



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 le 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).

FEVRIER

A1
10'

N°	TACHE	SITUATION
N°17	<div style="border: 1px solid black; background-color: #e0ffe0; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> RELAIS SAVATE </div> <p>Objectifs : - Psychomotricité</p> <p>But : - 1 pt à l'équipe dont les 2 joueurs arrivent en premiers dans un cerceau</p> <p>Règles : - L'Éducateur annonce le nombre de cotés à faire avant de rejoindre les cerceaux (pas plus de 2 côtés). - Les joueurs touchent les bornes dans les coins en fonction du nombre de cotés annoncés (ex : 1 coté) - Départ au signal de l'éducateur. - Les joueurs qui ne passent pas, sont en attente dans un cerceau en retrait pour ne pas gêner.</p> <p>Variables : 1) Modifier le parcours (ex : revenir à la borne de départ) 2) Placer des obstacles sur le parcours. (portes, appuis...)</p>	

D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

A2
10'

N°	TACHE	SITUATION
N°3	<div style="border: 1px solid black; background-color: #e0ffe0; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> REEMPLIR LE CERCEAU VIDE </div> <p>Objectif : - Psychomotricité.</p> <p>But : - Déplacer les ballons.</p> <p>Règles : - +1 point au 1^{er} arrivé si le parcours est réalisé correctement. Déplacer les ballons à la main :(toujours commencer par le cerceau du milieu) - de 2 en 3 puis de 1 en 2. ou - de 2 en 1 puis de 3 en 2.</p> <p>Variable : pour les semaines suivantes 1) Prendre les ballons chez les adversaires et les ramener dans ses cerceaux.</p>	

D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

A3
10'

N°	TACHE	SITUATION
<p>REAGIR AU NUMERO</p> <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Notion de cible. - Notion d'adversaire. - Psychomotricité. <p>But :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Marquer. <p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 but = 1 pt. - Chaque joueur à un numéro qu'il garde pendant toute la séquence. - L'Éducateur appelle un numéro et met un ballon en jeu. <p>Variables :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Les 2 joueurs changent de cerceau à chaque passage et se replacent dans les 2 cerceaux des joueurs suivants. 2) Marquer en conduite de balle. 3) Appeler 2 numéros (notion de partenaire). 		

D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

Qu'est ce qu'un Débutant ?

- Un enfant, fille ou garçon, de 6-7 ans.
- Un enfant à l'égoïsme prononcé pour qui le « moi » est essentiel.
- Un enfant qui a besoin de s'amuser, d'être actif.
- Un enfant qui manque d'attention, de concentration et de vocabulaire.
- Un enfant joyeux et enthousiaste qui aime les jeux et le jeu.
- Un enfant qui a besoin de structures et de reconnaissance.
- Un enfant qui a besoin de développer sa psychomotricité.

Il est avant tout **un enfant et non un adulte en miniature !**