



SEANCES U9

*** Quels objectifs ?**

- Bien accueillir.
- Plaisir du jeu, faire jouer.
- Découverte du football.
- Développer la psychomotricité.
- Construire :
 - La notion de sens de jeu.
 - La notion de partenaire(s).
 - La notion d'adversaire(s).

*** Quel contenu dans la séance ?**

- Du jeu (matches) et des jeux (jeux d'éveil - parcours).

*** Comment organiser la séance ?**

- 6 séquences de 10 minutes (ateliers).
- Alternance d'ateliers de psychomotricité (A1-A2-A3) et de matchs (D).

La même séance est proposée pendant un mois pour :
 - que les joueurs aient des repères ce qui évite des pertes de temps en explication et en mise en place.
 - faciliter l'apprentissage par la répétition tout en faisant évoluer les situations (variantes).

MARS

N°	TACHE	SITUATION
A1 10'	<div style="border: 1px solid black; background-color: #e0ffe0; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;">REPRENDRE SA PLACE</div> <p>Objectif : - Psychomotricité.</p> <p>But : - Toucher les 2 bornes et reprendre sa place.</p> <p>Règles : - +1 pt au joueur (et à son équipe) revenu le premier. - +1 pt à l'adversaire si le parcours est mal exécuté (bornes non touchées – obstacles renversés...).</p> <p>- Chaque joueur à un numéro qu'il garde pendant toute la séquence. - Départ à l'appel de son numéro par l'Educateur. Faire changer de cerceau les joueurs d'une équipe pour avoir un nouvel adversaire</p> <p>Variables : pour les semaines suivantes 1) Toucher les bornes des adversaires. 2) Slalomer entre ses partenaires.</p> <p>Important : ne pas imposer l'ordre de passage dans les obstacles pour que les joueurs découvrent l'itinéraire le plus court.</p>	<div style="text-align: center;"> n° 2 E </div>

D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

N°	TACHE	SITUATION
A2 10'	<div style="border: 1px solid black; background-color: #e0ffe0; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;">VIDER SA MAISON</div> <p>Objectif : - Psychomotricité</p> <p>But : - Emporter le plus rapidement possible tous les ballons dans la « maison » voisine.</p> <p>Règles : - le transport se fait à la main, un ballon à la fois - une fois le 1^{er} ballon posé les mêmes joueurs retournent chercher le 2^{ème}. - +1 point à l'équipe arrivée la première en respectant le parcours.</p> <p>Variable : pour les semaines suivantes 1) Emporter les ballons dans la maison des adversaires</p>	

D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

TOMBER LES QUILLES

Objectif :

- Psychomotricité.

But :

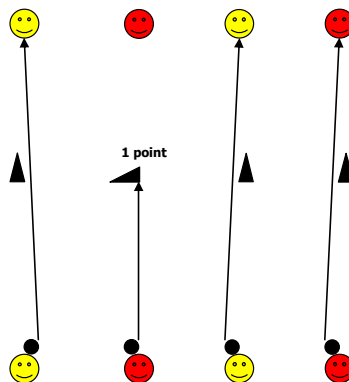
- Renverser sa quille le plus de fois possible.

Règles :

- Quille renversée = 1 point.
- Compétition individuelle, par doublette ou en équipe.

Variables :

- 1) Ballon touché à la main = -1 point.
- 2) Jouer pied faible.



A3
10'

D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

La pédagogie, c'est partir de ce qu'est le public à qui on s'adresse et adapter ce que l'on propose.
Ce n'est pas prêter aux enfants des motivations extérieures issues du monde des adultes.