## **SEANCE CATEGORIE BENJAMINS N°11 SUPPLEMENTAIRE**

OBJECTIFS	THEMES: Conduite de balle et passes	MATERIEL
<b>ECHAUFFEMENT</b> Conservation du ballon par des passes	CONSIGNES:  Dans un carré de 25 m X 25m et faire 2 équipes:  Les joueurs dans la zone doivent faire un maximum de passes (si 7 passes = 1 point)  Les autres joueurs ont chacun un numéro ils courent modérément autour de la zone  à l'annonce de leurs numéros, les joueurs rentrent dans la zone et essaient de récupérer le ballon ( si tous les défenseurs sont rentrés les attaquants marquent 3 points)  L'éducateur annoncera un N° toutes les 20 secondes  Si le défenseur récupère le ballon, l'équipe qui a récupéré le ballon devient attaquante et vise et versa.  Limiter le nombre de touche de balle à 3 puis 2  Faire travailler les deux pieds	Assiettes  1 ballon  2 couleurs de chasubles
RECUPERATION Maniement du ballon  APPRENTISSAGE TECHNIQUE Exercice  Amorti: Apprentissage des gestes	JONGLAGES EN MOUVEMENT : Par deux en duel sur une ligne au départ, les joueurs jonglent le p  CONSIGNES :  → Par deux avec un ballon  → Les joueurs sont positionnés à 4 mètres l'un de l'autre et exécutent, par séquence de 10, les différents amortis suivant : coup du pied, cuisse, poitrine et tête.  → Le ballon est envoyé à la main.  Variantes sur le renvoi du ballon après l'amorti ::  - Enchaîner un contrôle au sol avant la passe  - Passe directe  Variantes sur l'action du joueur qui travaille :  - Statique  - En mouvement : avance, recule, course latérale, faux appel  REMARQUES :  → Etre exigeant sur la qualité de l'exécution du geste.	Assiettes 4 Constri-foot 10 ballons 4 cônes Des cerceaux Des lattes

<b>OBJECTIFS</b>	THEMES: Conduite de balle et passes	MATERIEL
AMELIORATION DU JEU  Jeu à thème : Dédoublement chronométré	CONSIGNES:  > Un ballon pour 3 joueurs  > Départ chrono -> Le joueur (A) part en conduite de balle puis donne à (B)  > (B) rentre vers l'axe et effectue un crochet intérieur gauche ou un extérieur droit et passe à (C)  > (C) met en profondeur et doit passer la porte -> Arrêt chrono  > L'équipe qui maîtrise le ballon du début jusque la fin = 1 point  > L'équipe qui fait le meilleur temps = 2 points  Variante:  > Finir devant le but  REMARQUES:  > A la moitié du temps de l'exercice inverser le départ et l'arrivée  > Changer les postes à chaque passage	Assiettes  1 ballon pour 3  3 constri-foot  1 mannequin  3 couleurs de chasubles  1 chronomètre
APPRENTISSAGE TACTIQUE INDIVIDUELLE:  Exercice Gestion offensive en supériorité numérique:: Objectifs des attaquants: - Prendre l'espace libre en évitant le retour des défenseurs Conserver le ballon si pas de déséquilibre - Rester en triangle	CONSIGNES:  3 contre 2 sur une surface de 35 X 40 m + 1 gardien  Marquer dans un but avec un gardien  Départ de la situation:  (A), l'attaquant en conduite prend l'espace laissé libre. Dès que (A) touche le ballon, les cinq joueurs jouent réels.  Dès que le ballon sort de la surface de jeu, qu'un défenseur fait une relance vers l'éducateur ou à son gardien ou après 30 sec : la situation est terminée  Compter le hors jeu à partir des 13 mètres  REMARQUES:  1 atelier pour 21 joueurs  Les attaquants non porteurs du ballon doivent être vigilants au hors-jeu.	Assiettes Cônes 1 ballon pour 5

<b>OBJECTIFS</b>	THEMES: Conduite de balle et passes	MATERIEL
APPRENTISSAGE DU JEU  Jeu d'application :  Travail sur le placement de l'équipe en situation offensive et défensive  mon équipe a le pallon, j'occupe bien ma zone	CONSIGNES:  Sur ½ terrain, faire 4 zones dans le sens de la largeur  Les défenseurs doivent se placer dans une zone en fonction de la position du ballon  Zone 1	Assiettes 2 gardiens 1 ballon
OBSERVATION GENERALES SUR LA SEANCE	Commentaires:	