

NOM : ALLOT  
 PRENOM: Rayan  
 DATE: 23/03/2016

Thème de séance : Etre capable de créer des réseaux pour progresser (orientations de corps et passe)		
On a le ballon	Conservé / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

**U12**  
 SEMAINE: S 29 - 2

**Matériel**

	2			20	15

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

**Effectif 16**

4	4	4	4

Parties	Taches		Descriptif	Eléments pédagogiques	
<b>Jeu - Mise en Train</b>	<b>Objectif :</b>	Etre capable de créer des réseaux pour progresser		<b>Variables</b>	
	<b>Buts :</b>	Faire progresser le ballon de zone 1 à zone 4		Durée : 45' Nbre de joueurs : 12 Espaces : 32*12	Variantes : jeu final, 2 équipes contre 1, joueur pas orienté en 1 touche. 4 contre 2 à l'intérieur et 2 contre 1 en zone 1 et 4.
	<b>Consigne :</b>	Rouge : mise en route, ballon circule de zone 1 à zone 4 en passant par toutes les zones, après donner je change de côté. VERT : le ballon circule de zone 1 à zone 4 en passant par toutes les zones, joueurs pas orienté remise en 1 touche. Violet : consigne identique, suppression de la zone 2 et de la zone 3 en une zone unique.		<b>Veiller à ...</b>	Travail sur les orientations de corps. Repères perceptifs : position de l'appui (haut = besoin d'un soutien) (bas = besoin d'un troisième joueur orienté dans l'espace).
<b>Exercice</b>	<b>Objectif :</b>	Etre capable d'enchaîner prise-passe dans un court timing		<b>Variables</b>	
	<b>But :</b>	Réaliser l'atelier demandé		séquence de 5' (rotation avec le jeu) Nbre de joueurs : 4 Espaces : x	Ajouter une prise d'information sur le temps de l'orientation (coupelles "annoncé la couleur" ; changement de zone du joueur rouge)
	<b>Consigne :</b>	4 joueurs pour l'atelier. 2 joueurs sur chaque positions de passeurs (2 rouges). 1 joueur par petit côté (2 noirs). Le joueur rouge trouve le joueur noir qui est apparu dans le carré de plots, il remet en soutien au joueur rouge puis vient s'orienter d'où il est venu pour trouver l'autre joueur rouge. Sur le temps de cette passe, le joueur noir de l'autre côté du carré apparait et exécute à son tour l'habileté		<b>Méthode Pédagogique</b>	<b>Directive - PME</b> <b>Expliquer, Démontrer, Faire répéter les gestes</b> <b>Veiller à ...</b> Précision - Rythme des passes - Apparaître dans le bon timing. Orientation des épaules - Qualité de la remise en 1 touche - orientation rapide et efficace (sens). Changer les rôles et le sens de jeu
<b>Jeu</b>	<b>Objectif :</b>	Etre capable de créer des réseaux pour progresser		<b>Variables</b>	
	<b>Buts :</b>	Marquer dans la cible adverse		Durée : 25' Nbre de joueurs : 16 Espaces : terrain	Repartir du gardien de but sur chaque touche
	<b>Consignes :</b>	Opposition face à un bloc médian de 7 joueurs. Jeu libre.		<b>Méthode Pédagogique</b>	<b>Active - PMAA</b> <b>Laisser jouer, Observer, Questionner</b> <b>Veiller à ...</b> Observation de l'animation en 2-4-1 : position de l'appui (haut = besoin d'un soutien) (bas = besoin d'un troisième joueur orienté dans l'espace; cas de figure illustré ici).
<b>Jeu</b>	<b>Objectif :</b>			<b>Variables</b>	
	<b>But :</b>			<b>Méthode Pédagogique</b>	<b>Active - PMAA</b> <b>Laisser jouer, Observer, Questionner</b> <b>Veiller à ...</b>
	<b>Consignes :</b>				