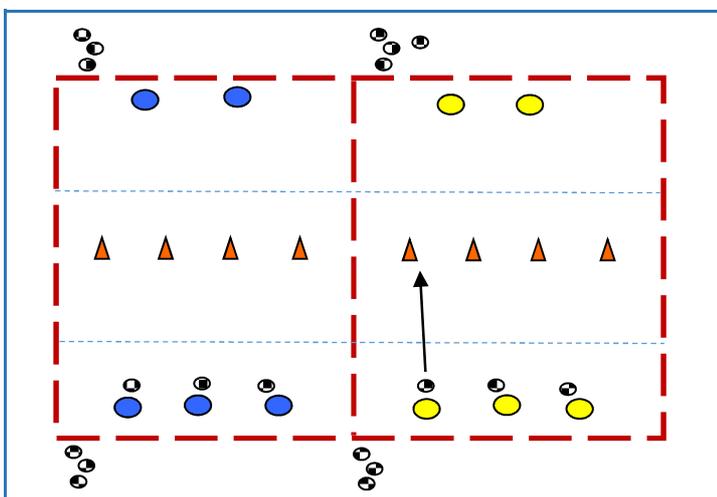


Catégorie	<b>Abattre les quilles</b>		
<b>U9</b>	<i>Valeur :</i>	<b>ENGAGEMENT</b>	

Veiller à :

- Les joueurs restent engagés même si ils ne sont pas en réussite.
- Une activité suffisante des enfants - entre 3 et 5 joueurs par équipe.
- Encourager et valoriser



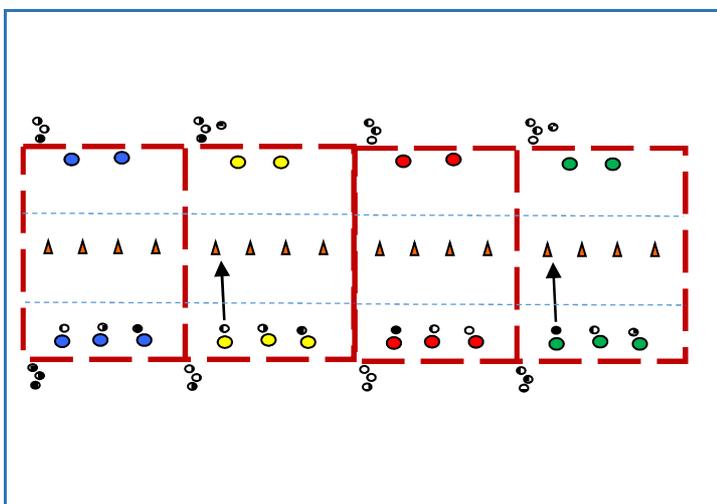
But : Faire tomber plus de quilles que l'adversaire.

Durée des manches : 1min30

Organisation: Les joueurs doivent aller chercher un ballon dans leur réserve, le ramener en conduite de balle avant de tirer. Les joueurs ne doivent pas dépasser la zone.

L'équipe qui gagne marque 1 point.

**Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.**



Organisation : 12 à 20 joueurs.

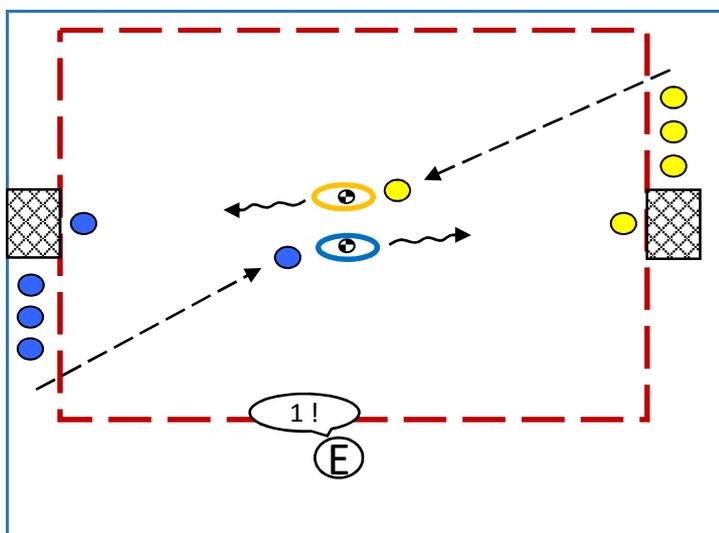
- Adapter le nombre de terrain au nombre d'équipes.

Ex : 5 équipes = 5 terrains.

Catégorie	<b>Béret but</b>		
<b>U9</b>	<i>Valeur :</i>	<b>ENGAGEMENT</b>	

### Veiller à :

- Engagement dans le jeu pour mon équipe : le joueur est attentif à chaque instant car il peut être appelé par l'éducateur à tout moment.
- Une activité suffisante des enfants (appel des numéros) - entre 3 et 5 joueurs par équipe
- Compter les points et valoriser les réussites



But: Marquer

Marquer le premier = 2pts

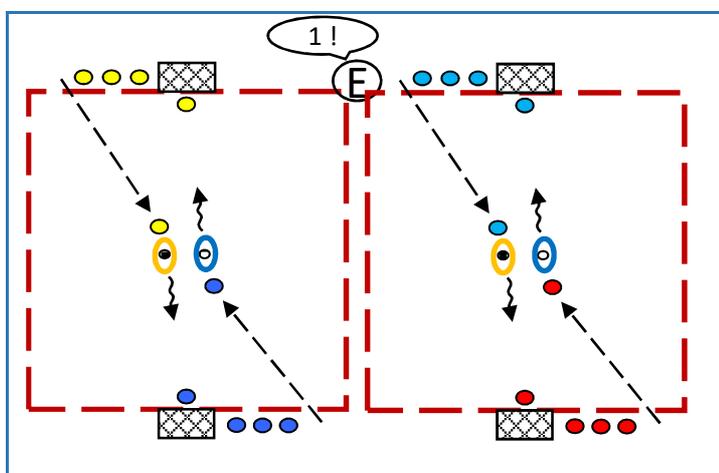
Marquer = 1 pt

Organisation: à l'appel de leur numéro, les joueurs doivent aller chercher le ballon dans le cerceau et marquer le plus vite possible.

Variante :

Faire le tour d'un obstacle avant de tirer.

### Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.



Organisation : 12 à 20 joueurs.

Dédoubler les ateliers

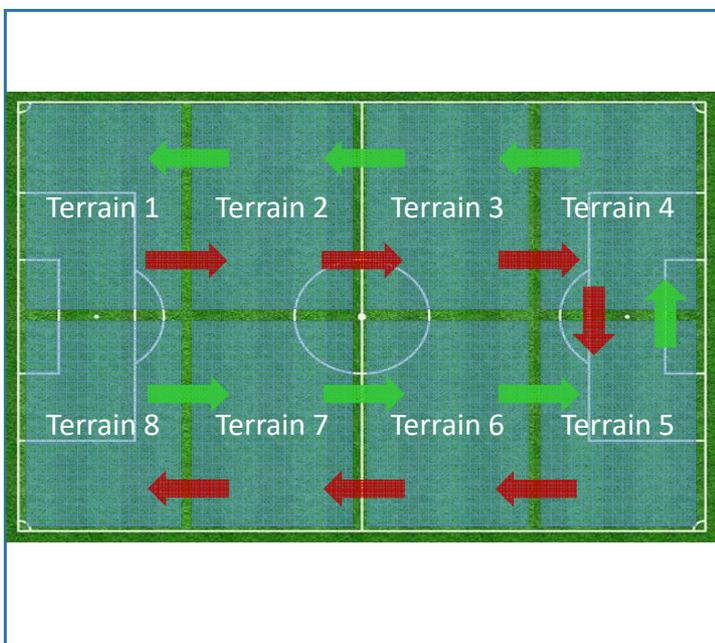
Faire plusieurs manches, 2 possibilités :

- toutes les équipes se rencontrent
- changer les adversaires pour rendre le béret intéressant. Eviter les grosses différences de points.

Catégorie	<b>Festifoot</b>		
<b>U9</b>	<u>Valeur :</u>	<b>PLAISIR</b>	

Veiller à :

- Plaisir du jeu connu et apprécié des enfants.
- une activité suffisante des enfants - entre 3 et 5 joueurs par équipe
- Privilégier le plaisir de jouer et marquer



Organisation : terrains 30mx20m  
 Buts 4mx1,5m (jalons)  
 matches à 4c4 ou 5c5 - durée 6' à 10'  
 remise en jeu au pied.

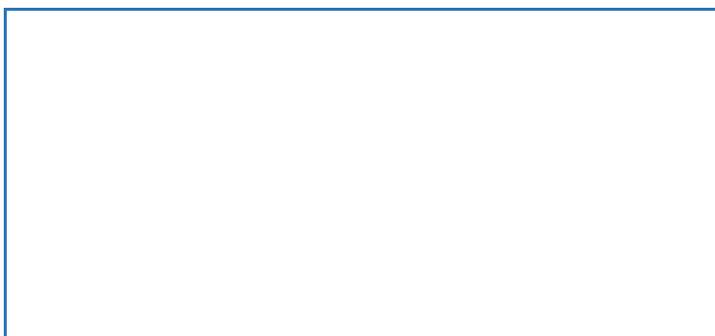
Mon équipe monte d'un terrain (vers le N°1) quand elle gagne.

Mon équipe descend d'un terrain (vers le N°8) quand elle perd.

En cas de match avec buts, l'équipe qui a marqué le dernier but est considéré vainqueur.  
 En cas de match nul sans but, effectuer un tirage au sort.

Effectuer un tirage au sort pour composer et/ou positionner les équipes

**Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.**

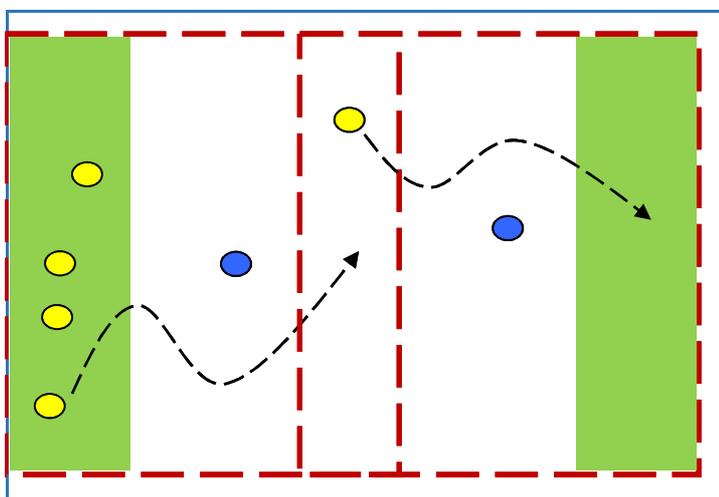


Le festifoot permet d'accueillir 80 enfants.

Catégorie	<b>Épervier</b>		
<b>U9</b>	<i>Valeur :</i>	<b>PLAISIR</b>	

Veiller à :

- Plaisir du jeu connu et apprécié des enfants.
- Une activité suffisante des enfants - entre 3 et 5 joueurs par équipe.
- Encourager et valoriser
- Changer souvent de chasseur

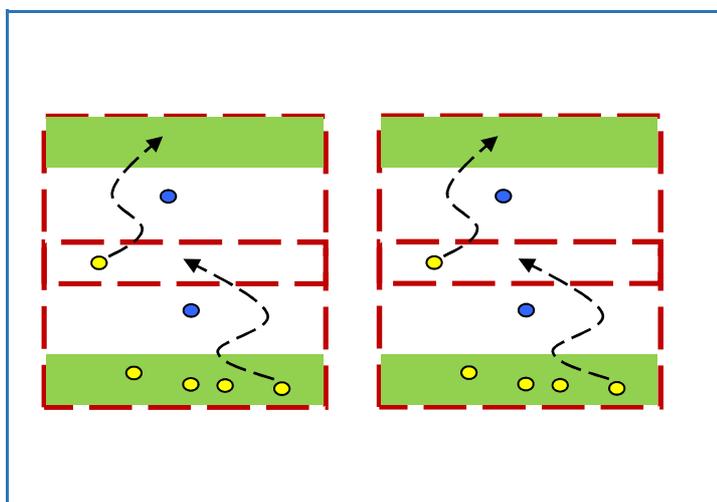


Organisation : entre 6 et 10 joueurs

- Traverser le terrain sans se faire toucher, ni sortir des limites. Les éperviers sont fixes dans leur zone.
- + 1pt aux éperviers par joueur touché ou sorti.
- Les joueurs touchés ou sortis sont remis en jeu à chaque traversée.
- Les joueurs sont inattaquables dans la zone centrale.
- Possibilité de démarrer sans ballon.

Dimension : 20 x 15 m

**Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.**



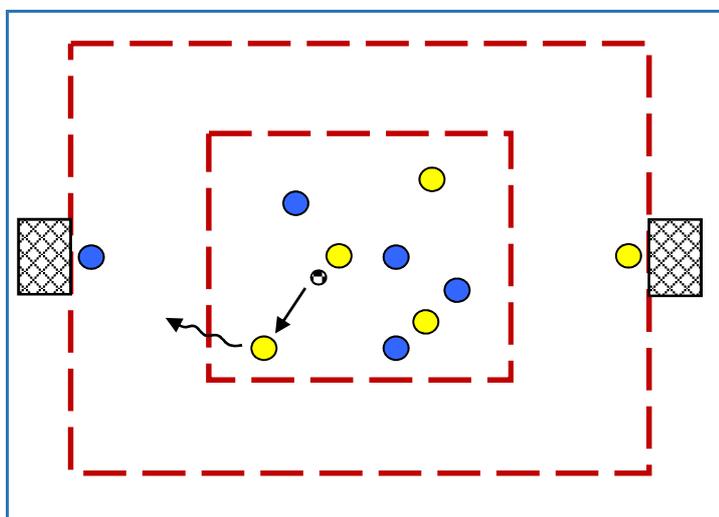
Organisation : 12 à 20 joueurs.

- Possibilité lors des changements des éperviers de créer progressivement des terrains avec des niveaux homogènes.

Catégorie	<b>Marquer des buts</b>		
<b>U9</b>	<i>Valeur :</i>	<b>PLAISIR</b>	

Veiller à :

- Plaisir du jeu et du tir
- Une activité suffisante des enfants - entre 3 et 5 joueurs par équipe.
- Compter les points et valoriser les réussites



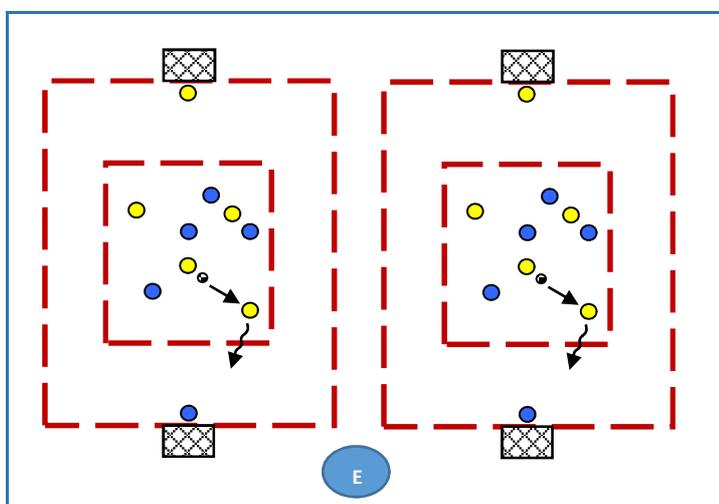
But : Marquer

Les joueurs jouent à l'intérieur du carré. Pour aller marquer, ils doivent sortir du carré en conduite, dans ce cas, un défenseur peut sortir également pour défendre.

Variante : le ballon peut sortir du carré sur une passe.

Carré du milieu : 15x15

**Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.**



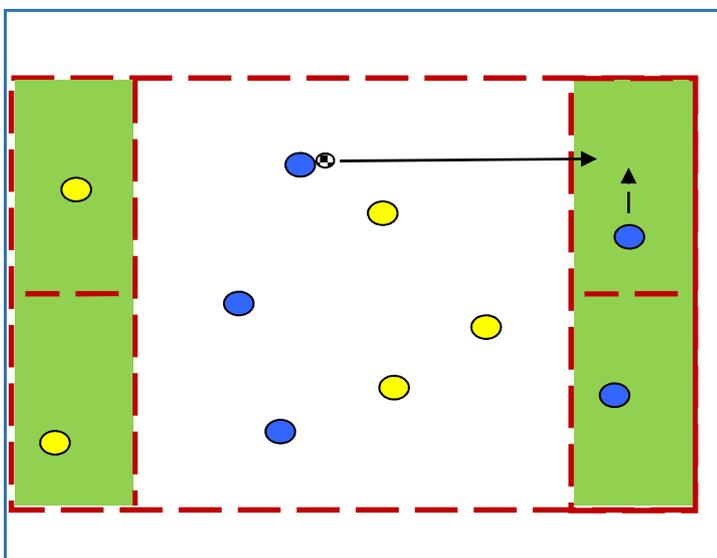
Organisation : 12 à 20 joueurs.

- dédoubler les ateliers

Catégorie	<b>Balle au capitaine</b>		
<b>U9</b>	<u>Valeur :</u>	<b>RESPECT</b>	

Veiller à :

- Faire respecter les règles
- Une activité suffisante des enfants - entre 3 et 5 joueurs par équipe.
- Penser à changer les capitaines lors de chaque manche.
- Compter les points et valoriser les réussites



But : Transmettre le ballon à l'un des deux capitaines de son équipe = 1 pt

Durée des manches : 1min30

Organisation: Balle aux capitaines

3 contre 3 au milieu

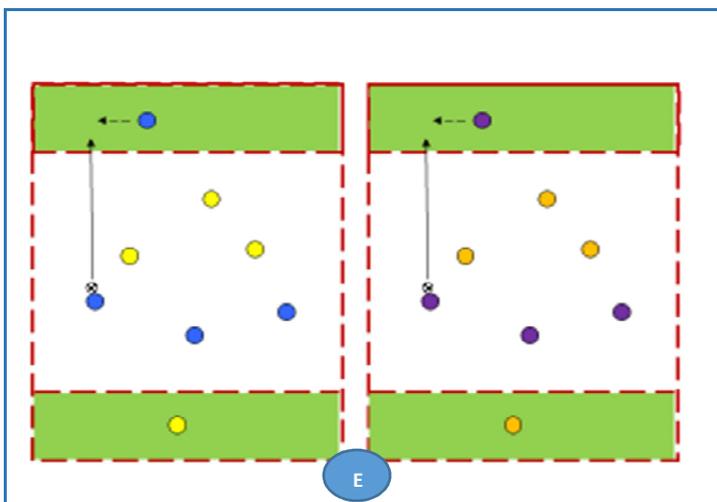
Chaque capitaine occupe la moitié de la largeur du terrain.

Changer les capitaines à chaque manche.

Compter les points.

Dimensions : 20 x 15m

**Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.**



Organisation : 12 à 20 joueurs.

Dédoubler les ateliers

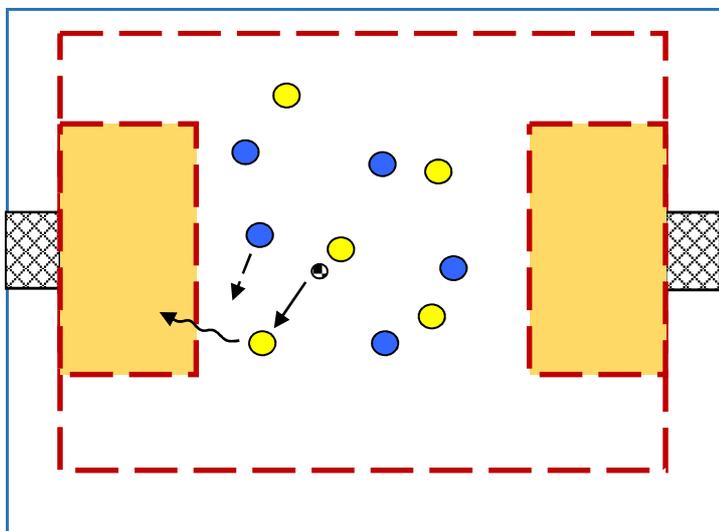
Jouer sur le nombre de capitaines

Possibilité de faire des équipes de 4 avec 1 capitaine uniquement

Catégorie	<b>Zone interdite</b>		
<b>U9</b>	<i>Valeur :</i>	<b>RESPECT</b>	

### Veiller à :

- Faire respecter les règles
- Une activité suffisante des enfants - entre 3 et 5 joueurs par équipe.
- Compter les points et valoriser les bonnes attitudes



But : Marquer dans les buts = 1 pt

### Organisation:

5x5 sans gardien

Une zone interdite est matérialisée dans laquelle les défenseurs n'ont pas le droit d'intervenir (zone orange).

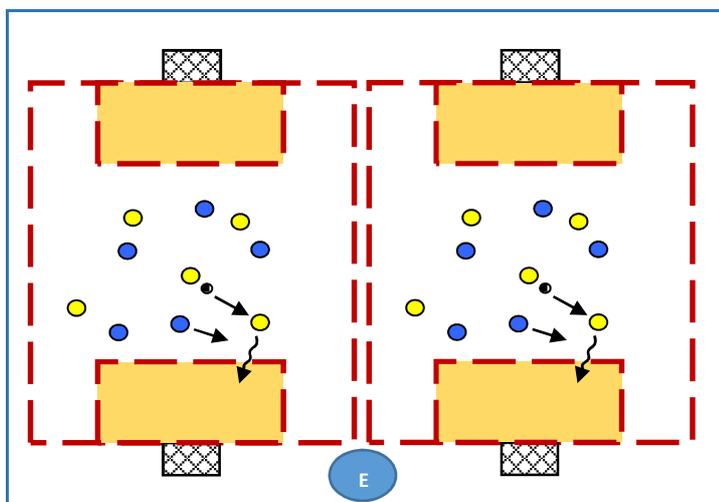
Les attaquants peuvent par contre se situer dans cette zone pour marquer.

L'éducateur se laisse le droit d'effectuer des mercatos entre chaque manche. Tendre vers des équipes de niveau.

Temps : 2min30

Espace : 30 x 20m

### **Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.**



Organisation : 12 à 20 joueurs.

Dédoubler les ateliers

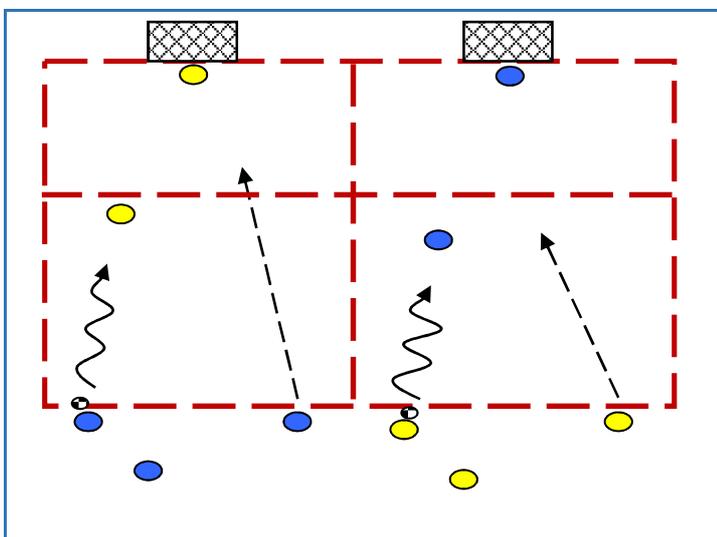
Faire plusieurs manches, 2 possibilités :

- toutes les équipes se rencontrent
- changer les adversaires pour rendre les rencontres homogènes.

Catégorie	<b>A 2 pour marquer</b>		
<b>U9</b>	<i>Valeur :</i>	<b>SOLIDARITE</b>	

Veiller à :

- Coopérer pour atteindre un but
- Aider son ou ses partenaires
- Activité suffisante des enfants - entre 3 et 5 joueurs par équipe - Changer les rôles (att/def/GdB)
- Dynamiser et encourager



But : Marquer le plus de buts

Organisation : 2 attaquants contre 1 défenseur. Le défenseur ne peut pas rentrer en zone défensive.

Les attaquants sont libres.

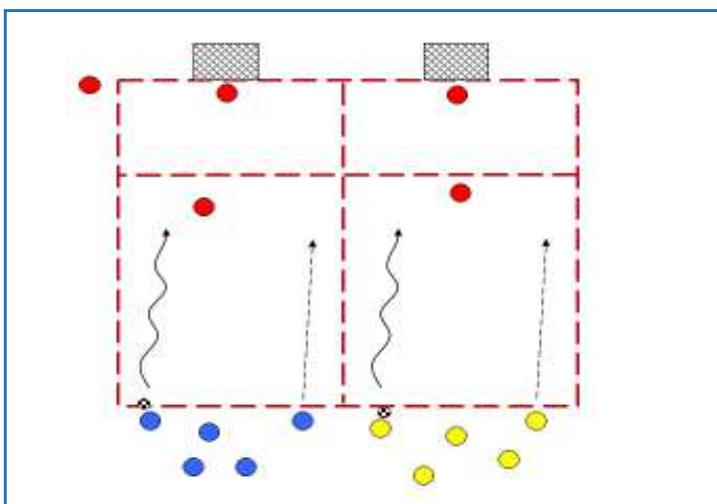
1 but = 1 point

Penser à changer les défenseurs régulièrement.

Duel entre les 2 équipes.

Dimensions : 20 x 15 - zone à 8m.

**Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.**



Organisation : 12 à 20 joueurs.

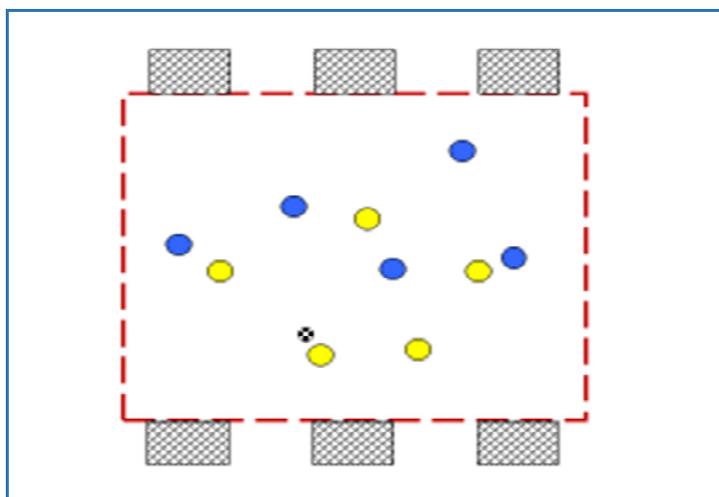
3 équipes : 2 équipes attaquent. 1 équipe défend. Rotation toutes les 3min.

4 équipes : Dédoubler les ateliers.

Catégorie	<b>Multi-buts</b>		
<b>U9</b>	<u>Valeur :</u>	<b>SOLIDARITE</b>	

Veiller à :

- Coopérer pour atteindre un but
- Aider son ou ses partenaires
- Activité suffisante des enfants - entre 3 et 5 joueurs par équipe - dédoubler l'atelier
- Dynamiser et encourager



But : Marquer le plus de buts

Organisation : 3 buts à attaquer , 3 buts à défendre.

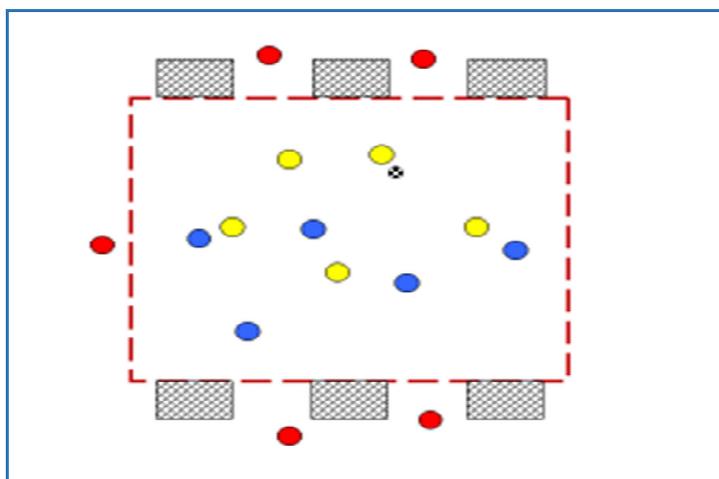
Pas de gardien de but.

1 but = 1 point

Temps par manche : 2min30

Dimension :

**Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.**



Organisation : 12 à 20 joueurs.

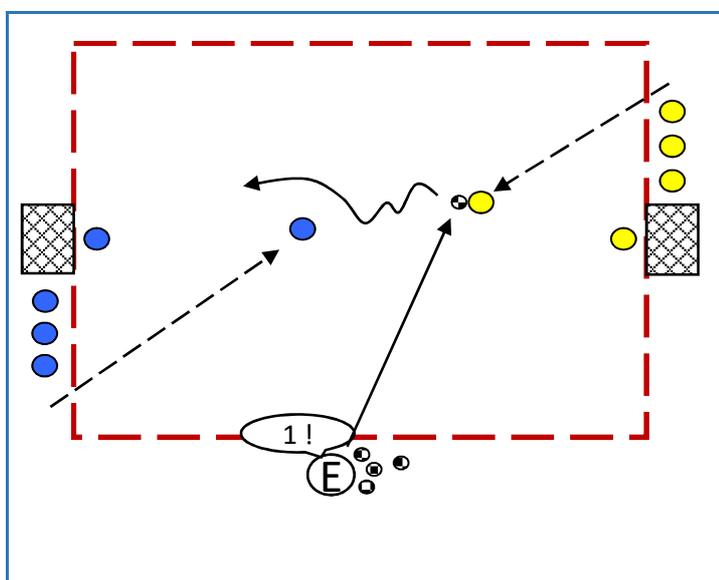
3 équipes : 1 équipe en attente. Prévoir des rotations d'1min30 par manche.

4 équipes : Dédoubler. Si problème de matériel, supprimer le but du milieu - 2 buts à attaquer, 2 buts à défendre.

Catégorie	<b>Béret dribble</b>		
<b>U9</b>	<i>Valeur :</i>	<b>TOLERANCE</b>	

### Veiller à :

- Tolérer la réussite de l'adversaire et/ou l'échec de mon partenaire
- Une activité suffisante des enfants - entre 3 et 5 joueurs par équipe - dédoubler l'atelier



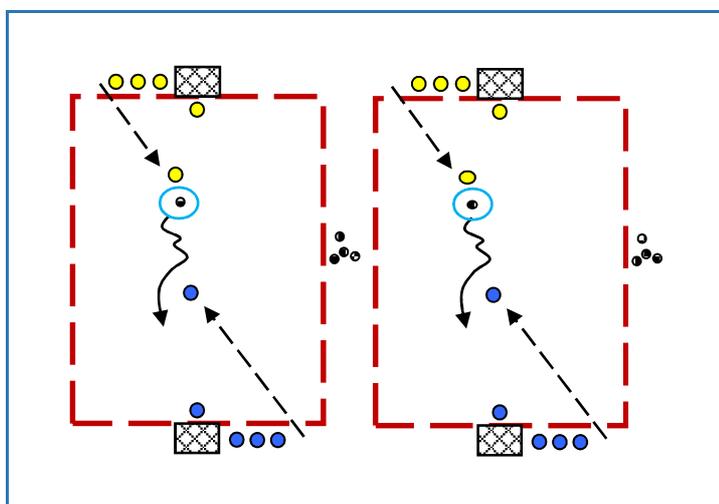
But: Marquer = 1 pt

### Organisation:

L'éducateur donne les numéros aux joueurs. Si connaissance du niveau, faire rencontrer les joueurs de niveau équivalent. Possibilité au cours des manches de redistribuer des numéros. Sur la première manche, l'équipe jaune attaque et l'équipe bleue défend. L'éducateur à l'appel du numéro donne le ballon à l'équipe attaquante. Le joueur doit ensuite éliminer son adversaire pour aller marquer. Si le défenseur récupère le ballon, il peut aller marquer. Ne pas dépasser 15s par manche.

Dimensions : 20 x 15m

### **Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.**



Organisation : 12 à 20 joueurs.

Dédoubler les ateliers

Prise en charge de la balle dans un cerceau.

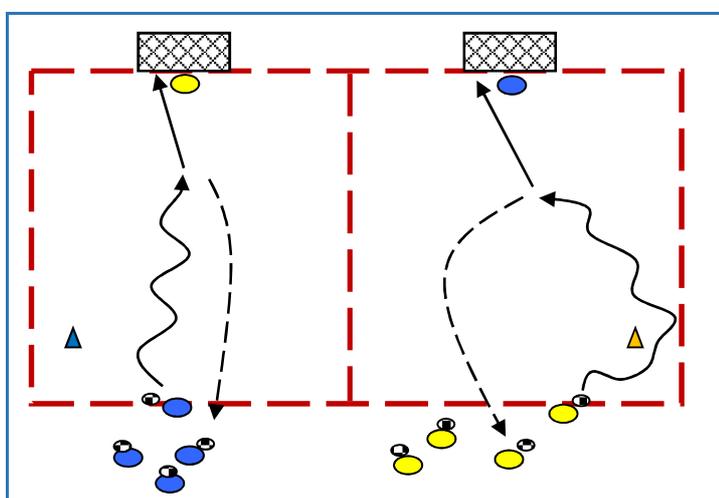
Faire plusieurs manches, 2 possibilités :

- toutes les équipes se rencontrent
- changer les adversaires pour rendre le béret intéressant. Eviter les grosses différences de points.

Catégorie	<b>Relais Shoot-out</b>		
<b>U9</b>	<i>Valeur :</i>	<b>TOLERANCE</b>	

Veiller à :

- Accepter la réussite de l'adversaire et/ou l'échec de mon partenaire
- Une activité suffisante des enfants - entre 3 et 5 joueurs par équipe - dédoubler l'atelier



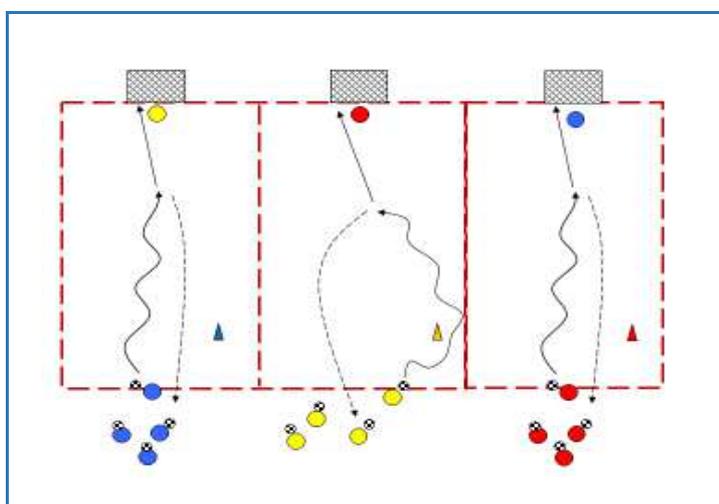
But : La première équipe terminant le relais = 1pt

Organisation: Départ balle au pied pour aller marquer.

Relais: le joueur tape la main du joueur suivant pour déclencher son départ. Si le joueur précédent ne marque pas, le joueur suivant doit contourner le cône avant d'aller tirer (pénalité).

Sous forme de manches.

**Préconisation en cas d'effectifs trop importants et manque d'encadrement.**



Organisation : 12 à 20 joueurs.

Ajuster le nombre de terrains au nombre d'équipes.