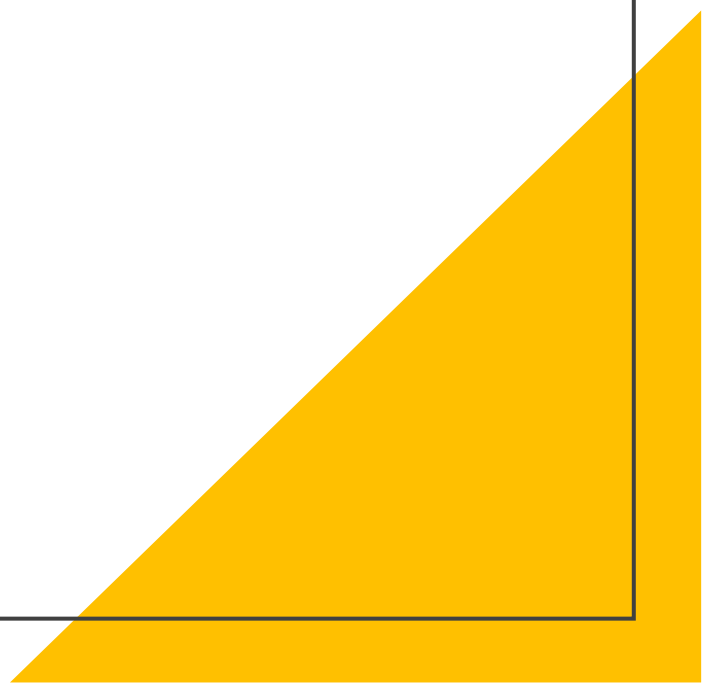


2eme PHASE U11



CAHIER DES JEUX et DEFIS A METTRE EN PLACE



SAMEDI 20 JANVIER 2024

SOURIRE

Veiller à ce que la posture des éducateurs, accompagnateurs, parents soit favorable à l'épanouissement de l'enfant.



Compétences visées : Bien s'hydrater pour jouer

L'objectif de l'atelier : Sensibiliser sur l'hydratation du sportif par l'intermédiaire d'un atelier technique

Modélisation de l'atelier :

Consignes de l'atelier :

- Matérialiser 3 zones distinctes :
 - La zone « questions » : c'est la zone de départ de l'atelier
 - La zone « VRAI » : c'est la zone de réponse « VRAI »
 - La zone « FAUX » : c'est la zone de réponse « FAUX »
- Positionner les joueurs dans la zone « questions », ballon au pied, alignés les uns derrière les autres, face à l'éducateur.
- Matérialiser les zones « VRAI » et « FAUX » de part et d'autre de la zone « questions ».
- Poser une question à l'ensemble des joueurs.
- Demander aux joueurs de se rendre, ballon au pied, dans la zone correspondante à la « bonne » réponse.
- Attribuer les points de la manière suivante : +1 par bonne réponse.



SAMEDI 27 JANVIER 2024


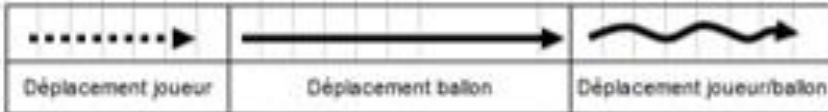

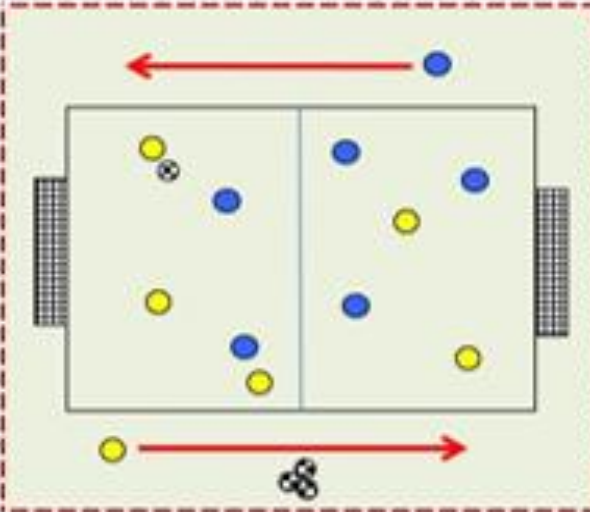
APPRENDRE

Proposer aux enfants des entrainements et des projets de jeux préparés, structurés et adaptés.

Jeu		N° 5		Thème de séance : Sécuriser et maîtriser la possession			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			4
				Déplacement ballon			4
				Déplacement joueurballon			2
Partie	Tache		Descriptif			Eléments pédagogiques	
Jeu	Objectifs :					Variables	
	Durée					1) Compter le point après une passe retour du capitaine	
	Jouer en soutien si le jeu vers l'avant est impossible.					Sur un même joueur	
	12' à 15'					Ou sur un 3ème joueur	
	But :					2) Possibilité de mettre deux jokers en appuis sur les côtés.	
Un point à chaque passe sur un capitaine		Possibilité pour les appuis de jouer avec les capitaines					
Consignes :		Méthode Pédagogique					
Jeu au sol (hauteur hanche maximum)		Nbre de joueurs		ACTIVE			
Changer les capitaines toutes les 3 minutes		4x4 + 2 jokers		Laisser jouer - Observer - Questionner			
		Espace		Veiller à ..			
		30 x 20		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 3 FEVRIER 2024

Faire jouer au minimum 75% du temps de jeu tous les enfants le samedi

Jeu		N° 7		Thème de séance : Changer de rythme de jeu			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				
								
Partie	Tache		Descriptif			Eléments pédagogiques		
Jeu	Objectifs :					Variables		
	Changer de rythme de jeu (temps forts et temps faibles)					1) Le but de l'équipe compte double si tous ses joueurs sont dans le camp adverse		
	But :					2) Le but compte double si un défenseur adverse est resté en zone offensive sur un tir :		
	Marquer en une touche dans le but					depuis le camp adverse		
	Consignes :					dans sa propre moitié de terrain		
Marquer en une touche dans le but		Méthode Pédagogique						
Pas de gardien		ACTIVE						
Conserver le ballon et trouver le joueur libre pouvant marquer en un touche		Laisser jouer - Observer - Questionner						
L'équipe qui marque conserve le ballon		Veiller à ...						