toucher les piquets qui sont de l'autre côté)	

A2
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

D
10'

N°	TACHE	SITUATION
N°2	A DEUX POUR MARQUER Objectifs : - Notion de partenaire - Notion d'adversaire. - Psychomotricité. But : - Arriver en zone hachurée sans se faire toucher et sans sortir du terrain puis marquer Règles : - 1 pt à chaque but. - ballon à la main jusqu'à la zone hachurée puis au pied - Le défenseur ne peut pas entrer dans la zone hachurée. - Compétition sur X passages en inversant les équipes (attaquants et défenseurs). Variable : 1) jouer au pied du départ	

D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

Nous espérons que cette planification vous a été utile tout au long de la saison.

Nous vous remercions pour l'attention que vous avez portée à **tous** vos jeunes joueurs.

Nous souhaitons vivement qu'ils aient passé des moments agréables et qu'ils reprendront tous une licence la saison prochaine.

Imprimé par notre partenaire