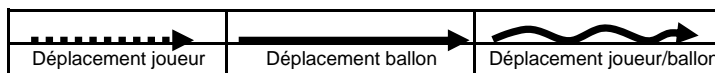
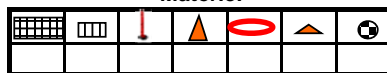


NOM :
 PRENOM:
 DATE:

Thème de séance :			
On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer	Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	Reprendre le ballon	Protéger le but

Cat : U7
 SEMAINE:

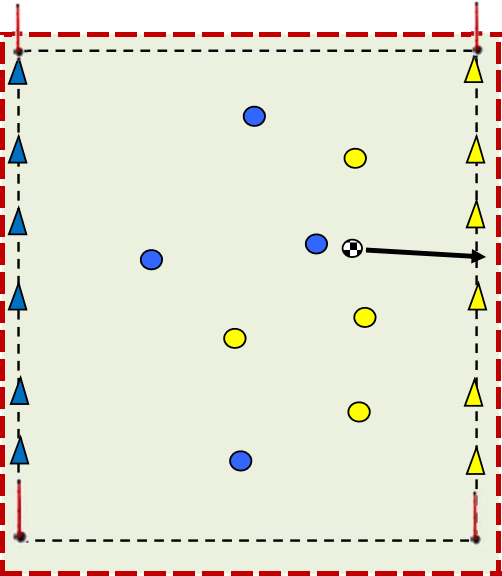
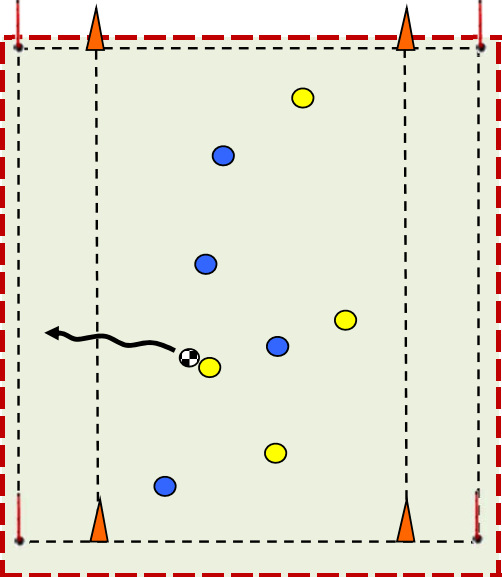
Matériel



Effectif



Parties	Taches	Descriptif		Elements pedagogiques	
Formes jouées référence	Apprentissage du jeu	Durée		Variables	
	But : Marquer dans l'un des 2 buts = 1pt	15'		Obligation de contrôler le ballon Supprimer les joueurs jokers Relance protégée du gardien	
	Consignes : Le gardien de chaque équipe a 2 buts à défendre Les jokers (rouge) jouent toujours avec l'équipe qui a le ballon	Nbre de joueurs		8	Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces		20m x 30m	Faire identifier le but vide
Formes jouées référence	Apprentissage du jeu	Durée		Variables	
	But : Marquer = 1pt	15'		Obligation de contrôler le ballon Supprimer les joueurs jokers Relance protégée du gardien Pour récupérer, les défenseurs doivent se situer dans le couloir où se trouve le ballon	
	Consignes : Si les joueurs font passer le ballon dans les couloirs, le but = 3pts Les jokers (rouge) jouent toujours avec l'équipe qui a le ballon	Nbre de joueurs		8	Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces		20m x 30m	Faire identifier comment marquer un but à 3pts

Formes jouées référence	Apprentissage du jeu	Durée		Variables		
	Objectifs: *Construction du partenaire.					
	But : *Marquer.	Nbre de joueurs				
	Consignes : *Multi-buts: 3 buts à attaquer, 3 buts à défendre. *Jeu au sol. *Touches au pied.	Espaces			Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...	
Formes jouées référence	Apprentissage du jeu	Durée		Variables		
	Objectifs: *Construction du partenaire.	Nombre de passages par éperviers.				
	But : *Entrer en conduite de balle dans la zone d'en-but ("stop-ball").	Nbre de joueurs				
	Consignes : *Jeu au sol. *Touches au pied.	8 à 10		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...		
		Espaces				
		30 x 20				

Formes jouées référence	Apprentissage du jeu	Durée		Variables
	Objectifs :			Mettre une supériorité numérique
	Mise en Train			Sur toutes les entrées de jeu, les défenseurs n'ont pas le droit de récupérer le ballon avant q'un des attaquants ne touchent le ballon.
	Buts :	Nbre de joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	Marquer des buts			
Consignes :	Espaces			
Jeu au sol				
Si le ballon touche un des cones de la cage avant de rentrer le but n'est pas validé.				