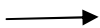
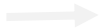
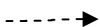
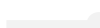


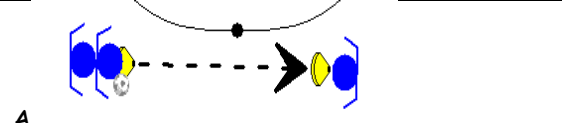
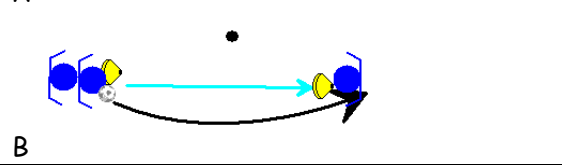
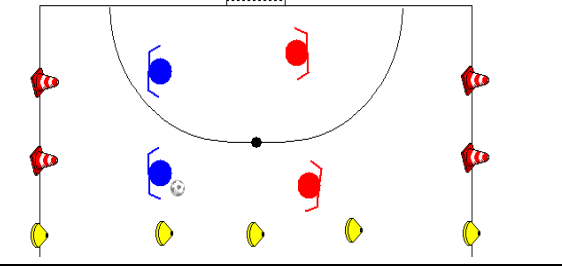
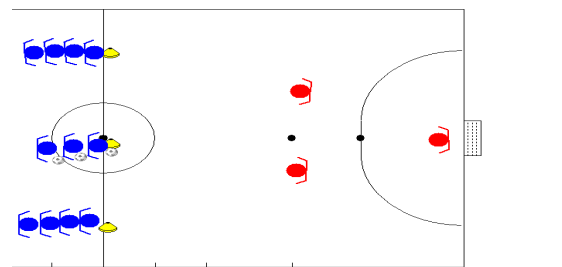
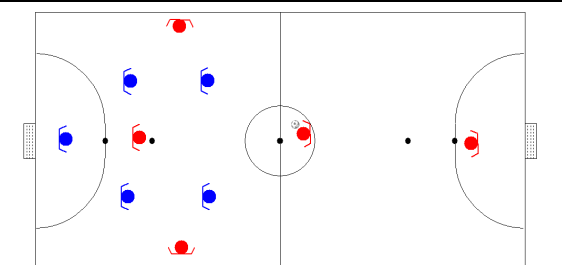


APSA : FUTSAL Classe : 3^{ème}	CP Spé. : 	C.E. : 		Légende :  Déplacement  Passe  Conduite de balle  Tir  Plot  Coupelle
Date : Leçon n° 4				
Objectif	Aménagement du milieu	Consignes	Critères de réussite	Variables/Observations
Echauffement	 	<p>A : Conduire la balle jusqu'à son partenaire et prendre 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 : Se démarquer, passer et/ou dribbler		<p>Match à 2 contre 2.</p> <p>But de 2m de large.</p> <p>2 arbitres par terrain.</p>	<p>Gagner le match.</p>	<p>Marquer dans le camp adverse pas avant. Limiter les touches de balle. Placer 2 joueurs en appuis latéraux. Largeur des buts. 1 joker offensif.</p>
Situation n°2 Obj : Attaquer rapidement en surnombre		<p>Attaque rapide à 3 contre un nombre de défenseurs choisis à l'avance. Le PB indique le nombre de défenseurs (0,1 ou 2)</p> <p>Tirer en – de 5 secondes.</p>	<p>Marquer le but ou au moins tirer.</p>	<p>Limiter nombre de touches.</p> <p>Augmenter ou réduire le temps pour tirer.</p>
Situation n°3 Obj : Evaluation formative		<p>Match à 5 contre 5.</p> <p>5 arbitres avec 2 de champ et 3 sur le côté (chronomètre, fautes collectives, score).</p>	<p>Gagner le match.</p>	<p>Limiter les touches de balle.</p> <p>Joueur inattaquable si blocage de la semelle.</p>