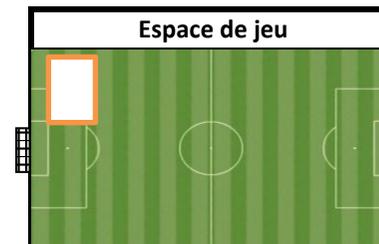


Procédé d'entraînement	
Jeu	X
Situation	
Exercice Analytique	
Exercice Adaptatif	
Psychomotricité	

Objectif de la séance	L'épervier
Temps de jeu	

Actions		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement avec ballon



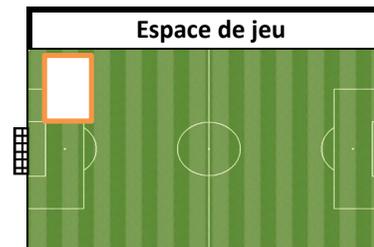
Tâches	Durée : 8 minutes	SCHEMA	Nbre de Joueurs : 6 à 8	Eléments pédagogiques	
<p>Objectif de l'atelier : Prise d'informations Changement de direction</p> <p>But du jeu : L'épervier = Toucher un joueur = 1 pt Attaquant = Franchir la ligne des 8 mètres</p> <p>Consignes : Lorsque je suis touché, je reste immobile sur le terrain. Interdiction de sortir des limites du terrain, autrement point pour l'épervier. Séquences de 8 secondes maximum</p> <p>Organisation : Séparer le terrain en deux pour avoir deux espaces de jeu différents Rotation de l'épervier, à chaque séquence Pas de joueurs éliminés</p>		<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>U7</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>U6</p> </div> </div>		<p>Distances de courses</p> <p>Pour les U7 (terrain 20 x 30 m) Courir de surface à surface = 14 mètres</p> <p>Pour les U6 (terrain 15 x 20 m) Courir de sa ligne de but à la surface adverse = 12 mètres</p> <p>L'éducateur doit veiller à :</p> <p>Gérer le score = ANIMER Gérer les rotations Favoriser la quantité de travail</p>	
					Enseignements
					<p>Changer régulièrement de direction pour surprendre l'adversaire. Etre sur ses appuis (sur l'avant des pieds) Changer de rythme</p>



Procédé d'entraînement	
Jeu	X
Situation	
Exercice Analytique	
Exercice Adaptatif	
Psychomotricité	

Objectif de la séance	Conduite + Frappe
<i>Temps de jeu</i>	<i>Déséquilibrer / Finir</i>

Actions		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement avec ballon



Tâches	Durée : 8 minutes	SCHEMA	Nbre de Joueurs : 6 à 8	Eléments pédagogiques
<p>Objectif de l'atelier : Conduite + Frappe</p> <p>But du jeu : Marquer = 1 pt</p> <p>Consignes : Marquer en - 6 secondes Départ simultané au signal de l'éducateur. Obligation de frapper dans la zone des 8 mètres</p> <p>Organisation : On change les gardiens lorsque l'ensemble des joueurs a tiré une fois au but. Un éducateur anime l'atelier (signal de départ, gestion du score, des rotations...)</p>				<p>Variables</p> <p>Changer l'angle de conduite et de tir Le tir peut s'effectuer de n'importe où Augmenter ou réduire le temps pour réaliser la conduite + frappe. Valoriser le tireur qui a frappé en premier (+1 pour l'équipe qui marque en premier)</p> <p>L'éducateur doit veiller à :</p> <p>Gérer le score = ANIMER Gérer les rotations Permettre la quantité de travail</p> <p>Enseignements</p> <p>Toucher un maximum de fois le ballon sur la conduite (un contact / un appui) Utiliser l'intérieur du pied sur la frappe de balle Se rapprocher au maximum de la cage pour augmenter ses chances de marquer</p>