

La pratique du football chez les U9



100 % JEU + 100 % PLAISIR
=
100 % POUR EUX



LIGUE DE FOOTBALL
NOUVELLE-AQUITAINE



FIFA™
COUPE DU MONDE FÉMININE
FRANCE 2019

2018-2019

« LES 10 COMMANDEMENTS »

DU RESPONSABLE D'EQUIPE :

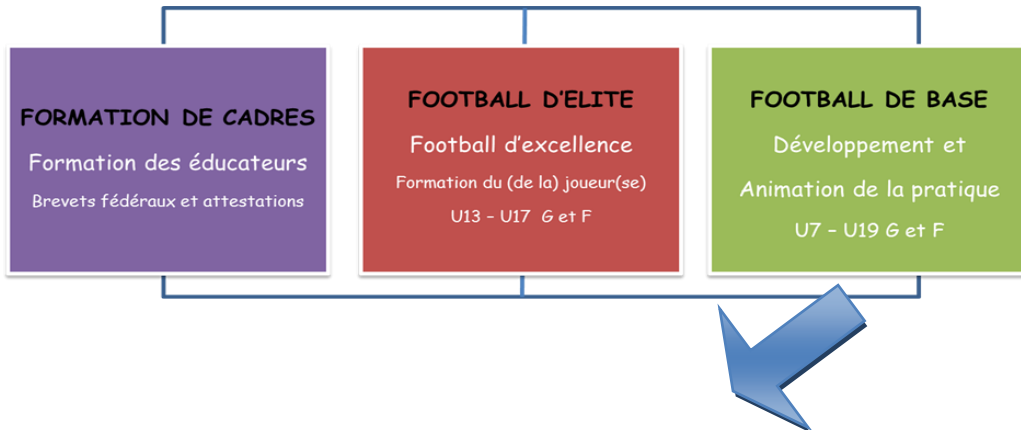
1. Bien accueillir les enfants, avoir une personne formée dans sa catégorie
2. S'assurer qu'ils ont tous (tes) leurs licences
3. Etre dans l'univers des enfants
4. Vers 100% de temps de jeu filles et garçons
5. Les laissez jouer et mettez en confiance l'enfant (valoriser)
6. Chercher le jeu avant l'enjeu
7. Encourager l'auto-arbitrage
8. Etre exemplaire et Fair-Play
9. Partager un moment de convivialité (goûter)
10. Prendre et faire prendre du **PLAISIR**

SOMMAIRE :

P REAMBULE	p 4
L ES FORMES DE PRATIQUE	p 5
A NIMATION ET ACCUEIL DU PLATEAU	p 6
I NTEGRATION DES JEUX	p 7
S UIVI DES PLATEAUX	p 8
I NTERCLUBS	p 13
R EGLEMENTATION	p 14

PREAMBULE

👁 Ligue de Football Nouvelle Aquitaine (LFNA) a mis en place une Equipe Technique Régionale avec 3 grands axes de travail :



Objectif : **HARMONISATION**

👁 Pour cela la LFNA et l'ensemble des 12 districts vous propose des pratiques adaptées à chaque catégorie.

👁 La saison en U9 s'articule autour de plusieurs animations :

1. Des journées évènementielles :

- 👁 Les rentrées du Foot
- 👁 La journée nationale

2. Des plateaux

3. Des actions ponctuelles

- 👁 Les interclubs (voir explication ci-après)
- 👁 Le Futsal
- 👁 Les festi-foot

Organisation
District

Organisation
Clubs

LES FORMES DE PRATIQUE

Pratiques	U9
Licenciés Licenciées	U8 + U9 + 3U7 max U8F + U9F + U10F + 3U7F max
Pratiques	5 X 5
Nombre de remplaçants(es)	2 au maximum
Aires de jeu	40 X 30 m (¼ de terrain)
Temps d'activité	4 x 10 min de match + 1 x 10 min de JEU
Temps de jeu minimum par enfant	Tendre vers 100 %
Organisation	District - Secteurs
	Plateaux + JEU Par niveau ou par âge
	Plusieurs phases
	18 à 20 journées
Touches	Au pied sur passe au sol ou conduite (interdiction à l'enfant qui fait la touche de marquer directement « ballon arrêté », sauf après une conduite de balle)
Lois du jeu	Foot à 5
Arbitrage	Extérieur du terrain par les éducateurs

A NIMATION ET ACCUEIL DU PLATEAU

Organisation du plateau :



Quelques étapes clés dans l'organisation d'un plateau :

1. Déterminer le responsable du plateau
2. Déterminer la personne responsable de l'accueil des équipes
3. Prévoir le goûter
4. Prévoir le matériel pour les terrains et les jeux (coupelles, ballons...)
5. Prévoir les bouteilles d'eau pour les équipes
6. Imprimer la feuille de plateau
7. Prévoir des chasubles
8. Mettre en place le protocole fair-Play : tout le monde se salue, dans le rond central, au début et à la fin du plateau
9. Laissez les jouer et faites des équipes en entente plutôt que d'avoir des remplaçants
10. Animer le plateau (rotations entre jeu et matchs) en veillant à laisser l'aire de jeu libre pour les enfants et les éducateurs et demander aux spectateurs de rester derrière les mains courantes
11. Se réserver une « zone technique » le rond central ou une autre zone du terrain pour rassembler tous les enfants aux moments clés (début, fin de plateau et entre les rencontres)
12. Passer un moment de convivialité autour du goûter
13. Effectuer un bilan du plateau avec tous les éducateurs

ASPECT LUDIQUE

PLAISIR

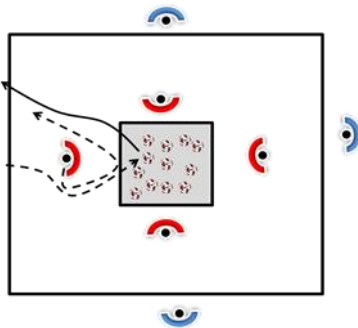
MOTIVATION

VARIÉTÉ

APPRENTISSAGE

INTÉGRATION DES JEUX

La prise du château



👁 Au signal de l'entraîneur, les bleus ont un temps déterminé pour ramener un maximum de ballons à l'extérieur du grand carré.

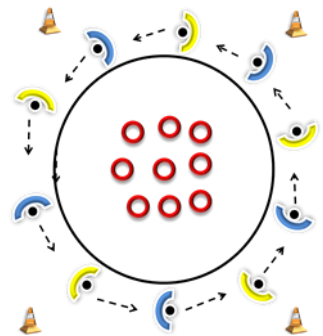
👁 Les rouges, tout en restant dans le grand carré et, sans entrer dans le château (zone grise), doivent les en empêcher en les touchant ou en touchant leur ballon ou encore en récupérant leur ballon quand celui-ci est conduit au pied. Si un bleu est « pris », alors il doit retourner dans le château pour une nouvelle tentative.

Le cercle de la honte

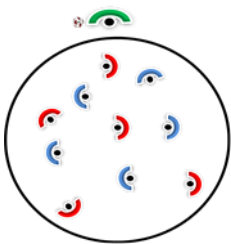
👁 Tout(e)s les joueurs(es) se déplacent autour du cercle (avec ou sans ballon). Au signal de l'éducateur, chaque joueur(se) doit aller (avec ou sans ballon) dans un des cerceaux placés dans le cercle.

👁 Celui qui se retrouve sans cerceau fait perdre son équipe (mettre un nombre de cerceaux égal au nombre de joueurs(es) moins 1).

👁 Variante : chaque joueur(se) est initialement placé dans un cerceau. Au signal de l'éducateur, ils doivent aller contourner un plot avant de revenir dans un cerceau. Le dernier arrivé fait perdre son équipe.



La queue du diable



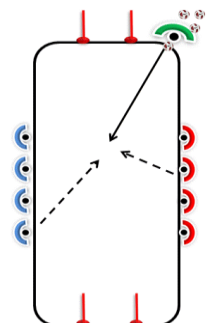
👁 Chaque enfant attache une chasuble dans son short. L'objectif pour les bleus, attraper un maximum de chasuble de l'autre équipe et vis versa. Quand un bleu attrape une chasuble rouge, il l'attache dans son short.

👁 Le jeu se joue avec un temps donné, avec ou sans ballon.

Le bérêt but

👁 Dans chaque équipe de « x » joueurs(es), chacun(e) possède un numéro de 1 à « x ». A l'appel de son numéro, le(a) joueur(se) concerné(e) de chaque équipe doit récupérer le ballon envoyé par l'entraîneur pour aller marquer dans le but de l'autre équipe

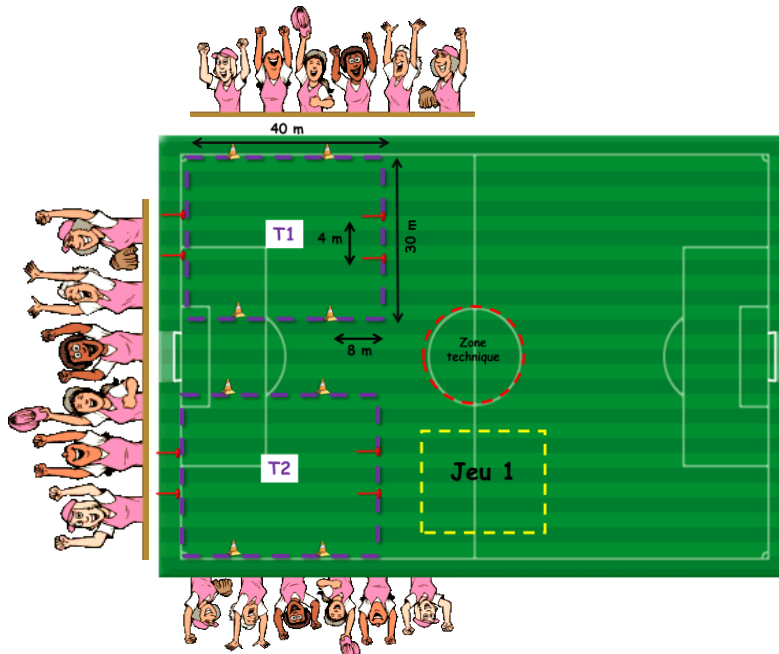
👁 Faire varier les départs de ballon



Pour plus de jeux, voir GIFE : « Les contenus »

SUIVI DES PLATEAUX

PLATEAU A 4 EQUIPES



Equipe 1 :

Equipe 2 :

Equipe 3 :

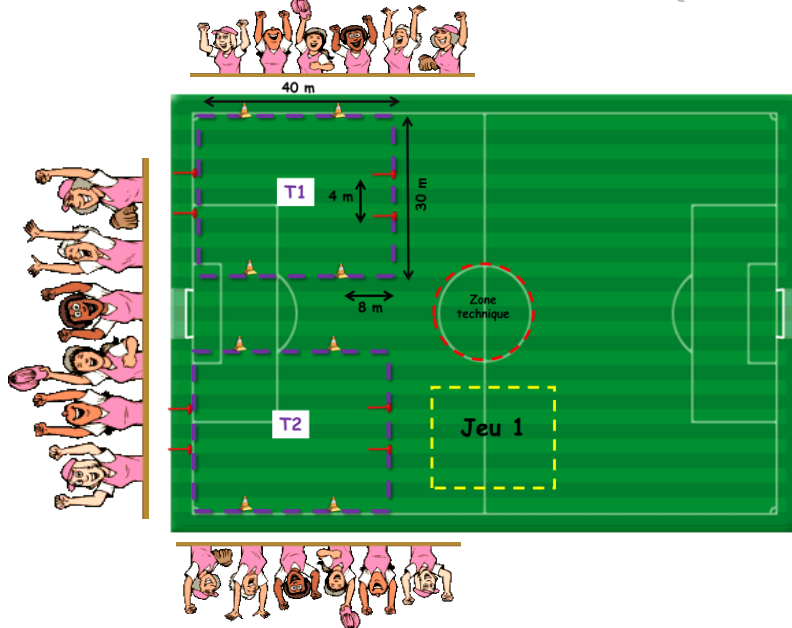
Equipe 4 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1 ^{er} temps de jeu	2 ^{ème} temps de jeu	3 ^{ème} temps de jeu	4 ^{ème} temps de jeu	5 ^{ème} temps de jeu
E1		T1	J	T1	T2	T1
E2		T1	T1	J	T1	T1
E3		T2	J	T1	T1	T2
E4		T2	T1	J	T2	T2

1 temps de jeu = 10 minutes

PLATEAU A 5 EQUIPES



Equipe 1 :

Equipe 4 :

Equipe 2 :

Equipe 5 :

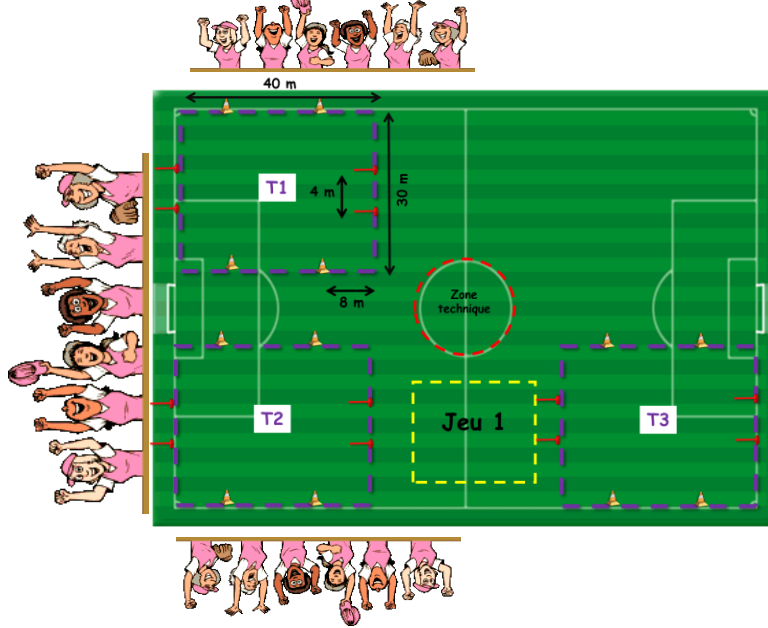
Equipe 3 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1 ^{er} temps de jeu	2 ^{ème} temps de jeu	3 ^{ème} temps de jeu	4 ^{ème} temps de jeu	5 ^{ème} temps de jeu
E1		T1	T1	T2	T1	J
E2		T1	T2	T1	J	T1
E3		T2	T2	J	T1	T2
E4		T2	J	T2	T2	T1
E5		J	T1	T1	T2	T2

1 temps de jeu = 10 minutes

PLATEAU A 6 EQUIPES



Equipe 1 :

Equipe 4 :

Equipe 2 :

Equipe 5 :

Equipe 3 :

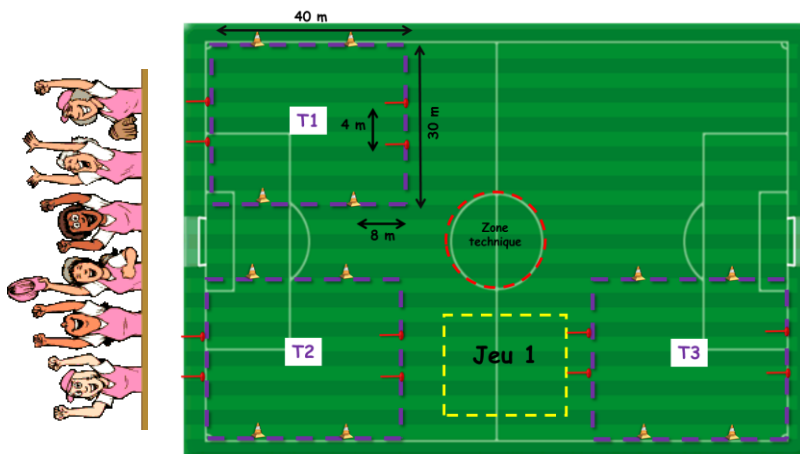
Equipe 6 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1 ^{er} temps de jeu	2 ^{ème} temps de jeu	3 ^{ème} temps de jeu	4 ^{ème} temps de jeu	5 ^{ème} temps de jeu
E1		T1	T2	J	T1	T1
E2		T1	J	T1	T2	T3
E3		T2	T1	J	T2	T2
E4		T2	J	T2	T3	T1
E5		J	T1	T2	T1	T3
E6		J	T2	T1	T3	T2

1 temps de jeu = 10 minutes

PLATEAU A 7 EQUIPES



Equipe 1 :

Equipe 5 :

Equipe 2 :

Equipe 6 :

Equipe 3 :

Equipe 7 :

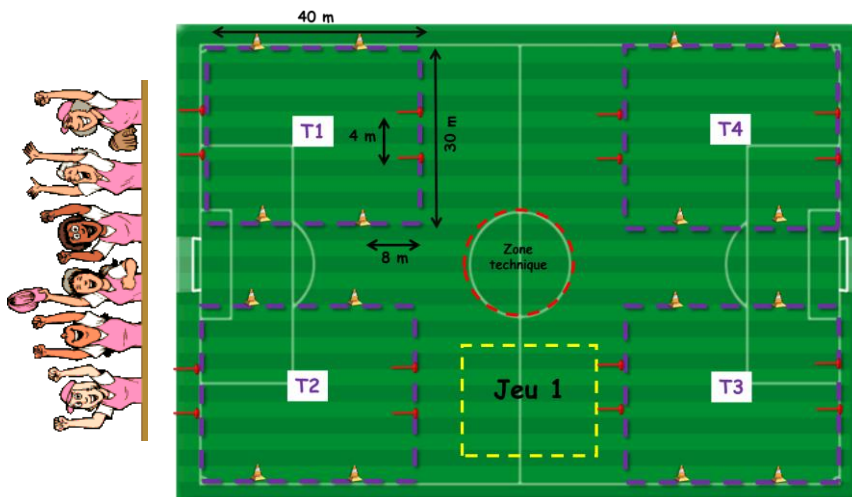
Equipe 4 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1 ^{er} temps de jeu	2 ^{ème} temps de jeu	3 ^{ème} temps de jeu	4 ^{ème} temps de jeu	5 ^{ème} temps de jeu	6 ^{ème} temps de jeu
E1		T1	T1	Récup	T3	J	T2
E2		T1	T2	J	T1	T1	Récup
E3		T2	T1	J	T2	T2	Récup
E4		T2	J	T2	T3	T1	Récup
E5		T3	Récup	T2	T2	J	T1
E6		T3	J	T1	T1	Récup	T2
E7		J	T2	T1	Récup	T2	T1

1 temps de jeu = 10 minutes

PLATEAU A 8 EQUIPES



Equipe 1 :

Equipe 5 :

Equipe 2 :

Equipe 6 :

Equipe 3 :

Equipe 7 :

Equipe 4 :

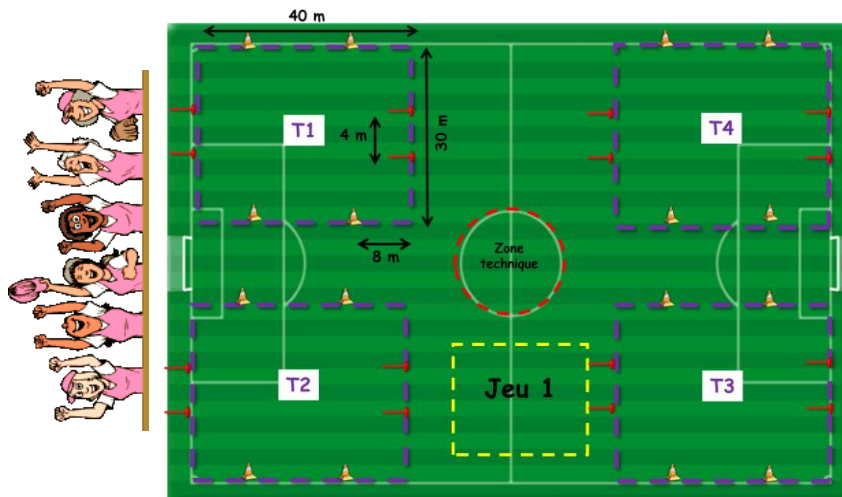
Equipe 8 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1 ^{er} temps de jeu	2 ^{ème} temps de jeu	3 ^{ème} temps de jeu	4 ^{ème} temps de jeu	5 ^{ème} temps de jeu
E1		J	T1	T1	T2	T4
E2		J	T2	T2	T1	T1
E3		T1	J	T3	T2	T1
E4		T2	J	T2	T3	T3
E5		T3	T1	J	T3	T2
E6		T2	T3	J	T1	T4
E7		T3	T2	T3	J	T3
E8		T1	T3	T1	J	T2

1 temps de jeu = 10 minutes

PLATEAU A 9 EQUIPES



Equipe 1 :

Equipe 6 :

Equipe 2 :

Equipe 7 :

Equipe 3 :

Equipe 8 :

Equipe 4 :

Equipe 9 :

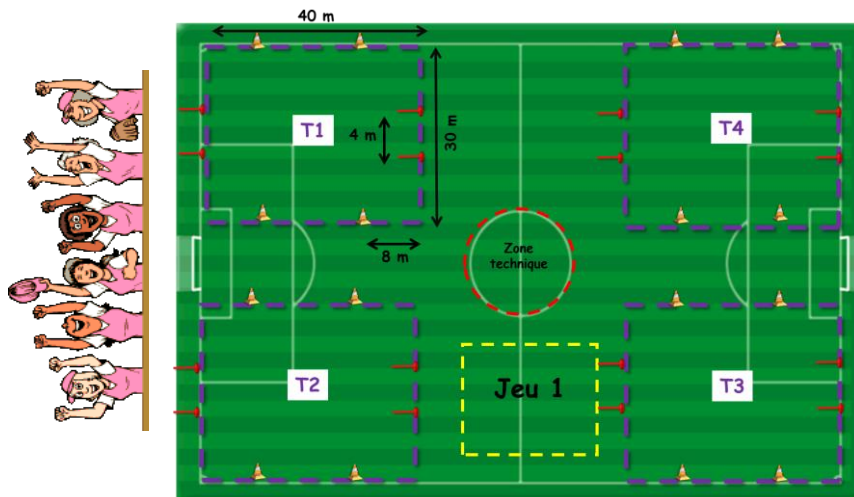
Equipe 5 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1 ^{er} temps de jeu	2 ^{ème} temps de jeu	3 ^{ème} temps de jeu	4 ^{ème} temps de jeu	5 ^{ème} temps de jeu	6 ^{ème} temps de jeu
E1		T1	T2	J	T1	T3	Récup
E2		T1	Récup	T1	J	T2	T1
E3		T2	T1	Récup	T1	J	T1
E4		T2	J	T2	T2	T2	Récup
E5		T3	T2	T3	Récup	J	T2
E6		T3	T3	J	T2	T1	Récup
E7		T4	J	T3	T3	T1	Récup
E8		T4	T3	T2	J	Récup	T2
E9		J	T1	T1	T3	T3	Récup

1 temps de jeu = 10 minutes

PLATEAU A 10 EQUIPES



Equipe 1 :

Equipe 6 :

Equipe 2 :

Equipe 7 :

Equipe 3 :

Equipe 8 :

Equipe 4 :

Equipe 9 :

Equipe 5 :

Equipe 10 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1 ^{er} temps de jeu	2 ^{ème} temps de jeu	3 ^{ème} temps de jeu	4 ^{ème} temps de jeu	5 ^{ème} temps de jeu
E1		T1	T1	T2	T1	J
E2		T1	T2	T1	J	T1
E3		T2	T2	J	T1	T2
E4		T2	J	T2	T2	T1
E5		J	T1	T1	T2	T2
E6		T3	T3	T4	T3	J
E7		T3	T4	T3	J	T3
E8		T4	T4	J	T3	T4
E9		T4	J	T4	T4	T3
E10		J	T3	T3	T4	T4

1 temps de jeu = 10 minutes

INTERCLUBS

« A LA RENCONTRE D'UN CLUB »

Cela concerne les clubs ayant des jeunes parmi les catégories : U7/U9/U11/U13
Le district communique les dates bloquées dans le calendrier pour les interclubs.
Si les clubs ne possèdent pas les quatre catégories, ils s'adapteront au cadre proposé.
Le district pourra regrouper 2 clubs. L'école de football du club X accueille l'école de football du club Y avec au minimum 2 catégories (si les effectifs sont importants séparer les U7/U9 et U11/U13).

Le club accueillant organise son plateau librement, avec la formule de son choix en s'appuyant sur le panel d'animations proposées (création d'affiches, déguisements, maquillages, chorégraphies, chansons...). Les accompagnateurs, joueurs et dirigeants pourront être habillés aux couleurs de leur club. L'interclubs a lieu sur l'après-midi ou sur la journée avec le repas pris en commun (enfants, éducateurs, parents). Les parents et accompagnateurs devront encourager leur équipe dans un climat de sportivité.

En fin de plateau, les parents apporteront et organiseront les goûters pour les petits et grands.

INTERCLUBS « UNE JOURNÉE D'ÉCHANGES »

UN TEMPS SPORTIF

UN TEMPS D'ÉCHANGES

UN ÉCHAUFFEMENT*



15'

UN PROTOCOLE*

Avant et après la rencontre



5'

ACTIVITÉ FOOT 3 C 3 À 8 C 8



40' maximum

UN ATELIER
ÉDUCATIF

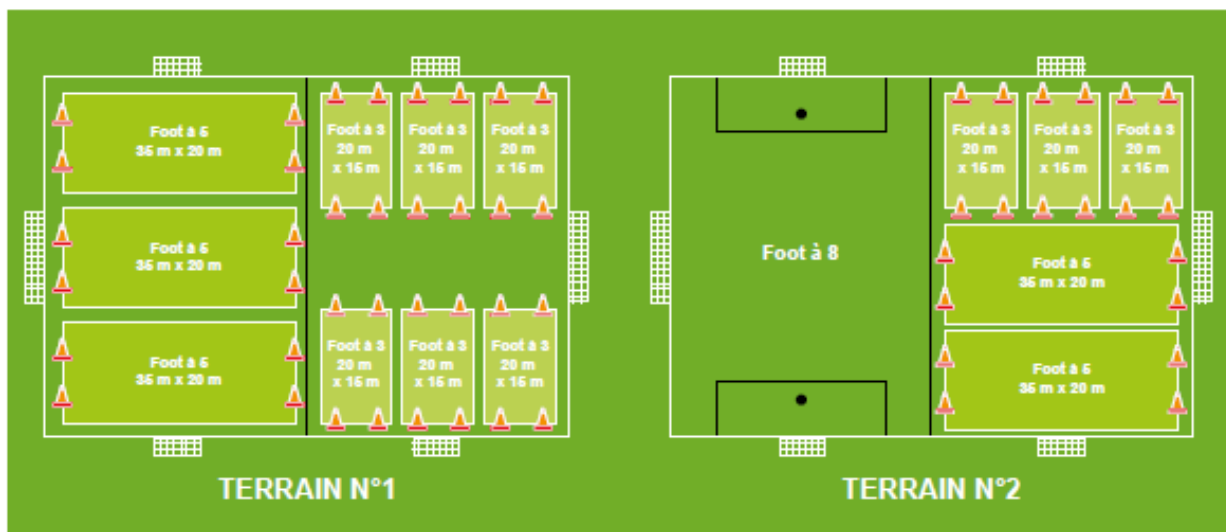


15'

UN ATELIER « ÉCHANGES »

Avec les parents / les encadrants

EXEMPLES D'ESPACES DE JEU



EXEMPLES D'ORGANISATION D'UN INTERCLUBS U6 À U9

Effectif : U6 à U9

Pratique : 3 c 3 à 5 c 5

Suppléants : 0 si possible

Nombre d'équipes : 12 équipes U7
6 équipes U9

Temps de jeu : 6 x 7 minutes

Espace de jeu : n°1


Matériel :


- > Ballons T3 ou T4
- > Coupelles (pour sécuriser les aires de jeu)
- > 36 cônes ou jalons
- > 6 jeux de 5 chasubles
- > 1 pharmacie


Horaires	Rotations	Terrains	
9 h 45	Accueil	½ Terrain 1	½ Terrain 2
10 h 15	Rotation 1	12 équipes U7	6 équipes U9
10 h 25	Rotation 2	Les équipes visiteuses tournent dans le sens des aiguilles d'une montre	
10 h 35	Rotation 3		
10 h 45	Pause - Animations / Atelier éducatif		
11 h 10	Rotation 4	Les équipes visiteuses tournent dans le sens des aiguilles d'une montre	
11 h 20	Rotation 5		
11 h 30	Rotation 6		
11 h 45	Goûter et verre de l'amitié		

On peut imaginer un système de vagues pour que les équipes jouent un match sur deux et puissent être supportrices

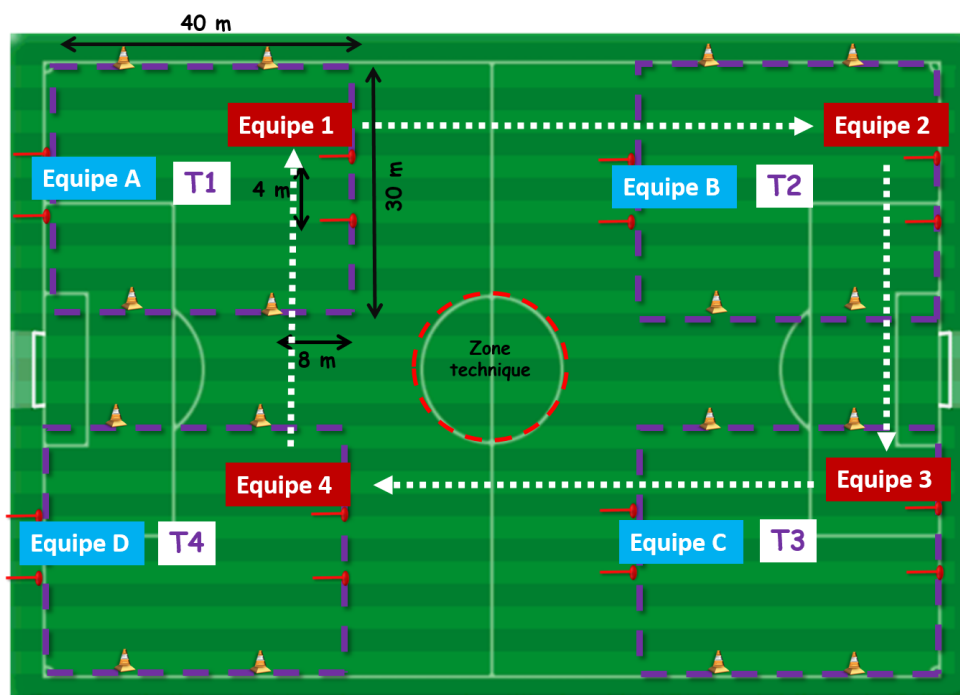
FORMULE « EQUIPES FIXES + ATELIERS »

 **OBJECTIF** : Aider le responsable du plateau à organiser les rencontres. Avec cette formule, toutes les équipes jouent en même temps. Une fois lancé le plateau se déroule de lui-même. Si vous avez un nombre impair d'équipes, vous rajoutez un atelier.

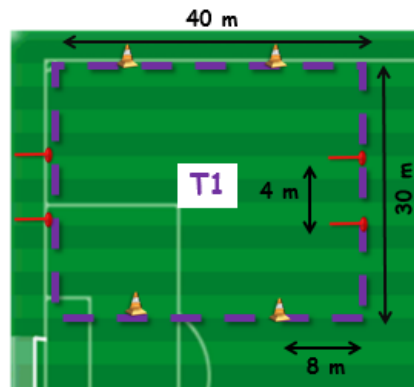
 **ORGANISATION** : Après réception des équipes, répartir d'abord les équipes FIXES (Ce sont les clubs ayant le plus d'équipes sur le plateau. Cela évite que ces équipes du même club se rencontrent) puis les autres. Les équipes FIXES sont toutes placées du côté de la ligne de touche du terrain à 11. Après chaque rencontre les équipes qui ne sont pas FIXES changent de terrain « dans le même sens ».

 En début de plateau, toutes les équipes réalisent sur leurs terrains un atelier (jeu scolaire ou autres). Puis les rencontres débutent. EXEMPLE : Les équipes Bleus de A à H sont les équipes FIXES. Les équipes Rouges de 1 à 8 sont les équipes qui changent de terrain après chaque match. L'équipe FIXE « A », après son match contre « l'équipe 1 » jouera contre « l'équipe 8 ». L'équipe « 1 » jouera contre l'équipe FIXE « B » et ainsi de suite.

NB : Dans le cas où peu d'équipes sont présentes sur le plateau, Il est possible de changer les équipes FIXES à la moitié du plateau afin de permettre aux équipes de rencontrer de nouveaux adversaires.



RÈGLEMENTATION



LE TERRAIN

Dimension 30 m l x 40 m L

4 plots placés à 8m de chaque coin, sur la longueur du terrain, permettent, sans tracé particulier, de déterminer les deux surfaces de réparation. Remarque : dans cette zone, le gardien de but aura le droit de jouer à la main

Pénalty à 6m, Buts de 4m x 1,5m (hauteur du piquet)

LES EQUIPES :

Une équipe se compose de 5 joueurs (garçons ou filles) dont un(e) gardien (ne) de but. Les joueuses U10 sont autorisées à jouer dans la catégorie ainsi que 3 U7 max par équipe.

Elle peut comporter 2 remplaçant(e)s. Ceux-ci peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie. Les joueurs(ses) remplacé(e)s continuent à participer à la rencontre en qualité de remplaçant(e)s

Lors du plateau, tous les JOUEURS ou JOUEUSES doivent participer de façon égale

L'EQUIPEMENT :

Le port des protège-tibias est obligatoire, ainsi que la licence

Ballon taille 3 ou taille 4

LE TEMPS DE JEU :

Temps de jeu de 50 minutes avec alternance de rencontres et atelier : 3 matches et 1 jeu

LES REGLES :

Pas de hors-jeu

Arbitrage éducatif au bord du terrain

Tous les coups francs sont directs. Sur un coup d'envoi, coup franc, corner et touche, les joueurs adverses se situent à 4m.

Les touches s'effectuent au pied avec au choix : rentrer dans le jeu en conduite ou passer à un(e) autre joueur(se), interdiction de marquer directement

Les relances du gardien sont à la main ou au sol au pied, pas de volée ou ½ volée. Sur passe d'un partenaire, le gardien peut se saisir du ballon avec les mains

Relance protégée aux 8m : sur une sortie de but ou quand le gardien de but est en possession du ballon avec les mains, l'adversaire se replace au-delà de la ligne des 8 m. il ne pourra pénétrer dans cette zone que lorsque le ballon sera parvenu dans les pieds d'un partenaire du GB

Le tackle est interdit


CALENDRIER :

 Rentrée du Foot :

 Le samedi 22 septembre 2018

 Rentrée des Ecole Féminine de Football :

 Le samedi 20 octobre 2018 à GOUZON

 Journée Nationale U7-U9 : le samedi 15 juin 2019

 Formations :

 U9 : 2,3 et 4 Novembre 2018

 U11 : 26,27 et 28 Octobre 2018

**Pour plus d'informations,
rendez-vous sur le site de
votre District ou de la LFNA**

CALENDRIER DISTRICT :

Ronde U9 2018-2019 1ère PHASE

SECTEUR A

Club organisateur	Catégorie concernée U8-U9	Date du plateau	Début du plateau	Lieu du plateau
NORD EST CREUSE PAYS MARCHOIS	Rentrée du Foot Plateau Herbe	22/09/18	10H 15H	BOUSSAC LA SOUTERRAINE
ESPOIRS DES COMBRAILLES <i>David BEAUJON 06.47.47.72.24</i>	Plateau Herbe	06/10/18	15H	LUSSAT
AUBUSSON <i>Sébastien MORINET 06.81.00.58.16</i>	Plateau Herbe	13/10/18	15H	AUBUSSON
FOOT GENERATION 2000 <i>Vincent PERRIERE 06.47.83.97.27</i>	Plateau Herbe Féminin U6 à U13	20/10/18	10H	GOUZON
BELLEGARDE <i>Jean-Baptiste ALLOUCHY 06.31.54.61.69</i>	Plateau Herbe	10/11/18	15H	BELLEGARDE
SUD EST CREUSE <i>Jérémy LAPORTE 06.78.01.97.78</i>	Festifoot Herbe	17/11/18	15H	CROCC
CHENERAILLES <i>Loïc GONZALES 06.50.78.78.48</i>	Plateau Herbe	24/11/18	15H	CHENERAILLES
AUZANCES <i>Yoann CHEVILLARD 06.83.93.61.55</i>	Plateau Futsal	09/12/18	14H	AUZANCES
FELLETIN <i>Nicolas DEJAMET 06.78.13.27.54</i>				

SECTEUR B

Club organisateur	Catégorie concernée U8-U9	Date du plateau	début du plateau	Lieu du plateau
NORD EST CREUSE PAYS MARCHOIS	Rentrée du Foot Plateau Herbe	22/09/18	10H 15H	BOUSSAC LA SOUTERRAINE
Ste FEYRE <i>Thierry LEGAY 06.24.69.09.53</i>	Plateau Herbe	06/10/18	10H	Ste FEYRE
FOOT ACC 23 <i>Florian SICOT 06.27.70.18.89</i>	Plateau Herbe	13/10/18	10H	St SULPICE LES CHAMPS
FOOT GENERATION 2000 <i>Vincent PERRIERE 06.47.83.97.27</i>	Plateau Herbe Féminin U6 à U13	20/10/18	10H	GOUZON
FOOT GENERATION 2000 <i>Vincent PERRIERE 06.47.83.97.27</i>	Plateau Herbe	10/11/18	10H	GOUZON
St FIEL <i>Jean-Philippe TINGAUD 07.80.38.67.51</i>	Festifoot Herbe	17/11/18	10H	St FIEL
NORD EST CREUSE <i>Maryse MEUNIER 06.83.41.41.44</i>	Plateau Herbe	24/11/18	10H	BOUSSAC
PETITE CREUSE <i>Julien GAUTIER 07.86.39.72.65</i>	Plateau Futsal	08/12/18	10H	BONNAT

SECTEUR C

Club organisateur	Catégorie concernée U8-U9	Date du plateau	début du plateau	Lieu du plateau
NORD EST CREUSE PAYS MARCHOIS	Rentrée du Foot Plateau Herbe	22/09/18	10H 15H	BOUSSAC LA SOUTERRAINE
DUN-NAILLAT <i>Olivier MORABITO 06.76.87.72.13</i>	Plateau Herbe	06/10/18	10H	DUN LE PALESTEL
BENEVENT-MARSAC <i>Jérémie MOREAU 06.46.24.58.68</i>	Plateau Herbe	13/10/18	10H	BENEVENT L'ABBAYE
FOOT GENERATION 2000 <i>Vincent PERRIERE 06.47.83.97.27</i>	Plateau Herbe Féminin U6 à U11	20/10/18	10H	GOUZON
GUERET <i>Sébastien ZULIANI 06.58.88.68.44</i>	Plateau Herbe	10/11/18	10H	GUERET (annexe 4)
St VAURY <i>Alexandre AUBRUN 06.59.09.68.44</i>	Festifoot Herbe	17/11/18	10H	St VAURY
PAYS MARCHOIS <i>Arnaud CLAVEYROLAS 06.38.22.42.42</i>	Plateau Herbe	24/11/18	10H	LA SOUTERRAINE (cheix)
BOURGANEUF <i>Aliou KONATE 06.89.76.41.92</i>	Plateau Futsal	09/12/18	10H	BOURGANEUF
St SULPICE LE GUERETOIS-BUSSIERE DUNOISE <i>Leila BOURLOT 06.62.17.00.90</i>				

Conseillé Départemental Football d'Animation

District de Football de la Creuse

Sylvain LACÔTE-06.79.02.36.45-cdfa@foot23.fff.fr

LE PROGRAMME EDUCATIF FEDERAL



Présentation Générale

Le Programme Éducatif Fédéral est une opération pédagogique issue des expérimentations réalisées depuis plusieurs années par la Fondation du Football (Respect tous terrains) et la Ligue du Maine de Football (Sois foot joue dans les règles). Il s'inscrit dans un projet qui va permettre d'accompagner les clubs dans leur structuration, en les incitant à construire leur projet autour de 4 axes : sportif, associatif, éducatif, encadrement.

Le Programme Éducatif Fédéral vise à inculquer aux jeunes licenciés âgés de 5 à 18 ans, les valeurs du football



par l'apprentissage de règles (de vie et de jeu) déclinées autour de 6 thèmes :



Le Programme Éducatif Fédéral présente dans ce classeur des fiches pédagogiques mis à disposition des éducateurs et adaptées aux différents âges. Tout au long de la saison, des messages diffusés ou des actions mises en œuvre lors des entraînements, permettront aux licenciés d'acquérir les compétences recherchées.

Ce classeur offre aux jeunes licenciés les moyens de s'approprier des règles communes de comportement sur et en dehors du terrain. Il s'adresse à l'encadrement, diplômé ou non, de chaque club engagé. A l'aide des fiches proposées, l'éducateur devra mettre en place des actions durant les entraînements ou lors des rencontres sportives, mais également relayer les « bons » messages tout au long de la saison.

