



# Educateurs Football du Puy de dôme

**Séance Club Val de Sioule**
**Lieu:** Montfermy

**Educateur:** Adrien RIGAUD

**Catégorie:** U8-U9

**Effectif:** 12

**Date:** 20 mars 2024

**Phase de Jeu**
**Conserver/Progresser**
**Principe de Jeu ou Theme Technique**
**Créer et utiliser les espaces**
**Comportement ciblé**
*Conduite de balle*
**Remarques**
*Séance en 4 parties*
**Matériel**

**PARTIE 1**
**MISE EN ROUTE**
**Temps**
**10 min**

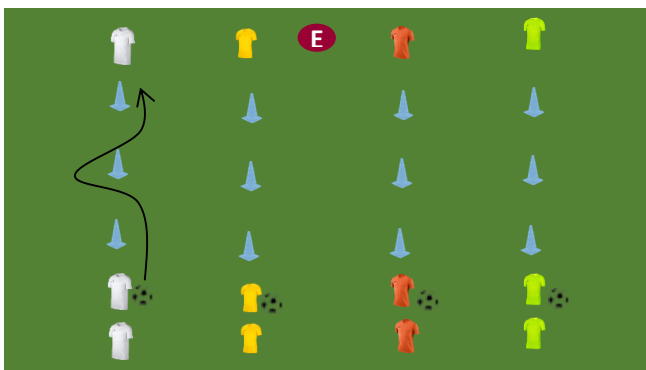
**Organisation:** 1 ballon par joueur

**Buts:**
**Consignes:** Conduire son ballon à la coupelle en face sans toucher les coéquipiers

**Séquence:** 3 séquences de 3min

**Variantes:**
**Intervention/Questionnement**

Toucher le ballon régulièrement, Ne pas taper trop fort

**PARTIE 2**
**EXERCICE**
**Temps**
**20 min**

**Organisation:** 4 équipes de 3 joueurs

**Buts:**

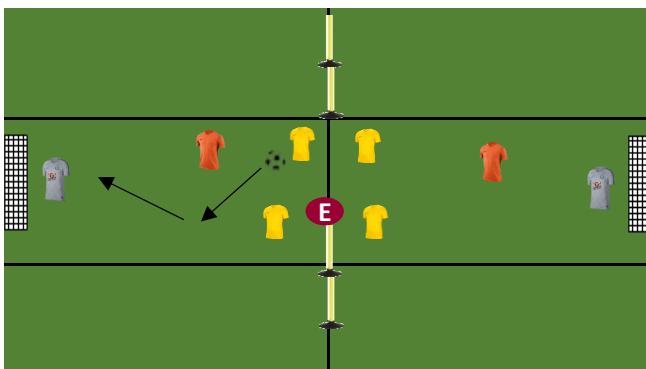
Réaliser le parcours le plus vite possible

**Consignes:** Au signal, conduite de balle entre les plots puis donne à celui d'en face qui enchaîne

**Séquence:** 3 séquences : S1 libre / S2 Compét collectif / Compét Indiv

**Variantes:** **Surface de pied / Espacement des plots**
**Interventions et Corrections:**

Contact de balle fréquent / Ne pas taper trop fort dans la balle

**PARTIE 3**
**SITUATION 2C1**
**Temps**
**20 min**

**Organisation:** 2c1 + 1Gdb

**Buts:**

1 but = 1 pt / 1 but avec joueur dans 2 couloirs = 2pts



Recup + passe dans une des 2 portes = 1pt

**Consignes:** 2c1 avec une passe maximum dans la situation

**Séquence:** 3 séquences de 6 ballons

**Variantes:** **Varié la position des attaquants**
**Rajouter un défenseur en retard**
**Interventions et Corrections:**

S'éloigner de son coéquipier et de son adversaire

Vitesse de course et de conduite

**PARTIE 4**
**JEU 5C5**
**Temps**
**15 min**

**Organisation:** 5c5 + 1 remplacement

**Buts:**

1 but = 1 point / si joueurs dans les 3 couloirs 3 points

**Consignes:** JEU LIBRE

**Séquence:** 2 séquence de 6 minutes

**Variantes:**
**Interventions et Corrections:**

Laisser jouer / Utilisation de la largeur