THEME PRINCIPAL : CONDUITE

THEME SECONDAIRE : DRIBBLE

PHASE DE JEU :

CATEGORIE:

DIFFICULTE:

S-CDTE-08/09/16

DATE: 07-09-2016

PARTIE TACTIQUE

PROCEDE SITUATION

PEDAGOGIE ACTIVE

DUREE 20 MIN

OBJECTIF - ORGANISTATION

Interdire l\'accès au but afin de récupérer ou d\'éloigner le ballon.

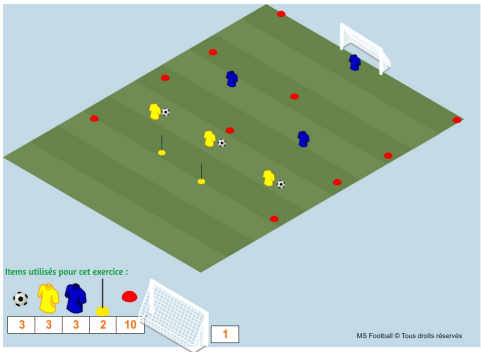
CRITERE DE REALISATION

Se placer ou se replacer entre son but et l\'adversaire Avancer sur le porteur de balle Compter les points et valoriser les bonnes attitudes Ne pas faire partir plus de 3 ballons simultanément (sécurité) Nombre de points marqués.

CONSIGNES - EVOLUTIONS

Att : Traverser la zone défendue pour aller marquer = 1 pt Déf : Marquer dans la porte = 1 pt 1 zone proche du but, 2 défenseurs dans chaque zone. Au signal de l\'éducateur, les attaquants doivent traverser la zone en conduite. L\'action se termine lorsqu\'une des 2 équipes marque ou que le ballon sort du terrain. Nombre de passages par équipe: 10. 1/ 1 seul ballon pour traverser = 2 x 3 2/ Nombre de buts en 2\'

SCHEMA



PARTIE ATHLETIQUE

PROCEDE

PEDAGOGIE

DUREE 15 MIN

OBJECTIF - ORGANISTATION

Rendre mes joueurs plus rapides.

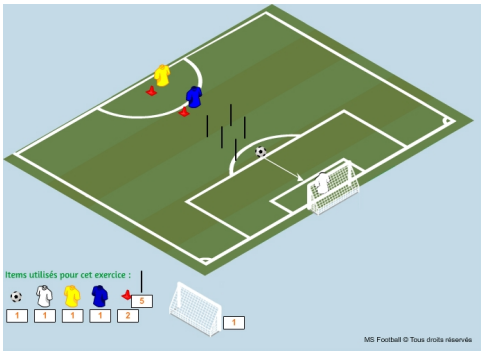
CRITERE DE REALISATION

Adapter la distance de départ en fonction de la vitesse des joueurs.

CONSIGNES - EVOLUTIONS

Terrain 30 x 15 m . 5 countries foot . 2 joueurs à 6 joueurs Course poursuite dans les piquets et frappe au but. Le joueur qui arrive le premier après un slalom dans les constris frappe au but. Si le joueur qui part le premier est touché il laisse le second joueur frapper au but

SCHEMA



PARTIE TECHNIQUE

PROCEDE

PEDAGOGIE

DUREE 15 MIN

OBJECTIF - ORGANISTATION

Rendre mes joueurs capables de dribbler.

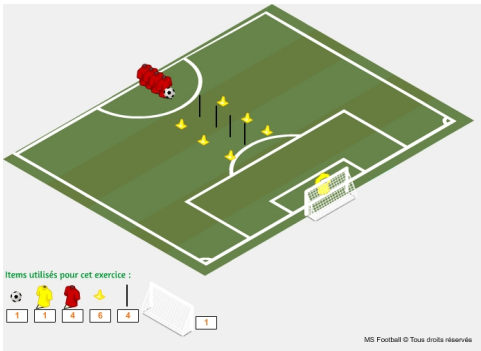
CRITERE DE REALISATION

La conduite de balle doit être maîtrisée et un changement de rythme évident à la sortie du slalom.

CONSIGNES - EVOLUTIONS

Les joueurs conduisent le ballon chacun leur tour, effectuent le slalom sans sortir du couloir jaune puis enchaîne avec un tir au but. Variante: faire évoluer la largeur du couloir jaune selon le niveau des joueurs.

SCHEMA



PARTIE TECHNIQUE

PROCEDE

PEDAGOGIE

DUREE 15 MIN

OBJECTIF - ORGANISTATION

Rendre mes joueurs capables de réaliser des dribbles.

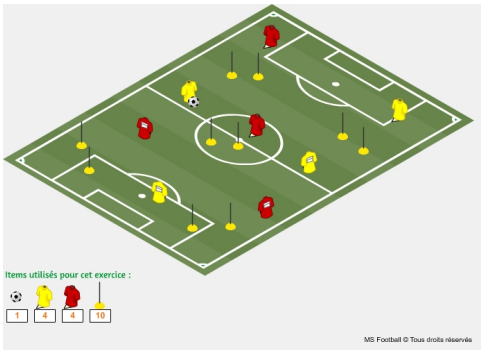
CRITERE DE REALISATION

Le joueur doit récupérer le ballon après avoir traverser la porte.

CONSIGNES - EVOLUTIONS

Sous forme jouée, 2 équipes de 4 joueurs s\'opposent. Le point est marqué lorsqu\'un joueur traverse une porte avec le ballon. Le nombre de portes est supérieur au nombre de joueur afin de favoriser la réussite de l\'exercice. Le joueur peut traverser dans les 2 sens.

SCHEMA



WWW.MSFOOTBALL.FR - COPYRIGHT 2016 - TOUS DROITS RESERVES MS SPORTS