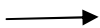
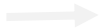
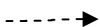
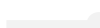


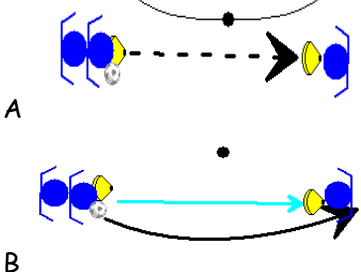
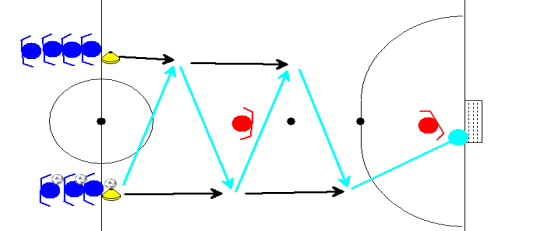
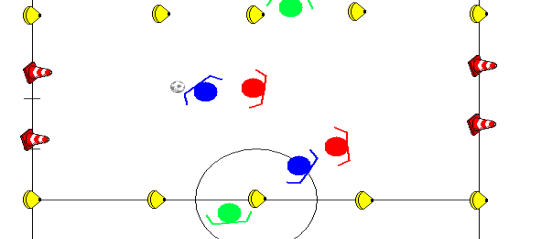
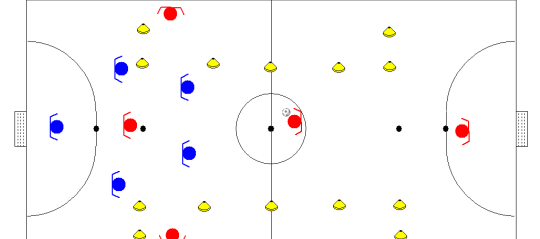


APSA : FUTSAL Classe : 3^{ème}	CP Spé. : 	C.E. : 	Légende :  Déplacement  Passe  Conduite de balle  Tir  Plot  Coupelle	
Date : Leçon n° 2				
Objectif	Aménagement du milieu	Consignes	Critères de réussite	Variables/Observations
Echauffement		<p>A : Conduire la balle jusqu'à son partenaire et prendre sa place (pied droit puis gauche)</p> <p>B : Passer la balle et aller prendre la place de son partenaire (contrôler de la semelle et passer de l'intérieur du pied)</p>	<p>Garder la balle proche de soi Aller droit</p> <p>Passe précise dans les pieds Contrôler de la semelle en bloquant la balle</p>	<p>Vitesses différentes. Utiliser les 2 pieds</p> <p>Passe des 2 pieds Semi-blocage Passe en 1 touche = remise</p>
Situation n°1 Obj : Attaquer en surnombre		<p>Aller tirer au but proche des 6m en se passant la balle à 2 face à 1 adversaire.</p> <p>Demander la balle après la passe.</p>	<p>Marquer le but ou finir par un tir.</p> <p>Faire les bons choix entre passer ou conduire.</p>	<p>Nombre de défenseurs.</p> <p>Zone de tir différente.</p> <p>Un temps limite pour tirer.</p>
Situation n°2 Obj : Se démarquer, s'appuyer sur les côtés		<p>Match à 2 contre 2 avec 2 joueurs appuyés latéraux.</p> <p>But de 2m de large.</p> <p>1 arbitre par terrain.</p>	<p>Gagner le match.</p>	<p>Marquer dans le camp adverse pas avant.</p> <p>Limiter les touches de balle.</p> <p>Largeur des buts.</p>
Situation n°3 Obj : Elargir l'espace de jeu		<p>Match à 5 contre 5 avec 2 zones latérales interdites aux défenseurs.</p> <p>3 touches maximum dans les couloirs.</p> <p>5 arbitres avec 2 de champ et 3 sur le côté (chronomètre, fautes collectives, score).</p>	<p>Gagner le match.</p>	<p>1 joker offensif.</p> <p>Joueur inattaquable si blocage de la semelle.</p> <p>Joueurs en + dans les couloirs.</p>