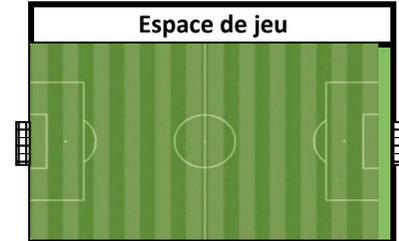




Procédé d'entraînement	
Jeu	
Situation	
Exercice Analytique	
Exercice Adaptatif	
Psychomotricité	

Objectif de la séance	Activation
<i>Temps de jeu</i>	

Actions		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement avec ballon



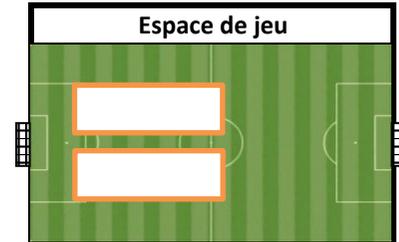
Tâches	Durée : 4*6 min	SCHEMA	Nbre de Joueurs : 4 à 8	Eléments pédagogiques
<p>Objectif de l'atelier :</p> <p>Atelier 1 : Jonglerie avec surface imposée</p> <p>Atelier 2 : Coordination echelle de rythme + Coupelle</p> <p>Atelier 3 : Motricité avec ballon + Prise d'information</p> <p>Atelier 4 : Jeu des prénoms</p> <p>Consignes :</p> <p>Atelier 1 : En binome, réaliser un maximum d'échanges en lien avec les surfaces demandées. Rebond sur la passe à chaque échanges</p> <p>Atelier 2 : Réaliser les mouvements demandés (4 passages par mvt)</p> <p>Atelier 3 : Par trois, un joueur reçoit un ballon et le joue en x touche de balles en fonction de ce que montre le partenaire</p> <p>Atelier 4 : Transmettre le ballon par le prénom du partenaire. Je lève la main quand je suis en possession du ballon. Pour récupérer, je dois toucher le joueur en possession du ballon</p>				<p>Variables</p> <hr/> <p>L'éducateur doit veiller à :</p> <hr/> <p>Enseignements</p>



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

Objectif de la séance	Jouer vers l'avant
<i>Temps de jeu</i>	<i>Conserver / Progresser</i>

Actions		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement avec ballon



Tâches	Durée : 20 minutes	SCHEMA	Nbre de Joueurs : 14	Éléments pédagogiques
<p>Objectif de l'atelier : S'orienter vers l'avant</p> <p>But du jeu : Trouver le joueur cible = 1 pt</p> <p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeu au sol - Trouver le joueur cible en une touche de balle. - Pas le droit de jouer en soutien deux fois consécutivement. <p>Organisation : Espace de jeu : 20*40 Sous-système 3 contre 3 ou 4 contre 4</p>				<p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si je reçois le ballon dos au jeu = 1 touche de balle <p>L'éducateur doit veiller à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rotation des appuis - Réflexion du joueur sur son orientation - Valoriser le jeu vers l'avant <p>Enseignements</p> <p>Porteur de balle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avoir des passes à angles pour trouver des joueurs orientés. <p>Non porteur de balle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer de façon à être orienté face à la cible.



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

Objectif de la séance	Coordonner l'Appui / Soutien
<i>Temps de jeu</i>	<i>Conserver/Déséquilibrer</i>

Actions		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement avec ballon



Tâches	Durée : 20 minutes	SCHEMA	Nbre de Joueurs : 10 à 12	Éléments pédagogiques
<p>Objectif de l'atelier : Coordonner l'Appui / Soutien</p> <p>But du jeu : Marquer = 1 pt</p> <p>Consignes : Les joueurs sont fixes dans leur zone. Interdit de lever le ballon. Pas de hors-jeu. Toutes les passes de la zone défensive vers la zone offensive sont reçues en une ou deux touche(s) par le joueur en appui. Ceci donne le droit à un partenaire de venir en zone offensive. En zone offensive, l'accès à l'espace de déséquilibre est interdit tant que le ballon n'y est pas.</p>				<p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> '- Augmenter ou réduire les droits d'action des joueurs '- Limiter le nombre de passes en zone basse '- Modifier le rapport numérique en zone haute (2c1 OFF) <p>L'éducateur doit veiller à :</p> <p>Observer / Animer / Réguler</p> <p>Enseignements</p> <ul style="list-style-type: none"> '- Trouver des distances de courses et de passes cohérentes '- Avoir une relation à trois sur l'appui-soutien '- Trouver de l'angle à nos passes '- Coordination des joueurs offensifs dans leurs déplacements.
		<p>12 à 15 mètres en largeur. 25 à 30 mètres en profondeur</p>		



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

Objectif de la séance	Voir et être vu dans les intervalles
<i>Temps de jeu</i>	<i>Progresser / Déséquilibrer</i>

Actions		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement avec ballon



Tâches	Durée : 20 minutes	SCHEMA	Nbre de Joueurs : 14 à 16	Éléments pédagogiques
<p>Objectif de l'atelier : Voir et être vu dans les intervalles</p> <p>But du jeu : Marquer = 1 pt</p> <p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeu au sol - On passe d'une zone à une autre par la passe - Un joueur de la zone basse peut venir apporter une supériorité numérique - 4 sec pour finir en zone de déséquilibre - A la récupération, les défenseurs ont 6 secondes pour marquer dans l'une des deux petites cages <p>Organisation : 30*50</p>				<p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recevoir une touche de balle - Augmenter ou réduire le rapport numérique dans les interlignes. <p>L'éducateur doit veiller à :</p> <p>Observer / Animer / Valoriser / Réguler</p> <p>Enseignements</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trouver des passes à angles - Se déplacer sur la largeur pour être orienté de 3/4 - Avoir des joueurs soutiens dès que l'appui est trouvé