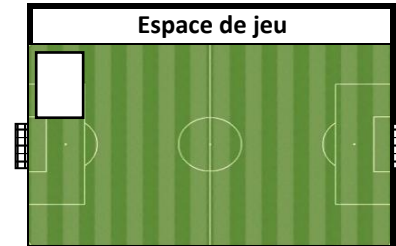




Procédé d'entraînement	
Jeu d'éveil	X
Situation	
Exercice Analytique	
Exercice Adaptatif	
Psychomotricité	

Objectif de la séance	L'épervier
-----------------------	------------

Actions		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement avec ballon



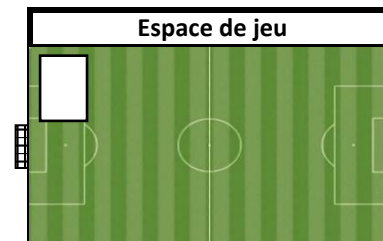
Tâches	Durée : 8 minutes	SCHEMA	Nbre de Joueurs : 6 à 8	Eléments pédagogiques											
<p>Objectif de l'atelier : Prise d'informations Changements de direction</p> <p>But du jeu : L'épervier : Toucher un joueur = 1 pt Les joueurs : Franchir la ligne des 8 mètres (dans l'autre camp)</p> <p>Consignes : Lorsque je suis touché, je reste immobile sur le terrain. Interdiction de sortir des limites du terrain, autrement point pour l'épervier. Séquence de 8 secondes maximum</p> <p>Organisation : Séparer le terrain en deux pour deux espaces différents Rotation de l'épervier, à chaque séquence</p>				Variables	<p>L'éducateur doit veiller à :</p> <p>Gestion du score Gestion des rotations Quantité de travail</p>					Enseignements					<p>Changer régulièrement de direction pour surprendre l'adversaire Etre sur ses appuis (sur l'avant du pied) Changer de rythme</p>
				Variables											
				<p>L'éducateur doit veiller à :</p> <p>Gestion du score Gestion des rotations Quantité de travail</p>											
				Enseignements											
				<p>Changer régulièrement de direction pour surprendre l'adversaire Etre sur ses appuis (sur l'avant du pied) Changer de rythme</p>											



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

Objectif de la séance	Le Goleador
-----------------------	-------------

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 (signaux de départ, gestion du score, 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</p> <p>L'éducateur doit veiller à :</p> <p>Gestion du score Gestion des rotations Quantité de travail</p> <p>Enseignements</p> <p>Toucher un maximum de fois le ballon sur la conduite (Un contact = Un appui) Utilisation de l'intérieur du pied sur la frappe de balle Se rapprocher au maximum de la cage pour augmenter les chances de marquer</p>