

Période		Thème technique
Septembre - Octobre		Conduite de balle
Atelier - Matériel	Schéma	Disposition - Consignes - Variantes
<p><b>LE RELAIS</b></p> <p>2 ballons 2 coupelles rouges 2 coupelles jaunes 4 cônes bleus 2 cônes verts</p>		<p><b>Disposition</b> 2 ateliers en parallèle 10m en longueur et 5m en largeur Chaque équipe, avec les joueurs les uns derrière les autres, est située entre 2 coupelles (code couleur) Les responsables d'équipes (E) sont situés à côté du départ</p> <p><b>Consignes</b> Relais : faire le tour des plots par l'extérieur et revenir au départ Imposer le sens et en changer Pour passer le relais : <i>stopper le ballon sous la semelle et taper dans la main</i></p> <p><b>Variantes</b> 1. Imposer pied droit ou pied gauche 2. Faire le tour complet du cône de couleur différente</p>
<p><b>PUISSANCE 3</b></p> <p>2 ballons 6 coupelles bleues 6 coupelles rouges 9 cerceaux verts (2 cônes - Variante 2)</p>		<p><b>Disposition</b> Chaque équipe, avec les joueurs les uns derrière les autres, est située entre 2 coupelles (code couleur) Les 4 premiers joueurs de chaque équipe ont une coupelle à la main (une équipe = une couleur de coupelle) Distance de 10m entre le départ et les cerceaux Les responsables d'équipes (E) sont situés à côté des cerceaux</p> <p><b>Consignes</b> Sous forme relais, le joueur part en conduite de balle vers les cerceaux. Il stoppe le ballon avec la semelle Il pose la coupelle dans un cerceau Il repart en conduite de balle au départ, tape dans la main du suivant qui part ... L'équipe qui aligne 3 coupelles (longueur, largeur ou diagonale) marque 1 point</p> <p><b>Variantes</b> 1. Imposer le pied pour la conduite 2. Ajouter un cône sur le trajet (faire le tour)</p>
<p><b>LE BERET A 2 BALLONS</b></p> <p>2 ballons 12 à 16 coupelles (aire de jeu) 2 cerceaux rouges 2 cerceaux bleus (2 cônes - Variante 3)</p>		<p><b>Disposition</b> Aire de jeu de 15m x 15m Tous les joueurs d'une équipe sont dans leur camp, derrière la ligne de coupelles Les responsables d'équipes (E) sont situés à l'extérieur de l'aire de jeu</p> <p><b>Consignes</b> Chaque joueur a un numéro A l'appel de son numéro, le joueur va chercher le ballon, puis en conduite de balle le ramène dans l'autre cerceau (pied sur le ballon) Le 1er rapporte un point à son équipe</p> <p><b>Variantes</b> 1. Imposer le pied (droit ou gauche) pour conduire et /ou stopper le ballon 2. Faire le tour d'un cerceau avant de ramener le ballon dans l'autre cerceau 3. Faire le tour du cône avant de ramener le ballon</p>