

Sujet :	MIEUX MAITRISEZ LES ASPECTS OFFENSIFS	AEF 44
Phase de jeu :	Finir	Nombres de joueurs :
Principes de jeu :	Etre capable d'identifier la cible adverse	entre 10 et 12 par groupe
Objectifs :	Réussir tirer sans s'arrêter , réussi a viser un endroit précis dans le but / la cible	

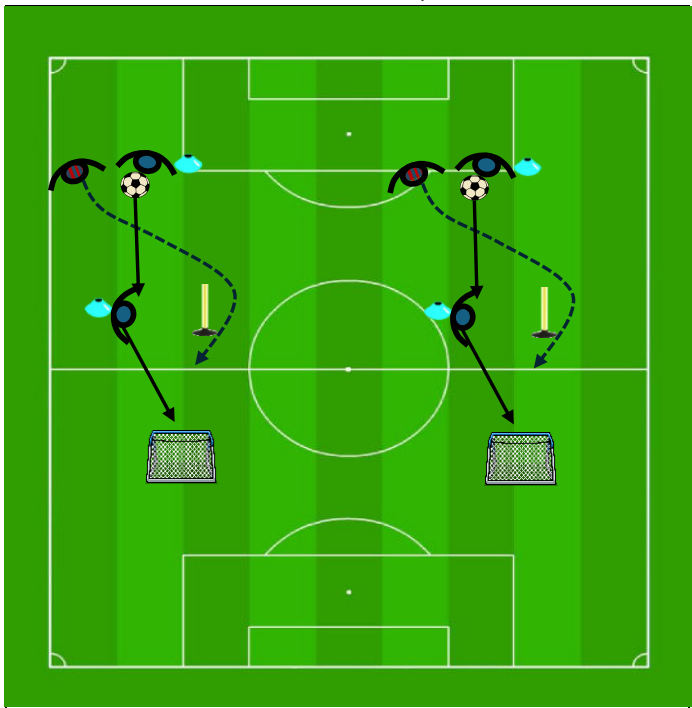
x14
 x5
 x3
 x10
 x2
 x2
 www.josselinlebretoneducateur.com

Partie 1 :
PROCÉDÉ
 Exercice

Durée
 20'

Organisation et animation

16 metre entre les deux coupelles bleues



Explications et consignes :

Objectif : Réussir a se diriger vers la cible sans difficultés
But : Marquer = 1 point
Consignes :
 au signal de l'educateur, le joueur A fait une passe au joueur B qui doit marquer avant que le joueur rouge ne le touche malgré sa course qui va lui faire avoir un peu de retard .

Nombre de séquences :
 2x7'

Comportements attendus (critères de réalisation):
 Nombre de buts inscrits, maitrise du ballon selon les joueurs adverses pas de perte de balles, ballon collé au pied, identifier le but, garder l'avance

Critères de réussite:
 Nombre de buts inscrits en gardant l'avance

Variantes :
 Augmenter la distance, changer le parcours du joueur qui défend .

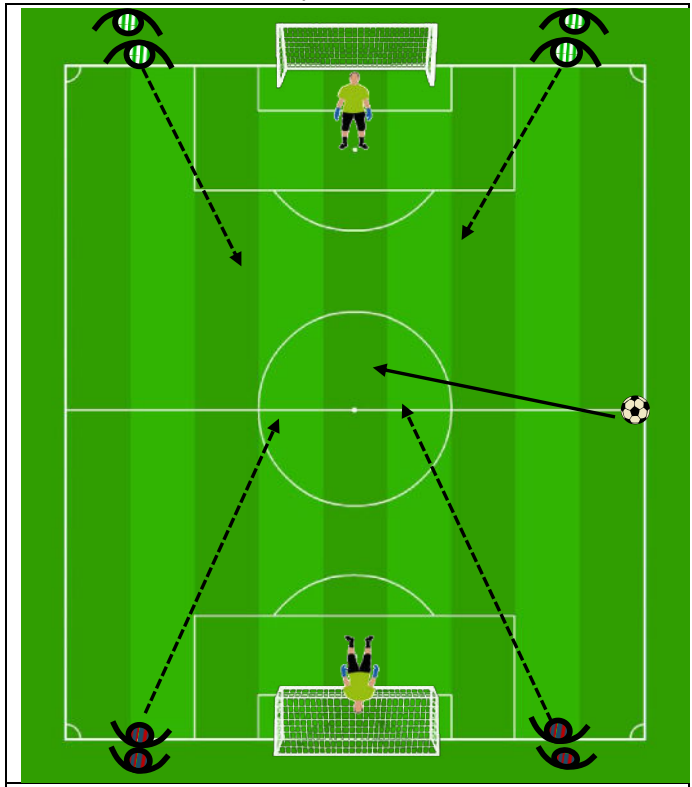
Méthode pédagogique : découverte - guidage - directive

Partie 2 :
PROCÉDÉ
 Ballon magique et match (voir procédé 4)

Durée
 20'

Organisation et animation

Espace de jeu : 21 x 30 metres



Explications et consignes :

Objectif : Ballon magique + match
But : Marquer
Consignes :
 2 contre 2 . Jouer le 1er ballon puis le deuxieme par la suite . Mettre un gardien
 8 minutes de ballon magique
 8 minutes de match

Nombre de séquences :
 3x5 minutes

Comportements attendus (critères de réalisation):
 Déplacement autour du porteur de balle pour lui proposer une solution .

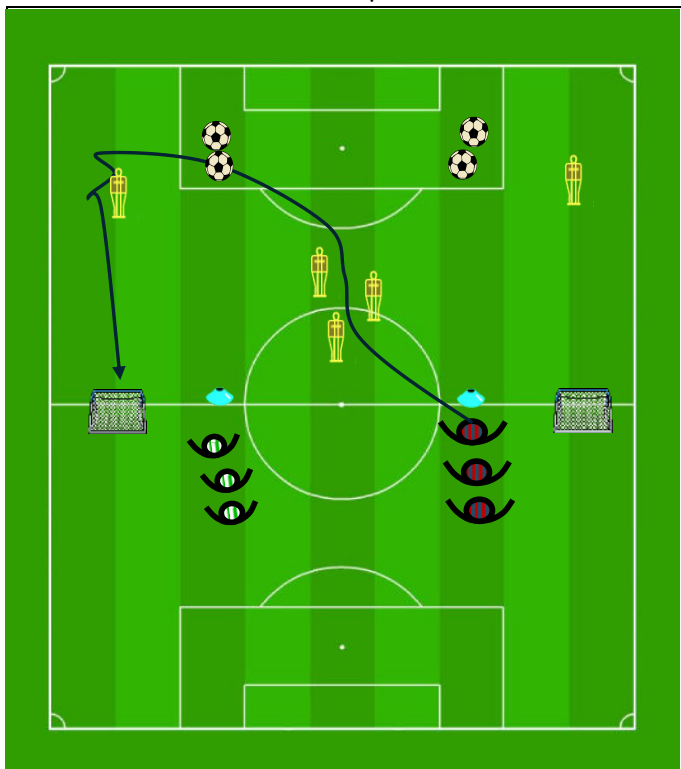
Critères de réussite:
 Nombre de buts inscrits provenant d'un temps de possession

Variantes :
 /

Méthode pédagogique : découverte - guidage - directive

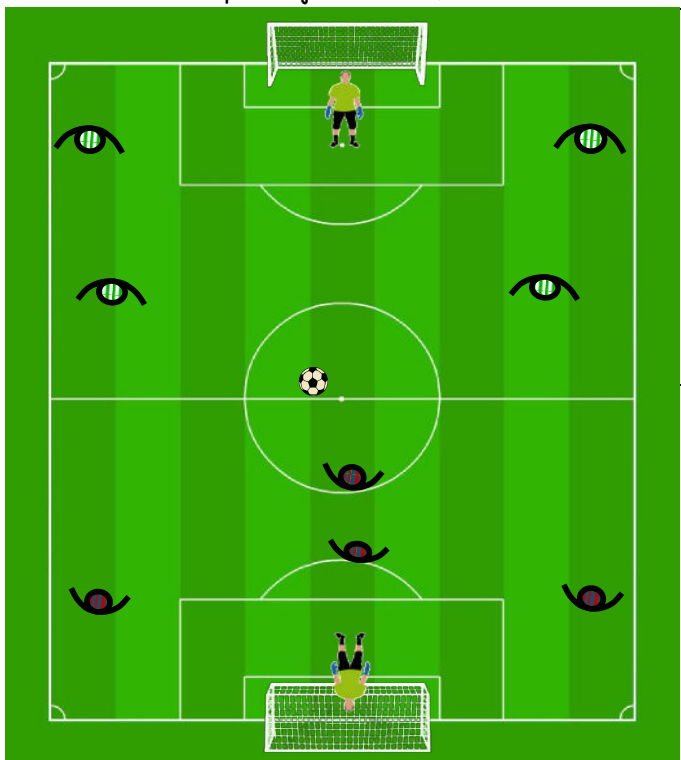
Partie 3 :
PROCÉDÉ
Exercice

30 metres entre coupelles et ballons



Partie 4 :
Procédé :
Grand Jeu

Espace de jeu : 21 x 30 metres



Durée

15'

Organisation et animation

Explications et consignes :

Objectifs : Garder l'avance pour aller marquer

But : Marquer

Consignes :

Les deux joueurs partent au signal de l'éducateur et sprint selon le parcours indiqué ils doivent impérativement passer dans le triangle des 3 mannequins prendre un ballon puis dribbler le mannequin avant de tirer dans le but .

Nombre de séquences :

4x3'

Comportements attendus (critères de réalisation):

Vitesse de course, fréquence d'appuis, ne pas s'occuper de l'adversaire , garder l'avance par la course .

Critères de réussite:

Nombre de buts en aillant garder l'avance

Variantes :

Mettre un joueur au niveau des ballons, toucher le joueur de la main afin qu'il puisse partir pour marquer

Méthode pédagogique : découverte - guidage - directive

Durée

20'

Organisation et animation

Explications et consignes :

Objectif : Découverte de l'espace de jeu

But : Marquer

Consignes :

5 contre 5 OU 4 contre 4 (préconisation FFF) . Que du jeu au sol . Utiliser d'ores et déjà du jeu combiné et donner les intentions du jeu .

Nombre de séquences :

3x5 minutes

Comportements attendus (critères de réalisation):

Occupation de l'espace de jeu

Critères de réussite:

Nombre de buts inscrits provenant d'un temps de possession

Variantes :

/

Méthode pédagogique : découverte - guidage - directive