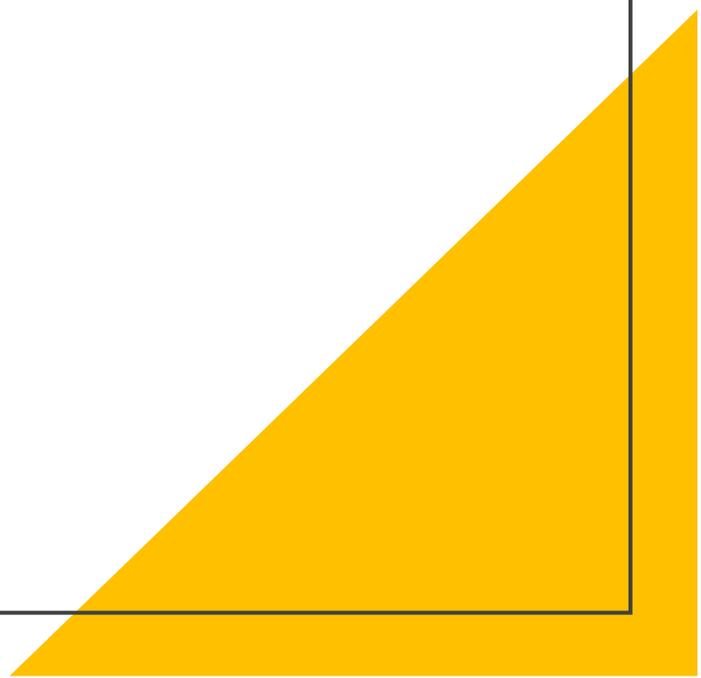


2eme PHASE U11



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.



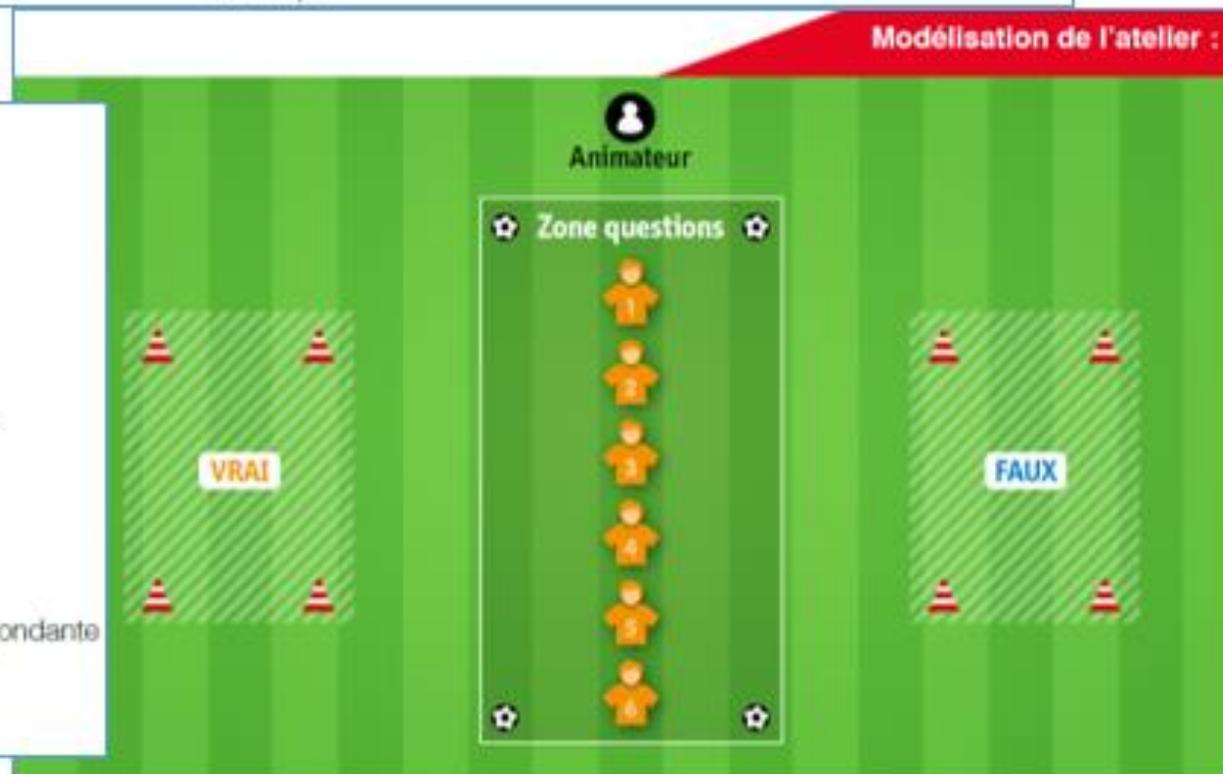
Compétences visées : Bien s'hydrater pour jouer

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

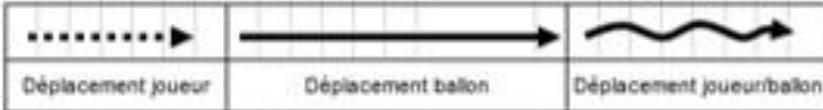
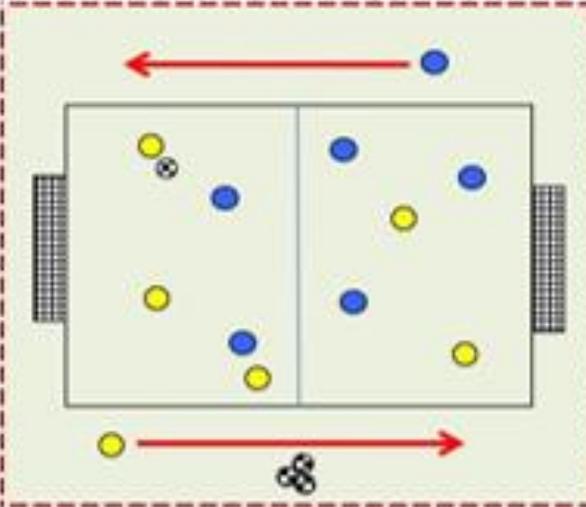
APPRENDRE

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		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			4
				Déplacement ballon			4
				Déplacement joueurballon			2
Partie	Tache		Descriptif			Eléments pédagogiques	
Jeu	Objectifs :					Variables	
	Jouer en soutien si le jeu vers l'avant est impossible.					1) Compter le point après une passe retour du capitaine	
	But :					Sur un même joueur	
	Un point à chaque passe sur un capitaine					Ou sur un 3ème joueur	
	Consignes :					2) Possibilité de mettre deux jokers en appuis sur les côtés.	
Jeu au sol (hauteur hanche maximum)		Possibilité pour les appuis de jouer avec les capitaines		Méthode Pédagogique			
Changer les capitaines toutes les 3 minutes				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 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	Conservé/Progresser	Déséquilibrer/Finir						
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but						
Matériel 							Effectif 	
X				X	X	5	5	
Partie	Tache	Descriptif		Eléments pédagogiques				
Jeu	Objectifs : Changer de rythme de jeu (temps forts et temps faibles)			Variables				
	Durée 12' à 15'			1) Le but de l'équipe compte double si tous ses joueurs sont dans le camp adverse 2) Le but compte double si un défenseur adverse est resté en zone offensive sur un tir : depuis le camp adverse dans sa propre moitié de terrain				
	But : Marquer en une touche dans le but	Nbre de joueurs 5 x 5		Méthode Pédagogique				
	Consignes : Marquer en une touche dans le but	Espace 30 x 20		ACTIVE				
	Pas de gardien			Laisser jouer - Observer - Questionner				
	Conservé le ballon et trouver le joueur libre pouvant marquer en un touche			Veiller à ...				
L'équipe qui marque conserve le ballon			Entretenir la motivation (Réussite - score...) Se rendre disponible pour le porteur Changer de rythme par la vitesse de passe Etre visible du porteur (non porteur) Voir avant (prise d'information) de recevoir Garder une équipe équilibrée et anticiper la perte					