

DEFINITION:

Activité physique ou intellectuelle visant au plaisir, à la distraction de soi ou des autres.

But du jeu (football)

Le jeu sous toutes ses formes constitue un moyen d'entraînement :

technique, tactique ou physique et mental

Les jeux de règles (échauffement)

- Il s'agit des jeux dit "traditionnels". Ils peuvent constituer un but à atteindre, plutôt qu'un moyen.
- Exemple : la balle au but - la passe à "10" - le ballon capitaine -le taureau -les 4 buts - 3 équipes (cons et récup)
- Se doivent d'être adaptés au football

Le jeu réduit

- Réduction des effectifs et de l'espace.
- Favorise la répétition gestuelle en situation de jeu
- Sollicitation fréquente des joueurs.

Le jeu à thème

- Permettant d'exploiter un thème ou de réaliser un entraînement spécifique.
- Les tirs finitions
- Les passes démarquages
- Les centres finitions
- jeux aériens off /def
- Le drible duel

Attaque défense

2 équipes sur 2 buts

Le jeu libre pour la liberté d'expression
technique ou tactique

Les jeux de football

- Le jeu dirigé: jeu normal interrompu par des “arrêts sur image,” pour exploiter des situations caractéristiques (mise en évidence, sur le vif, d’éléments de jeu dont le hors jeu et mauvais placement ou remplacement défensif)

Conduite du jeu

- **ORGANISATEUR :**

- L'éducateur choisit un jeu et lui donne une part importante. Le jeu ne doit pas être plus ou aussi difficile que le football.
- Ce peut être le cas de la balle au but par exemple.
- L'éducateur détermine l'espace, met en place le matériel (plots, buts), il forme et différencie les équipes (maillots), fixe les règles.

- **ARBITRE :**

- L'éducateur arbitre lui-même ou détermine un tour de rôle.
- S'attacher au respect des règles
-

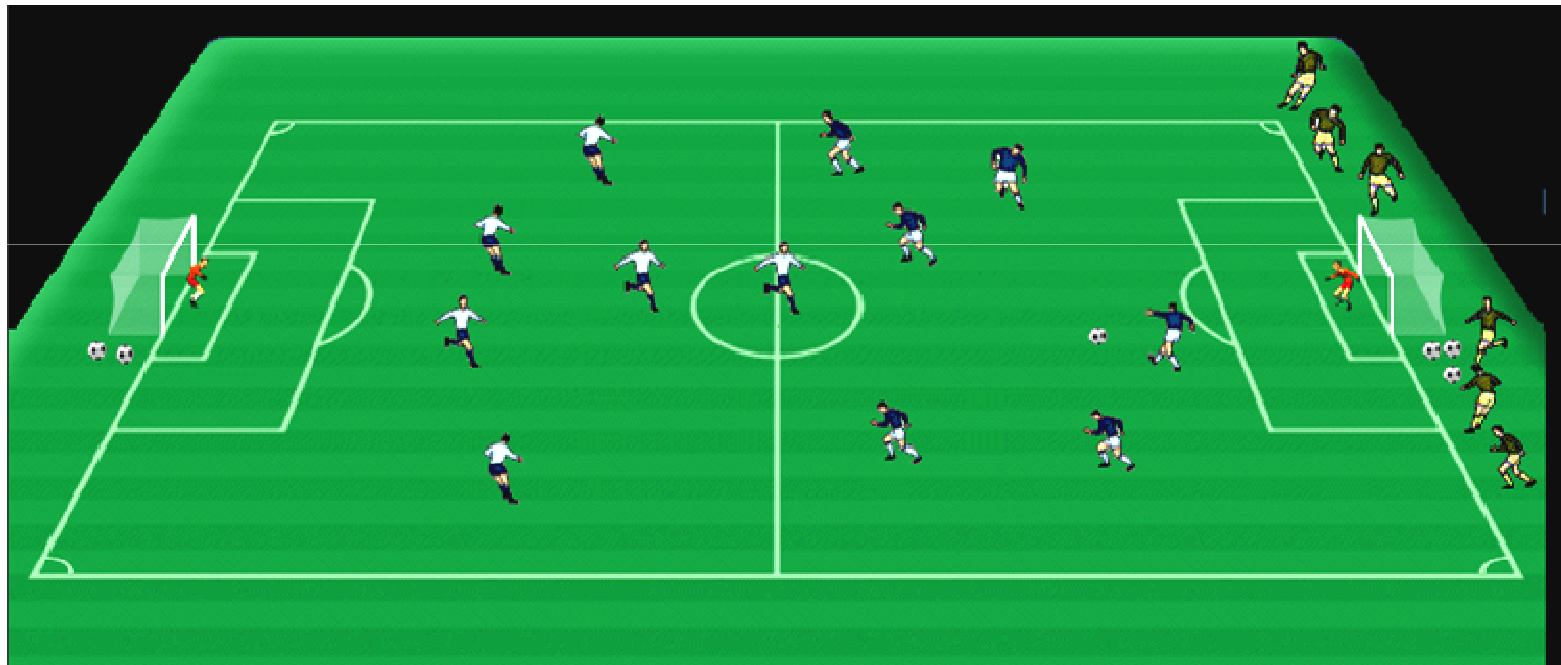
Surface de jeu

-
- inférieure au 1/2 terrain
- Modulable en largeur et en longueur
- Jeu Banide 2X 16,50
- Jeu Lippi 40X20 avec appuis

Caractéristiques : 2c2 - 3c3 -----}8c8

- Structuration :
- Modulation de l'écart des buts et des lignes de touches en fonction des thèmes
- Zones : Spécifiques, d'appuis, neutres, à conduites
- Objectifs :
- Répétition de gestes techniques en situation
- D'actions tactiques de base en situation
- Changement de jeu
- Latéralisation du jeu
-
- **JOUER DANS LE SENS DU JEU**

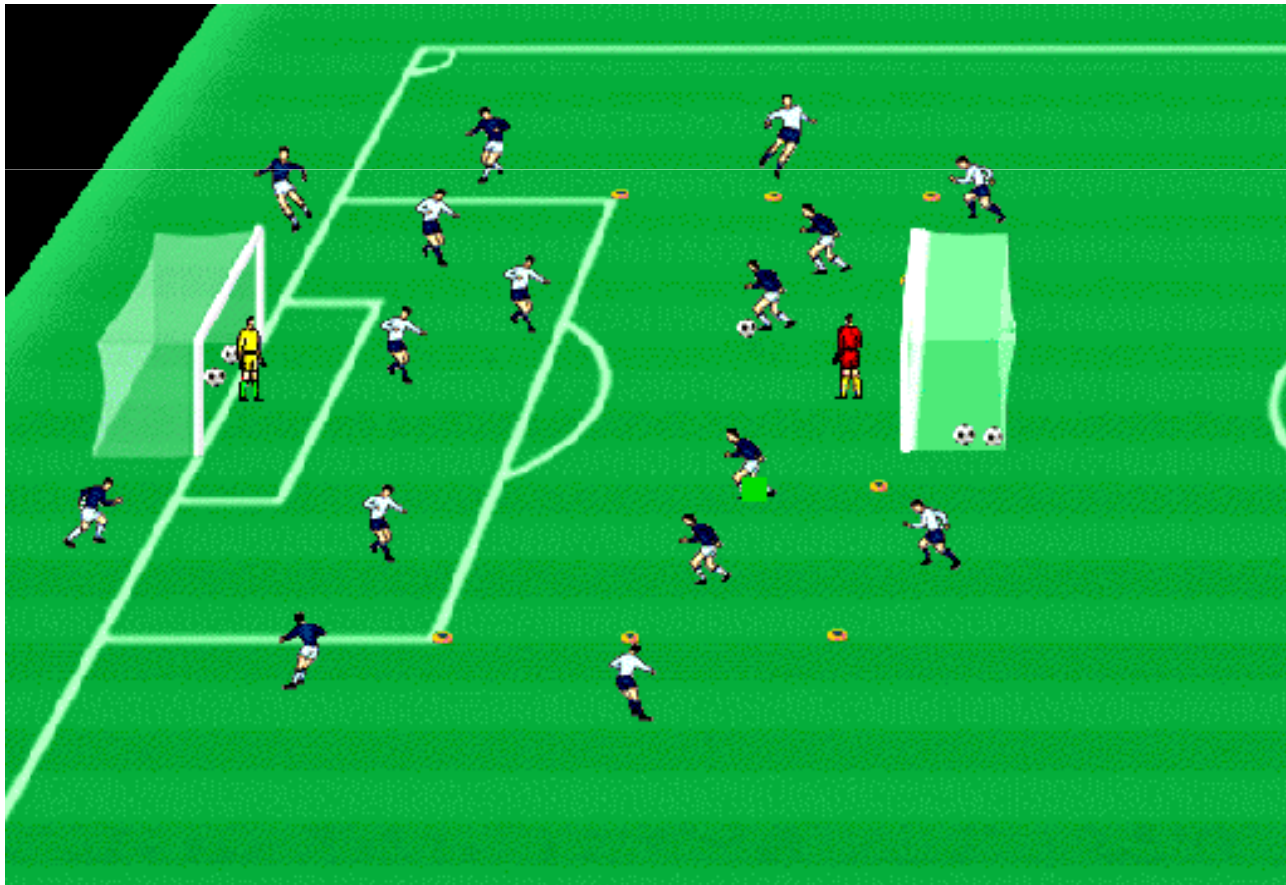
Jeu à Trois équipes : l'équipe bleue attaque les blancs, si elle échoue, les blancs attaquent les bruns. S'ils marquent, ils gardent le ballon et vont attaquer les bleus etc.....
Les joueurs ont 8 secondes ou 15 secondes pour marquer



Travail dans la zone de finition : les joueurs à l'intérieur des 16 m peuvent marquer dans les 3 buts. Les joueurs en appuis peuvent tirer au but, protégé par le gardien, suite à une remise des 2 attaquants. Prévoir des défenseurs supplémentaires.



- Le « BANIDE » : TIR dans 2 surfaces de réparation l'objectif est de :
- Les joueurs doivent tirer au but sous tous les angles à 4c4, les joueurs extérieurs remplacent les autres au bout de 3 ou 4 minutes, ils récupèrent les ballons.
- Ils peuvent prendre appuis sur les joueurs extérieurs (offensivement). Ces derniers n'ont droit qu'à une touche de balle.



Défense en zone à 3
Les joueurs à l'extérieur des zones se transmettent la balle, les 3 joueurs en zone doivent l'intercepter.

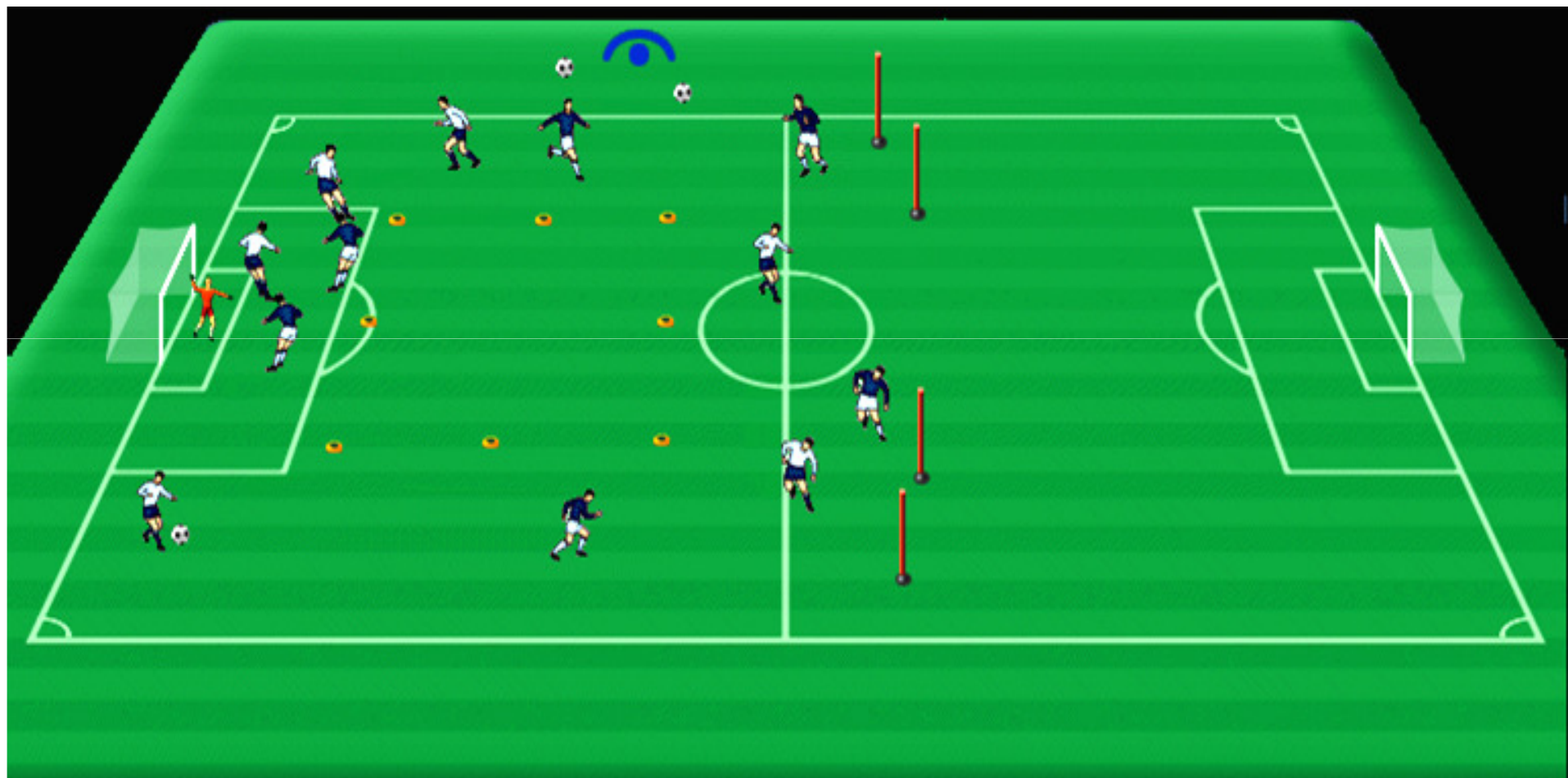


Attaque défense : placer ses joueurs aux postes qu'ils occupent sur le terrain
le dimanche

Veille de match – coups francs – corners, et la stratégie de match (adversaire)



Zone interdite au ballon : les joueurs peuvent passer dans cette zone, mais ne doivent pas toucher le ballon à l'intérieur. jeu sur les côtés

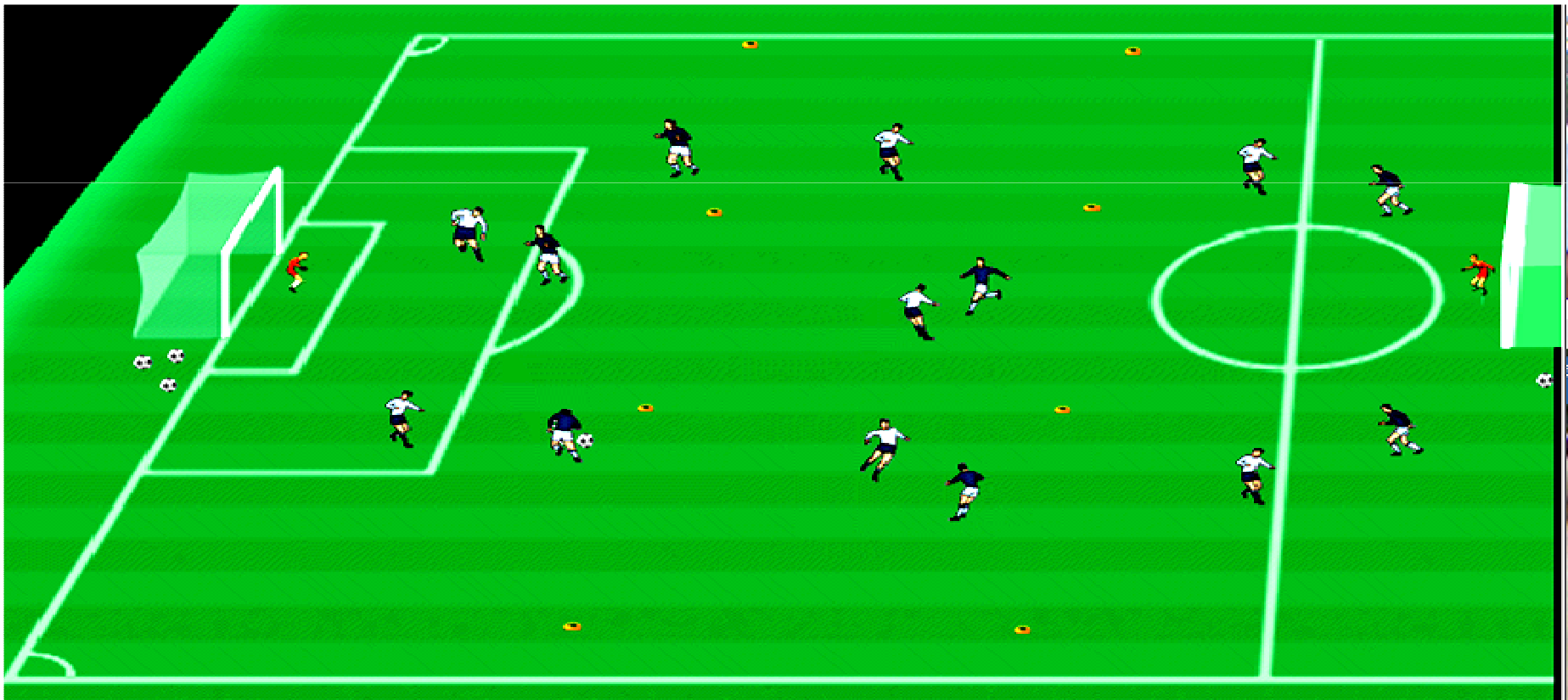


Création du surnombre :

2c2 en zone défensive, 3c3 au milieu, 2c2 en zone offensive.

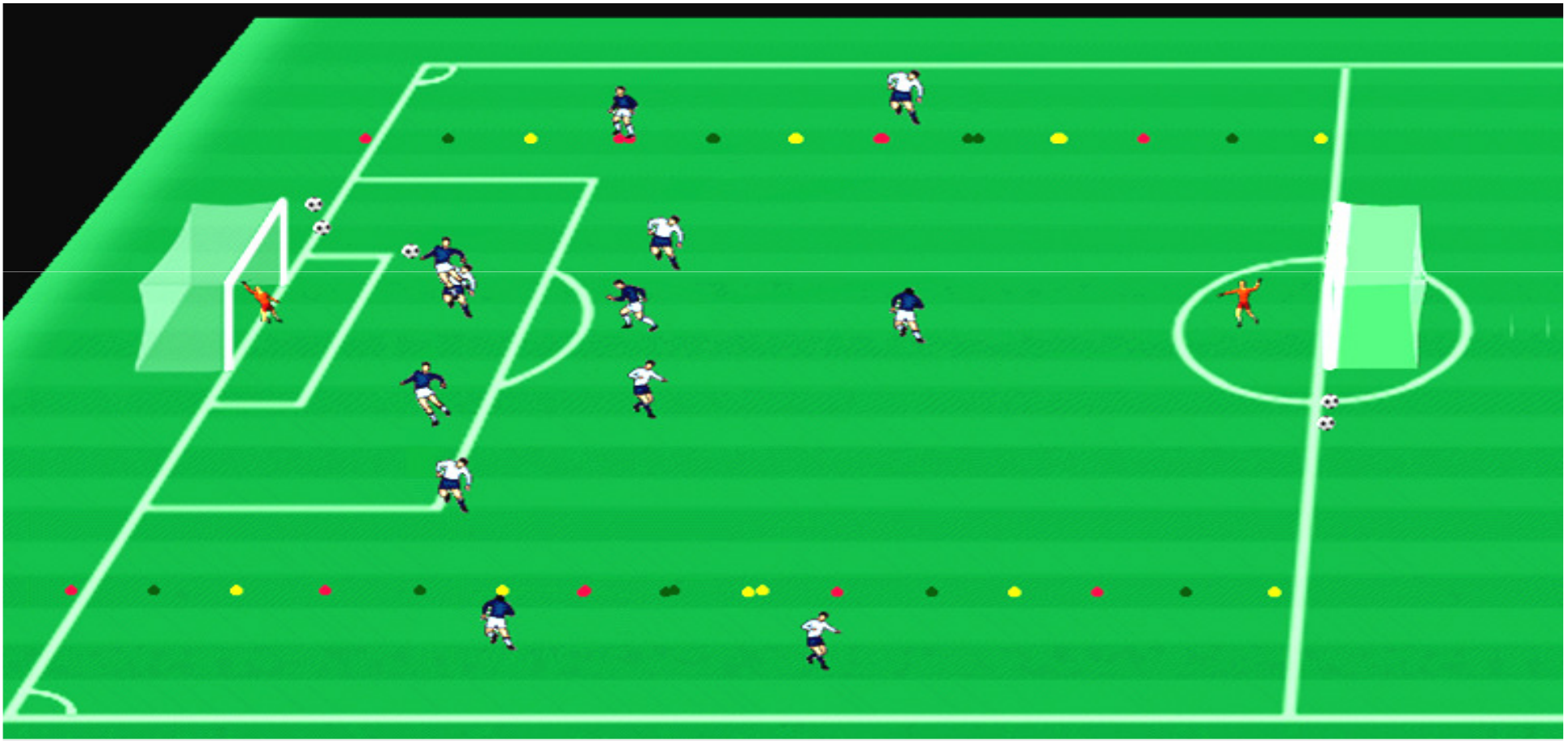
1 défenseur ou un milieu peu monter en sur nombre les attaquants et les milieu ne peuvent revenir défendre

Jeu des 3 zones : 2 touches de balle en zone défensive 3 au milieu et libre devant, les joueurs se déplacent dans toutes les zones



Centre et reprise :

Le joueur de couloir est ne peut être attaqué. Après son centre ,
il est remplacé par celui qui lui a adressé la passe (sauf le
gardien)



Occupation constante, dès qu'un joueur quitte la zone, un autre doit le remplacer.

