

Le jeu référencé FFF pour les U9



Objectifs de réussite technique à atteindre sur les plateaux
mon ballon et moi • jouer seul et/ou à 2 pour dribbler et attaquer • apprendre à défendre



UN JEU DE RÉFÉRENCE FFF

LE BALLON MAGIQUE 2 VS 1

U8-U9

PLATEAU U9 - OBJECTIF POUR L'ENFANT de :

- Conduire et se diriger vers un espace libre
- Renforcer la prise d'initiative dans le dribble
- Découvrir la notion de partenaire
- Défendre sa cible à la perte du ballon



GRANDS PRINCIPES

- Les enfants se placent par 2 comme sur le plan, (ex pour l'équipe rouge : A-B, A' - B') + 1 gardien de but).
- A et B jouent contre C et D (idem pour les 4 autres joueurs)



LE 1^{er} BALLON, LANCEMENT DE JEU

2C1

- L'educateur transmet le ballon au 1^{er} joueur rouge (A) :
- C'est toujours le joueur adverse à l'opposé en diagonale du joueur qui réceptionne le ballon, qui défend seul au début de l'action (ex : comme sur le schéma si A contrôle, c'est C qui défend).
- Le joueur (A) ayant le ballon doit aller marquer dans le but adverse en 2c1 (+ joueur B) :
 - Si l'adversaire récupère le ballon, il tente de marquer à son tour.
 - Si le ballon est récupéré par un des gardiens, relance à son partenaire, le premier ballon se poursuit.



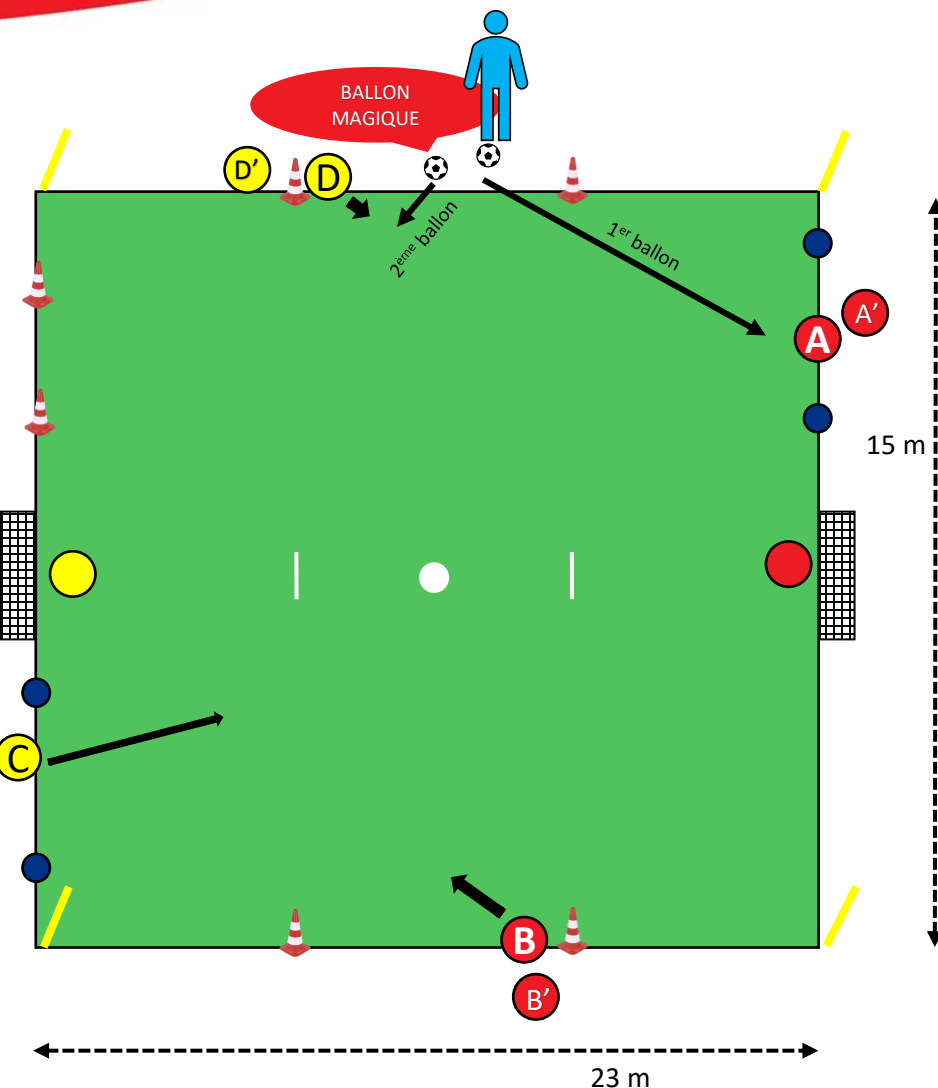
LE 2^{ème} BALLON, IL EST « MAGIQUE »

2C2

- Si le 1^{er} ballon sort en touche ou en sortie de but, l'educateur injecte un 2^{ème} ballon en criant « ballon magique » (ce ballon doit toujours être donné au joueur adverse de celui qui a sorti le ballon).
- ex : Le joueur (A) frappe à côté, c'est le joueur (D) qui récupère le ballon « magique » et C accompagne bien sûr, nous sommes donc systématiquement en 2c2 sur le ballon magique



Après deux rotations, les enfants en jeu, remplacent leur GB (qui lui se place derrière B ou C en attente).



CONSEILS POUR L'ENCADRANT

- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (2 ballons)
- Transmettre correctement le ballon pour favoriser le contrôle de la part des enfants.
- Conseille, guide, encourage les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Après 4 passages (soit 2 minutes de jeu), changement du GB qui intègre un binôme pour chacune des équipes

ROTATIONS

- Le binôme de joueur change de place à chaque passage (ex : A inverse avec B)
- L'educateur joue 4 ballons en attaque pour les rouges puis 4 ballons en attaque pour les jaunes en transmettant toujours dans la porte