JEU DE DEBUT DE PLATEAU U7 - phase 2 - 2021 / 2022

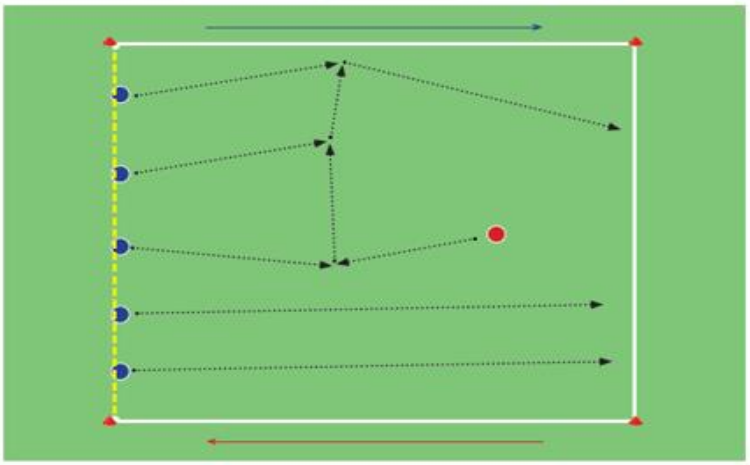
JOURNEE 5 - Samedi 14 Mai 2022

JEU N°3- L'épervier

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	MOYENS ASSOCIÉS	Coordination motrice
Active Laisser jouer, observer, questionner	IMPACT CHARGE MENTALE	-
	IMPACT CHARGE PHYSIQUE	-

ORGANISATION

OBJECTIF	Améliorer la maitrise des appuis et des déplacements.
BUT(S)	Le dernier joueur à ne pas être touché par l'adversaire marque 1 point.
CONSIGNES	Tous les joueurs partent en même temps d'un côté du terrain. Les joueurs doivent traverser le terrain sans se faire toucher par l'épervier au centre. Les joueurs touchés deviennent également éperviers et doivent se lier par deux. Veiller à : - équilibrer et structurer les équipes. - compter les points et valoriser les réussites.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	



SURFACE	
Long	12 m
Larg	15 m

DURÉE TOTALE
10' à 15'

SÉQUENCE
2 x 5'

EFFECTIF			
Joueurs	6		
●	5	●	-
●	1	GB	-

MATÉRIEL	
	-
	-
	-
	-
	-
	×
	×
	-
	déplacement
	conduite
	passe / tir

COMPORTEMENTS ATTENDUS

COLLECTIFS (VEILLER À...)

Reconnaître son camp.
Acquérir le sens du jeu.
Découvrir la cible et l'adversaire.

INDIVIDUELS (VEILLER À...)

Maitriser et reprendre ses appuis.
Changer de direction.
Progresser en levant la tête.
Changer de rythme.

VARIABLES

Ballon dans les mains.

1 ballon pour deux.

TRANSITIONS

À LA PERTE

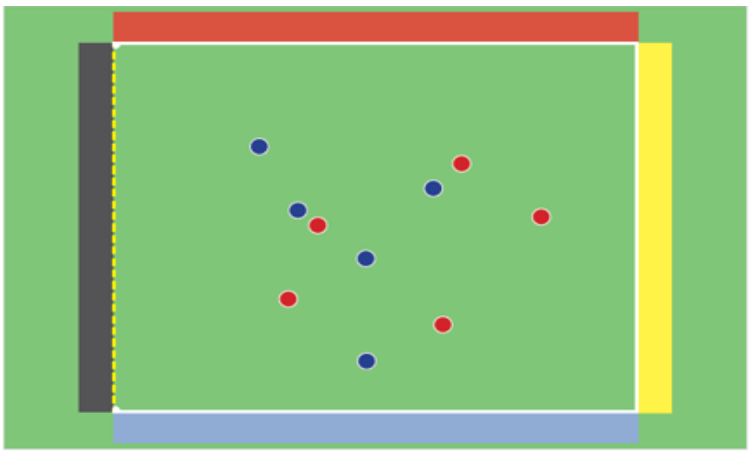
À LA RÉCUPÉRATION

Pour la surface du jeu: Utiliser la largeur d'un terrain de foot à 4, et les deux zones de relance protégée en profondeur

JEU a effectuer en cas de nombre d'équipes impair

ORGANISATION

OBJECTIF	Améliorer la réactivité.
BUT(S)	Aller le plus vite possible dans sa zone = 1 point.
CONSIGNES	Les joueurs doivent aller dans la zone indiqué par l'éducateur. Au signal sonore, ils conduisent le ballon le plus rapidement possible vers la zone précisée. L'équipe qui a les trois joueurs les plus prompts à pénétrer dans la bonne zone marque 1 point. Veiller à : - vérifier le rythme et l'activité de tous les joueurs. - compter les points et valoriser les réussites. - organiser la rotation sur les différents postes. - démultiplier les ateliers.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	



SURFACE	
Long	12 m
Larg	15 m

DURÉE TOTALE
10' à 15'

SÉQUENCE
n x 5 répétitions

EFFECTIF			
Joueurs	10		
●	5	●	-
●	5	GB	-

MATÉRIEL	
	-
	-
	-
	-
	-
	×
	-
	×
	déplacement
	conduite
	passe / tir

COMPORTEMENTS ATTENDUS

INDIVIDUELS (VEILLER À...)

Être concentré pour réagir vite.
Se repérer et agir vite.

VARIABLES

Ballon à la main.

Jonglage pied/main, au signal visuel, conduite de balle.

TRANSITIONS

À LA PERTE

À LA RÉCUPÉRATION