

NOM : Sanches  
 PRENOM: François  
 DATE: NOVEMBRE

Thème de séance :		
On a le ballon	Conserver / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

**U7**

SEMAINE:

Matériel


Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

6	6	1	1

Partie	Taches	Descriptif	Elements pedagogiques
Motricite + jonglerie	<b>10 mins de jonglage</b>		<b>Variables</b>
	<b>Objectifs:</b> Parcours  <b>Consignes :</b> <b>En symetrie 4 mins/4 mins</b> <b>1° cerceau bleu Pied droit</b> <b>Cerceaux jaune pied gauche</b> <b>Cerceaux rouge les 2 pieds</b> 2°Le jaune pars en conduite fais le tours des 2 cerceaux ensuite pose le ballon au sol fais le slalom . Quand il a fini le slalom travaille passe entre les lattes et recommence		Relais Changer le parcours
	Durée 10' Nbre de joueurs 10 Espaces		<b>Méthode Pédagogique</b>
			<b>ACTIVE</b> Laisser jouer- Observer - Questionner Veiller à ...
Travail technique	<b>Objectif :</b> La passe/Le tir  <b>But :</b> Marquer  <b>Consignes :</b> 1 joueur pars en conduite quand il sors du slalom fais la passe à son partenaires se retourne et tirs au but		<b>Variables</b>
	Durée 10' Nbre de joueurs 10 Espaces		Compter les points Relais vitesse
			<b>Méthode Pédagogique</b>
			<b>DIRECTIVE</b> Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes Veiller à ...  Valoriser les réussites.
Jeu Eveil	<b>Objectifs:</b> Le ballon magique 1X1 sans gardien <b>But :</b> L'éduc transmet le ballon au 1 er joueur bleu ou jaune Le joueur ayant le ballon doit aller marquer dans le but adverse en driblant son adversaire. Si l'adversaire recupere le ballon il tente de marquer à son tour. Si le GB récupere le ballon il donne à son partenaire . Si le ballon sort en touche ou en sortie de but l'Educ injecte un 2 eme ballon en criant ballon magique les joueurs se disputent le ballon . A la fin de la séquence les enfants quittent le terrain par les par les portes lateral		<b>Variables</b>
	Durée 10' Nbre de joueurs 10 Espaces		2X2 avec gardien Partir à 2 numéros
			<b>Méthode Pédagogique</b>
			<b>DIRECTIVE</b> Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes Veiller à ...
MATCH DE FIN	<b>Objectif :</b> Initier les enfants au jeu d'équipe  <b>But :</b> Marquer  <b>Consignes :</b> Laisser les enfants jouer, en leur apportant quelques notions		<b>Variables</b>
	Durée 10' Nbre de joueurs 4c4 Espaces 60x50		<b>Méthode Pédagogique</b>
			<b>ACTIVE</b> Laisser jouer- Observer - Questionner Veiller à ...
			Laisser les enfants jouer, sans trop intervenir et hacher le jeu