

| Période                              |        | Thème technique   |
|--------------------------------------|--------|---|
| Novembre - Décembre                  |        | Conduite et enchaînement  |
| Atelier - Matériel                   | Schéma | Disposition - Consignes - Variantes   |
| <p><b>LE BERET VOLEUR</b></p>        |        | <p><b>Disposition</b><br/>Aire de jeu de 15m x 15m<br/>Tous les joueurs d'une équipe sont dans leur camp, derrière la ligne de coupelles<br/>Les responsables d'équipes (E) sont situés à l'extérieur de l'aire de jeu</p> <p><b>Consignes</b><br/>Chaque joueur a un numéro<br/>L'éducateur annonce <b>2 NUMEROS</b> : le premier est passeur, il doit voler le ballon situé dans la maison adverse, conduire son ballon jusqu'au cône centrale et faire une passe au deuxième<br/>Le deuxième doit venir dans sa maison et maîtriser le ballon avec la semelle à l'intérieur de la maison<br/>Le binôme qui stoppe le ballon en premier dans la maison marque 1 point</p> <p><b>Variantes</b><br/>Imposer le pied pour la conduite / la passe / le contrôle</p> |
| <p><b>LE RELAIS</b></p>              |        | <p><b>Disposition</b><br/>Distance de 5m entre les cônes<br/>2 ateliers en parallèle<br/>Chaque équipe, avec les joueurs les uns derrière les autres, est située entre 2 coupelles (code couleur)<br/>Les responsables d'équipes (E) sont situés au bout du relais</p> <p><b>Consignes</b><br/>Au signal, le premier joueur part en conduite de balle<br/>Slalom entre les cônes, puis passe (voir schéma)<br/>Jeu sous forme de relais<br/>L'équipe qui fait passer tous les joueurs le plus vite marque 1 point</p> <p><b>Variantes</b><br/>Imposer le pied de conduite / passe</p>   |
| <p><b>LE BERET A 2 MINI-BUTS</b></p> |        | <p><b>Disposition</b><br/>Aire de jeu de 15m x 15m<br/>Tous les joueurs d'une équipe sont dans leur camp, derrière la ligne de coupelles<br/>Les responsables d'équipes (E) sont situés à l'extérieur de l'aire de jeu</p> <p><b>Consignes</b><br/>Chaque joueur a un numéro<br/>Le ballon est dans la maison d'une équipe<br/>L'éducateur annonce un numéro<br/>Le joueur doit stopper le ballon dans un des 2 mini-buts (=1 pt)<br/>Si l'autre joueur récupère le ballon, il fait la même chose (=1 pt)<br/>Si le ballon sort, le jeu s'arrête et on appelle un autre numéro<br/>Penser à changer l'équipe qui part avec le ballon</p> <p><b>Variantes</b><br/>1. Valoriser 1 couleur de but (bleu = 1 pt ; jaune = 2 pts)</p>                                  |