






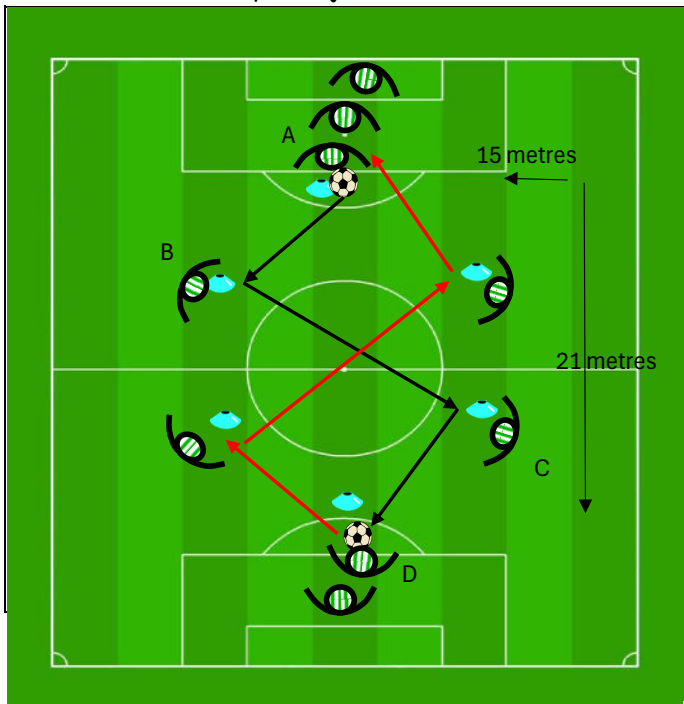


Sujet :	AVOIR UNE MEILLEURE MAITRISE DU BALLON	Séance foot à 8	
Phase de jeu :	Conservier/progresser	28 joueurs environ	
Principes de jeu :	Progresser par la conduite et/ou la passe		
Objectifs :	Maitriser/Manipuler son ballon . Etre capable de conduire son ballon sur une conduite courte et/ou sur une conduite longue		

 x18  
  x4  
  x2  
  x30  
  x4  
  x4  
 www.josselinlebretoneducateur.com

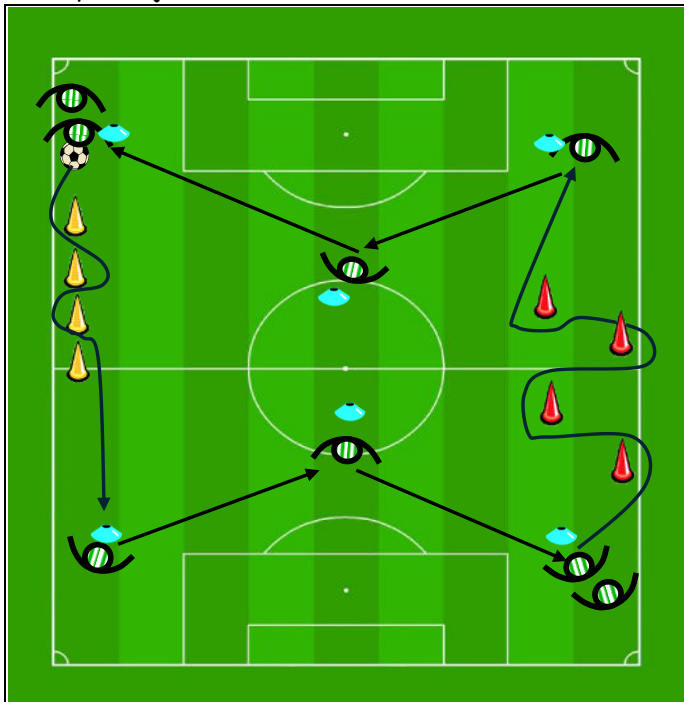
**Partie 1 :**  
**PROCÉDÉ :**  
**Exercice**

Espace de jeu : 21 x 15



**Partie 2 :**  
**PROCÉDÉ :**  
**Jeu réduit**

Espace de jeu 1/2 terrain foot à 8



**Organisation et animation**  
 Durée 20'

**Explications et consignes :**

**Objectif :** Etre capable de conduire et enchaîner  
**But :** Réussir le circuit de passe  
**Consignes :**  
 Jeu à 4 entre A , B C et D . Idem de l'autre côté . Deux touches de balles obligatoire pour l'apprentissage de la prise de balle orientée

**Nombre de séquences :** 2x7'

**Comportements attendus (critères de réalisation):**

Faire des petites foulées. Multiplier les contacts avec le ballon. Prendre les informations sur les partenaires .

**Critères de réussite:**

les joueurs exécutent les gestes technique sans perdre la maitrise

**Variantes :**

Varier les demandes techniques sur la conduite et la passe .  
 Varier le parcours moteur

**Méthode pédagogique :** découverte - guidage - directive

**Organisation et animation**  
 Durée 20'

**Explications et consignes :**

**Objectif :** Utiliser du jeu combiné en supériorité numérique  
**But :** Marquer  
**Consignes :**  
 5 contre 5 ou 6 contre 6 . Dès que le ballon sort de l'espace de jeu, le joueur qui a sorti le ballon doit aller le chercher et le joueur de l'équipe adverse doit jouer rapidement pour être en supériorité numérique . Le joueur qui a été chercher le ballon remet le ballon sur la coupelle .

**Nombre de séquences :** 3x5 minutes

**Comportements attendus (critères de réalisation):**

Occupation de l'espace de jeu et identifier les espaces libres quand on est en supériorité numérique  
 Profitez de l'avantage numérique

**Critères de réussite:**

Nombre de buts inscrits en supériorité numérique

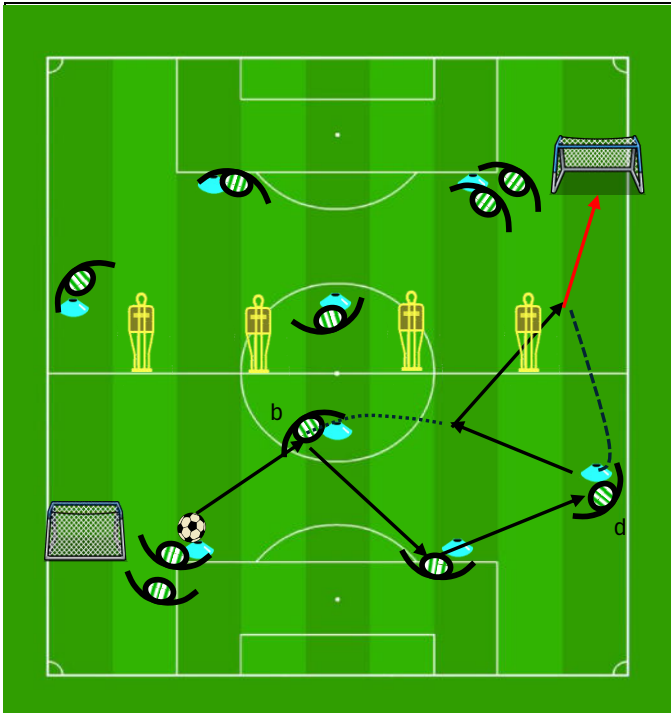
**Variantes :**

/

**Méthode pédagogique :** découverte - guidage - directive

Partie 3 :  
PROCÉDÉ  
Exercice

Espace de jeu : toute la largeur foot à 8



Durée

15'

## Organisation et animation

### Explications et consignes :

**Objectif :** Améliorer les enchaînements conduite - passe

**But :** Réussir le circuit

**Consignes :**

Exercice en passe et suit .

Chaque joueur passe et va prendre la place du joueur a qui il a fait la passe . Les joueurs B et D jouent un une / deux pour éliminer le mannequin . D revient en conduite de balle à la source du haut .

---> Déplacement      —> Passe  
—> Tir

### Nombre de séquences :

3x4'

### Comportements attendus (critères de réalisation):

Qualité technique , prise de balle vers l'avant pour enchaîner vite , le moins de temps possible entre la prise de balle et la passe

### Critères de réussite:

Nombre de passages sans echecs ni pertes de balles  
DONNER L' ELEMENT DECLENCHEUR POUR D

### Variantes :

Changer de sens

Méthode pédagogique : découverte - guidage - directive

Durée

15'

## Organisation et animation

### Explications et consignes :

**Objectif :** Améliorer les enchaînements conduite - passe

**But :** Marquer = 1 point

**Consignes :**

5 contre 5 . Obligation d'utiliser du jeu combiné pour marquer. Pas le droit de conduire son ballon => FORCER LES COÉQUIPIERS A SE DEPLACER  
Verts en 1 - 3 - 1 et rouge en 1 - 1 - 2 - 1.

### Nombre de séquences :

2x5'

### Comportements attendus (critères de réalisation):

Identification des espaces

### Critères de réussite:

Nombres de buts inscrits  
Nombres d'espaces vus

### Variantes :

/

Méthode pédagogique : découverte - guidage - directive

Partie 4 :  
PROCÉDÉ  
Grand Jeu

Demi terrain foot à 8

