SEANCE CATEGORIE BENJAMINS N°20SUPP

OBJECTIFS	THEMES: passes et tirs	MATERIEL
ECHAUFFEMENT Jeu pré-sportif: Dribble, feinte et passe, déséquilibre et démarquage.	CONSIGNES: Chasse aux buts: Chaque équipe attque et défend tous les buts Quand 1 but est marqué, il est mort. L'équipe qui a chassé le plus grand nombre de but à gagné Les deux équipes attaquent et défendent tous les buts Le but est valable dans les deux sens VARIANTES: Jeu à la main: le joueur doit traverser le but. On peut courir avec le ballon mais dès qu'on est touché la balle est à l'adversaire. Jeu aux pieds: le joueur doit traverser le but. Remarques: pas de gardien de but.	Assiettes Cônes 1 ballon 2 couleurs de chasubles
RECUPERATION Maniement du ballon	Brésilienne par deux	
TENNIS BALLON	CONSIGNES: Tennis ballon: ➤ Par deux, sur une surface de 15 X 5 m ➤ Trois rebonds, deux puis un, les joueurs ramènent le ballon dans la zone adverse sans tomber dans la zone centrale.	Assiettes Cônes 1 ballon 2 couleurs de chasubles

OBJECTIFS	THEMES: passes et tirs			MATERIEL
EXERCICE FACE AU BUT Se mettre en position de frappe SITUATION 1	CONSIGNES: Variante 1: Contrôle d'un ballon venant de face et tir immédiat Variante 2: 2 plots espacés d'un mètre, le ballon est dans l'alignement du premier plot. Dès que le joueur pousse le ballon, il contourne le plus vite possible le plot et frappe au but. Variante 3: Avec 2 ballons, l'éducateur donne successivement 1 ballon à gauche et l'autre à droite Le joueur frappe le premier ballon puis le second. Variante 4: Duel après un petit pont consenti par le défenseur L'attaquant doit marquer malgré la pression du défenseur. Variante 5: Demi-tour avec un défenseur (mannequin) dans le dos et tir Peut se jouer avec un défenseur en remplacement du mannequin Variante 6: L'éducateur envoie un ballon au premier joueur qui après en contrôle met en profondeur pour son coéquipier entre les deux défenseurs (mannequins) Le dernier joueur frappe immédiatement au but sans contrôle	VARIANTE 3 VARIANTE 5	VARIANTE 2 VARIANTE 4 EDUCATEURS VARIANTE 6	Assiettes 4 constri-foot pour 2 portes 2 couleurs de chasubles Maximum de ballons Mannequins

OBJECTIFS	THEMES: passes et tirs	MATERIEL
APPRENTISSAGE DU JEU FRAPPER LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE AU BUT Mon équipe a perdu le pallon, j'essaie de le récupérer : Objectif du match : - marquage individuel dans la zone défensive - Passage d'une situation offensive à défensive.0	CONSIGNES: Jeu en 3 contre 3 + 1 gardien/équipe (sur un terrain réduit de 40 X 30m) Tracer 2 lignes dans le sens de la LONGUEUR. Mettre des joueurs pivots Dès que le joueur est dans la zone offensive, il doit frapper au but Les joueurs qui sont sur les côtés n'ont pas le droit de frapper au but Jeu en 3 touches de balle, 2 puis libre Dès qu'une équipe marque, l'équipe perdante sort du jeu et se fait remplacer par l'équipe pivots	Assiettes 3 gardiens 1 ballon 3 couleurs de chasubles 2 constri pour le but
OBSERVATION GENERALES SUR LA SEANCE	Commentaires : JAUNES : GUILLAUME (G) - MAXIME — LOÏC — STEVEN — GUILLAUME — I ROUGES : GWENDAL (G) — FLORIAN — BENJAMIN — GEOFFREY — YVERIC	