



# RENTRÉE DU FOOT

SAISON 2024 2025

ENGAGEMENT

RESPECT



*plaisir*

*Solidarité*

U9



TOUTES LES INFOS POUR PRENDRE TA LICENCE



FFF.fr @fff

# LE JEU AVANT L'ENJEU

Lancer la saison par une matinée visant à présenter la saison et la pratique des u8 et u9

Créer une animation festive.

Permettre de délivrer des messages aux différents acteurs: enfants , éducateurs, parents, dirigeants.

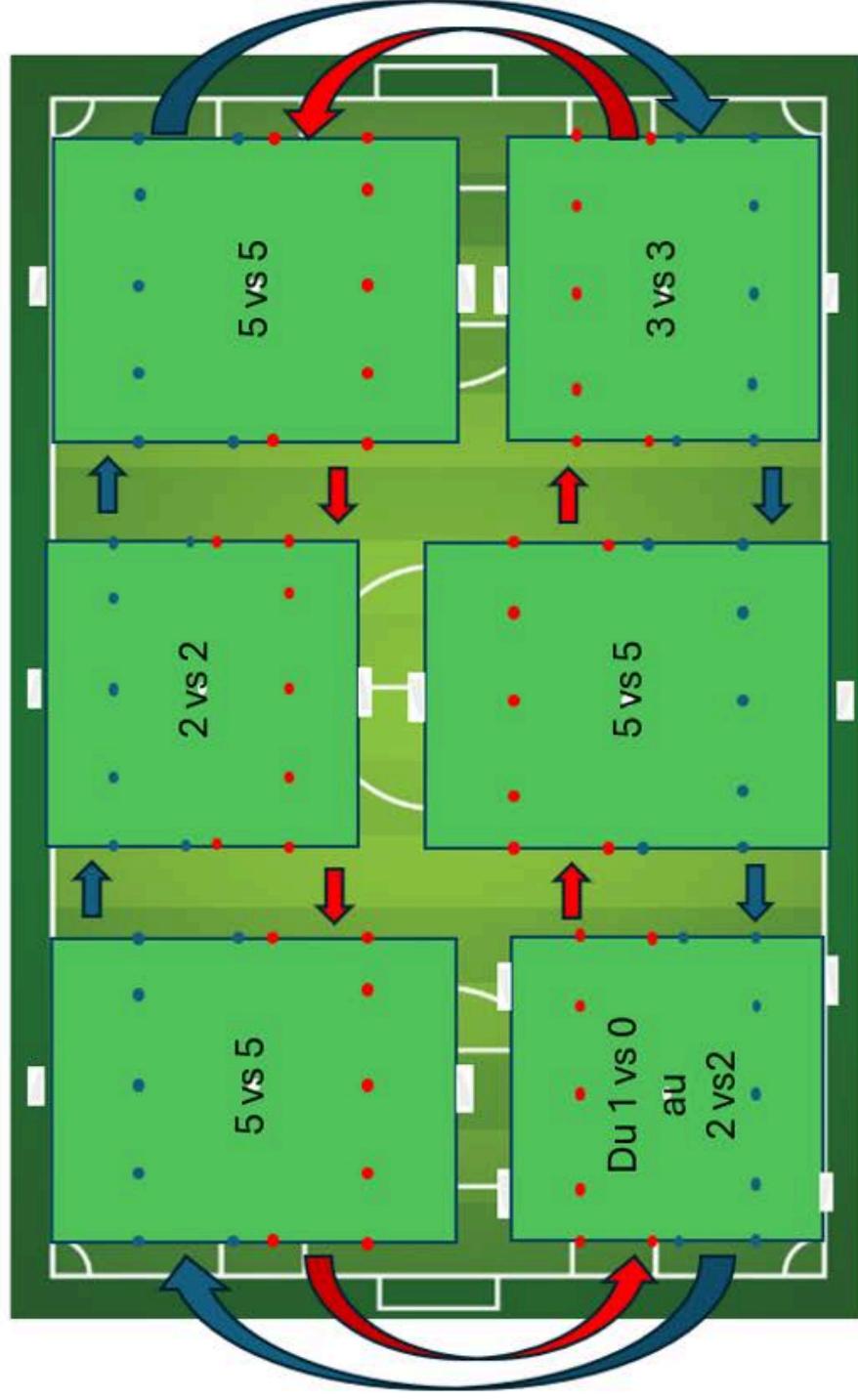
Articulation autour de 3 grands axes :

- Animation football : présentation du contenu des plateaux du samedi
- Animation éducative
- Information aux parents

**Sensibiliser tous les acteurs!**

**Débuter sur de bonnes bases**

# Organisation de la matinée



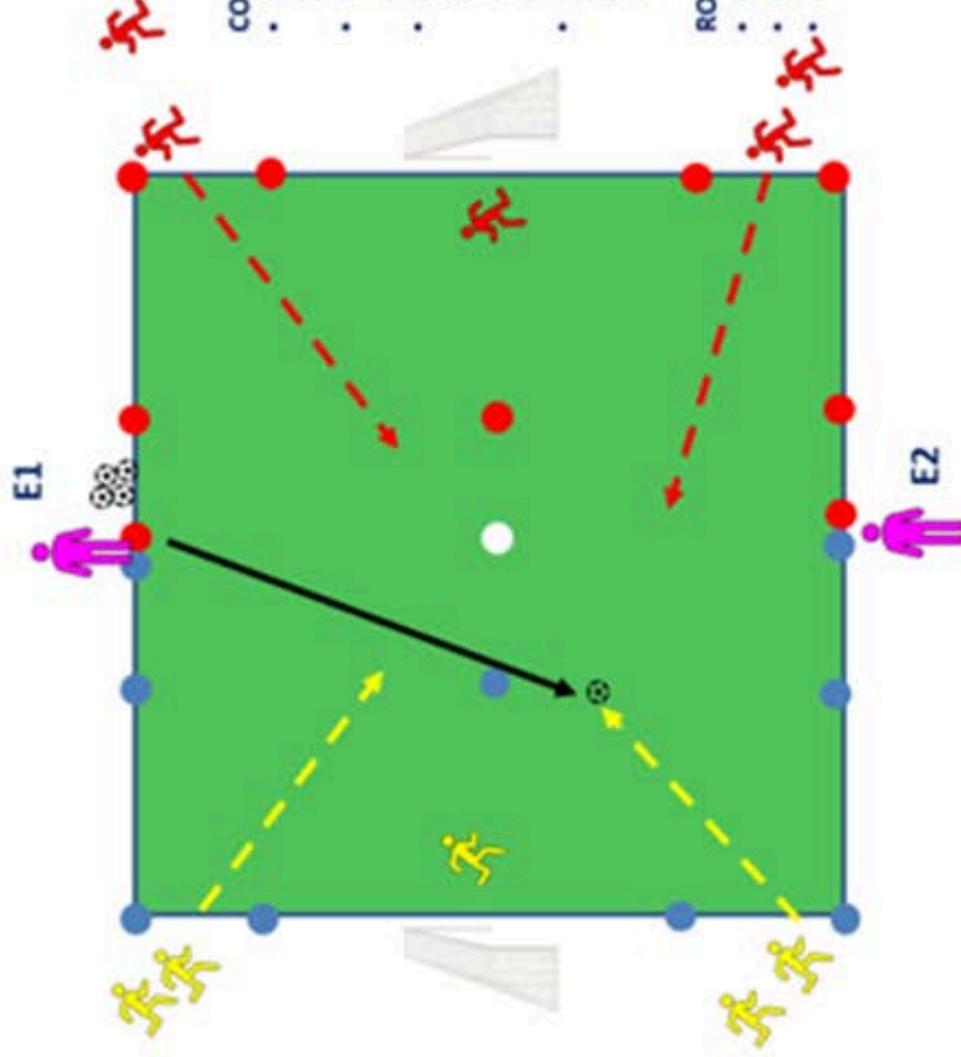
- 6 rotations de 8'
- Les équipes situées sur l'extérieur du terrain se déplacent selon « les flèches bleues », les équipes situées à l'intérieur du terrain se déplacent selon les « flèches rouges »)
- Chaque équipe passera obligatoirement sur chaque terrain

# Organisation et consignes des ateliers

## 2 vs 2 (+GB)ballon magique

### GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon à un des deux joueurs rouge ou jaune (passe dans les pieds du joueur).
- L'équipe 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<sup>ème</sup> ballon en criant « Ballon magique ». Les joueurs se disputent alors ce ballon.
  - A la fin de la séquence, les enfants quittent le terrain par les portes latérales 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 :

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

## Du 1 vs 0 au 2 vs 2

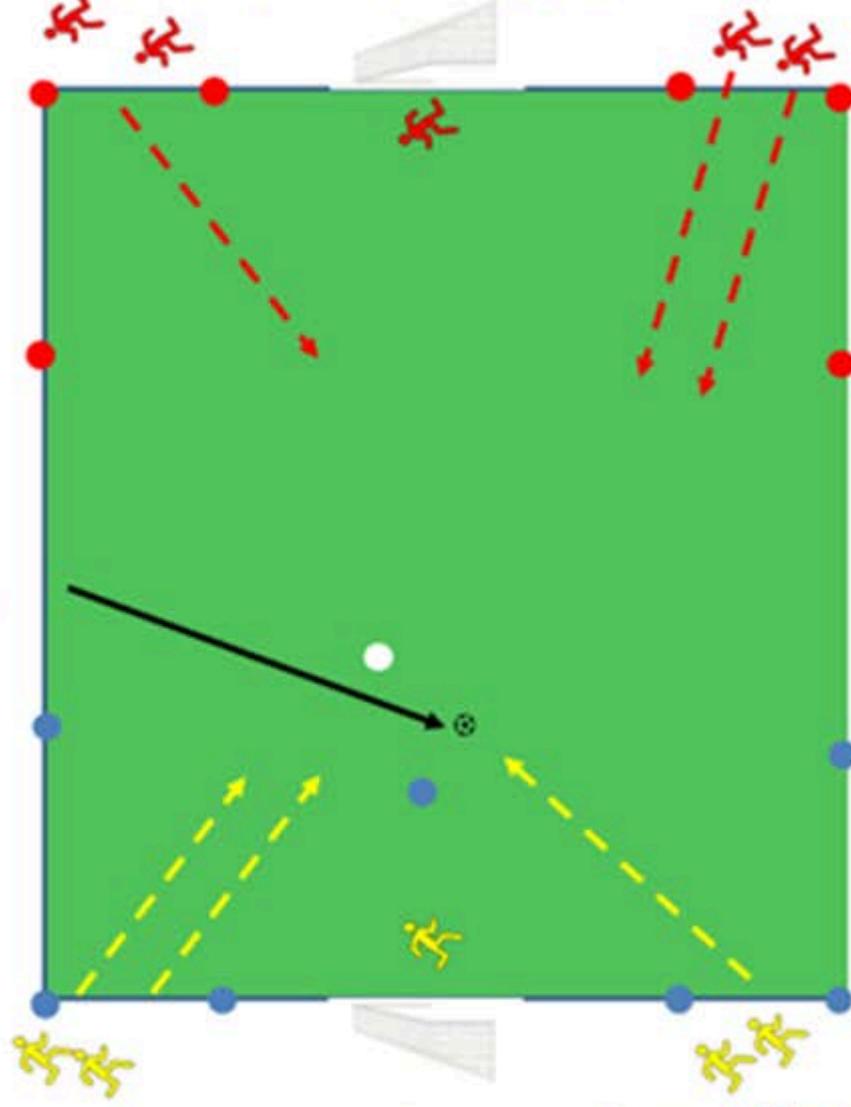


### Règle:

- Le 1<sup>er</sup> joueur bleu part en conduite pour aller marquer depuis la zone off dans 1 des 2 buts
- Dès que le 1<sup>er</sup> joueur bleu a tiré, le 1<sup>er</sup> joueur rouge rentre en conduite pour jouer un 1 vs 1 contre le 1<sup>er</sup> joueur bleu et ainsi de suite jusqu'à jouer un 2 vs 2
- Au bout de 4' on inverse les rôles

# Organisation et consignes des ateliers

## 3 vs 3 (+ GB) ballon magique



### GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon à un des deux joueurs rouge ou jaune (passe dans les pieds du joueur).
- L'équipe 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<sup>ème</sup> ballon en criant « Ballon magique ». Les joueurs se disputent alors ce ballon.
  - A la fin de la séquence, les enfants quittent le terrain par les portes latérales 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 :

- Conseiller, guide les joueurs
- Contrôler le temps de la séquence



**QUIZZ PROGRAMME EDUCATIF  
FEDERAL**

**A réaliser  
quand votre équipe  
ne joue pas**

# Engagement citoyen

QUE DOIS-TU ATTENDRE AVANT DE COMMENCER À MANGER ?

- A - Que ton assiette soit pleine
- B - Que le plat soit froid
- C - Que tout le monde soit servi
- D - Qu'il y ait du soleil

# Culture foot

QUEL POSTE N'EXISTE PAS AU FOOTBALL ?

- A - Milieu de terrain
- B - Défenseur
- C - Attaquant
- D - Demi de mêlée

# Culture Foot

QUELLE PROTECTION EST OBLIGATOIRE POUR UN FOOTBALLEUR ?

- A - Les lunettes
- B - Les gants
- C - Les protège-tibias
- D - Un protège-dents

# Engagement citoyen

QUE PEUX-TU FAIRE SI TU AS UN GOÛTER ET QUE TON COPAIN A OUBLIÉ LE SIEN ?

- A - Partager
- B - Ne rien faire
- C - Se moquer de lui
- D - Tour manger

# Environnement

**VRAI OU FAUX ? PLUS TES PARENTS ROULENT VITE  
MOINS ILS CONSOMMENT D'ESSENCE.**

A - VRAI

B - FAUX

# Fair-play

**COMMENT PEUT-ON REMERCIER UN ARBITRE APRÈS LE  
MATCH ?**

A - En lui offrant un cadeau

B - En rentrant directement aux vestiaires

C - En lui serrant la main

D - En lui donnant de l'eau

# Environnement

QUELLE EAU, TOTALEMENT GRATUITE, PEUX-TU RÉCUPÉRER POUR ARROSER TON JARDIN OU TES PLANTES ?

- A - L'eau de mer
- B - L'eau de pluie
- C - L'eau gazeuse
- D - L'eau des égouts

# Règle du jeu et arbitrage

VRAI OU FAUX ? AU FUTSAL IL N'Y A PAS DE HORS JEU.

- A - VRAI
- B - FAUX

# Santé

QUELLE FAMILLE D'ALIMENTS EST ESSENTIELLE À LA CROISSANCE ET À LA SOLIDITÉ DES OS ?

A - Les fruits

B - Les produits laitiers

C - La viande

D - Le chocolat

# Fair-Play

QUE FAUT-IL FAIRE EN QUITTANT SES COÉQUIPIERS À LA FIN D'UN ENTRAÎNEMENT ?

A - Rien

B - Leur lancer le ballon

C - Echanger son maillot

D - Les saluer

# Santé

SI TON ENTRAÎNEMENT COMMENCE À 18 HEURES,  
JUSQU'À QUELLE HEURE PEUX-TU PRENDRE UN PETIT  
GÔTER ?

A - 10h

B - 14h

C - 16h

D - 18h

## Règle du jeu et arbitrage

QUELLE EST LA RAISON QUI ME RENDS COUPABLE D'UNE  
FAUTE ?

A - Si je pousse mon adversaire

B - Si je fais un petit pont à mon adversaire

C - Si le ballon sort du terrain

D - Si je marque un but



