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

JOURNEE 7 - Samedi 11 Juin 2022

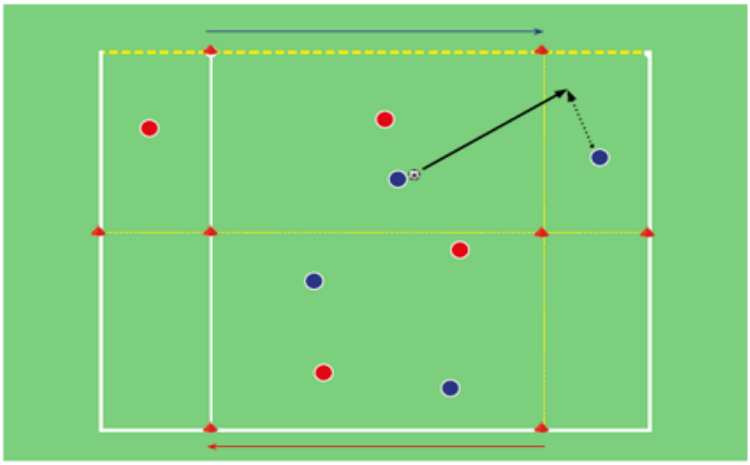
JEU N°4- La balle au capitaine

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
Active
Laisser jouer, observer, questionner

PHASE DE JEU	ON A LE BALLON - Conserver - Progresser
PRINCIPE DE JEU	Créer et utiliser des espaces
MOYENS ASSOCIÉS	
IMPACT CHARGE MENTALE	- +
IMPACT CHARGE PHYSIQUE	- +

ORGANISATION

OBJECTIF	Améliorer l'occupation de l'espace.
BUT(S)	Transmettre le ballon à son capitaine = 1 point.
CONSIGNES	Balle aux capitaines. 3 contre 3 au milieu. Chaque capitaine occupe la largeur du terrain. Veiller à : - équilibrer et structurer les équipes. - compter les points et valoriser les réussites.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	



SURFACE	
Long	20 m
Larg	15 m

DURÉE TOTALE
10' à 15'

SÉQUENCE
2 x 5'

EFFECTIF			
Joueurs	10		
●	4	●	-
●	4	GB	2

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

COMPORTEMENTS ATTENDUS

COLLECTIFS (VEILLER À...)

Agrandir l'espace de jeu effectif (largeur et profondeur).

INDIVIDUELS (VEILLER À...)

Porteur de balle : jouer sur un partenaire démarqué (ayant du temps et de l'espace pour enchainer).

Non porteur de balle : prendre de la distance avec le porteur de balle, mes autres partenaires et mes adversaires directs.

VARIABLES

Mettre des appuis libres sur les côtés afin d'augmenter les possibilités de passes.

Obligation pour le capitaine de rejouer avec un partenaire pour marquer 1 point.

TRANSITIONS

À LA PERTE

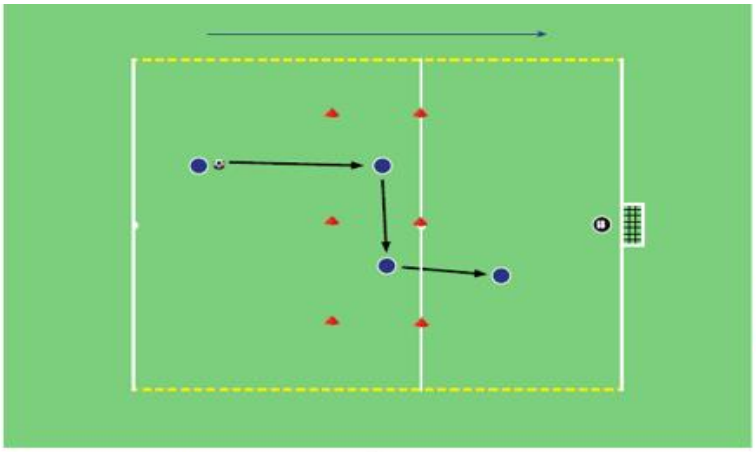
À LA RÉCUPÉRATION

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 les contrôles (au sol).
BUT(S)	L'équipe qui marque le plus rapidement marque 1 point.
CONSIGNES	Par groupes de 4, effectuer le cheminement imposé par l'éducateur. Minimum 2 touches de balle par joueur. 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	20 m
Larg	10 m

DURÉE TOTALE
10' à 15'

SÉQUENCE
n x 5 répétitions

EFFECTIF			
Joueurs	5		
●	4	●	-
●	-	GB	1

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

COMPORTEMENTS ATTENDUS

COLLECTIFS (VEILLER À...)

INDIVIDUELS (VEILLER À...)

Regarder le ballon.
Accélérer et orienter la prise de balle au sol, selon le sens ou les contraintes du jeu.
Laisser le ballon en mouvement pour enchainer rapidement.
Accueillir le ballon au moment de l'impact.
Adapter la position du corps et utiliser une surface de contact large.
Dissocier haut et bas du corps si l'adversaire est présent.
Être sur des appuis dynamiques.

VARIABLES

Libre dans le nombre de touches de balle.

3 touches de balle obligatoire pour chaque joueur.

TRANSITIONS

À LA PERTE

À LA RÉCUPÉRATION