

M 8		Durée séance		En sécurité		J encourage		Je dynamise		Je suis positif		Je fais repetter	
		1h10		Septembre		Octobre		Novembre		Decembre			
				1ère quinzaine2ème quinzaine		1ère quinzaine2ème quinzaine		1ère quinzaine2ème quinzaine		1ère quinzaine2ème quinzaine			
				AVANCER SEUL DANS L'ESPACE POUR MARQUER		UTILISATEURS : AVANCER SEUL OU AVEC UN PARTENAIRE DANS L'ESPACE LIBRE OPPOSANTS : AVANCER POUR S'OPPOSER		UTILISATEURS : AVANCER SEUL OU AVEC UN PARTENAIRE DANS L'ESPACE LIBRE OPPOSANTS : AVANCER POUR S'OPPOSER		UTILISATEURS : AVANCER, LUTTER, TRANSMETTRE, SOUTENIR OPPOSANTS : BLOQUER, PLAQUER,			
		Manipuler le ballon et / ou se deplacer		10 à 15 mn		Lancer / Recevoir le ballon Marcher, courir avec le ballon		Transmettre / Recevoir le ballon Marcher, courir avec le ballon Se déplacer en fonction du porteur de balle		Transmettre / Recevoir le ballon Marcher, courir avec le ballon Se déplacer en fonction du porteur de balle		Transmettre le ballon dans la chute Ramasser un ballon au sol Se déplacer avec le porteur de balle en utilisation et en opposition	
		Jouer à effectif réduit (contact réglementés)		10 à 15 mn		Marquer vite sans contact avec l'opposant		Marquer vite sans contact avec l'opposant Soutenir le porteur de balle Avancer vers le porteur de balle Récupérer le ballon		Marquer vite sans contact avec l'opposant Soutenir le porteur de balle Avancer vers le porteur de balle Récupérer le ballon par la règle		Gagner le duel au contact Transmettre le ballon au contact si blocage Soutenir le porteur de balle Plaquer le porteur de balle	
		Récréation Faire ce que je veux (en sécurité)		5 mn		Développer l'autonomie du joueur : - Ce que je peux faire ? - Comment ? - Dans quelle zone ?		Développer l'autonomie du joueur : - Ce que je peux faire ? - Comment ? - Dans quelle zone ?		Mise en place de l'autonomie sous la surveillance de l'éducateur			
		se renforcer musculairement		10 à 15 mn		Appréhender le contact Apprendre à chuter, se relever vite Apprentissage du gainage par le jeu		Appréhender le contact, la chute Bloquer et résister debout Apprentissage du gainage par le jeu					
		Jouer		10 à 15 mn		Jeu effectif réduit à toucher favorisant la marque		Toucher 2 Sec		Toucher 2 Sec et jeu au contact			
		Retour au calme et Materiel		5 mn		Instaurer une routine de fin de séance : - Temps calme - Retour de séance - Rangement du materiel (missionnement et lieu) - Transmission des informations - Gestion du retour en famille		Mise en place de la routine de fin de séance (Gestion de l'autonomie)					
		Régle du jeu				LA MARQUE - DROITS ET DEVOIRS DU JOUEURS		RESPECT DES REGLES FONDAMENTALES : LA MARQUE - LE HORS JEU - LE TENU - DROITS ET DEVOIR DU JOUEUR					
		Formes de jeu de la Période				T+2 s5 c 5		T+2 s5 c 5		T+2 s5 c 5		T+2 s5 c 5	

M 8		Durée séance 1H10	Janvier		Février		Mars		Avril		Mai	Juin			
			1ère quinzaine	2ème quinzaine	1ère quinzaine	2ème quinzaine	1ère quinzaine	2ème quinzaine	1ère quinzaine	2ème quinzaine	1ère quinzaine2ème quinzaine	1ère quinzaine	2ème quinzaine		
Thème			RAPPELS : AVANCER SEUL OU AVEC UN PARTENAIRE DANS L'ESPACE LIBRE AVANCER POUR S'OPPOSER	EVALUATION DU JOUEUR : PORTEUR DE BALLE : MARQUER VITE ET TRANSMETTRE VITE SI BLOCAGE SOUTIENS : AIDER POUR MARQUER VITE PLAQUEUR : PLAQUER VITE	AMELIORER LES RESSOURCES TECHNIQUE ET TACTIQUE DES JOUEURS AMELIORER LA PERFORMANCE INDIVIDUELLE ET COLLECTIVE								EVALUATION DU JOUEUR : PORTEUR DE BALLE : MARQUER VITE ET TRANSMETTRE VITE SI BLOCAGE SOUTIENS : AIDER POUR MARQUER VITE PLAQUEUR : PLAQUER VITE	PREPARER LA SAISON SUIVANTE	
Je fais respecter "les valeurs "!!	Manipuler le ballon et / ou se déplacer	10 à 15 mn	Transmettre le ballon en variant les situations Ramasser un ballon au sol Lutter		Améliorer les différents types de passe (main/main, classique) Améliorer les courses (vitesse, changement de rythme et de direction) Améliorer le jeu au pied (CPF, dribbling, etc...)								Transmettre le ballon en variant les situations Ramasser un ballon au sol Lutter		PLAISIR DE JOUER COHESION DE GROUPE
	Jouer à effectif réduit (contact réglementés)	10 à 15 mn	Gagner le duel Transmettre le ballon au contact si blocage Soutenir le porteur de balle Plaquer le porteur de balle	Situation de référence	Améliorer la notion de duel Améliorer la relation porteur/soutien Améliorer le cadrage défensif Percevoir et utiliser un espace libre (individuellement et collectivement)								Situation de référence		
	Récréation Faire ce que je veux (en sécurité)	5 mn	RAPPEL : Développer l'autonomie du joueur : - Ce que je peux faire ? - Comment ? - Dans quelle zone ?	Mise en place de l'autonomie sous la surveillance de l'éducateur											
	se renforcer musculairement	10 à 15 mn	Lutter debout, avancer	Situation de référence	Améliorer les postures au contact (Placage, poussée) Améliorer la lutte pour sortir du contact Améliorer les postures de gainage								Situation de référence		
	Jouer	10 à 15 mn	Toucher 2 Sec et Jeu au contact	Jeu au contact											
	Retour au calme et Matériel	5 mn	Mise en place de la routine de fin de séance (Gestion de l'autonomie)												
Séance type	Règles du jeu		RESPECT DES REGLES FONDAMENTALES : LA MARQUE - LE HORS JEU - LE TENU - DROITS ET DEVOIR DU JOUEUR												
	Formes de jeu de la Période		JCO 5 C 5	JCO 5 C 5	JCO 5 C 5	JCO 5 C 5	JCO 5 C 5	JCO 5 C 6	JCO 5 C 7						