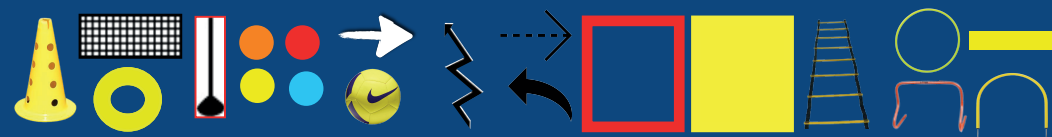




# Thème : Conduite de balle & repère dans l'espace de jeu

U9



ECHAUFFEMENT	JEU	SITUATION	EXERCICE
--------------	-----	-----------	----------

TIR AU BUT	TRANSITION DEF / OFF	EGALITE NUMERIQUE	GERER UNE INFERIORITE EN ATTAQUE	GERER UN SURNOMBRE EN ATTAQUE
CENTRE	TRANSITION OFF / DEF	PRESSING	FEINTE & DRIBBLES	AMELIORER LES PRISES DE BALLE
CIRCUIT	OCCUPER L'ESPACE	LA PASSE	CONDUITE DE BALLE	PRENDRE L'INFORMATION AVANT DE RECEVOIR
DEFENSIF	CHANGER DE RYTHME	JOUER DANS LE DOS DE LA DEFENSE	JEU SANS BALLON	GARDER LE TEMPS D'AVANCE

**Objectifs** Amélioration de la conduite de balle et savoir se repérer dans l'espace de jeu.

**But** Variante 1 : Se rendre dans l'un des carrés de couleurs désignés par l'éducateur = 1 pt Le dernier = -1 pt  
 Variante 2 : Se rendre dans l'un des carrés de couleurs sans se faire toucher par le joueur désigné (Requin) si le joueur est touché il devient requin.

**Consignes** Les joueurs sont en conduite de balle libre dans le rectangle blanc au signal de l'éducateur (couleur) les joueurs vont le plus vite possible dans le carré désigné le dernier arrivé revient dans la partie il perd juste 1 pt. Se repérer dans l'espace ne pas foncer dans un partenaire. Maitriser son ballon pour ne pas qu'il sorte des délimitations du terrain. 1 ballon par joueur.

**Variantes** Variante 2 : ajouter un requin qui doit sortir les ballons des autres joueurs. Imposer une surface de contact de pied pour la conduite.

