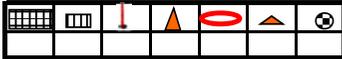


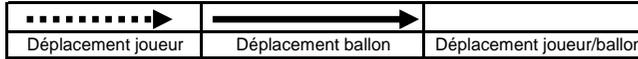
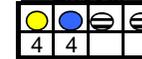
Séance d'entraînement U9

Séance N° 2

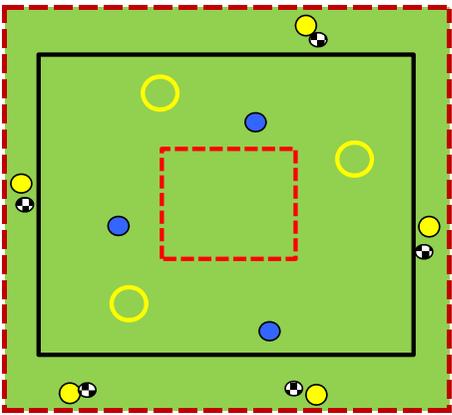
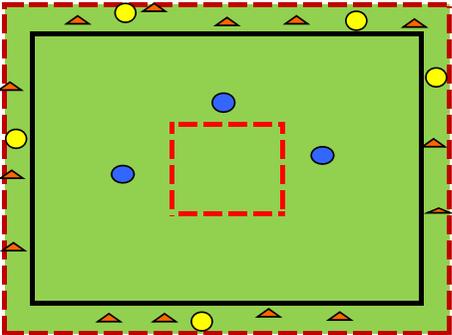
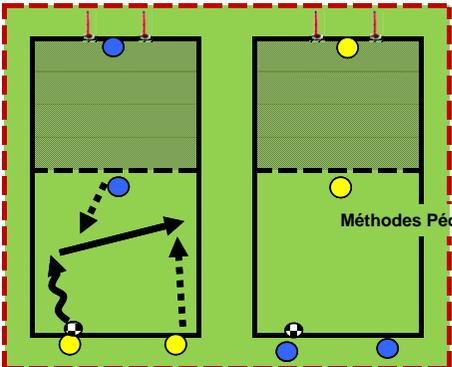
Matériel

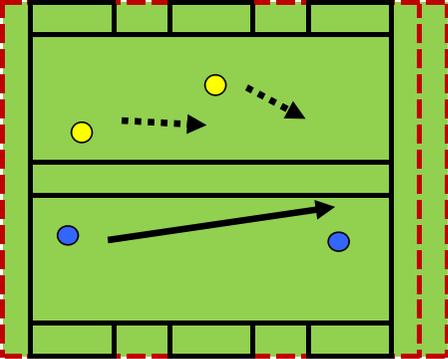
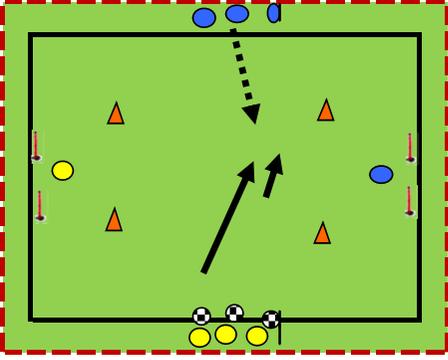


Effectif



Parties	Taches		Descriptif	Elements pédagogiques
Situation	Tactique : Agrandir l'espace de jeu effectif	Durée		Variantes
	But : Poser le ballon dans un cerceau vide	12'		- Enlever / ajouter des cerceaux - Des cerceaux comptent plusieurs points - Faire une passe dans un cerceau (la ballon rebondit dans le cerceau puis est récupéré par un partenaire) - Si le receveur est touché avant de recevoir le ballon, l'équipe adverse récupère la balle
	Règles : - Jeu à la main - Interdiction de courir avec le ballon en main - Le porteur de balle est inattaquable - Si un défenseur met son pied dans le cerceau, on ne peut pas marquer dans ce cerceau	Nbre de joueurs		Comportements à observer
		8		- L' équipe doit occuper la majeure partie de l'espace de jeu : <i>Les joueurs sont-ils suffisamment écartés les uns des autres pour que l'équipe utilise au maximum l'espace de jeu ?</i>
		Espaces		20 x 20m
Situation	Construction de la cible	Durée		Variables
	But : Aller chercher des ballons et les ramener dans son nid	10' - 12'		Dans un 1er temps à la main, puis au pied. Imposer un itinéraire pour ramener le ballon. Sous forme de relais
	Consignes : 4 équipes se placent à chaque angle du carré de jeu ("nids") Les ballons sont placés au milieu du carré. Au signal de l'éducateur, les "oiseaux de proie" se précipitent sur les ballons et tentent d'en ramener, un par un, le plus grand nombre dans leur nid respectif.	Nbre de joueurs		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
		8		Veiller au respect des règles (joueur ramenant 2 ballons dans les mains - interdiction de prendre le ballon des autres)
		Espaces		20 x 20m

Situation	Construction de l'adversaire	Durée		Variables
	But : Rentrer avec son ballon dans le château déendu par les gardiens sans se le faire sortir.	10' - 12'		Varier le rapport numérique (6c2 - 4c4)
	Consignes : Interdiction pour les défenseurs de rentrer dans le château (carré central)	Nbre de joueurs		Ballon joué à la main (toucher le joueur)
	Dans les refuges les attaquants sont inattaquables et ne peuvent y stationner que 5"	8		Jeu au pied en conduite de balle: faire sortir le ballon de l'espace de jeu. Supprimer les refuges
	Ballon sorti = retour à l'extérieur pour recommencer.	Espaces		
	Compter le nombre de ballons rentrés dans des séquences d'1'	15 x 30m		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
			Faire identifier la notion d'adversaire et d'occupation de l'espace pour les attaquants	
			Notion de coopération, communication pour les défenseurs	
Situation	Construction de l'adversaire	Durée		Variables
	But : Marquer un maximum de points.	10' - 12'		Gérer les rotations (pour cela prévoir des chasubles d'une couleur neutre pour les "gardiens").
	Consignes : Pour les chevaliers (yellow circle), emmener un maximum de coupelles de la "château fort" (carré rouge).	Nbre de joueurs		Mettre des coupelles de différentes couleurs (qui ont des valeurs différentes)
	Pour les gardiens du château (blue circle), toucher les chevaliers avant qu'ils ne pénètrent dans le château.	8		Mettre des ballons à la place des coupelles et jouer aux pieds.
	Les gardiens n'ont pas le droit de mettre les pieds dans le château.	Espaces		
	Si un chevalier est touché il doit ressortir et prendre une autre coupelle. Manche de 15" maxi.	15 x 15m		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
			Veiller au respect des règles (joueurs touchés - gardiens qui passent dans le château fort)	
			Faire identifier les adversaires (positions - déplacements)	
			Sensibiliser sur les notions de coopération offensive et défensive pour une plus grande efficacité.	
Situation	Construction du partenaire	Durée		Variables
	But : Marquer un maximum de buts	10' - 12'		Jouer sur les dimensions du terrain (+ ou - large)
	Consignes : Le défenseur n'a pas le droit de défendre en zone hachurée.	Nbre de joueurs		Varier le rapport numérique (3c1 - 4c2 - 3c2) dans la 1ère zone.
	1 pt si les attaquants arrivent en zone de finition (zone hachurée).	8		
	1 pt si les attaquants marquent.	Espaces		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
	1 pt pour le défenseur s'il intercepte le ballon et réalise un stop-ball derrière une des lignes de touche.	15 x 15m		Faire identifier le partenaire disponible.
			Faire identifier au porteur de balle le "bon" moment pour donner son ballon.	

Situation	But : Construction de la cible	Durée		Variables
	Consignes :	10' - 12'		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
	2 contre 2. Les joueurs sont bloqués dans leur zone	Nbre de joueurs		
	Règle :	8		
	Marquer dans un des 3 buts	Espaces		
	15 x 15m	Apprentissage de la défense de zone		
Situation	Construction de l'adversaire	Durée		Variables
	Moyens Techniques: feinte + dribble.	12 à 15		Méthodes Pédagogiques - Veiller à ...
	But: 1 pt par but marqué.	Nbre de joueurs		
	Consignes :	10		
	Ballon en main.	Espaces		
Duel 1 contre 1.	25 x 35m	Enseignement L'objectif est que le joueur identifie la porte dans laquelle il peut passer facilement. Insister sur le fait qu'il y a 2 alternatives pour les initier à la notion de feinte de corps.		
Le départ se fait au signal de l'éducateur.				
L'attaquant doit passer dans l'une des 2 portes avant d'aller marquer.				
Le défenseur doit toucher l'attaquant avant qu'il franchisse l'une des 2 portes.				