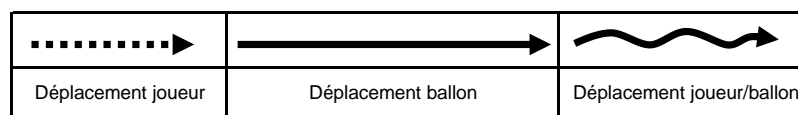
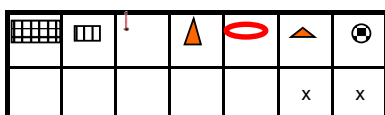


Jeu	N°1
------------	------------

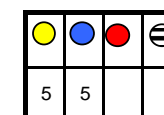
Thème de séance : Agrandir l'espace de jeu effectif (largeur et profondeur)		
On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

U9

Matériel



Effectif



Partie	Tache		Descriptif	Elements pedagogiques
Jeu	Objectif : Découvrir le partenaire Occuper et exploiter le terrain et les espaces But : Transmettre le ballon à l'un des deux capitaines de son équipe = 1 pt	Durée		Variables
		12'		1/ Si plus de joueurs = possibilité de mettre des appuis libres sur les côtés afin d'augmenter encore les possibilités de passes 2/ Interdiction de rejouer avec le passeur 3/ Pour marquer, obliger le capitaine à rejouer avec un partenaire
		Nbre de joueurs		Méthode Pédagogique
		10		ACTIVE
		Espaces		Laisser jouer - Observer - Questionner
	20 x 15		Veiller à ...	Penser à changer les capitaines toutes les 2' environ Compter les points et valoriser les réussites

Situation N°2

Thème de séance : Agrandir l'espace de jeu effectif (largeur et profondeur)		
On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

U9

Matériel

		x			x	x

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

6	6		

Partie	Tache		Descriptif	Elements pedagogiques
Situation	Objectif :	Durée		Variables
	Découvrir le partenaire	12'		1/ Un joueur peut décider de rentrer dans l'aire de jeu et jouer un 2x1 au milieu
	Occuper et exploiter le terrain et les espaces			
	But : Transmettre le ballon aux capitaines de son équipe = 1 pt	Nbre de joueurs		Méthode Pédagogique
	Consignes :	12		ACTIVE
1c1 au milieu	Espaces	Faire répéter l'action - Questionner - Orienter		
Le joueur du milieu peut utiliser 2 appuis de côté et un joueur soutien	20 x 15	Veiller à ...		
Libre pour les appuis mais ne peuvent marquer		Effectuer les rotations tous les 10 essais		
1 point si l'adversaire récupère le ballon et marque dans une porte		Fixer et donner, fixer pour éliminer		
L'action se termine lorsqu'une des 2 équipes marque ou que le ballon sort du terrain.		Conserver avec le soutien ou en utilisant le corps (obstacle)		
Nombre de passages: 10				

Jeu N°3

Thème de séance : Sécuriser et maîtriser la possession		
On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

U9

Matériel

x				x	x	

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

4	4		2

Partie	Tache		Descriptif	Elements pedagogiques	
	Objectif	Durée		Variables	Méthode Pédagogique
Jeu	Objectif : Découvrir l'espace de jeu Maîtriser la possession du ballon But : Marquer = 1pt	12'		1/ Pas plus de deux joueurs par zone 2/ Obligation de faire une passe pour changer de zone	
	Consignes : Terrain divisé en 4 zones Les joueurs peuvent se déplacer sur tout le terrain Interdit de rejouer dans la zone d'où vient le ballon	Nbre de joueurs		Méthode Pédagogique ACTIVE Laisser jouer - Observer - Questionner	
		10		Veiller à ...	
		Espaces		Compter les points Valoriser les réussites Lever la tête pour se situer par rapport aux zones et ses partenaires. Etre vu par les partenaires.	
		30 x 20			

Thème de séance : Sécuriser et maîtriser la possession

U9

Situation

N°4

On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

Matériel

x					x	x

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

4	4		2

Partie	Tache		Descriptif	Elements pedagogiques
Situation	Objectif : Découvrir l'espace de jeu Maîtriser la possession du ballon But : Marquer le plus vite possible = 1 pt	Durée		Variables
	Consignes : Terrain divisé en 4 zones Relance du gardien Faire passer le ballon au moins dans trois zones avant de tirer Après chaque tir, nouvelle relance à partir du gardien. Nombre de passages: 10 Les défenseurs ne défendent que sur les lignes matérialisées par les plots L'action se termine lorsqu'une des 2 équipes marque ou que le ballon sort du terrain.	12'		1/ Pas plus de deux joueurs par zone 2/ Obligation de faire une passe pour changer de zone 3/ Mettre une contrainte de temps (10")
		Nbre de joueurs		Méthode Pédagogique
		10		ACTIVE
		Espaces		Faire répéter l'action - Questionner - Orienter
	30 x 20		Veiller à ...	
			Compter les points Valoriser les réussites PB : donner au bon moment, choisir entre conduire ou passer NPB : S'écarter du défenseur, se déplacer dans un espace libre et voir avant de recevoir	

Jeu N°5

Thème de séance : Marquer		
On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

U9

Matériel

x					x	x

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

4	4		2

Partie	Tache	Descriptif	Elements pedagogiques
Jeux	Objectifs : Marquer dans la cible et conserver son avance sur les défenseurs But : Marquer = 1 pt		Variables 1/ 3 passes dans le carré avant de passer (1point + 3pts si but) 2/ Tous les joueurs dans le carré doivent sortir par une passe (ou balle au pied) à partir de 2 passes 3/ Tous les att. et déf. peuvent sortir à la passe 4/ On attaque où on veut (on choisit le sens de l'attaque) 5/ Le porteur peut sortir en conduite
	Durée		12'
	Nbre de joueurs		10
	Espaces		30x25 carré du milieu 15 x 15
	Consignes : Carré du milieu : 15x15 Les mises en jeu se font du carré 1 joueur de chaque équipe en dehors du carré au lancement du jeu Transmettre le ballon au joueur en dehors du carré, un seul défenseur peut sortir à son tour		

Situation N°6

Thème de séance : Marquer		
On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

U9

Matériel

x					x	x

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

5	4		

Partie	Tache	Descriptif	Elements pedagogiques	
Situation	<p>Objectifs : Marquer dans la cible et conserver son avance sur les défenseurs</p> <p>Buts : attaquants - Marquer = 1pt défenseur = passe à 1 partenaire ou GB=1 pt</p> <p>Consignes : Un défenseur dans la 1ère zone (5 m) Un attaquant en zone 1 et zone 2 au départ se déplaçant partout dès l'action enclenchée L'action débute quand l'attaquant entre en conduite en zone 1 Défenseur peut passer en zone 2 quand le ballon franchit la ligne L'action se termine lorsqu'une des 2 équipes marque ou que le ballon sort du terrain. Nombre de passages par équipe: 10</p>	<p>Durée</p> <p>12'</p> <p>Nbre de joueurs</p> <p>10</p> <p>Espaces</p> <p>20 x 10</p>		<p>Variables</p> <p>1/ Le défenseur revient de côté mais avec du retard</p> <p>2/ Passer dans les zones par une passe</p> <p>3/ Temps limite pour marquer en zone 2 (5")</p> <p>4/ Autoriser un 2ème défenseur à revenir de derrière</p>
				Méthode Pédagogique
				ACTIVE
				Faire répéter l'action - Questionner - Orienter
			Veiller à ...	
			<p>Changer régulièrement le défenseur et inverser les rôles</p> <p>Compter les points et valoriser les réussites</p>	

Jeu N°7

Thème de séance : Se replacer sur l'axe ballon/but. Défendre en permanence l'axe ballon/but		
On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

U9

Matériel

x			x		x	x

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

4	4		2

Partie	Tache	Descriptif	Elements pedagogiques	
Jeu	Objectifs : Se replacer à la perte du ballon, interdire la progression de l'adversaire Buts : Passer dans 1 porte sur conduite ou passe = 1pt Marquer le but = 3 pts Consignes : 5 portes (2m) disposées sur le terrain Les passes se font dans le sens du jeu de l'équipe		Variables 1/ Pour marquer, faire une passe dans la porte 2/ Obligation de passer dans une porte avant d'aller marquer (sauf si récupération en avant des portes)	
	Durée		12'	
	Nbre de joueurs		10	
	Espaces		30 x 30	
			Veiller à ... Compter les points et valoriser les réussites Se replacer toujours entre l'adversaire et la porte ou le but à défendre	

Situation N°8

Thème de séance : Se replacer sur l'axe ballon/but. Défendre en permanence l'axe ballon/but		
On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

U9

Matériel

x		x	x		x	x

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

4	4	1	1

Partie	Tache	Descriptif	Elements pedagogiques	
Situation	Objectifs : Se replacer à la perte, interdire la progression de l'adversaire Buts Faire une passe dans une porte = 1 pt ● Marquer entre les piquets = 2 pts Faire une passe dans une porte = 1 pt ● Marquer dans le but = 2 pts Consignes : 5 portes (2m) disposées sur le terrain L'action démarre toujours du joueur rouge qui transmet à un bleu puis il reste soutien inattaquable L'action se termine lorsqu'une des 2 équipes marque ou que le ballon sort du terrain. Nombre de passages par équipe: 10	Durée 12' Nbre de joueurs 10 Espaces 30x20		Variables 1/ ● Pour marquer, faire une passe dans la porte 2/ Obligation de passer dans une porte avant d'aller marquer (sauf si récupération en avant des portes)
	Méthode Pédagogique			
	ACTIVE			
	Faire répéter l'action - Questionner - Orienter			
Veiller à ...				
Compter les points et valoriser les réussites Se replacer toujours entre l'adversaire et la porte ou le but à défendre. Faire tourner le joueur rouge				

Jeu N°9

Thème de séance : Reforme le bloc équipe		
On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

U9

Matériel

x					x	x

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

5	5		

Partie	Tache		Descriptif	Elements pedagogiques	
	Objectifs :	Durée		Variables	Méthode Pédagogique
Jeu	Interdire l'accès au but afin de récupérer ou d'éloigner le ballon	12'		1/ Interdit d'être dans la zone avant le ballon pour les attaquants	
	But : Marquer dans les buts sans gardiens = 1 pt			2/ But marqué sur tir en dehors de la zone libre = 1 point, dans la zone= 2 points	
	Consignes :	Nbre de joueurs		ACTIVE	
	5x5 sans gardiens, terrain plus large que long	10		Laisser jouer - Observer - Questionner	
	Une zone est matérialisée dans laquelle les défenseurs n'ont pas le droit d'intervenir. Les attaquants peuvent/doivent par contre se situer dans cette zone pour marquer	Espaces		Veiller à ...	
	20 x 30	Se placer ou se replacer entre son but et l'adversaire Avancer sur le porteur de balle sans se jeter Compter les points et valoriser les bonnes attitudes			

Situation N°10

Thème de séance : Reforme le bloc équipe		
On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

U9

Matériel

x		x			x	x

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

5	5		2

Parties	Taches	Descriptif	Elements pedagogiques
	<p>Objectifs : Interdire l'accès au but afin de récupérer ou d'éloigner le ballon</p> <p>But : Att: Traverser la zone défendue pour aller marquer = 1 pt Déf: Marquer dans la porte = 1 pt</p> <p>Consignes : 2 mini-terrain avec buts et portes 1 zone proche du but 2 défenseurs dans chaque zone Au signal de l'éducateur, les attaquants doivent traverser la zone en conduite L'action se termine lorsqu'une des 2 équipes marque ou que le ballon sort du terrain. Nombre de passages par équipe: 10</p>		<p>Variables</p> <p>1/ 1 seul ballon pour traverser = 2 x 3 2/ Nombre de buts en 2'</p> <p>Méthode Pédagogique</p> <p>ACTIVE</p> <p>Faire répéter l'action - Questionner - Orienter</p> <p>Veiller à ...</p> <p>Se placer ou se replacer entre son but et l'adversaire Avancer sur le porteur de balle Compter les points et valoriser les bonnes attitudes Ne pas faire partir plus de 3 ballons simultanément (sécurité)</p>
	<p>Durée</p> <p>12'</p> <p>Nbre de joueurs</p> <p>12</p> <p>Espaces</p> <p>20x15</p>		








Sécurité???




Exercice	N°11
-----------------	-------------

Thème technique : Prises de balle et enchaînement pour conserver ou progresser		
On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but





U9

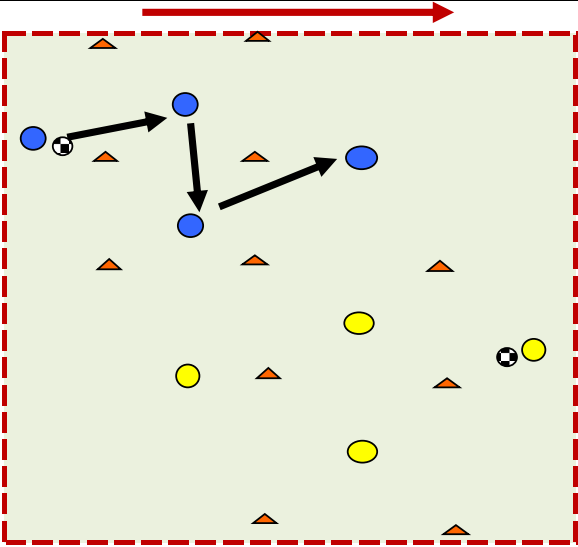
Matériel

						
					x	x

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

			
4	4		

Partie	Tache	Descriptif	Elements pedagogiques
Exercice Analytique	Objectif : Prise de balle et enchaînement pour conserver ou progresser		Variables
	Durée 12'		1/ Passe et suit (rajouter un joueur) 2/ 3 touches obligatoire pour chaque joueur 3/ Concours entre les 2 équipes
	But : Réaliser un maximum d'aller/retour en 2'		Méthode Pédagogique
	Consignes : Par groupe de 4 Libre dans les touches de balle Les deux joueurs du milieu doivent toucher le ballon pour valider le point		DIRECTIVE
	Nbre de joueurs 8		Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes
	Espaces 15x10		Veiller à ...
			S'orienter pour gagner du temps, utiliser la bonne surface de contact Réaliser la passe avec l'intérieur du pied Valoriser la bonne exécution gestuelle

Exercice N°12

Thème technique : Prises de balle et enchaînement pour conserver ou progresser		
On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

U9

Matériel

					x	x	

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

4	4		

Partie	Tache		Descriptif	Elements pedagogiques	
Exercice Adaptatif	Objectif : Prise de balle et enchaînement pour conserver ou progresser	Durée		Variables	
	But : faire un maximum d'allers-retours (le ballon doit franchir la ligne) en 2'	12'		1/ Tous les joueurs doivent toucher le ballon à chaque aller 2/ Varier le nombre de touches/joueurs	
	Consignes : 1 ballon par équipe. Chaque équipe a un sens de jeu différent 4 attaquants se font des passes Dès la première passe libre, le chronomètre est déclenché, l'éducateur doit compter le nombre d'allers-retours pour chaque équipe.	Nbre de joueurs		Méthode Pédagogique	
		10		DIRECTIVE	
		Espaces		Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes	
		30x30		Veiller à ...	
			S'orienter pour gagner du temps, utiliser la bonne surface de contact Réaliser la passe avec l'intérieur du pied Valoriser la bonne exécution gestuelle		

Exercice N°13

Thème technique : Les différentes passes		
On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

U9

Matériel

						x	x

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

5	5		

Partie	Tache		Descriptif	Elements pedagogiques	
Exercice Analytique	Objectif : Les différentes passes	Durée		Variables	
	But : Réaliser un maximum d'échanges d'un carré à l'autre	12'		1/ Passe et suit (1 joueur de plus) 2/ Obligation de 3 touches pour chaque joueur 3/ Obligation de se déplacer dans un autre carré après la passe	
	Consignes : Un carrée de 10x10 divisé en 4 Touches libres Interdit de rejouer dans le même carré	Nbre de joueurs			Méthode Pédagogique
		10			DIRECTIVE
		Espaces			Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes
	10x10		Veiller à ...	Organiser plusieurs ateliers Utiliser prioritairement l'intérieur du pied pour passer afin d'être plus précis Prendre l'information, tête levée	

Exercice N°14

Thème technique : Les différentes passes

U9

On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

Matériel

					x	x

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

2	8		

Partie	Tache	Descriptif	Elements pedagogiques
Exercice Adaptatif	Objectif : Les différentes passes But : Réaliser un maximum d'échanges à travers la rivière aux crocodiles en 1'		Variables 1/ Possibilité de mettre un capital point au départ 10 points : -1 à chaque interception durant 1' 2/ Ajouter un troisième défenseur 3/ Possibilité de comptabiliser les interceptions
	Durée		12'
	Nbre de joueurs		10
	Espaces		20
	Consignes :		3 bandes de terrain dont une rivière de 3m Touches libres Le point est comptabilisé lorsque le ballon traverse la rivière et est récupéré par le partenaire.

Exercice N°15

Thème technique: Les conduites et enchaînements		
On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

U9

Matériel

					x	x

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

5	5		

Partie	Tache	Descriptif	Elements pedagogiques		
Exercice Analytique	Objectif : Les conduites et enchaînements		Variables		
	Durée		12'	1/ Imposer un pied	
	But : Remplir le camp de l'adversaire avec un maximum de ballons en 30"			2/ Imposer des surfaces de contact	
	Consignes : Les déménageurs 10m entre chaque camp		Nbre de joueurs	10	3/ Avec contournement d'obstacles
	Aller chercher des ballons dans son camp et les déposer dans le camp adverse en conduite uniquement		Espaces	20x20	4/ Faire une passe à un partenaire avant de stopper le ballon dans le camp adverse
					Méthode Pédagogique
			DIRECTIVE		
			Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes		
			Veiller à ...		
			Pousser le ballon en dosant la force à chaque impact		
			S'informer sur la présence des partenaires et adversaires		
			Compter les points		
			Effectuer plusieurs manches		

Exercice N°16

Thème technique : Les conduites et enchaînements		
On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

U9

Matériel

					x	x

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

5	5		

Partie	Tache		Descriptif	Elements pedagogiques	
Exercice Adaptatif	Objectif :	Durée		Variables	
	Les conduites et enchaînements	12'		1/ Imposer un pied	
	But : Traverser la zone en conduite sans se faire toucher le ballon par les chasseurs			2/ Imposer des surfaces de contact	
	Ballon touché : 1 point aux chasseurs	Nbre de joueurs		3/ Avec contournement d'obstacles	
	Ballon non touché : 1 point aux lapins			10	Méthode Pédagogique
	Consignes :	Espaces			DIRECTIVE
15m entre chaque camp	20x20	Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes			
Les ballons des chasseurs sont envoyés au sol		Veiller à ...			
		Conserver le ballon proche de soi afin de modifier sa trajectoire Compter les points Effectuer plusieurs manches Attention à ce que les ballons restent au sol (sécurité)			

Exercice	N°17
-----------------	-------------

Thème technique : Utilisation du corps pour protéger le ballon		
On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

U9

Matériel

					x	x

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

4	4		

Partie	Tache		Descriptif	Elements pedagogiques
Exercice Analytique	Objectif :	Durée		Variables
	Utiliser son corps pour conserver et faire obstacle au défenseur Préserver son capital de 10 points	12'		1/ Bonus d'un point à chaque fois que le PB stoppe le ballon sur un des côtés du carré
	But : durant au moins 10"	Nbre de joueurs		Méthode Pédagogique
	Consignes : Les 10 vies Carrés de 8x8	8		DIRECTIVE
	Au signal, interdire l'accès au ballon pour l'adversaire A chaque fois que l'adversaire touche le ballon : -1 point, s'il le sort des limites : -2pts	Espaces		Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes
	15x15	Veiller à ...	Mettre son corps entre le ballon et l'adversaire Venir au contact du corps de l'adversaire Organiser plusieurs ateliers	

Exercice

N°18

Thème technique : Utilisation du corps pour protéger le ballon

On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

U9

Matériel

			x	x	x	

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

5	5		

Partie	Tache		Descriptif	Elements pedagogiques	
Exercice Adaptatif	Objectif : Utiliser son corps pour conserver et faire obstacle au défenseur But : Ne pas se faire prendre son ballon durant 1'	Durée		Variables 1/ Installer des refuges pour les souris (le chat doit alors regagner une maison) 2/ Si un chat ramène un ballon dans sa maison, la souris se transforme en chat	
	Consignes : Au signal de l'éducateur, les chats entrent en jeu pour chasser les souris. Leur mission est de prendre le ballon d'une souris et de le ramener dans une des 4 maisons chats	Nbre de joueurs			Méthode Pédagogique DIRECTIVE Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes Veiller à ... Penser à réaliser des rotations Compter les points PB : mettre son corps entre le ballon et l'adversaire Venir au contact du corps de l'adversaire
	Si le ballon sort des limites, le chat doit rejoindre une maison, laissant ainsi le temps à la souris de reprendre un nouveau ballon dans son garde-manger matérialisé par les cerceaux	10			
		Espaces			
		20x20			

Exercice	N°19
-----------------	-------------

Thème technique : Prises de balle et enchaînements pour déséquilibrer ou finir		
On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

U9

Matériel

x		x			x	x

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

5	5		

Partie	Tache		Descriptif	Elements pedagogiques
Exercice Analytique	Objectif : Prise de balle et enchaînements pour déséquilibrer ou tirer	Durée		Variables
	But : Trouver le joueur cible à travers la porte = 1 pt	12'		1/ Imposer un pied 2/ Deux ou trois touches obligatoires
	Consignes : Les joueurs sont fixes dans les zones Obligation de faire une passe dans chaque zone avant de progresser Trouver le joueur cible à travers la porte Ce dernier doit conduire en stop balle derrière la ligne de fond pour permettre de redémarrer une séquence de la première zone	Nbre de joueurs		Méthode Pédagogique
		10		DIRECTIVE
		Espaces		Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes
	20x20		Veiller à ...	
				S'orienter dans le sens du jeu Utiliser intérieur ou extérieur du pied Compter les points et valoriser les réussites Changer de zones les joueurs

Exercice N°20

Thème technique : Prises de balle et enchaînements pour déséquilibrer ou finir

U9

On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

Matériel

x		x			x	x

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

4	5		1

Partie	Tache		Descriptif	Elements pedagogiques	
Exercice Adaptatif	Objectif : Prise de balle et enchaînements pour déséquilibrer ou tirer	Durée		Variables	
	But : Marquer = 1 pt	12'		1/ Imposer un pied 2/ Varier la position des défenseurs	
	Consignes : L'attaquant part en conduite 2 alternatives s'offrent à lui	Nbre de joueurs		Méthode Pédagogique	
	1/ Jouer sur un côté : le NPB sur sa prise entre dans la porte pour aller marquer - le défenseur à l'opposé tente de protéger le but	10		DIRECTIVE	
	2/ Joue dans l'axe : pas d'opposition - 3" (1 point si but marqué)	Espaces		Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes	
	20x20	Veiller à ...			
		Installer plusieurs ateliers avec des buts. Assurer les rotations. S'orienter dans le sens du jeu Utiliser intérieur ou extérieur du pied Compter les points et valoriser les réussites			

Exercice N°21

Thème technique : Les tirs		
On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

U9

Matériel

x				x	x	x

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif








4	4		2




Partie	Tache	Descriptif	Elements pedagogiques	
Exercice Analytique	Objectif : Le tir But : Marquer le premier = 1 pt Consignes : Le béréte A l'appel de leur numéro, les joueurs doivent aller chercher le ballon et tirer le plus vite possible.		Variables 1/ Annoncer deux numéros : obligation de se faire une passe avant de tirer 2/ Faire le tour d'un obstacle pour varier les angles de tir	
	Durée		12'	
	Nbre de joueurs		10	
	Espaces		25x25	
	Méthode Pédagogique			
	DIRECTIVE			
Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes				
Veiller à ...				
Etre vigilant à la répétition (annonce des numéros) Utiliser différentes surfaces de contact, en privilégiant le cou du pied Ecouter le bruit à l'impact (cheville verrouillée) Compter les points et valoriser les réussites				

Exercice**N°22****Thème technique : Les tirs**





On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

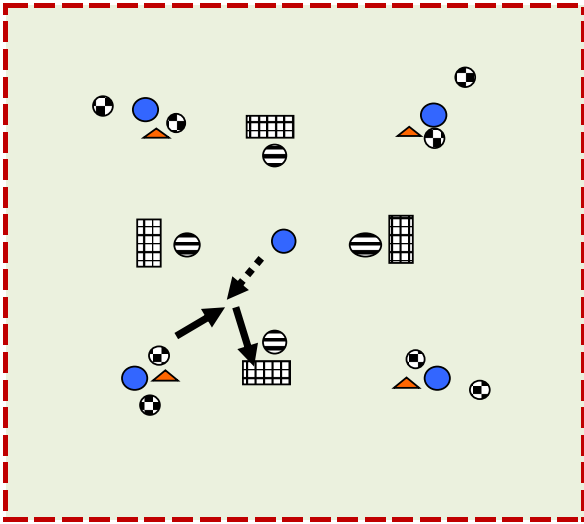
U9**Matériel**

						
x				x	x	

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

			
	5		4

Partie	Tache		Descriptif	Elements pedagogiques		
Exercice Adaptatif	Objectif : Les tirs sous différentes formes	Durée		Variables		
	But : Marquer 10 buts en 1'	12'		1/ Imposer 3 touches de balle avant de tirer		
	Consignes : 10 buts en or Le joueur du milieu se dirige vers un partenaire qui lui transmet le ballon. Le joueur possède alors 1' pour marquer Obligation de changer de partenaire après chaque tir Le joueur choisit un but pour tirer Il ne peut tirer deux fois consécutivement dans le même but Tirer au moins une fois dans chaque but	Nbre de joueurs		2/ Imposer un pied pour le tir ou une surface de contact		
		10		Méthode Pédagogique		
		Espaces		DIRECTIVE		
		25x25		Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes		
		Veiller à ...				
		Prévoir des ballons Utiliser différentes surfaces de contact, en privilégiant le cou du pied Ecouter le bruit à l'impact (cheville verrouillée) Compter les points et valoriser les réussites				

Exercice N°23

Thème de séance : Les dribbles et enchaînements		
On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

U9

Matériel

					x	x

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

5	5		

Partie	Tache		Descriptif	Elements pedagogiques	
Exercice Analytique	Objectif :	Durée		Variables	
	Les dribbles et enchaînements	12'		1/ Augmenter le nombre de bandes	
	But :	Nbre de joueurs		2/ Augmenter le nombre de défenseurs	
	Stopper la balle dans le camp adverse = 1 pt 1 point pour les défenseurs par ballon sorti L'épervier	10			
	Consignes :	Espaces		Méthode Pédagogique	
Bandes de terrain sans défenseur et 2 bandes de 3m avec défenseur	20x20	DIRECTIVE			
Traverser l'espace au signal		Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes			
Chaque bande traversée avec un défenseur compte 1 point		Veiller à ...			
Faire des aller-retour		Penser à changer souvent les éperviers: privilégier les paires.			
Si ballon sorti, le joueur se replace en zone de fond et ne marque pas de point, il continue la partie		Compter les points et valoriser les réussites			
		S'informer de la présence ou non du défenseur			
		Accélérer si proximité du défenseur voire éliminer			

Exercice

N°24

Thème de séance : Les dribbles et enchaînements

U9

On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer-Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

Matériel

x		x			x	x

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

5	5		

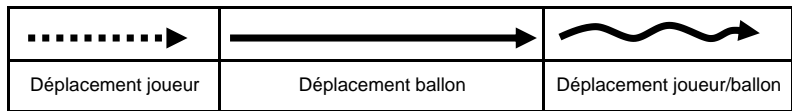
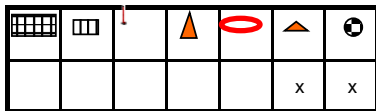
Partie	Tache		Descriptif	Elements pedagogiques	
Exercice Adaptatif	Objectif : Les dribbles et enchaînements	Durée		Variables	
	Buts : 1 point par porte traversée 3 points si but marqué	12'		1/ Augmenter le nombre d'attaquants (3 contre 1)	
	Consignes : Le gagne terrain 3 zones avec 2 portes pour les deux premières et un but en plus pour la troisième Le défenseur défend en avant de la zone	Nbre de joueurs		Méthode Pédagogique	
		10		DIRECTIVE	
		Espaces		Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes	
	25x25		Veiller à ...		
			Penser à changer souvent les éperviers Proposer des alternatives à l'avancée individuelle Intégrer la distance de fixation Eliminer ou ralentir ou accélérer, protéger du ballon		

Exercice N°25

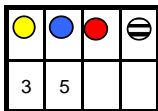
Thème technique : Les duels (1c1)		
On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

U9

Matériel



Effectif



Partie	Tache		Descriptif	Elements pedagogiques	
Exercice Analytique	Objectif : Les duels sous différentes formes (charge, contre)	Durée		Variables	
	But : Récupérer le ballon des autres joueurs le plus vite possible	12'		1/ Intégrer des refuges pour les attaquants	
	Consignes : Au signal, le loup entre en jeu et tente de sortir un ballon. S'il y parvient, il permet à un second loup de sortir et ainsi de suite jusqu'à épuisement des ballons dans l'aire de jeu	Nbre de joueurs		2/ Possibilité de commencer à la main	
	Quand le ballon d'un mouton est sorti, ce dernier s'immobilise les jambes écartées	8		Prévoir plus de moutons que de loups	
	Il peut être remis en jeu si un partenaire lui fait un petit pont	Espaces			
Il peut alors aller chercher un ballon et continuer le jeu	20x20			Méthode Pédagogique	
				DIRECTIVE	
				Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes	
				Veiller à ...	
				Inverser les rôles	
				Ne pas se jeter	
				Essayer d'enfermer l'adversaire vers une ligne	

Exercice N°26

Thème technique : Les duels (1c1)		
On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

U9

Matériel

					x	x

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

4	6		

Partie	Tache		Descriptif	Elements pedagogiques	
Exercice Adaptatif	Objectifs : Les duels sous différentes formes	Durée		Variables	
	But : Défendre le trésor et faire prisonnier les pirates	12'		1/ Intégrer des refuges pour les attaquants	
	Consignes : Chasse au trésor	Nbre de joueurs		2/ Possibilité de commencer à la main	
	Pour les pirates (att), entrer dans le château sans se faire toucher	10		Méthode Pédagogique	
	Ramener le trésor (ballon) sans se le faire sortir du terrain par les chevaliers (déf)	Espaces		DIRECTIVE	
Si un chevalier sort le ballon, il fait prisonnier le pirate dans la zone de fond	20x20	Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes		Veiller à ...	
Si un chevalier touche un pirate sans ballon, il est fait prisonnier		Inverser les rôles		Ne pas se jeter	
Les prisonniers peuvent être libérés en leur tapant dans la main		Essayer d'enfermer l'adversaire vers une ligne			