

## Jeu et ateliers U9F-U11F à mettre en place lors des plateaux 1<sup>ère</sup> phase :

Plateau 1 : atelier technique conduite

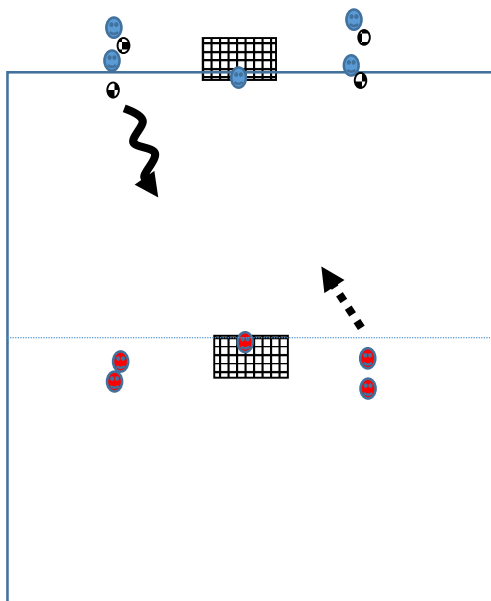
Plateau 2 : situation 1 c 1 ou jeu à thème 1 du GIFE

Plateau 3 : atelier technique conduite + tir

Plateau 4 : Situation 2 c 1 ou jeu à thème 2 du GIFE

Plateau 5 : Libre au choix du club organisateur

### **SITUATION 1 C 1**



#### **Organisation :**

Terrain divisé en deux

1 équipe d'attaquant et 1 équipe de défenseur placée sur la ligne de but  
1 gardien de chaque côté

**But :** 1pt si but

#### **Consignes :**

Au signal, un attaquant rentre en conduite et va défier un défenseur pour tenter de marquer.

Si le défenseur récupère le ballon, il peut à son tour aller marquer.  
Lorsque le ballon sort du terrain ou arrêt du gardien, la situation est terminée.

Durée des séquences 1 c 1 : 10 secondes

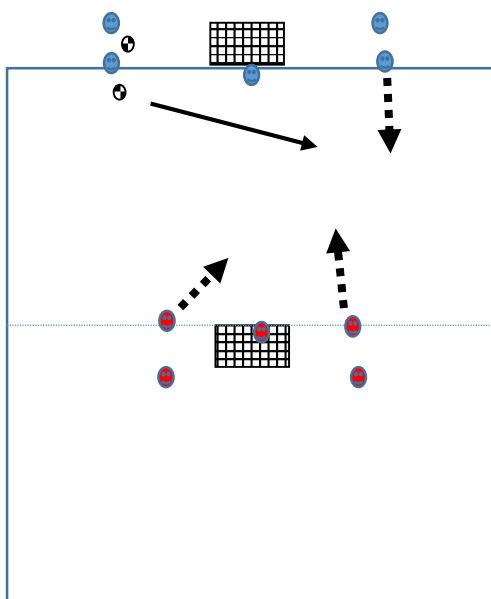
Changer les rôles au bout 4 à 5 minutes

Compter les points

#### **Variantes :**

Changer la position de départ du défenseur, de l'attaquant  
Ballon donné par l'éducateur pour lancer la situation

### **SITUATION 2 C 1 / 2 C 2**



#### **Organisation :**

Terrain divisé en deux.

1 équipe d'attaquant et 1 équipe de défenseur placée sur la ligne de but  
1 gardien de chaque côté

**But :** 1pt si but

#### **Consignes :**

Départ des attaquants sur une conduite ou passe.

Si le défenseur récupère le ballon, il peut à son tour aller marquer  
Lorsque le ballon sort du terrain ou arrêt du gardien, la situation est terminée.

Durée des séquences 2 c 1 : 10 à 15secondes

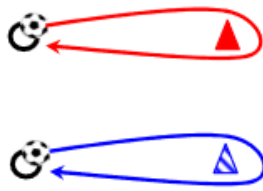
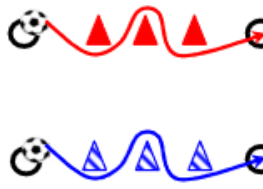
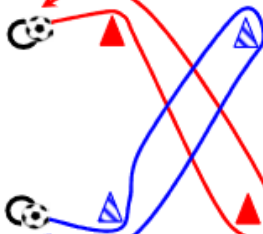
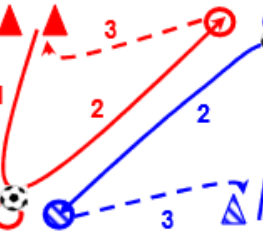
Changer les rôles au bout 4 à 5 minutes

Compter les points

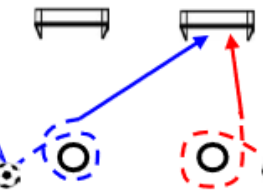
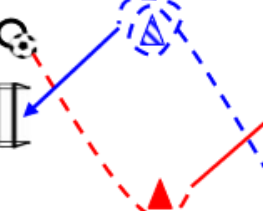
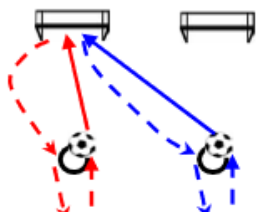
#### **Variantes :**

Changer la position de départ du défenseur, de l'attaquant  
Ballon donné par l'éducateur pour lancer la situation

**EXEMPLE ATELIER TECHNIQUE SUR LA CONDUITE : Eviter les files d'attente en démultipliant les ateliers**

<p>A tour de rôle, les joueurs de chacune des 2 équipes sortent le ballon du cerceau avec le pied, effectuent en conduite de balle le tour du plot et reviennent immobiliser le ballon dans le cerceau. Ils frappent ensuite dans la main du partenaire qui part à son tour.</p> <p>1) DEMONSTRER puis faire DECOUVRIR le relais aux élèves.</p> <p>2) Effectuer une COMPETITION entre les 2 équipes : ANIMER et COMPTER les points à haute voix.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ 1 cône rouge</li> <li>▲ 1 cône bleu</li> <li>⚽ 4 ballons</li> <li>👕 chasubles rouges</li> <li>👕 chasubles jaunes</li> <li>○ 2 cerceaux</li> </ul>
<p>Le premier joueur de chacune des 2 équipes part balle au pied, contourne les plots et immobilise le ballon dans le cerceau. Il revient sans ballon, tape dans la main du joueur suivant qui part à son tour et fait le parcours inverse (aller sans ballon et retour avec ballon).</p> <p>1) DEMONSTRER puis faire DECOUVRIR le relais aux élèves.</p> <p>2) Effectuer une COMPETITION entre les 2 équipes : ANIMER et COMPTER les points à haute voix.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ 3 cônes rouges</li> <li>▲ 3 cônes bleus</li> <li>⚽ 4 ballons</li> <li>👕 chasubles rouges</li> <li>👕 chasubles jaunes</li> <li>○ 4 cerceaux</li> </ul>
<p>Le premier joueur de chacune des 2 équipes contourne les 2 cônes (voir dessin), immobilise le ballon dans le cerceau et tape dans la main de son équipier qui réalise le même parcours. Penser à changer les équipes de côté afin que les enfants conduisent le ballon dans les 2 sens.</p> <p>1) DEMONSTRER puis faire DECOUVRIR le relais aux élèves.</p> <p>2) Effectuer une COMPETITION entre les 2 équipes : ANIMER et COMPTER les points à haute voix.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ 2 cônes rouges</li> <li>▲ 2 cônes bleus</li> <li>⚽ 4 ballons</li> <li>👕 chasubles rouges</li> <li>👕 chasubles jaunes</li> <li>○ 2 cerceaux</li> </ul>
<p>Le premier joueur de chaque équipe partent sans ballon en direction du cerceau devant eux. Ils s'emparent du ballon et le conduisent dans l'autre cerceau (de la même couleur) avant de revenir taper dans la main d'un partenaire qui changera à nouveau le ballon de cerceau.</p> <p>1) DEMONSTRER puis faire DECOUVRIR le relais aux élèves.</p> <p>2) Effectuer une COMPETITION entre les 2 équipes : ANIMER et COMPTER les points à haute voix.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ 2 cônes rouges</li> <li>▲ 2 cônes bleus</li> <li>⚽ 4 ballons</li> <li>👕 chasubles rouges</li> <li>👕 chasubles jaunes</li> <li>○ 4 cerceaux</li> </ul>

**EXEMPLES ATELIERS TECHNIQUE CONDUITE + TIR**

<p>2 équipes sont constituées. Le joueur de l'équipe 1 part de son cône, le conduit en contournant le cerceau et tire au but qui est face à lui (voir dessin ci-contre circuit ROUGE). L'équipe qui totalise le plus grand nombre de buts marqués a gagné.</p> <p><b>Variante</b> : Idem mais le joueur effectue un tir croisé (voir dessin ci-contre circuit BLEU)</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ 3 cônes rouges</li> <li>▲ 3 cônes bleus</li> <li>⚽ 10 ballons</li> <li>👕 chasubles rouges</li> <li>👕 chasubles jaunes</li> <li>○ 2 cerceaux</li> </ul>
<p>2 équipes sont constituées. Au signal de l'enseignant, un joueur de chaque équipe conduit son ballon, passe le plot et tire au but (voir circuit ROUGE). L'équipe qui totalise le plus grand nombre de buts marqués a gagné.</p> <p><b>Variante</b> : Idem mais le joueur fait le tour du plot avant de frapper (voir circuit BLEU)</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ 3 cônes rouges</li> <li>▲ 3 cônes bleus</li> <li>⚽ 10 ballons</li> <li>👕 chasubles rouges</li> <li>👕 chasubles jaunes</li> <li>○ 2 cerceaux</li> </ul>
<p>Le premier joueur de chaque équipe s'élançe pour marquer un but au gardien adverse. Après son tir, il récupère son ballon, le porte à la main dans le cerceau puis tape dans la main de son équipier qui l'attend au plot (voir circuit ROUGE). L'équipe qui termine la première gagne 1 point. Si en plus, elle a marqué plus de buts que l'équipe adverse, elle obtient un 2ème point.</p> <p><b>Variante</b> : Idem mais avec un tir croisé (voir circuit BLEU).</p> <p><b>Nota</b> : Si le gardien capte le ballon, il le laisse à ses pieds.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ 3 cônes rouges</li> <li>▲ 3 cônes bleus</li> <li>⚽ 2 ballons</li> <li>👕 chasubles rouges</li> <li>👕 chasubles jaunes</li> <li>○ 2 cerceaux</li> </ul>



## THÈME 1 : AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF

**OBJECTIF : OCCUPER L'ESPACE**

JEU U8/U9

PÉRIODE 1		
SEPTEMBRE > TOUSSAINT		
On a le ballon	Conserver / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION	
<b>ESPACE</b>  L 30m x l 120m L = Longueur • l = largeur	<b>EFFECTIF</b> 5 X 5 X
<b>MATÉRIEL PAR TERRAIN</b> 8 X    12 X 6 X    0 X   5/5 X	<b>TEMPS DE JEU</b> 10' <b>DEGRÉ DE DIFFICULTÉ</b> ★★★★★

**SCHÉMA**

- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

**DÉROULEMENT**

**CONSIGNES**

Transmettre le ballon au capitaine dans les 2 mini-buts.  
Chaque capitaine peut se déplacer en fonction du ballon entre l'un des deux mini-buts.  
Jeu libre, 4 c 4 en zone axiale.

**BUTS**

1 point : transmettre le ballon au capitaine situé dans 1 des 2 mini-buts.  
3 points : si, lorsque le ballon est transmis au capitaine, les 2 zones (A/B) sont occupées minimum par un joueur.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• 6 joueurs = mettre 2 capitaines	• 3 passes maximum par zone	• Active • Laisser jouer / Observer / Questionner	• Changer le capitaine / Compter les points / Valoriser ... • Occuper les 2 zones (A/B) lorsque mon équipe est en possession du ballon : 1 joueur minimum dans chaque zone (pas d'obligation)



## THÈME 2 : AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF

**OBJECTIF : OCCUPER ET EXPLOITER LE TERRAIN ET LES ESPACES**

SITUATION U8/U9

PÉRIODE 1		
SEPTEMBRE > TOUSSAINT		
On a le ballon	Conserver / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

ORGANISATION	
<b>ESPACE</b>  L 25m x l 116m L = Longueur • l = largeur	<b>EFFECTIF</b> 5 X 5 X
<b>MATÉRIEL PAR TERRAIN</b> 2 X    12 X 6 X    0 X   5/5 X	<b>TEMPS DE JEU</b> 10' <b>DEGRÉ DE DIFFICULTÉ</b> ★★★★★

**SCHÉMA**

- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

**DÉROULEMENT**

**CONSIGNES**

Balle aux capitaines.  
Jeu libre. Terrain divisé en 2 zones (A/B).  
Les attaquent en 4 contre 2.  
Les joueurs peuvent se déplacer sur tout le terrain.  
Si les 2 zones ne sont pas occupées par les en possession du ballon = 1 pt pour les .

**BUTS**

1 point = transmettre le ballon au capitaine.  
 3 points = si le ballon est passé par les 2 zones avant d'être maîtrisé par le capitaine (en zone bleue), les 2 zones (A/B) sont occupées par minimum 1 joueur.  
 1 point : après récupération, transmettre le ballon au partenaire en porte C.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES			
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
• 6 joueurs = mettre 2 capitaines en zone bleue et réaliser un 4 c 3	• 4 c 3	• Active • Faire répéter l'action • Questionner / Orienter	• Changer les capitaines / défenseurs • Changer de statut des joueurs • Compter les points • Valoriser les initiatives • Prendre l'information : se situer par rapport aux zones et ses partenaires