

Moment du jeu

On a le ballon	Phase de jeu: Conserver / Progresser
	Moyen Technique associé: Prise de balle et enchaînements (passes)

SEMAINE:

Matériel

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

Parties	Taches	Descriptif	Elements pedagogiques	
JEU	Objectif : Etre capable de conserver individuellement et collectivement afin de progresser		Variables	
	But : Trouver les partenaires en profondeur, à l'aide des 3 jokers		Réduire l'espace si trop facile / Agrandir si trop difficile Valoriser la passe vers le joker central (jeu dans l'intervalle). 2 touches obligatoires - 2touches 1 touche - Libre. Valoriser la passe traversante (Entre deux bleus). Si 3 passes avant de trouver à l'opposé on double le point. Permutation des 3 rouges, etc...	
	Consignes : On joue en 4c4 (Jaune vs bleu+ 3 jokers (rouge). Les bleus sont fixes dans leurs zones (ne peuvent pas en sortir). Au bout de cinq récupérations par les bleus prennent la place des jaunes Jeu au sol obligatoire		Nbre de joueurs 8 à 10 Espaces 25x15	Méthode Pédagogique ACTIVE (Qui, quoi, Ou, Comment, Pourquoi) LAISSER JOUER-ANIMER/VALORISER-QUESTIONNER
				Veiller à ... Changer les jokers Compter les points Joueurs sur les appuis, en alerte (éviter que les joueurs soient statiques) Critères de réalisation: Les joueurs ne sont alignés horizontalement et verticalement (Rompre les alignements), être orienté 3/4 face
EXERCICE TECHNIQUE	Objectif : Etre capable de réaliser les prises de balles et enchaînements associés à la phase de jeu Conserver/Progresser		Variables	
	But : Assurer une qualité d'enchaînements en appliquant les critères de réalisation		1: Utilisation unique du pied droit ou pied gauche 2: Passe avec le pied opposé au contrôle 3: Dribble / feinte après la prise de balle 4: Jouer en deux touches de balles obligatoirement 5: Jeu en une/deux 6: Recherche appui / Soutien / 3ème homme 7: Libre	
	Consignes : Suivre le cheminement de passe et suivre son ballon. Le circuit se termine par une frappe.		Durée 12 Nbre de joueurs 8 Espaces 2x 20/20	Méthode Pédagogique Directive Animer/Démontrer /Corriger/Valoriser
	Possibilité de faire un chantier à gauche et à droite. Faire deux groupes pour tendre vers une séquence compétitive			Veiller à ... Passe Intérieur du pied, au sol, recevoir en mouvement et donner en mouvement, mettre le ballon en mouvement lors de la prise de balle (ne pas arrêter le ballon), être orienté 3/4 face. Sur la séquence 7 (Libre) les joueurs doivent réaliser au minimum 3 passes avant de frapper au but
SITUATION	Objectif : Etre capable de conserver individuellement et collectivement afin de progresser		Variables	
	But : Trouver les partenaires en profondeur, à l'aide des 3 jokers		3 Touches de balles	
	Consignes : L'équipe Bleue cherche à conserver et progresser afin de marquer dans une des trois portes. Les jaunes sont fixes dans leurs zones. Possibilité pour les milieux bleus de passer en zone offensive pour aider l'attaquant. Si les jaunes récupèrent le ballon ils doivent marquer dans le grand but en 5 secondes (Sans être attaqué par les bleus)		Nbre de joueurs 7vs4 Espaces 45x35	Méthode Pédagogique ACTIVE (Qui, quoi, Ou, Comment, Pourquoi) Laisser jouer Observer Valoriser
				Veiller à ... Changer les rôles Occuper le terrain en largeur et en profondeur Recevoir le ballon face au jeu Jouer dans les intervalles Arrêt sur image négatif / positif 3 à 5 Ballons de suite
JEU MATCH	Objectif : Etre capable de conserver et de progresser afin de marquer un but		Variables	
	But : Gagner le match en marquant plus de buts que l'adversaire		Libre, 3 touches, 2 touches, valoriser les passes en 1 touche de balle. Réduire la largeur afin de faire merger des intervalles plus courts	
	Consignes : Matérialiser 6 zones verticales, les joueurs sont fixes dans leurs zones. Match classique mais sans contact		Nbre de joueurs Espaces	Méthode Pédagogique ACTIVE (Qui, quoi, Ou, Comment, Pourquoi) Laisser jouer, observer, questionner, valoriser
				Veiller à ... Occuper le terrain en largeur et en profondeur Recevoir le ballon face au jeu (dans le cas contraire obligation de jouer en une touche) Jouer dans les intervalles Donner et Reposer