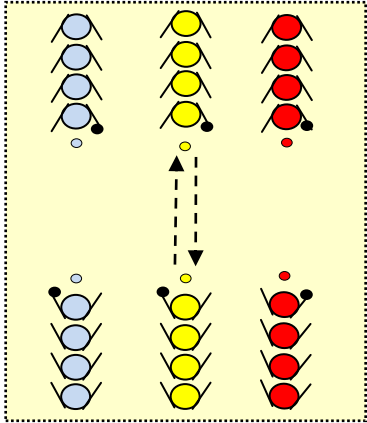
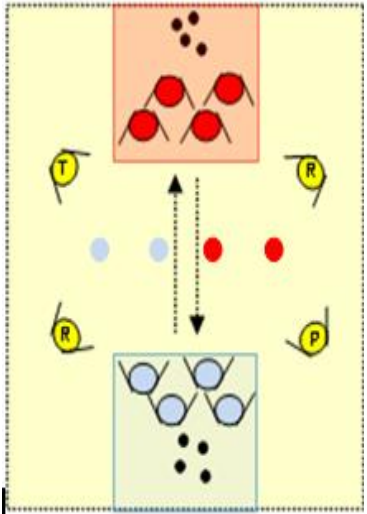
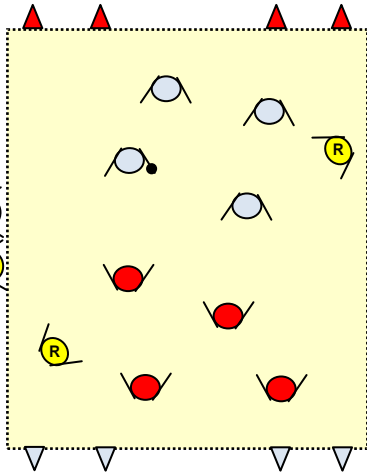
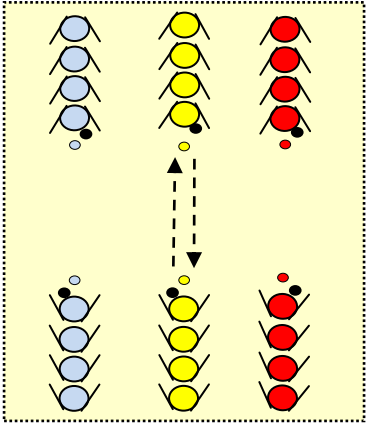
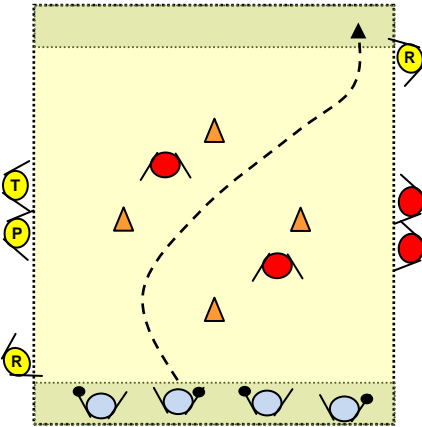
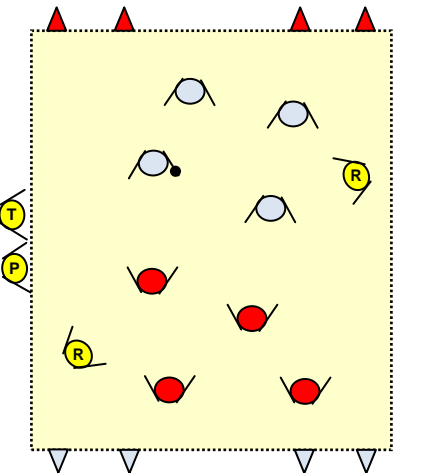


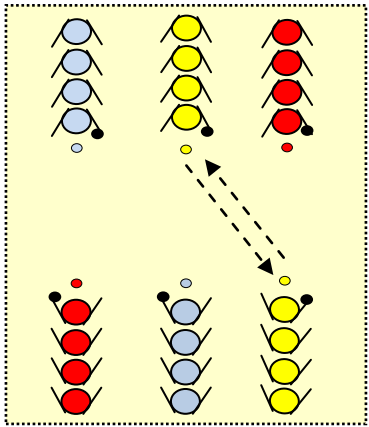
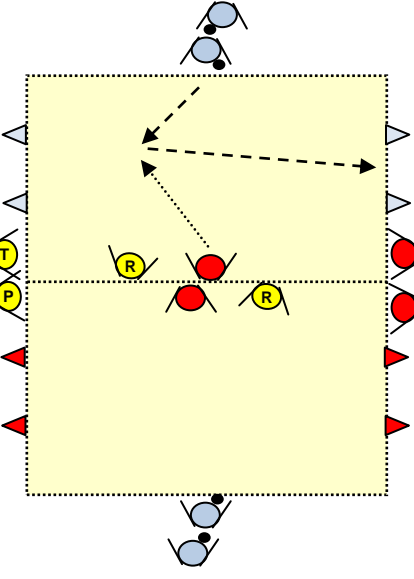
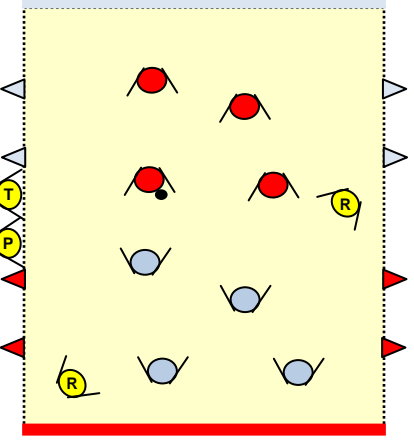
# SEANCE N°1

INTITULE	SCHEMA	ORGANISATION - CONSIGNES
<p><b>MISE EN TRAIN</b></p> <p><b>Durée</b> 5 minutes</p>		<p style="text-align: center;"><b>Organisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 colonnes, séparées en 2 groupes, et distante de 10 à 12 mètres</li> <li>- 2 ballons par couleur</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Consignes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Départ ballon à la <b>MAIN</b>.</li> <li>- Les 1<sup>ers</sup> joueurs de chaque groupe partent en même temps.</li> <li>- A mi-parcours, le joueur exécute un <b>INVINCIBLE</b> (= ballon au sol, pied sur le ballon), puis reprend le ballon.</li> <li>- Une fois arrivé à la hauteur du joueur suivant, le joueur en possession du ballon effectue un 2<sup>nd</sup> <b>INVINCIBLE</b>.</li> <li>- Puis le joueur suivant prend le ballon, etc.</li> </ul>
<p><b>EXERCICE</b></p> <p>Remplir sa maison</p> <p><b>Durée</b> 3 x 6 minutes</p> <p><b>Objectif</b> <i>Développement moteur et technique spécifique balle au pied</i></p>		<p style="text-align: center;"><b>Organisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 maisons carrées de 4 mètres distantes de 10 mètres l'une de l'autre</li> <li>- Manche de <b>30 secondes</b></li> <li>- 2 équipes en jeu</li> <li>- 1 équipe « Maîtres du Jeu » : <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 1 joueur « Maître du Temps » (avec un chronomètre)</li> <li>✓ 1 joueur « Maître des Points » (avec une plaquette, une fiche et un stylo)</li> <li>✓ 2 joueurs « Maîtres des Règles »</li> </ul> </li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Consignes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les joueurs partent sans ballon et vont chercher un ballon dans la maison adverse puis ramènent le ballon à la main dans leur maison.</li> <li>- Tous les joueurs jouent de manière simultanée.</li> <li>- Quand le temps est écoulé, le « Maître du Temps » dit « <b>STATUE !</b> », les joueurs doivent <b>s'immobiliser</b>.</li> <li>- L'équipe qui a le plus de ballon à l'intérieur de sa maison gagne. (= 1 point)</li> <li>- On ne peut ramener <b>qu'un seul ballon par trajet</b>.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Variantes</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> - Les joueurs doivent faire un <b>INVINCIBLE</b> entre 2 coupelles sur le trajet retour (ballon à la main).</li> <li><b>2</b> - Les joueurs doivent faire un <b>INVINCIBLE</b> entre 2 coupelles sur le trajet retour (ballon à la main) puis ramener le ballon dans leur maison au pied.</li> <li><b>3</b> - Jeu au <b>PIED</b> : les joueurs doivent faire un <b>INVINCIBLE</b> entre 2 coupelles sur le trajet retour.</li> </ol>
<p><b>JEU GLOBAL</b></p> <p><b>Durée</b> 3 x 6 minutes</p> <p><b>Objectifs</b> - s'organiser collectivement - percevoir son statut (att/déf) - en attaque : progresser avec le ballon pour marquer - en défense : protéger ses buts</p>		<p style="text-align: center;"><b>Organisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Terrain de 20 mètres par 15 mètres</li> <li>- 2 mini-buts à défendre et 2 à attaquer</li> <li>- Jeu en Bingo-Banco</li> <li>- 2 équipes en jeu</li> <li>- 1 équipe « Maîtres du Jeu » : <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 1 joueur « Maître du Temps » (avec un chronomètre et un sifflet poire)</li> <li>✓ 1 joueur « Maître des Points » (avec une plaquette, une fiche et un stylo)</li> <li>✓ 2 joueurs « Maîtres des Règles » (avec un sifflet poire chacun)</li> </ul> </li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Consignes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le jeu se fait intégralement à la <b>MAIN</b>.</li> <li>- Je marque en faisant <b>rouler le ballon</b> dans l'un des deux buts.</li> <li>- Le but <b>n'est pas valable</b> si le <b>ballon touche un cône</b> ou le <b>fait tomber</b>.</li> <li>- Je suis <b>INVINCIBLE</b> quand je pose le pied sur le ballon (adversaire à 5 grands pas).</li> <li>- Sur toutes les remises en jeu, le joueur en possession est automatiquement <b>INVINCIBLE</b>. Elles peuvent être jouées individuellement (course avec le ballon) ou collectivement (passe).</li> <li>- Toutes les sorties du ballon par les lignes de but reviennent à l'équipe en défense.</li> <li>- <b>2 « INVINCIBLE » maximum par joueur et par possession.</b></li> </ul>

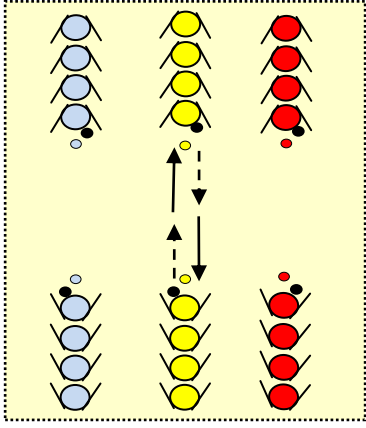
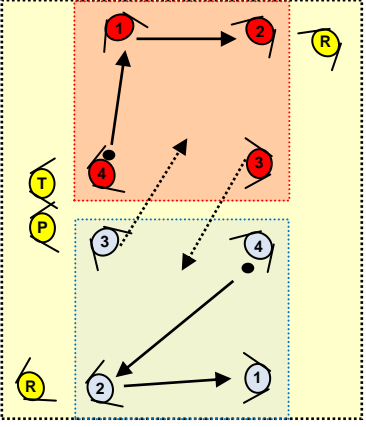
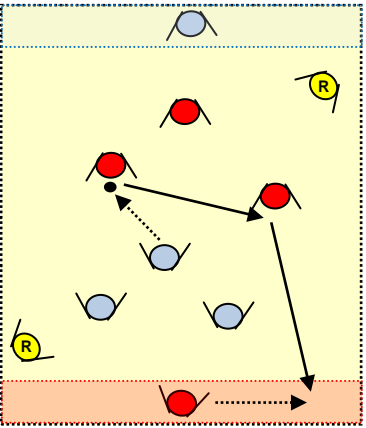
## SEANCE N°2

INTITULE	SCHEMA	ORGANISATION - CONSIGNES
<p><b>MISE EN TRAIN</b></p> <p><b>Durée</b> 5 minutes</p>		<p style="text-align: center;"><b>Organisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 colonnes, séparées en 2 groupes, et distante de 10 à 12 mètres</li> <li>- 2 ballons par couleur</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Consignes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Départ <b>BALLON AU PIED</b>.</li> <li>- Les 1<sup>ers</sup> joueurs de chaque groupe partent en même temps en conduite de balle.</li> <li>- A mi-parcours, le joueur exécute un <b>INVINCIBLE</b> (= pied sur le ballon), puis reprend sa conduite de balle.</li> <li>- Une fois arrivé à la hauteur du joueur suivant, le joueur en possession du ballon effectue un 2<sup>nd</sup> <b>INVINCIBLE</b>.</li> <li>- Puis le joueur suivant prend le ballon, etc.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Variantes</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 – Imposer le pied pour exécuter l'<b>INVINCIBLE</b> (pied droit ou gauche).</li> <li>2 – Imposer le pied pour exécuter la conduite de balle (pied droit ou gauche).</li> </ol>
<p><b>EXERCICE</b> L'épervier</p> <p><b>Durée</b> 3 x 6 minutes</p> <p><b>Objectif</b> - Progresser individuellement en tenant compte de l'adversaire.</p>		<p style="text-align: center;"><b>Organisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Terrain de 20 mètres par 15 mètres</li> <li>- 2 « camps » de 2 mètres de profondeur</li> <li>- 1 équipe « d'éperviers » (avec un ballon par joueur)</li> <li>- 1 équipe de « chasseurs » (2 joueurs sur le terrain et 2 joueurs en attente, <b>rotation toutes les 2 traversées</b>)</li> <li>- 1 équipe « Maîtres du Jeu » : <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 1 joueur « Maître du Temps » (avec un chronomètre)</li> <li>✓ 1 joueur « Maître des Points » (avec une plaquette, une fiche et un stylo)</li> <li>✓ 2 joueurs « Maîtres des Règles »</li> </ul> </li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Consignes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le jeu commence avec le <b>BALLON EN MAIN</b>.</li> <li>- Les « éperviers » doivent stopper le ballon dans l'autre « camp ». (= 1 point)</li> <li>- S'ils mettent le ballon sous le pied, ils sont <b>INVINCIBLES</b>.</li> <li>- « Le chasseur » doit obligatoirement toucher un cône pour casser l'<b>INVINCIBLE</b>.</li> <li>- Si un « chasseur » <b>touche</b> un « épervier » (= 1 point pour les « chasseurs »), ce dernier se transforme en « poule » (il doit s'asseoir sur le ballon, et revient dans le jeu dès la traversée suivante, <b>pas d'élimination</b>).</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Variante</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les « éperviers » effectuent la traversée <b>BALLON AU PIED</b>.</li> </ul> <p>Pour les transformer en « poule », les « chasseurs » <b>doivent soit sortir le ballon</b> d'un « épervier » en dehors du terrain, <b>soit faire un INVINCIBLE</b> sur leur ballon.</p>
<p><b>JEU GLOBAL</b></p> <p><b>Durée</b> 3 x 6 minutes</p> <p><b>Objectifs</b> - s'organiser collectivement - percevoir son statut (att/def) - en attaque : progresser avec le ballon pour marquer - en défense : protéger ses buts</p>		<p style="text-align: center;"><b>Organisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Terrain de 20 mètres par 15 mètres</li> <li>- 2 mini-buts à défendre et 2 à attaquer</li> <li>- Jeu en Bingo-Banco</li> <li>- 2 équipes en jeu</li> <li>- 1 équipe « Maîtres du Jeu » : <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 1 joueur « Maître du Temps » (avec un chronomètre et un sifflet poire)</li> <li>✓ 1 joueur « Maître des Points » (avec une plaquette, une fiche et un stylo)</li> <li>✓ 2 joueurs « Maîtres des Règles » (avec un sifflet poire chacun)</li> </ul> </li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Consignes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le jeu se fait à la <b>MAIN</b>.</li> <li>- Je marque <b>en posant le ballon au sol et en tirant avec le PIED</b> dans l'un des deux buts.</li> <li>- Je suis <b>INVINCIBLE</b> quand je pose le pied sur le ballon (adversaire à 5 grands pas).</li> <li>- Sur toutes les remises en jeu, le joueur en possession est automatiquement <b>INVINCIBLE</b>. Elles peuvent être jouées individuellement (course avec le ballon) ou collectivement (passe).</li> <li>- Toutes les sorties du ballon par les lignes de but reviennent à l'équipe en défense.</li> <li>- 2 « <b>INVINCIBLE</b> » maximum <b>par joueur et par possession</b>.</li> </ul>

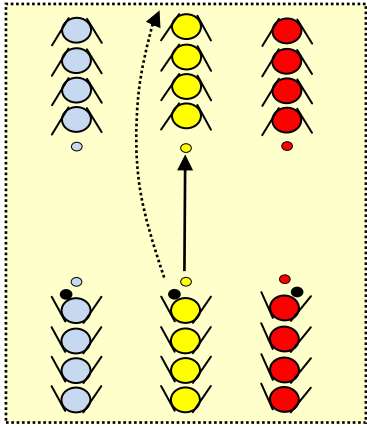
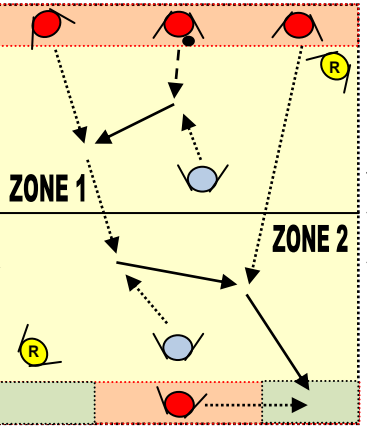
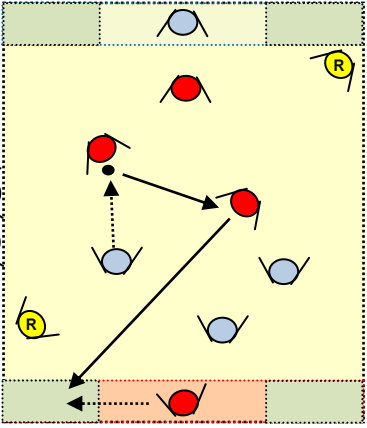
## SEANCE N°3

INTITULE	SCHEMA	ORGANISATION - CONSIGNES
<p><b>MISE EN TRAIN</b></p> <p><b>Durée :</b> 5 minutes</p>		<p style="text-align: center;"><b>Organisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 colonnes, séparées en 2 groupes, et distante de 10 à 12 mètres</li> <li>- Les groupes sont croisés (voir schéma ci-contre)</li> <li>- 2 ballons par couleur</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Consignes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Départ <b>BALLON AU PIED</b>.</li> <li>- Les 1<sup>ers</sup> joueurs de chaque groupe partent en même temps en conduite de balle.</li> <li>- A mi-parcours, le joueur exécute un <b>INVINCIBLE</b> (=pied sur le ballon), puis reprend sa conduite de balle.</li> <li>- Une fois arrivé à la hauteur du joueur suivant, le joueur en possession du ballon effectue un 2<sup>nd</sup> invincible.</li> <li>- Puis le joueur suivant prend le ballon, etc.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Variantes</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 – Imposer le pied pour exécuter l'<b>INVINCIBLE</b> (pied droit ou gauche).</li> <li>2 – Imposer le pied pour exécuter la conduite de balle (pied droit ou gauche).</li> </ol>
<p><b>SITUATION</b></p> <p>1 vs 1 à 2 mini-buts en stop-ball</p> <p><b>Durée :</b> 3 x 6 minutes</p> <p><b>Objectifs :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Développement technique et tactique spécifique balle au pied (adapter son déplacement par rapport à l'adversaire s'arrête - changer de cible)</li> </ul>		<p style="text-align: center;"><b>Organisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 terrains de 10 mètres de longueur et 15 mètres de profondeur (soit ¼ de terrain), avec 2 buts de 4 mètres</li> <li>- 2 équipes en jeu (on divise les équipes en 2, soit 1 groupe d'attaquants et un groupe de défenseurs)</li> <li>- 1 équipe « Maîtres du Jeu » : <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 1 joueur « Maître du Temps » (avec un chronomètre et un sifflet poire)</li> <li>✓ 1 joueur « Maître des Points » (avec une plaquette, une fiche et un stylo)</li> <li>✓ 2 joueurs « Maîtres des Règles » (avec un sifflet poire chacun)</li> </ul> </li> <li>- Les <b>défenseurs changent tous les 2 passages</b> (« Maîtres des Règles »)</li> <li>- On <b>inverse les rôles</b> (attaquants et défenseurs) au bout de <b>3 minutes de jeu</b> (« Maître du Temps »)</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Consignes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'attaquant part avec le ballon, et marque en stop-ball (= ballon arrêté, pied sur le ballon) dans l'un des 2 mini-buts. (= 1 point)</li> <li>- Possibilité d'utiliser 2 « <b>INVINCIBLE</b> » maximum par possession de balle.</li> <li>- Si le défenseur récupère le ballon, il doit marquer à son tour en stop-ball dans l'un des 2 mini-buts. (= 1 point)</li> <li>- Si le ballon <b>sort du terrain, aucun joueur ne rapporte de point</b> à son équipe.</li> </ul>
<p><b>JEU GLOBAL</b></p> <p><b>Durée :</b> 3 x 6 minutes</p> <p><b>Objectif :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- s'organiser collectivement, percevoir son statut (att/def)</li> <li>- en attaque : progresser avec le ballon pour marquer</li> <li>- en défense : protéger ses buts</li> </ul>		<p style="text-align: center;"><b>Organisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Terrain de 20 mètres par 15 mètres</li> <li>- 2 mini-buts à défendre et 2 à attaquer</li> <li>- Jeu en Bingo-Banco</li> <li>- 2 équipes en jeu</li> <li>- 1 équipe « Maîtres du Jeu » : <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 1 joueur « Maître du Temps » (avec un chronomètre et un sifflet poire)</li> <li>✓ 1 joueur « Maître des Points » (avec une plaquette, une fiche et un stylo)</li> <li>✓ 2 joueurs « Maîtres des Règles » (avec un sifflet poire chacun)</li> </ul> </li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Consignes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le jeu se fait intégralement <b>au PIED</b>.</li> <li>- Je marque soit en stop-ball (ballon arrêté, pied sur le ballon) soit : <ol style="list-style-type: none"> <li>1 – sur la ligne de fond du terrain (= 1 point)</li> <li>2 – dans l'un des 2 mini-buts (= 3 points)</li> </ol> </li> <li>- Je suis <b>INVINCIBLE</b> quand je pose le pied sur le ballon (adversaire à 5 grands pas).</li> <li>- Sur toutes les remises en jeu, le joueur en possession est automatiquement <b>INVINCIBLE</b>. Elles peuvent être jouées individuellement (conduite de balle) ou collectivement (passe).</li> <li>- Toutes les sorties du ballon par les lignes de but reviennent à l'équipe en défense.</li> <li>- <b>2 « INVINCIBLE » maximum par joueur et par possession.</b></li> </ul>

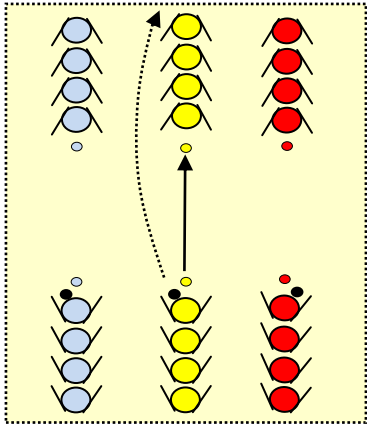
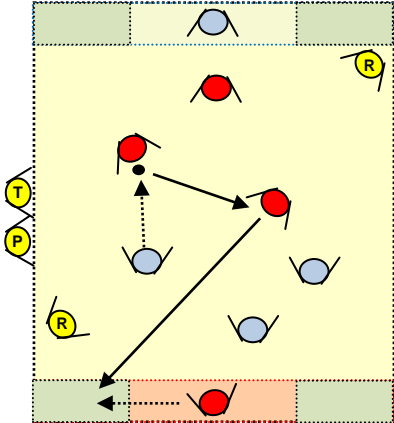
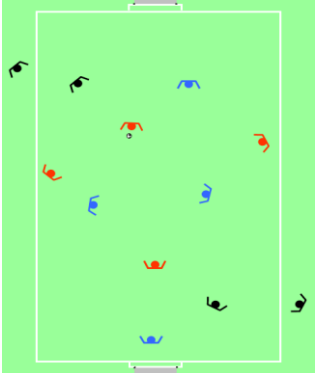
## SEANCE N°4

INTITULE	SCHEMA	ORGANISATION - CONSIGNES
<p><b>MISE EN TRAIN</b></p> <p><b>Durée :</b> 5 minutes</p>		<p style="text-align: center;"><b>Organisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 colonnes, séparées en 2 groupes, et distante de 10 à 12 mètres</li> <li>- 2 ballons par couleur</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Consignes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Départ <b>BALLON AU PIED</b>.</li> <li>- Les 1<sup>ers</sup> joueurs de chaque groupe partent en même temps en conduite de balle.</li> <li>- A mi-parcours, le joueur exécute un <b>INVINCIBLE</b> puis fait <b>une PASSE</b> à son partenaire.</li> <li>- Le joueur qui réceptionne le ballon exécute un <b>INVINCIBLE</b>, puis part en conduite de balle, etc.</li> </ul>
<p><b>EXERCICE</b></p> <p>Jeu du voleur</p> <p><b>Durée :</b> 3 x 6 minutes</p> <p><b>Objectifs :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Développement technique (passe) et tactique :</li> <li>- conserver le ballon en supériorité numérique avec prise en compte de l'adversaire</li> </ul>		<p style="text-align: center;"><b>Organisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Deux carrés de 10 mètres sur 10 mètres</li> <li>- Chaque joueur a un numéro</li> <li>- 2 équipes en jeu</li> <li>- 1 équipe « Maîtres du Jeu » : <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 1 joueur « Maître du Temps » (avec un chronomètre et un sifflet poire)</li> <li>✓ 1 joueur « Maître des Points » (avec une plaquette, une fiche et un stylo)</li> <li>✓ 2 joueurs « Maîtres des Règles » (avec un sifflet poire chacun)</li> </ul> </li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Consignes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les joueurs conservent le ballon librement dans leur carré.</li> <li>- A l'appel d'un numéro, le « voleur » concerné change de carré.</li> <li>- Le jeu s'arrête quand : <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> – Le <b>ballon sort du carré</b> (= 1 point pour l'équipe du « voleur »)</li> <li><b>2</b> – Le « voleur » <b>récupère le ballon</b> et fait un <b>INVINCIBLE</b> (= 3 points)</li> </ol> </li> <li>- L'équipe qui conserve le ballon le plus longtemps gagne la manche (= 1 point)</li> <li>- Limitation à <b>1 SEUL INVINCIBLE</b> par possession pour un joueur.</li> </ul>
<p><b>JEU GLOBAL</b></p> <p>La balle au capitaine</p> <p><b>Durée :</b> 3 x 6 minutes</p> <p><b>Objectifs :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- s'organiser collectivement, percevoir son statut (att/def)</li> <li>- en attaque : progresser avec le ballon pour marquer et se démarquer (« capitaine »)</li> <li>- en défense : protéger son but (l'accès au « capitaine »)</li> </ul>		<p style="text-align: center;"><b>Organisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Terrain de 20 mètres par 15 mètres</li> <li>- 2 zones de 2 mètres de profondeur (= camp du « capitaine »)</li> <li>- Jeu en Bingo-Banco</li> <li>- 2 équipes en jeu</li> <li>- 1 équipe « Maîtres du Jeu » : <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 1 joueur « Maître du Temps » (avec un chronomètre et un sifflet poire)</li> <li>✓ 1 joueur « Maître des Points » (avec une plaquette, une fiche et un stylo)</li> <li>✓ 2 joueurs « Maîtres des Règles » (avec un sifflet poire chacun)</li> </ul> </li> <li>- <b>Changer les « capitaines » toutes les 1 min 30</b> (« Maître du Temps »)</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Consignes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le jeu se fait intégralement <b>au PIED</b></li> <li>- Le « capitaine » est <b>le seul joueur à être dans son camp</b>.</li> <li>- Je marque en <b>faisant une passe</b> à mon « capitaine », qui doit <b>bloquer le ballon dans son camp</b> (= 1 point)</li> <li>- Jeu en Bingo-Banco</li> <li>- Je suis <b>INVINCIBLE</b> quand je pose le pied sur le ballon (adversaire à 5 grands pas).</li> <li>- Sur toutes les remises en jeu, le joueur en possession est automatiquement <b>INVINCIBLE</b>. Elles peuvent être jouées individuellement (conduite de balle) ou collectivement (passe).</li> <li>- Toutes les sorties du ballon par les lignes de but reviennent à l'équipe en défense</li> <li>- <b>2 « INVINCIBLE » maximum par joueur et par possession.</b></li> </ul>

## SEANCE N°5

INTITULE	SCHEMA	ORGANISATION - CONSIGNES
<p><b><u>MISE EN TRAIN</u></b></p> <p><b>Durée :</b> 5 minutes</p>		<p style="text-align: center;"><b><u>Organisation</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 colonnes, séparées en 2 groupes, et distante de 10 à 12 mètres</li> <li>- 1 ballon par couleur</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b><u>Consignes</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Départ <b>BALLON AU PIED</b>.</li> <li>- Les 1<sup>ers</sup> joueurs de chaque groupe effectue une passe à son partenaire, puis va se placer en dernier dans la colonne en face.</li> <li>- Le joueur qui réceptionne le ballon le maîtrise en exécutant un <b>INVINCIBLE</b> puis fait à son tour <b>une PASSE</b> à son partenaire, etc.</li> </ul>
<p><b><u>SITUATION</u></b></p> <p>Balle au capitaine à zones</p> <p><b>Durée</b> 3 x 6 minutes</p> <p><b>Objectifs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Développement technique (passe) et tactique : progresser avec le ballon et offrir des solutions de passes (joueur sans ballon et « capitaine ») avec prise en compte de l'adversaire</li> </ul>		<p style="text-align: center;"><b><u>Organisation</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 terrain de 20 mètres par 15 mètres, séparé par une ligne médiane</li> <li>- 1 zone de 2 mètres de profondeur (« camp » de départ)</li> <li>- 1 zone de 2 mètres de profondeur, divisée en 3 zones (« camp du capitaine »)</li> <li>- 2 équipes en jeu</li> <li>- 1 équipe « Maîtres du Jeu » : <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 1 joueur « Maître du Temps » (avec un chronomètre et un sifflet poire)</li> <li>✓ 1 joueur « Maître des Points » (avec une plaquette, une fiche et un stylo)</li> <li>✓ 2 joueurs « Maîtres des Règles » (avec un sifflet poire chacun)</li> </ul> </li> <li>- Les postes changent tous les 2 passages (« Maîtres des Règles »)</li> <li>- Les rôles s'inversent au bout de 3 minutes de jeu (« Maître du Temps »)</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b><u>Consignes</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le jeu se fait intégralement au <b>PIED</b>.</li> <li>- Les <b>attaquants sont libres de changer de ZONE</b>.</li> <li>- Les <b>défenseurs n'ont pas le droit de changer de ZONE</b>.</li> <li>- Je marque en <b>faisant une passe</b> à mon « capitaine », qui doit <b>bloquer le ballon dans son camp</b>. (zone rouge = 1 point ; zones vertes = 3 points)</li> <li>- Je suis <b>INVINCIBLE</b> quand je pose le pied sur le ballon (adversaire à 5 grands pas).</li> <li>- <b>2 « INVINCIBLE »</b> maximum <b>par joueur et par possession</b>.</li> </ul>
<p><b><u>JEU GLOBAL</u></b></p> <p>Balle au capitaine</p> <p><b>Durée</b> 3 x 6 minutes</p> <p><b>Objectifs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- s'organiser collectivement, percevoir son statut (att/def)</li> <li>- en attaque : progresser avec le ballon pour marquer et se démarquer (« capitaine »)</li> <li>- en défense : protéger son but (l'accès au « capitaine »)</li> </ul>		<p style="text-align: center;"><b><u>Organisation</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Terrain de 20 mètres par 15 mètres</li> <li>- 2 zones de 2 mètres de profondeur (= camp du « capitaine »), divisées en 3 zones</li> <li>- Jeu en Bingo-Banco</li> <li>- 2 équipes en jeu</li> <li>- 1 équipe « Maîtres du Jeu » : <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 1 joueur « Maître du Temps » (avec un chronomètre et un sifflet poire)</li> <li>✓ 1 joueur « Maître des Points » (avec une plaquette, une fiche et un stylo)</li> <li>✓ 2 joueurs « Maîtres des Règles » (avec un sifflet poire chacun)</li> </ul> </li> <li>- <b>Changer les « capitaines » toutes les 1 min 30</b> (« Maître du Temps »)</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b><u>Consignes</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le jeu se fait intégralement au <b>PIED</b>.</li> <li>- Le « capitaine » est <b>le seul joueur à pouvoir se trouver dans le camp</b>.</li> <li>- Je marque en <b>faisant une passe</b> à mon « capitaine », qui doit <b>bloquer le ballon dans son camp</b>. (= 1 point ; = 3 points dans les zones vertes)</li> <li>- Jeu en Bingo-Banco.</li> <li>- Je suis <b>INVINCIBLE</b> quand je pose le pied sur le ballon (adversaire à 5 grands pas).</li> <li>- Sur toutes les remises en jeu, le joueur en possession est automatiquement <b>INVINCIBLE</b>. Elles peuvent être jouées individuellement (conduite de balle) ou collectivement (passe).</li> <li>- Toutes les sorties du ballon par les lignes de but reviennent à l'équipe en défense.</li> <li>- <b>2 « INVINCIBLE »</b> maximum <b>par joueur et par possession</b>.</li> </ul>

## SEANCE N°6

INTITULE	SCHEMA	ORGANISATION - CONSIGNES
<p><b><u>MISE EN TRAIN</u></b></p> <p><b>Durée :</b> 5 minutes</p>		<p style="text-align: center;"><b><u>Organisation</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 colonnes, séparées en 2 groupes, et distante de 10 à 12 mètres</li> <li>- 1 ballon par couleur</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b><u>Consignes</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Départ <b>BALLON AU PIED</b>.</li> <li>- Les 1<sup>ers</sup> joueurs de chaque groupe effectue une passe à son partenaire, puis va se placer en dernier dans la colonne en face.</li> <li>- Le joueur qui réceptionne le ballon le maîtrise en exécutant un <b>INVINCIBLE</b> puis fait à son tour <b>une PASSE</b> à son partenaire, etc.</li> </ul>
<p><b><u>JEU GLOBAL</u></b></p> <p>Balle au capitaine</p> <p><b>Durée</b> 3 x 6 minutes</p> <p><b>Objectifs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>s'organiser collectivement, percevoir son statut (att/def)</i></li> <li>- <i>en attaque : progresser avec le ballon pour marquer et se démarquer (« capitaine »)</i></li> <li>- <i>en défense : protéger son but (l'accès au « capitaine »)</i></li> </ul>		<p style="text-align: center;"><b><u>Organisation</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Terrain de 20 mètres par 15 mètres</li> <li>- 2 zones de 2 mètres de profondeur (= camp du « capitaine »), divisées en 3 zones</li> <li>- Jeu en Bingo-Banco</li> <li>- 2 équipes en jeu</li> <li>- 1 équipe « Maîtres du Jeu » : <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 1 joueur « Maître du Temps » (avec un chronomètre et un sifflet poire)</li> <li>✓ 1 joueur « Maître des Points » (avec une plaquette, une fiche et un stylo)</li> <li>✓ 2 joueurs « Maîtres des Règles » (avec un sifflet poire chacun)</li> </ul> </li> <li>- <b>Changer les « capitaines » toutes les 1 min 30</b> (« Maître du Temps »)</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b><u>Consignes</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le jeu se fait intégralement <b>au PIED</b>.</li> <li>- Le « capitaine » est <b>le seul joueur à pouvoir se trouver dans le camp</b>.</li> <li>- Je marque en <b>faisant une passe à mon « capitaine »</b>, qui doit <b>bloquer le ballon dans son camp</b>. (= 1 point ; = 3 points dans les zones vertes)</li> <li>- Jeu en Bingo-Banco.</li> <li>- Je suis <b>INVINCIBLE</b> quand je pose le pied sur le ballon (adversaire à 5 grands pas).</li> <li>- Sur toutes les remises en jeu, le joueur en possession est automatiquement <b>INVINCIBLE</b>. Elles peuvent être jouées individuellement (conduite de balle) ou collectivement (passe).</li> <li>- Toutes les sorties du ballon par les lignes de but reviennent à l'équipe en défense.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>- 2 « INVINCIBLE » maximum par joueur et par possession.</b></p>
<p><b><u>JEU GLOBAL</u></b></p> <p>Balle au capitaine</p> <p><b>Durée</b> 3 x 6 minutes</p> <p><b>Objectifs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>s'organiser collectivement, percevoir son statut (att/def)</i></li> <li>- <i>en attaque : progresser avec le ballon pour marquer et se démarquer</i></li> <li>- <i>en défense : protéger son but</i></li> </ul>		<p style="text-align: center;"><b><u>Organisation</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Terrain de 20 mètres par 15 mètres</li> <li>- Jeu en Bingo-Banco</li> <li>- 2 équipes en jeu, pas de gardien de but</li> <li>- 1 équipe « Maîtres du Jeu » : <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 1 joueur « Maître du Temps » (avec un chronomètre et un sifflet poire)</li> <li>✓ 1 joueur « Maître des Points » (avec une plaquette, une fiche et un stylo)</li> <li>✓ 2 joueurs « Maîtres des Règles » (avec un sifflet poire chacun)</li> </ul> </li> </ul> <p style="text-align: center;"><b><u>Consignes</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le jeu se fait intégralement <b>au PIED</b>.</li> <li>- Je marque en <b>frappant dans le but adverse</b> (= 1 point)</li> <li>- Jeu en Bingo-Banco.</li> <li>- Je suis <b>INVINCIBLE</b> quand je pose le pied sur le ballon (adversaire à 5 grands pas).</li> <li>- Sur toutes les remises en jeu, le joueur en possession est automatiquement <b>INVINCIBLE</b>. Elles peuvent être jouées individuellement (conduite de balle) ou collectivement (passe).</li> <li>- Toutes les sorties du ballon par les lignes de but reviennent à l'équipe en défense.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>- 2 « INVINCIBLE » maximum par joueur et par possession.</b></p>