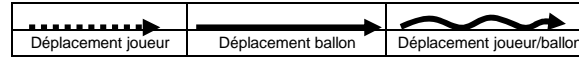


NOM :
PRENOM:
DATE:

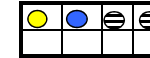
| Thème de séance : | | | |
|----------------------|----------------------------|---------------------|-----------------|
| On a le ballon | Conserver/Progresser | Déséquilibrer | Finir |
| On n'a pas le ballon | S'opposer à la progression | Reprendre le ballon | Protéger le but |

Cat : U7
SEMAINE:

Matériel

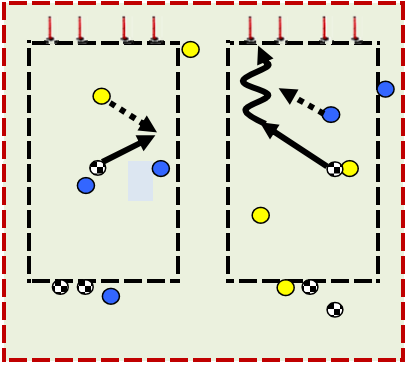
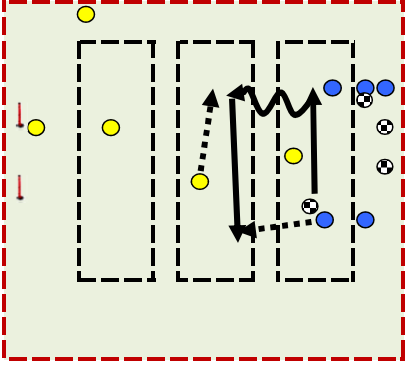


Effectif



| Parties | Taches | Descriptif | | Elements pedagogiques |
|---|--|------------|--|--|
| Jeu Construction du partenaire But : Marquer = 1pt Marquer plus de point que l'équipe adverse Consignes : L'éducateur met en jeu sur l'un des 2 attaquants qui doivent jouer un 2 contre 1 et marquer Si le défenseur récupère le ballon, il va marquer sans en être empêcher | Durée | | | Variables Ajouter un temps de 15s pour marquer La mise en jeu se fait par le gardien de but |
| | 15' | | | |
| | Nbre de joueurs | | | |
| | 8 | | | |
| | Espaces | | | |
| 15m x 25m | Méthodes Pédagogiques - Veiller à ... Faire identifier quand garder le ballon (espace libre), quand donner le ballon (espace bloqué) Faire identifier le positionnement du non porteur de balle | | | |
| Jeu Objectifs: Progresser quand l'espace est libre, donner Buts: Marquer plus de but que l'adversaire Consignes : L'un des attaquants lance la situation en passant le ballon à son partenaire à ce moment le défenseur peut défendre en Z2 A chaque fin de séquence, une nouvelle équipe devient défenseur. | Durée | | | Variables |
| | | | | |
| | Nbre de joueurs | | | |
| | | | | |
| | Espaces | | | |
| | Méthodes pédagogiques - Veiller à ... | | | |

| | | | | |
|------------|---|-----------------|--|---|
| Jeu | Objectifs: Construction du partenaire | Durée | | Variables |
| | But : <i>Transmettre le ballon au joueur "capitaine" de son</i> | 2' par seq | | 1. Ballon joué au pied. 2. Interdiction de remettre le ballon au même joueur. |
| | Consignes : Tous les ballons sont joués à hauteur d'épaules. | Nbre de joueurs | | |
| | Interdiction de jouer par dessus la tête des joueurs Interdiction de courir ballon en main. | Espaces | | Méthodes Pédagogiques - Veiller à ... |
| | Le joueur touché fait perdre le bénéfice du ballon à son équipe. A chaque perte de balle, obligation de repartir de son camp. | Espaces | | |
| | 1 point à l'équipe qui parvient à transmettre à son capitaine. L'équipe qui marque le plus de point que l'adversaire est déclarée vainqueur. | 20m*15m | | |
| Jeu | Apprentissage du jeu | Durée | | Variables |
| | Objectifs: *Tactique: construction du PARTENAIRE. | 10' | | 1- Ballons aux pieds. 2- A chaque perte de balle, obligation de repartir de son camp (idem ballon qui tombe au sol). |
| | But : Transmettre le ballon au joueur "capitaine" de son équipe. | Nbre de joueurs | | |
| | Consignes : *1 point à l'équipe qui transmet le ballon à son capitaine. | 8 à 10 | | Méthodes Pédagogiques - Veiller à ... |
| | *Jeu à la main: tous les ballons sont joués à hauteur d'épaules. | Espaces | | |
| | *Interdiction de jouer par dessus la tête des joueurs. *Interdiction de courir ballon en mains. *Pdb touché ou ballon tombé fait perdre le bénéfice du ballon à son équipe. *L'équipe qui marque le + de points est déclarée vainqueur. *Jeu aux pieds: jeu au sol. | 30 x 20 | | |

| | | | | |
|-----|--|-----------------|---|---|
| Jeu | Apprentissage technique | Durée |  | Variables |
| | Objectifs: | | | <ol style="list-style-type: none"> 1. Jeu aux pieds : passer en conduite. 2. Réduire la distance entre les 2 portes |
| | Construction du partenaire | Nbre de joueurs | | Méthodes Pédagogiques - Veiller à ... |
| | But : | | | |
| | Pour l'équipe qui a le ballon, passer une des 2 portes avec le ballon. | | | |
| | Consignes : | Espaces | | |
| | Interdiction de sauter ou se jeter sur les attaquants. | | | |
| | Déplacement libre des 2 attaquants. | | | |
| | Le joueur "défenseur" doit toucher l'attaquant porteur de balle (pour marquer un point). | | | |
| | 1 point aux attaquants : passage de l'attaquant porteur de balle dans l'une des 2 portes. | | | |
| Jeu | Apprentissage du jeu | Durée |  | Variables |
| | Objectifs: | | | <ol style="list-style-type: none"> 1. Jouer sur la dimension des zones (rivières). |
| | Construction du partenaire | Nbre de joueurs | | Méthodes Pédagogiques - Veiller à ... |
| | But : | | | |
| | Traverser et marquer le but. | | | |
| | Consignes : | Espaces | | |
| | *Les attaquants partent à 2, avec 1 ballon en main pour tenter de traverser les 3 rivières et marquer de la dernière zone dans le but. | | | |
| | *Les défenseurs sont fixes dans leur zone. | | | |
| | *Si l'attaquant porteur de balle se fait toucher, il perd le ballon et les 2 attaquants reviennent au départ. | | | Comptabiliser le nombre de fois où toutes les zones sont traversées et le nombre de buts ... |