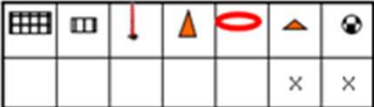




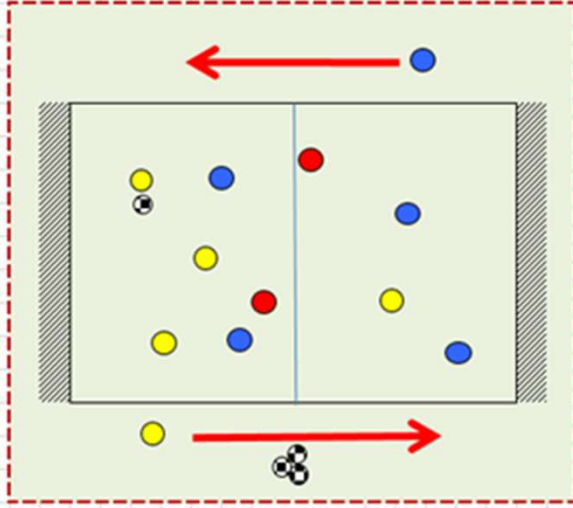



1ERE PHASE U11

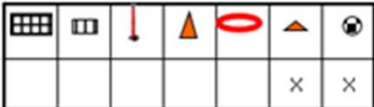

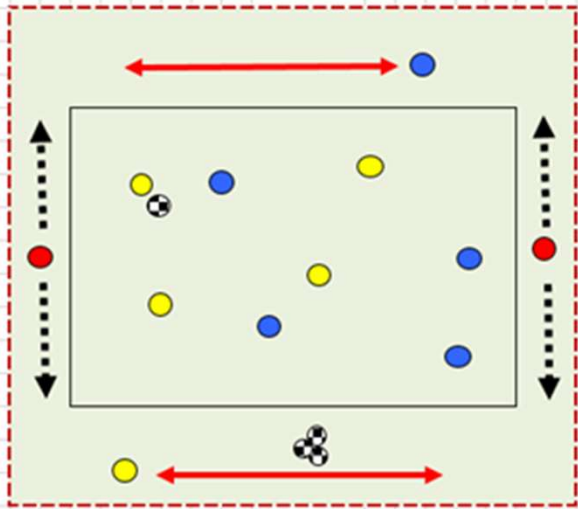


- CAHIER DES JEUX A METTRE EN PLACE




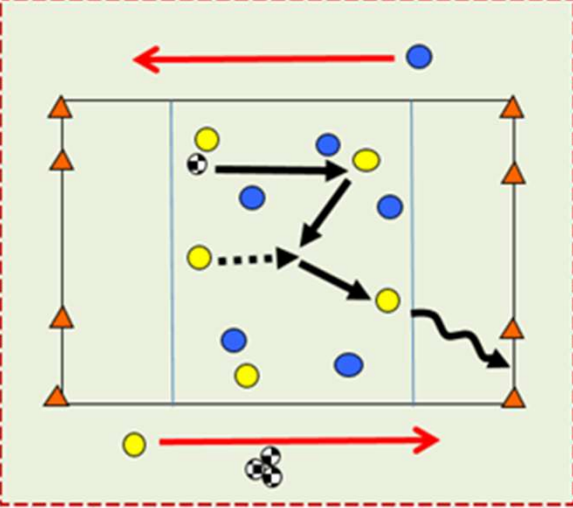
SAMEDI 23 SEPTEMBRE 2023

Jeu N° 1		<i>Thème de séance : Agrandir l'espace de jeu effectif (largeur et profondeur)</i>			U11								
		On a le ballon	Conserver / Progresser	Déséquilibrer / Finir									
		On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but									
Matériel					Effectif								
													
		Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">●</td> <td style="text-align: center;">●</td> <td style="text-align: center;">●</td> <td style="text-align: center;">⊥</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;"></td> </tr> </table>	●	●	●	⊥	4	4	2	
●	●	●	⊥										
4	4	2											
Partie	Tache	Descriptif			Eléments pédagogiques								
Jeu	Objectifs : Avoir des solutions de passes Recréer des réseaux de passes	Durée				Variables							
	But : Faire un stop-balle derrière la ligne	12' à 15'				1) Stop-balle après une passe autorisé 							
	Consignes : L'équipe en possession du ballon peut jouer avec les joueurs jokers (deux touches de balle) Les jokers ne peuvent pas marquer Stop-balle après une conduite de balle	Nbre de joueurs				4 x 4 (+2)	2) Imposer un appui maximum par demi-terrain						
		Espace				30 x 20	Méthode Pédagogique						
							ACTIVE						
							Laisser jouer - Observer - Questionner						
			Veiller à ...	Etre visible du porteur (non porteur) Voir avant (prise d'information) Joueurs et ballon en mouvement Communication (déplacements - changement de rythme - parole)									

SAMEDI 30 SEPTEMBRE 2023

Jeu N° 5		<i>Thème de séance : Sécuriser et maîtriser la possession</i>			U11								
		On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir									
		On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but									
Matériel					Effectif								
					<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="background-color: yellow; width: 15px; height: 15px;"></td> <td style="background-color: blue; width: 15px; height: 15px;"></td> <td style="background-color: red; width: 15px; height: 15px;"></td> <td style="background-color: black; width: 15px; height: 15px;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> </table>					4	4	2	-
4	4	2	-										
Partie	Tache	Descriptif			Eléments pédagogiques								
Jeu	Objectifs :				Variables								
	Durée				1) Compter le point après une passe retour du capitaine Sur un même joueur Ou sur un 3ème joueur								
	But :				2) Possibilité de mettre deux jokers en appuis sur les côtés. Possibilité pour les appuis de jouer avec les capitaines								
	Consignes :				Méthode Pédagogique								
					ACTIVE								
		Laisser jouer - Observer - Questionner											
		Veiller à ...											
		Communication (déplacements - changement de rythme - parole) Joueurs et ballon en mouvement Etre visible du porteur (non porteur) Se déplacer dans les intervalles (non porteur) Voir avant (prise d'information) de recevoir											

SAMEDI 7 OCOTBRE 2023

Jeu		N° 9	<i>Thème de séance : Garder le temps d'avance pour finir l'action</i>			U11			
			On a le ballon	ConservetProgresser	DéséquilibrerFinir				
			On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but				
Matériel						Effectif			
									
			Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueurballon				
Partie	Tache		Descriptif			Eléments pédagogiques			
Jeu	Objectifs : Garder le temps d'avance pour finir l'action					Variables			
	But : Marquer dans les portes excentrées à partir des zones offensives					Durée	12' à 15'	1) Marquer après un tir dans les portes 2) Jouer à 1 x 1 en zone de finition 3) Jouer à 2 x 1 en zone de finition	
	Consignes : Marquer en conduite de balle dans les portes. Une touche de balle maximum autorisée pour entrer dans la zone de finition seul ou après une passe d'un partenaire.					Nbre de joueurs	5 x 5	Méthode Pédagogique	
	Interdit de pénétrer dans les zones offensives tant que le ballon n'y est pas					Espace	40 x 20	ACTIVE	
	Hors-jeu à partir de la ligne qui délimite la zone de finition								Laisser jouer- Observer - Questionner
									Veiller à ...
					Etre visible du porteur (non porteur) Voir avant (prise d'information) de recevoir L'appel déclenche la passe Privilégier les passes dans un intervalle et des appels dans un autre. Cacher son intention				

SAMEDI 14 OCTOBRE 2023



Compétences visées : Trier ses déchets

L'objectif de l'atelier : Sensibiliser sur le tri des déchets par l'intermédiaire d'un atelier technique

Consignes de l'atelier :

- Matérialiser 3 zones distinctes :
 - La zone « vestiaire » : c'est la zone de départ de l'atelier.
 - La zone « terrain » : c'est la zone de duel entre les 2 joueurs identifiés.
 - La zone « porte » : c'est le moyen de valider le but à l'issue du duel.
- Répartir les joueurs en 2 équipes.
- Positionner les joueurs dans leur zone « vestiaire » respective.
- Identifier chaque joueur par un numéro. Les 2 équipes doivent comporter les mêmes numéros.
- Annoncer un numéro à haute voix : 1 joueur de chaque équipe (numéro cité) doit se déplacer dans la zone « duel » pour y récupérer le ballon.
- Annoncer un type de déchet à haute voix : 1 joueur de chaque équipe (numéro cité) doivent s'affronter sur un duel pour aller franchir la « porte » associée à la « bonne » poubelle.
- Attribuer les points de la manière suivante : +1 point pour le joueur qui a franchi la « bonne » porte.

Modélisation de l'atelier :

