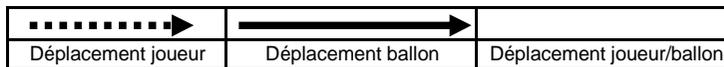


Séance d'entrainement U9

Séance N° 2

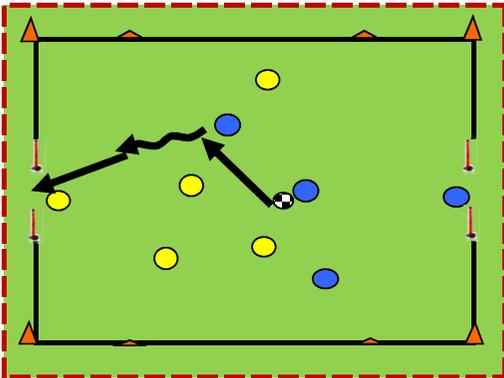
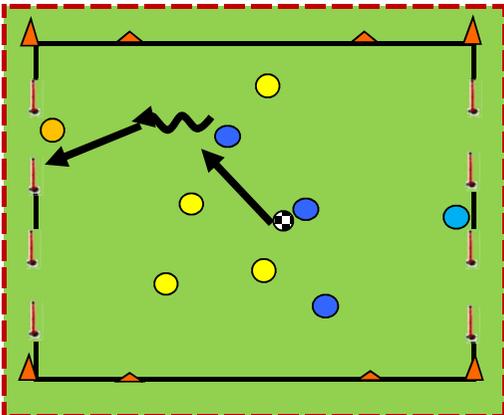
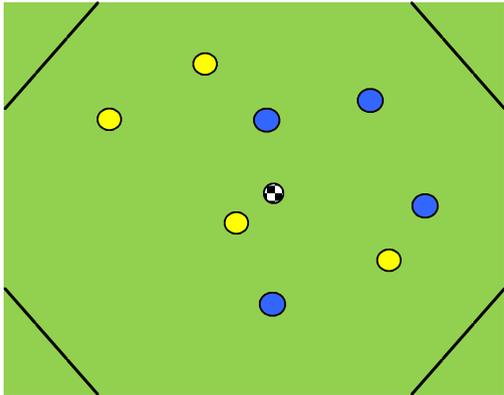
Matériel



Effectif

4	4		

Parties	Taches	Descriptif	Elements pedagogiques	
Jeu	Motricité : coordination dynamique Intitulé du jeu : La traversée seul But : Traverser le terrain Règles : - Imposer les actions sur le haut du corps : taper dans ses mains quand on pose le pied droit (ou gauche) lancer la ballon en l'air et taper dans les mains idem avec taper des mains dans le dos - Imposer les actions sur le bas du corps conduire un ballon (librement ou avec des contraintes) se déplacer en arrière, en pas chassés, à cloche pied.... jouer sur la direction des déplacements : passer dans une porte, faire le tour d'un cône, mettre un pied dans chaque cerceau	Durée 12' Nbre de joueurs 8 Espaces 25 x 35m		Elementes pedagogiques Variantes Cf les règles Méthodes Pédagogiques - Veiller à ... - Encourager, valoriser - Animer
	apprentissage du jeu But : Match 4c4 Consignes : Jeu libre.	Durée 12' Nbre de joueurs 8 Espaces 20 x 30m		Variantes Comportements à observer

Jeu	apprentissage du jeu	Durée		Variables
	But : Match 3 contre 3 avec gardiens.	10' - 12'		Penser aux rotations pour les gardiens.
	Consignes : Jeu libre. Encourager, valoriser...	Nbre de joueurs		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
		8		Veiller à faire identifier l'aire de jeu, le sens de jeu, les adversaires et les partenaires.
		Espaces		25 x 35m
Jeu	apprentissage du jeu	Durée		Variables
	But : Match 3 contre 3 avec gardiens.	10' - 12'		Penser aux rotations pour les gardiens.
	Consignes : Jeu libre. Encourager, valoriser...	Nbre de joueurs		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
	Le gardien à 2 cages à défendre.	8		Veiller à faire identifier l'aire de jeu, le sens de jeu, les adversaires et les partenaires.
		Espaces		25 x 35m
Jeu	apprentissage du jeu	Durée		Variables
	But : Match 4 contre 4	10' - 12'		
	Consignes : Marquer en stop ball dans un des 4 coins	Nbre de joueurs		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
	Interdit de marquer de suite dans le même coin	8		Faire identifier l'espace de jeu et l'utilisation de celui-ci
		Espaces		25 x 35m

Jeu	apprentissage du jeu	Durée		Variables
	But : Marquer: 1 point	12' à 15'		Jeu au sol obligatoire But marqué après une passe ou par un joker: 3 points
	Consignes : Le gardien relance à la main (main/pied interdit). Touche au pied Les jokers jouent avec l'équipe qui a le ballon	Nbre de joueurs		Enseignement
		10		Les U9 ayant des difficultés à appréhender les trajectoires aériennes, insister sur le fait que le ballon reste au sol lorsqu'ils effectuent une touche ou sur la relance du gardien. Le but marqué par un joker sera bonifié pour que les joueurs intègrent leur rôle.
		Espaces		25 x 35m
Jeu	apprentissage du jeu	Durée		Variables
	But : Marquer: 1pt Marquer après avoir fait passer le ballon d'un côté à l'autre par une passe = 3 pts	12 à 15		Jeu au sol obligatoire. L'équipe qui n'a pas le ballon ne peut défendre que dans la moitié où se trouve le ballon.
	Consignes: Le gardien relance à la main (main/pied interdit). Touche au pied Les joker jouent avec l'équipe qui a le ballon	Nbre de joueurs		Enseignement
		10		Le but à 3 pts impose aux joueurs de s'écarter du ballon ce qui tendra à réduire "l'effet de grappe".
		Espaces		25 x 35m