

# Jeu U9 à réaliser sur la 1<sup>ère</sup> phase

## Pourquoi intégrer des jeux ?

- ASPECT LUDIQUE / PLAISIR
- MOTIVATION
- VARIETE
- APPRENTISSAGE

## U9

### Plateau 1

Jeu n°1 ou 1 c 1 avec gardien

### Plateau 2

Jeu n°2 ou 1 c 1 avec gardien

### Plateau 3

Jeu n°3 ou 2 c 1 avec gardien

### Plateau 4

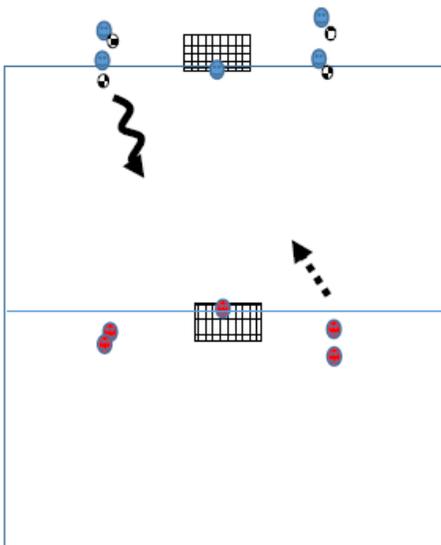
Jeu n°4 ou 2 c 1 avec gardien

### Plateau 4

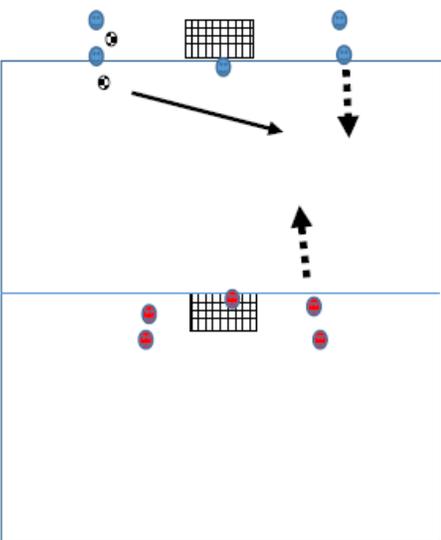
Jeu n°5 ou 2 c 2 avec gardien

## JEU PLATEAU U9

### Situation 1 contre 1



### Situation 2 contre 1 et 2 contre 2



#### Organisation :

Terrain U9 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

#### Organisation :

Terrain U9 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 : 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

# Jeu plateau n°1

## Le multi buts

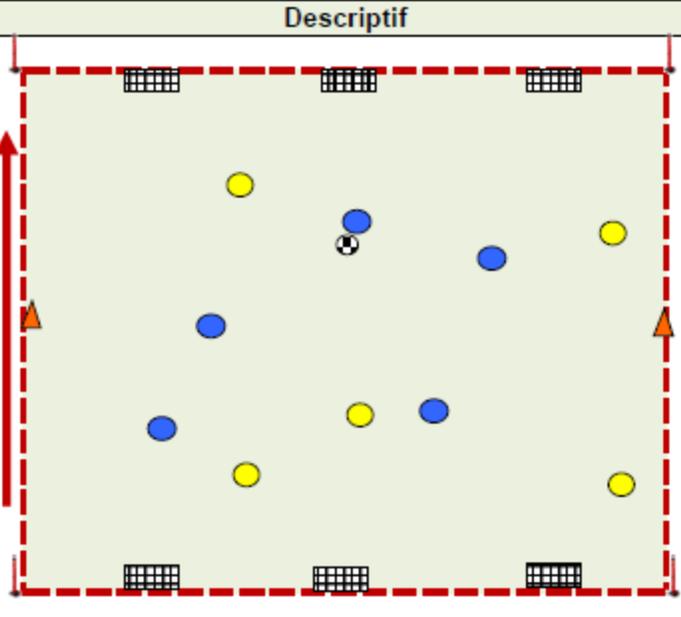
Matériel

						
6		4	2			1

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

			
5	5		

Partie	Tache	Descriptif	Elements pedagogiques
Jeu	Objectif : Coopérer pour marquer		Variables On rajoute un 3eme but dans l'axe du terrain on attaque et on defend 3 buts.
	But : Marquer le plus de but		Méthode Pédagogique
	Consignes : On attaque 2 buts , on défend 2 buts. Pas de gardiens de but.		ACTIVE
	1 but = 1 point		Laisser jouer - Observer - Questionner
			Veiller à ...
			L'occupation de l'espace et la taille des buts Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants

# Jeu plateau n°2

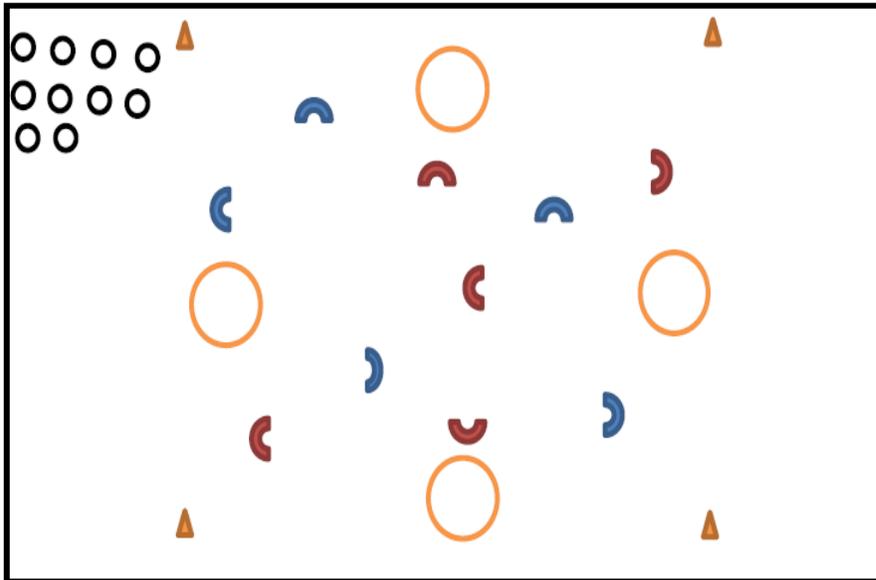
## LA QUEUE DU DIABLE

### ORGANISATION

Espace:	20 m x 15 m
Matériel:	4 coupelles, 10 chasubles, 10 ballons

Effectif:	2 x 5 joueurs
Temps de jeu:	10 minutes

### SCHEMA



### DEROULEMENT

#### Consignes

Chaque enfant a une chasuble (queue du diable) qui dépasse derrière son short. Au signal de l'éducateur, les rouges doivent attraper les queues des bleus et inversement. 4 cerceaux matérialise des maison dans lesquelles les joueurs sont inattaquables. 1 seul joueur par maison.

#### Buts

Dans un temps donné, l'équipe qui possède le plus de chasubles = 1 point.

### INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

#### Adaptations de l'effectif

Possibilité de rajouter des joueurs, mais ajouter des chasubles. 1 chasuble par enfant.

#### Variantes

Ajouter un ballon pour chaque enfant à la main, puis au pied.

#### Animation

Faire répéter l'action.  
Observer / Orienter  
Animer / Encourager / Valoriser.

#### Veiller à...

Compter les points.  
À faire plusieurs séries de 1 min max.  
Se déplacer pour ne pas se faire toucher.

# Jeu plateau n°3

## STOP BALL

Matériel

						1

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

5	5		

<b>Jeu</b>	Objectif : COOPERER pour atteindre la zone	Durée		Variables
	But : Atteindre la zone et bloquer le ballon avec la semelle.	2x5'		
	Consignes : On joue avec les pieds	Nbre de joueurs		Méthode Pédagogique
		5C5 ou 4C4		<b>ACTIVE</b>
		Espaces		Laisser jouer - Observer - Questionner
		25x15		Veiller à ...
			L'occupation de l'espace Bien compter les points L'activité des enfants Encourager et dynamiser Questionner les enfants	

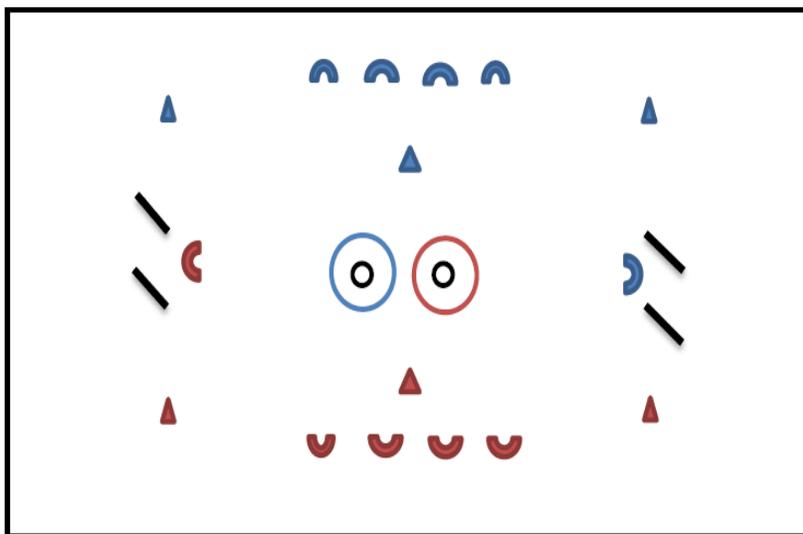
# Jeu plateau n°4

## LE BERET

### ORGANISATION

Espace:	20 m x 15 m	Effectif:	5 contre 5
Matériel:	6 coupelles, 4 jalons, 2 ballons, 2 cerceaux	Temps de jeu:	10 minutes

### SCHEMA



### DEROULEMENT

#### Consignes

à l'appel de leur numéro, les joueurs doivent aller chercher le ballon dans le cerceau de sa couleur et marquer le plus vite possible dans le but garder par le gardien adverse

#### Buts

Marquer  
Marquer le premier = 2 points  
Marquer = 1 point

### INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

#### Adaptations de l'effectif

Si une équipe a un joueur de moins, un joueur aura 2 numéros.

#### Variantes

- Faire le tour d'un obstacle avant d'aller marquer.
- Appeler 2 numéros. Les 2 joueurs appelés doivent se faire une passe minimum avant de marquer.

#### Animation

Faire répéter l'action.  
Observer / Orienter.  
Animer / Encourager / Valoriser

#### Veiller à...

Bien compter les points.  
Ce que tous les joueurs soient appelés le même nombre de fois.

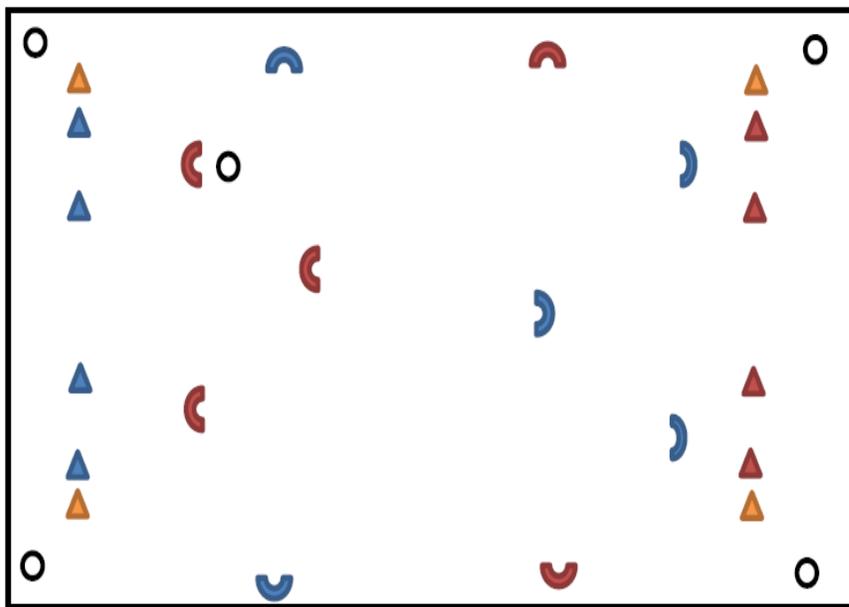
# Jeu plateau n°5

## 2 BUTS A ATTAQUER / A DEFENDRE

### ORGANISATION

Espace:	20 m x 15 m	Effectif:	2 x 5 joueurs
Matériel:	4 coupelles, 8 plots, 5 ballons	Temps de jeu:	10 minutes

### SCHEMA



### DEROULEMENT

#### Consignes

3 x 3 et 2 appuis. Les rouges doivent marquer, au sol dans 1 des 2 buts rouges. Les bleus doivent marquer dans 1 des 2 buts bleus. Si le plot tombe, le but est refusé. 1 appuis de chaque côté qui doit jouer en 3 touches de balles maximum. Les touches sont réalisées par les joueurs appuis.

#### Buts

but marqué = 1 point.

### INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

#### Adaptations de l'effectif

Possibilité de rajouter ou de diminuer le nombre de joueurs par équipe. Si plus de joueurs, mettre un appuis entre les 2 buts attaqués.

#### Variantes

En fonction de la réussite des enfants.  
Diminuer le nombre de touches de balles.  
Obliger le ballon à rester au sol.

#### Animation

Faire répéter l'action.  
Observer / Orienter.  
Animer / Encourager / Valoriser.  
Mettre des ballons autour du terrain.

#### Veiller à...

L'occupation de l'espace.  
Compter les points.  
Changer régulièrement les appuis.

# LES JEUX – Quelques rappels

JOUER C'EST  
RIRE – APPRENDRE - FAIRE

## Mise en place du jeu sur le plateau :

- En fonction du jeu, il est possible de le mettre en place en se servant des terrains de matchs, en rajoutant un peu de matériels et si besoin modifier l'espace.

**Avantages :** toutes les équipes font le jeu en même temps et chaque éducateur d'équipes participe à l'animation.

- Si le nombre d'équipes est impair, il faudra prévoir une zone de terrain spécialement dédiée au déroulement du jeu et l'inclure dans les rotations afin que toutes les équipes puissent y participer.

## Animation du jeu : 2 possibilités

- L'animation du jeu est confiée aux éducateurs encadrant les équipes, le responsable du plateau doit prévoir un temps d'explication si nécessaire lors du briefing d'avant plateau.
- Un éducateur du club accueillant le plateau se consacre spécialement à l'animation durant le plateau.

**Le jeu ne doit pas être découvert par les enfants lors du plateau ! Ils doivent le découvrir et le pratiquer au minimum à l'entraînement précédent le plateau.**

## **A vous de vous adapter !!**

Si le jeu ne peut pas être réalisé pour cause de manque d'effectif (1 seule équipe au jeu par exemple), proposer autre chose :

- Parcours motricité (la locomotive)
- Eveil au jonglage (le magicien)
- 1 c 1