



SITUATION n° 1

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Active

Faire répéter l'action, questionner, orienter

ORGANISATION

OBJECTIF Améliorer l'occupation de l'espace.

BUT(S)

Attaquants : transmettre le ballon aux capitaines de son équipe = 1 point (bonus si but = 1 point).
Défenseurs : à la récupération, marquer dans la porte = 1 point.

CONSIGNES

1 contre 1 au milieu. Le joueur du milieu peut utiliser les deux joueurs de côté, positionnés à l'intérieur du terrain, et un soutien inattaquable. Les joueurs de côté ne peuvent pas marquer. L'action se termine lorsqu'une des deux équipes marque ou que le ballon sort du terrain. Le défenseur rouge peut revenir défendre son but.

Veiller à :

- compter les points et valoriser les réussites.
- organiser la rotation des attaquants et des défenseurs.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

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 enchaîner).

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

PHASE DE JEU

PRINCIPE DE JEU

MOYENS ASSOCIÉS

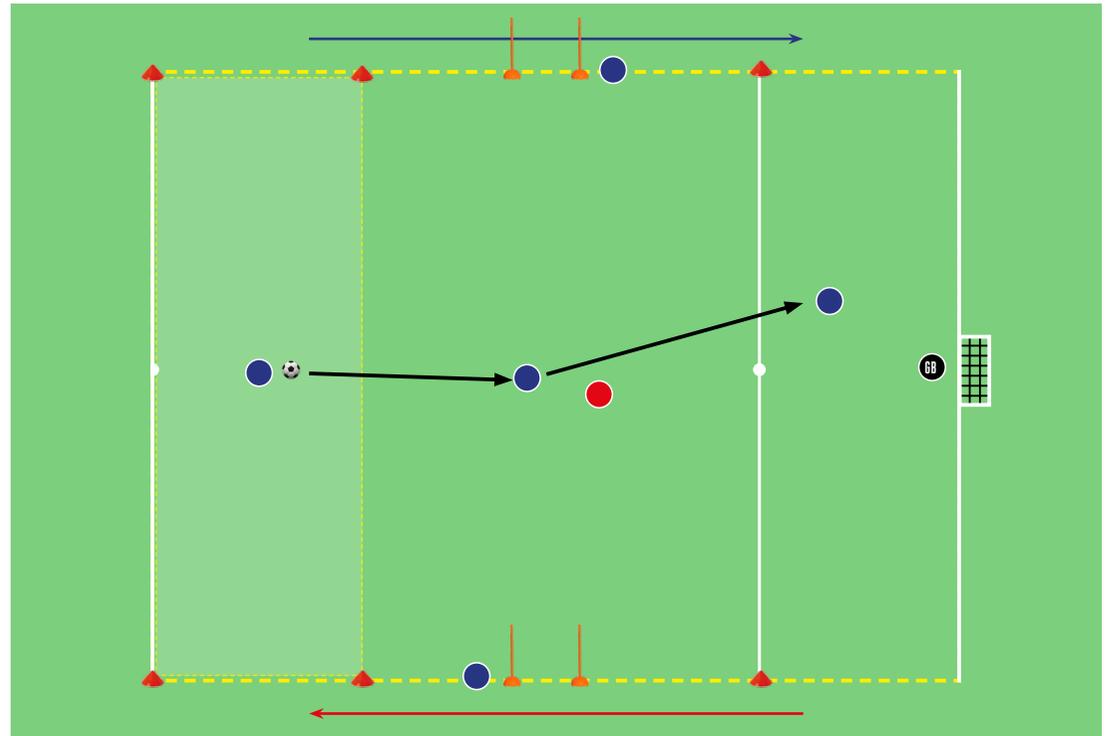
ON A LE BALLON - Conserver - Progresser

Créer et utiliser des espaces

IMPACT CHARGE MENTALE



IMPACT CHARGE PHYSIQUE



VARIABLES

Les joueurs de côté peuvent marquer s'ils reçoivent le ballon dans la zone du capitaine.

Au moins 3 joueurs doivent toucher le ballon avant de pouvoir passer au capitaine.

TRANSITIONS

À LA PERTE

À LA RÉCUPÉRATION

U9

FACILE

SURFACE

Long	20 m
Larg	15 m

DURÉE TOTALE

10' à 15'

SÉQUENCE

n x 5 actions

EFFECTIF

Joueurs	7	
●	5	● -
●	1	GB 1

MATÉRIEL

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



SITUATION n° 1

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Active

Faire répéter l'action, questionner, orienter

ORGANISATION

OBJECTIF Améliorer l'occupation de l'espace.

BUT(S)
Attaquants : marquer en passant au moins dans 3 zones = 1 point.
Défenseurs : à la récupération, marquer dans le but adverse = 1 point.

CONSIGNES
 Terrain divisé en 4 zones. Relance du gardien. Franchissement des zones par la passe ou par la conduite. Faire passer le ballon par au moins 3 zones avant de tirer. Après chaque tir, nouvelle relance à partir du gardien de but.
 Les défenseurs ne défendent que sur les lignes matérialisées par les plots. L'action se termine lorsqu'une des deux équipes marque ou que le ballon sort du terrain.
 Veiller à :
 - compter les points et valoriser les réussites.
 - organiser la rotation des attaquants et des défenseurs.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

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 enchaîner).

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

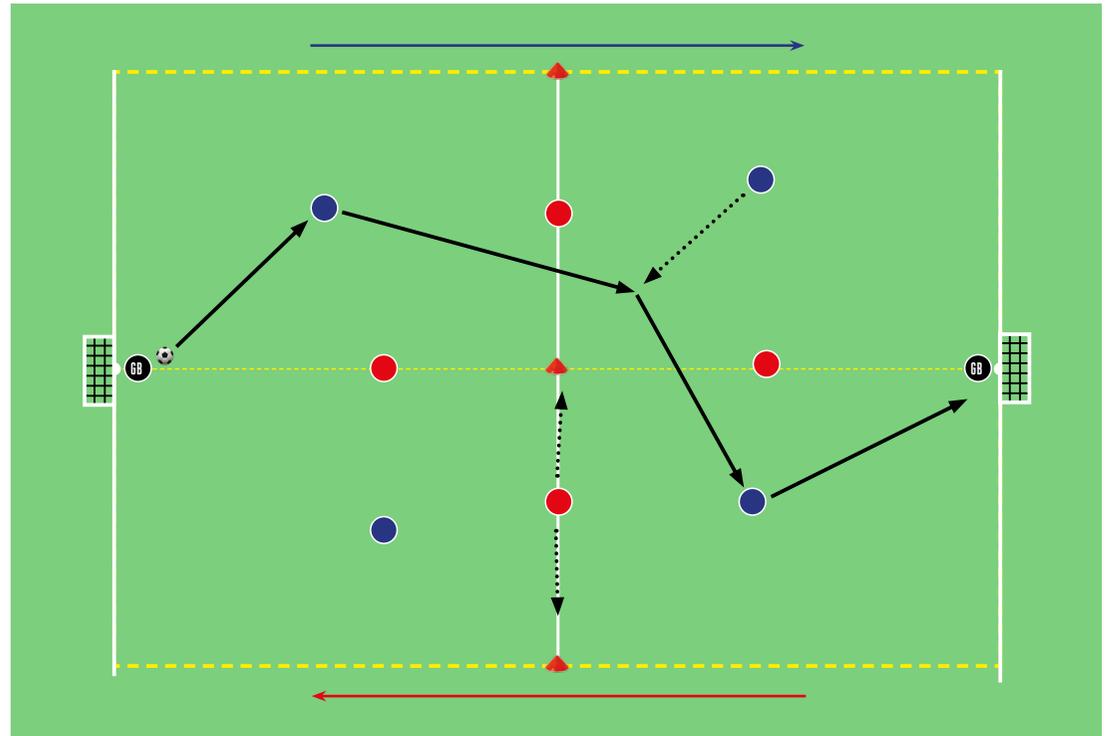
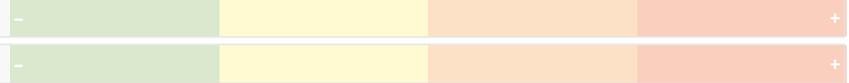
PHASE DE JEU
PRINCIPE DE JEU
MOYENS ASSOCIÉS

ON A LE BALLON - Conserver - Progresser

Créer et utiliser des espaces

IMPACT CHARGE MENTALE

IMPACT CHARGE PHYSIQUE



VARIABLES

Les défenseurs défendent en se tenant la main 2 par 2.

Obligation de faire une passe pour changer de zone.

TRANSITIONS

À LA PERTE

À LA RÉCUPÉRATION

U9

BASE

SURFACE

Long	30 m
Larg	20 m

DURÉE TOTALE

10' à 15'

SÉQUENCE

n x 5 actions

EFFECTIF

Joueurs	10		
●	4	●	-
●	4	GB	2

MATÉRIEL

#####	-
####	×
🚦	-
🚧	-
🚫	-
🚧	×
⚽	×
👤	-
.....➡	déplacement
~~~~➡	conduite
➡	passe / tir



# SITUATION n° 1

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

**Active**

Faire répéter l'action, questionner, orienter

## ORGANISATION

**OBJECTIF** Améliorer l'occupation de l'espace.

**BUT(S)**  
**Attaquants** : marquer = 1 point.  
**Défenseurs** : à la récupération, marquer dans l'une des 3 portes = 1 point.

**CONSIGNES**

L'équipe en attaque est en possession du ballon dans son camp et essaie de progresser en franchissant la ligne médiane pour ensuite marquer. L'équipe en défense tente de récupérer le ballon et de marquer dans l'une des 4 portes. L'action se termine lorsqu'une des équipes marque ou que le ballon sort du terrain.

Veiller à :  
 - compter les points et valoriser les réussites.  
 - organiser la rotation des attaquants et des défenseurs.

**CRITÈRES DE RÉUSSITE**

## 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 enchaîner).

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

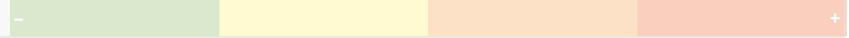
**PHASE DE JEU**  
**PRINCIPE DE JEU**

**ON A LE BALLON - Conserver - Progresser**

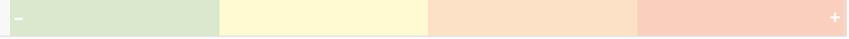
Créer et utiliser des espaces

**MOYENS ASSOCIÉS**

**IMPACT CHARGE MENTALE**



**IMPACT CHARGE PHYSIQUE**



U9

**DIFFICILE**

**SURFACE**

Long	15 m
Larg	10 m

**DURÉE TOTALE**

10' à 15'

**SÉQUENCE**

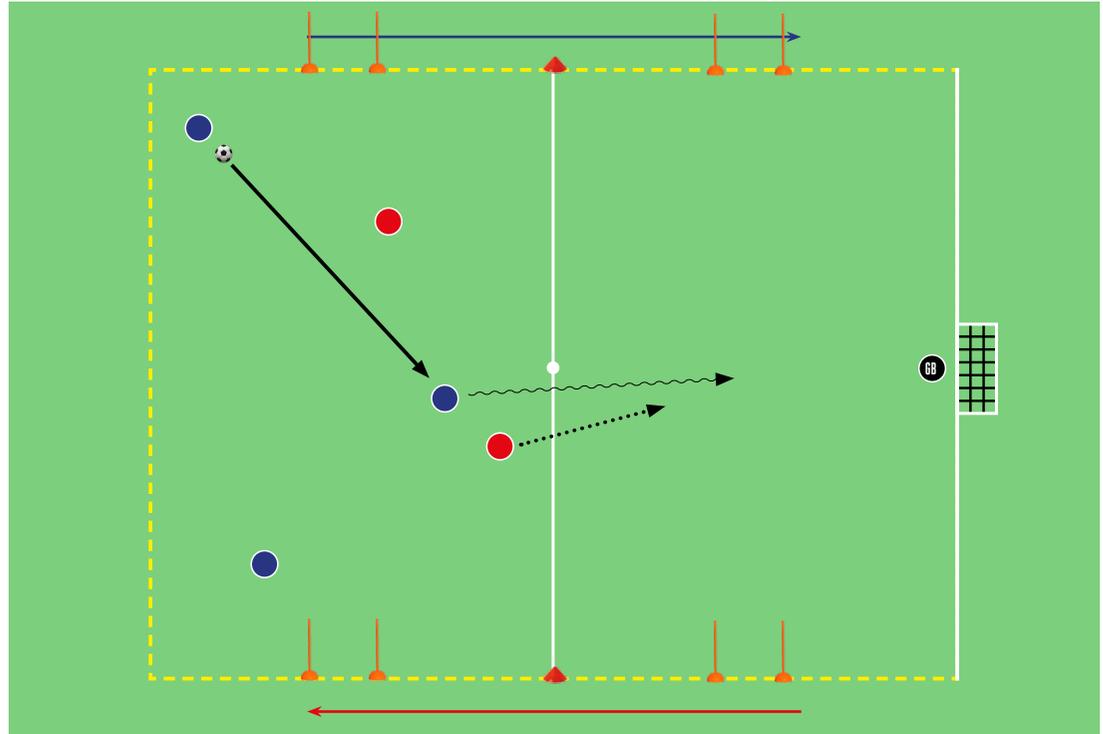
n x 5 actions

**EFFECTIF**

Joueurs	6	
●	3	● -
●	2	GB 1

**MATÉRIEL**

#####	-
####	×
🚧	×
🚧	-
🚧	-
🚧	×
⚽	×
👤	-
.....➡	déplacement
~~~~➡	conduite
➡	passe / tir



VARIABLES

Ajouter un attaquant.

Positionner un 3^{ème} défenseur en zone défensive.

TRANSITIONS

À LA PERTE

À LA RÉCUPÉRATION