

LE JEU REDUIT POUR DEVELOPPER L'ENFANT



Le 3x3 en Ecole de Football





1- Stimuler la créativité

Maitrise du ballon

Dribble

Jeu de passes

Protection du ballon

Prise d'initiatives



L'échec fait partie de l'apprentissage



2- Psychomotricité intégrée

Changements de direction

Appuis pour défendre

Appuis pour dribbler

Evitements

Dissociation Segmentaire



3- Principes de jeu

Occupation de l'espace de jeu

Garder le temps d'avance

Relations cognitives (PARTENAIRE/ADVERSAIRE)

Jouer vers l'avant

Première notion de jeu à 2 à 3

Cadrage du porteur

Remplacement

Notion d'appui

4- Développement indirect

Capacité aérobie

Capacité à répéter les efforts

Qualité mentale

Plaisir



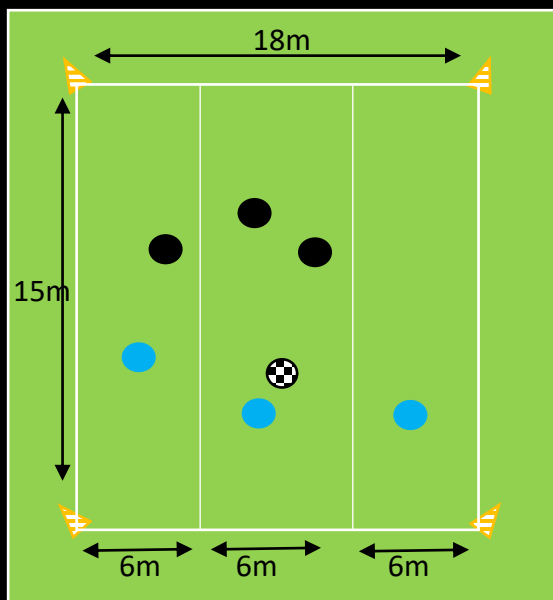
Qu'on le veuille ou non l'enfant voudra gagner



Quelques exemples de jeux

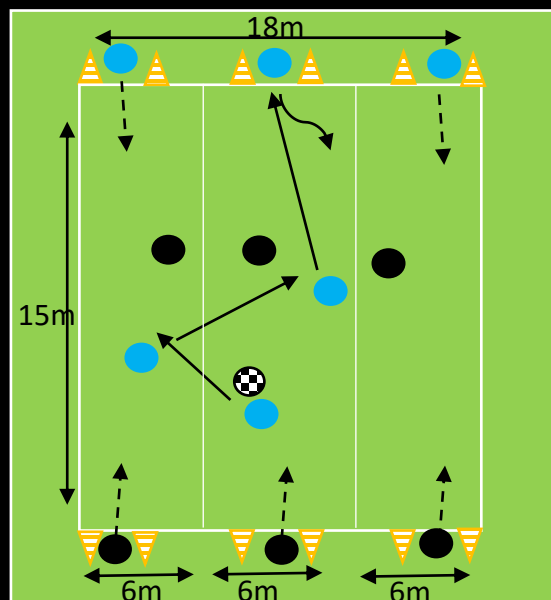


Jeu 1



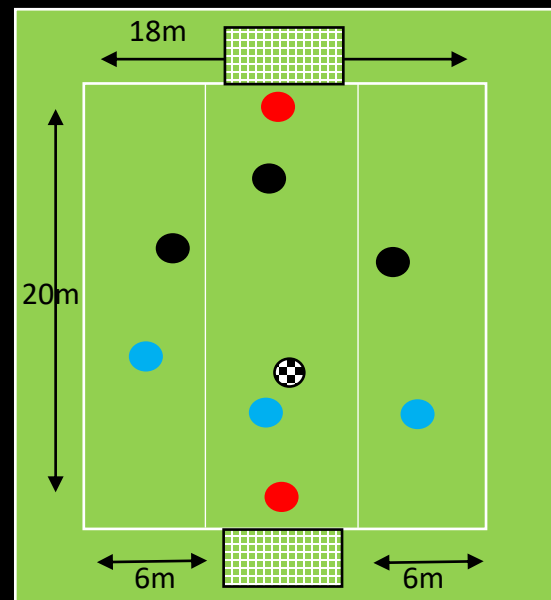
Stop Balle
Défendre sur 2 zones

Jeu 2



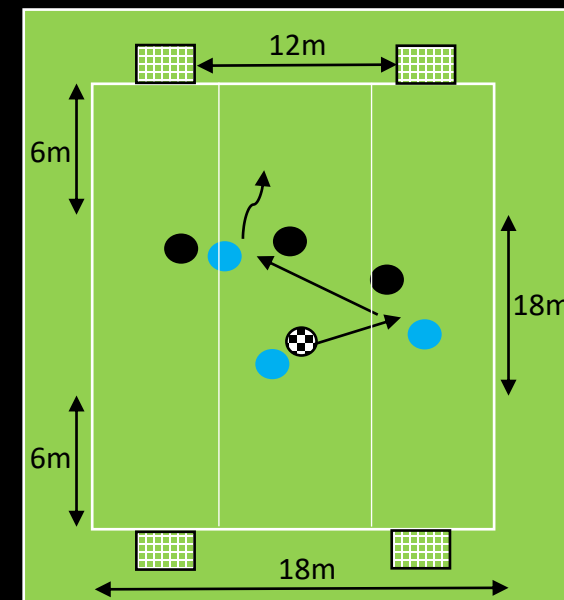
Trouver la cible
L'équipe prend la place des cibles
Défendre sur 2 zones
Travail par vague

Jeu 3



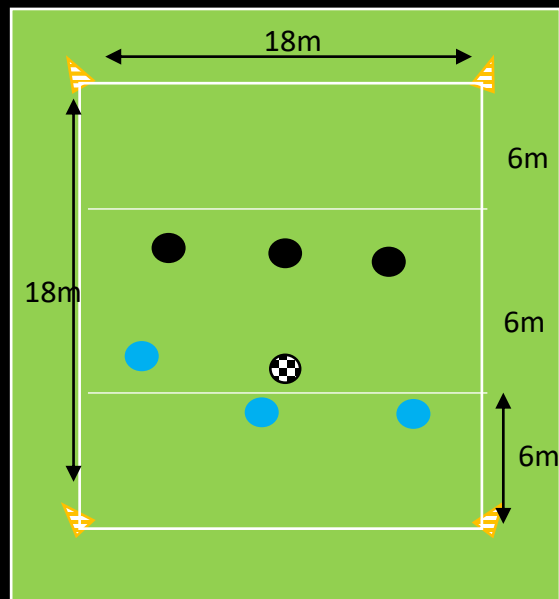
Jeu avec 2 gardiens
Défendre sur 2 zones

Jeu 4



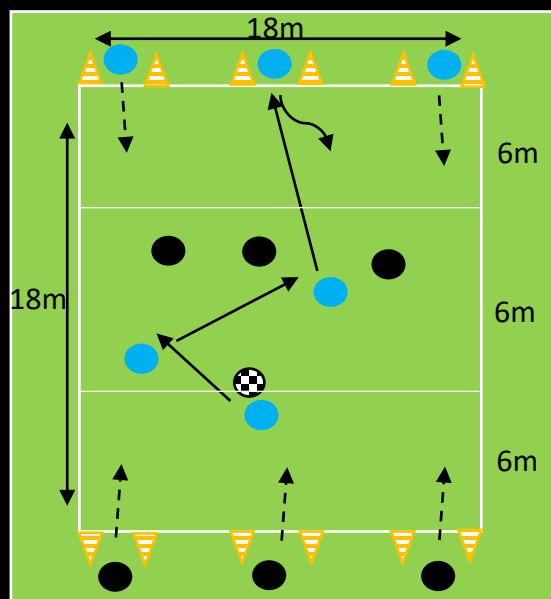
Funino
Défendre sur 2 zones

Jeu 1



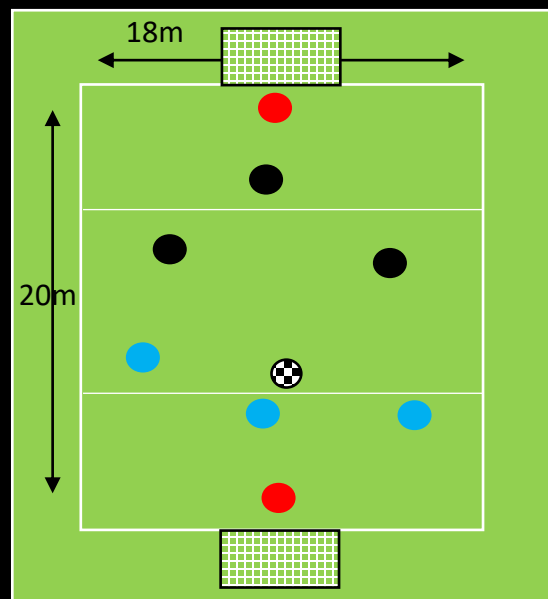
Stop Balle
Défendre sur 2 zones max

Jeu 2



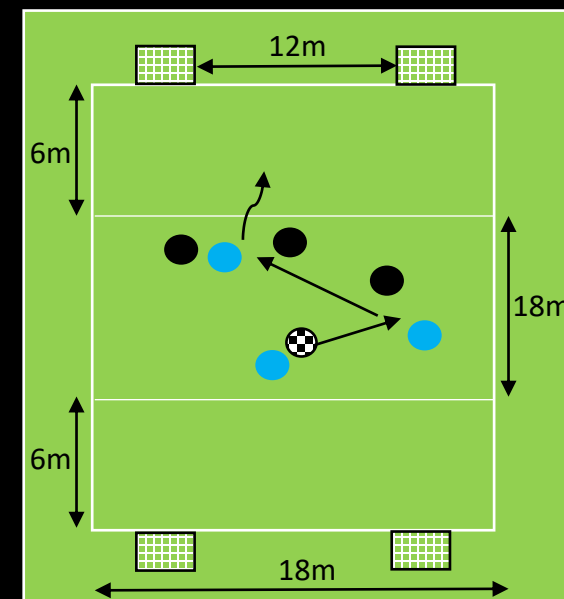
Trouver la cible
L'équipe prend la place des cibles
Défendre sur 2 zones
Travail par vague

Jeu 3



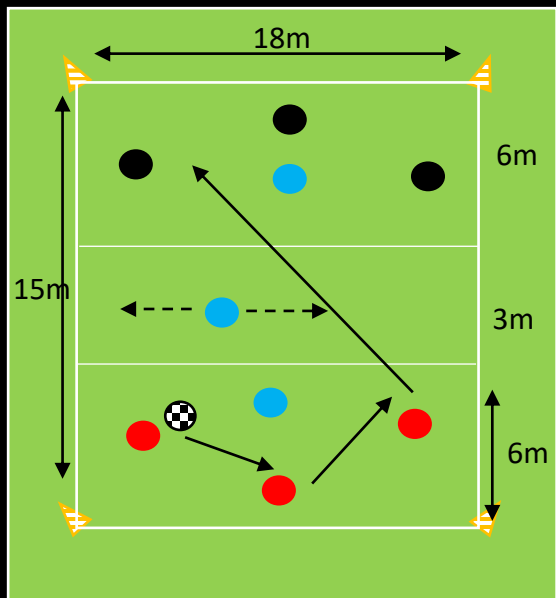
Jeu avec 2 gardiens
Défendre sur 2 zones

Jeu 4



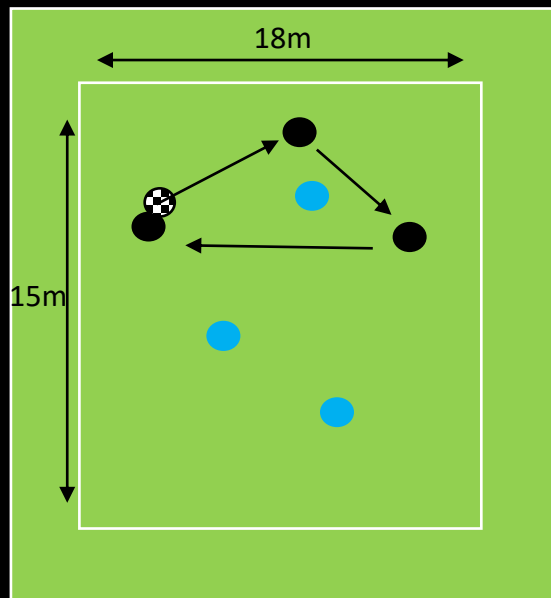
Funino
Le défenseurs est autorisé à défendre
Une fois le ballon passé

Jeu 1



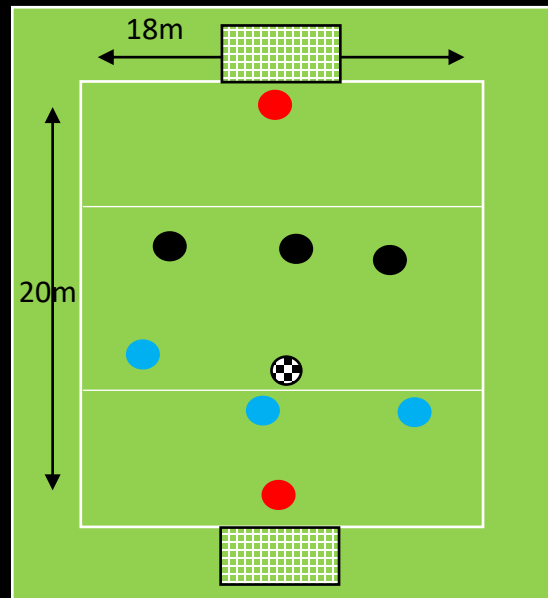
Conserver le ballon
3 défenseurs fixe dans leur zone
Rotation des défenseurs

Jeu 2



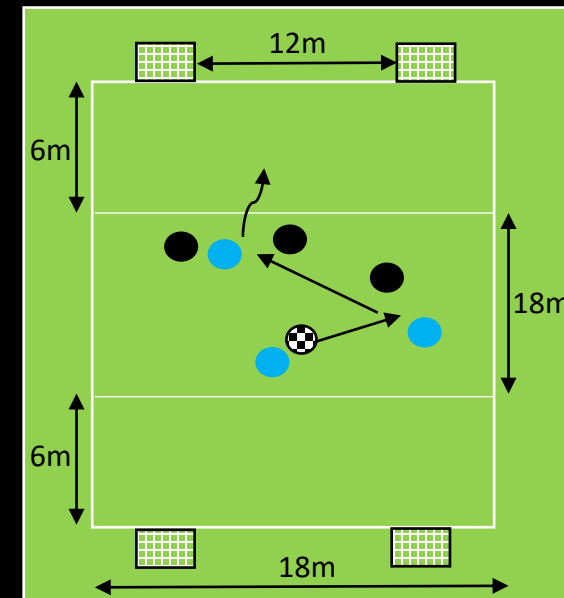
Conserver le ballon
Les passes entre 2 adversaires
comptent double

Jeu 3



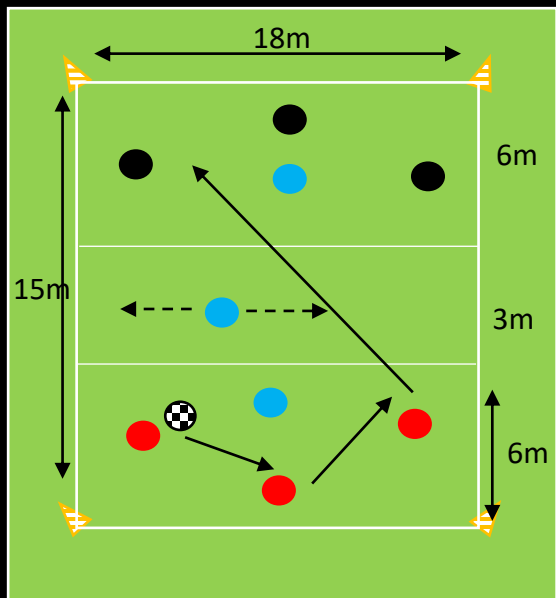
Jeu avec 2 gardiens
Passer par les zones pour
marquer

Jeu 4



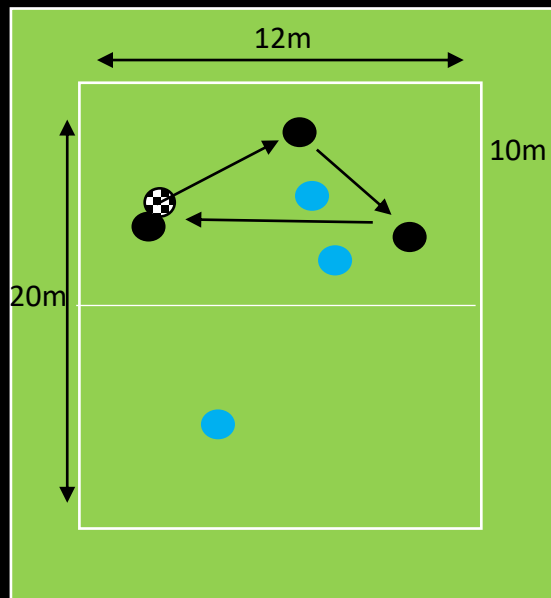
Funino
Le défenseurs est autorisé à défendre
Une fois que le ballon a franchi la zone
Passer par les 3 zones pour marquer

Jeu 1



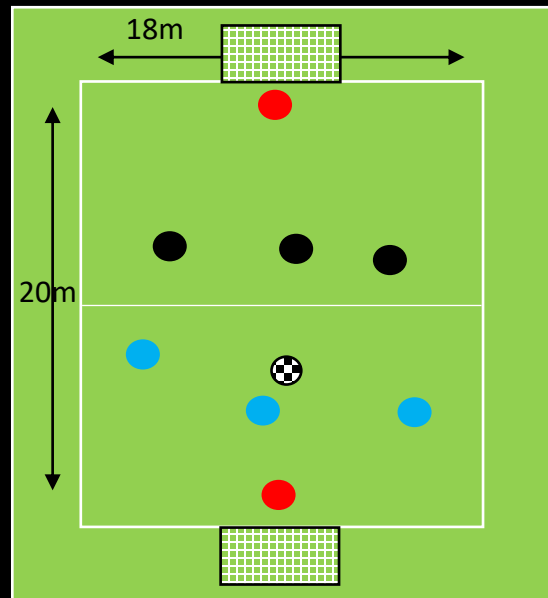
Conserver le ballon
3 défenseurs fixe dans leur zone
La couleur qui perd le ballon
devient défenseur

Jeu 2



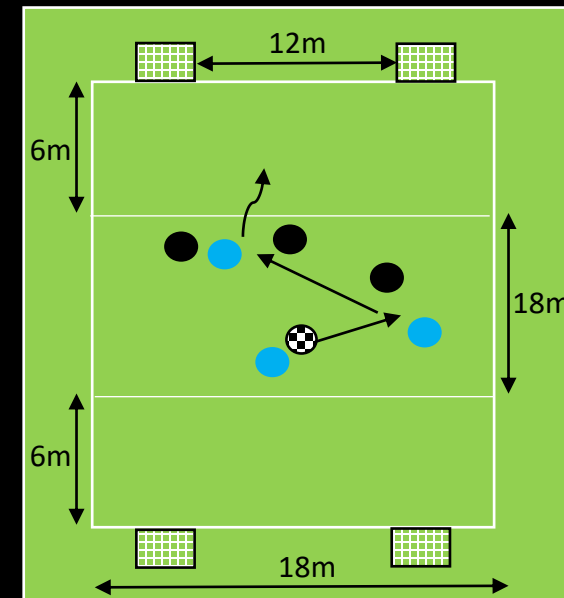
Conserver dans sa zone
Si récupération trouver son
joueur à l'opposé
Les défenseurs deviennent
attaquant

Jeu 3



Jeu avec 2 gardiens
L'équipe qui marque doit se
replacer dans son camp le plus
vite possible

Jeu 4



Funino
A la perte du ballon récupérer le ballon
dans la zone la plus haute possible

MERCI DE VOTRE AGREABLE ATTENTION

