



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).

MAI

LES OISEAUX DE PROIE

Objectifs :

- Notion de cible.
- Psychomotricité.

But :

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

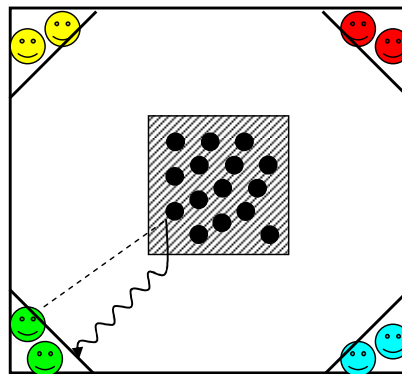
Règles :

- 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'

REAGIR A LA COULEUR

Objectif :

- Psychomotricité

Buts :

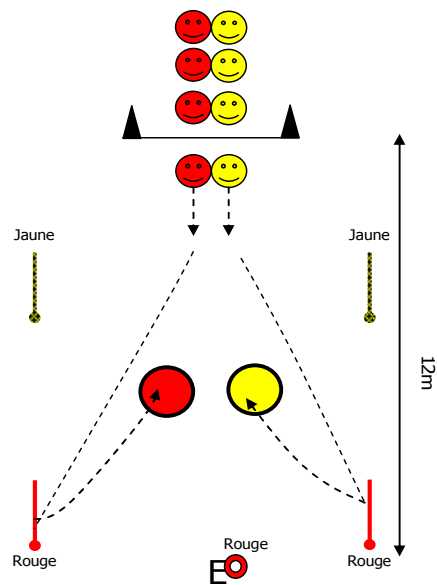
- Effectuer le parcours plus rapidement que son adversaire.

Règles :

- 1 joueur de chaque équipe avance en trottinant 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)

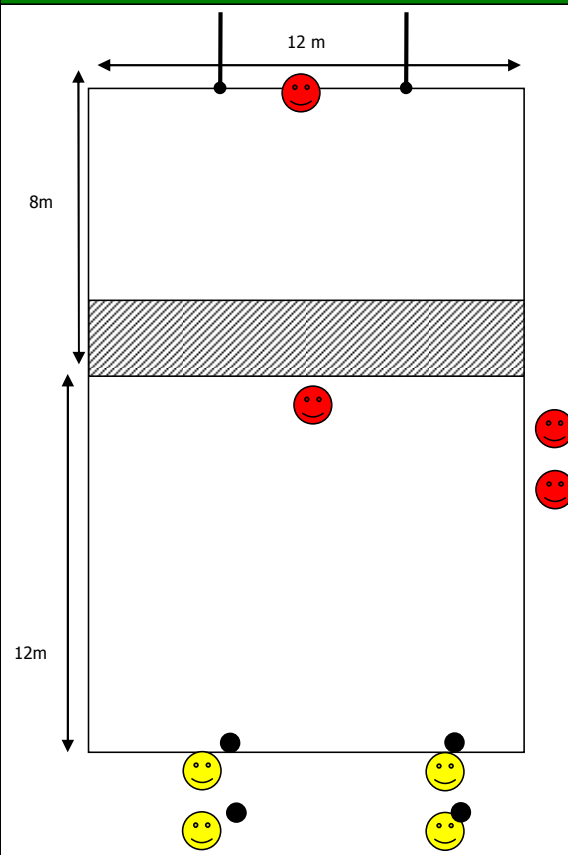


A2
10'

N°	TACHE	SITUATION
N°9	<div style="background-color: #e0ffe0; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;">REAGIR A LA COULEUR</div> <p>Objectif : - Psychomotricité</p> <p>Buts : - Effectuer le parcours plus rapidement que son adversaire.</p> <p>Règles : - 1 joueur de chaque équipe avance en trottinant 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.</p> <p>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)</p>	

MATCH 5 x 5 (maximum)

D
10'

N°	TACHE	SITUATION
N°2	<p style="text-align: center;">A DEUX POUR MARQUER</p> <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Notion de partenaire - Notion d'adversaire. - Psychomotricité. <p>But :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arriver en zone hachurée sans se faire toucher et sans sortir du terrain puis marquer <p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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). <p>Variable :</p> <p>1) jouer au pied du départ</p>	
	<p>A DEUX POUR MARQUER</p>	

A3
10'

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.