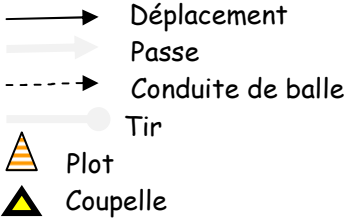
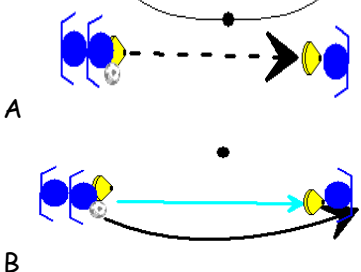
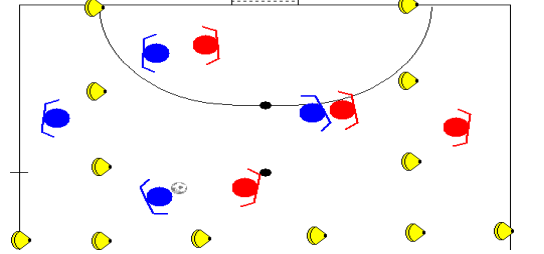
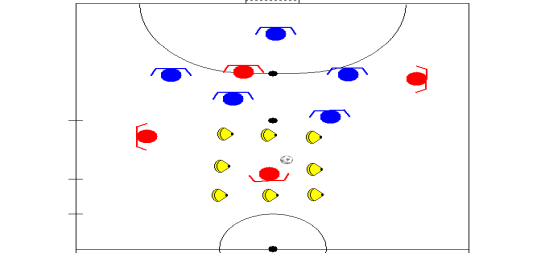
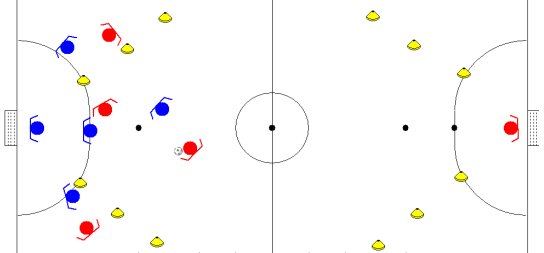


APSA : FUTSAL Classe : 3^{ème}	CP Spé. : 	C.E. : 	Légende : 	
Date : Leçon n° 7				
Objectif	Aménagement du milieu	Consignes	Critères de réussite	Variables/Observations
Echauffement		<p>A : Conduire la balle jusqu'à son partenaire et prendre sa place (pied droit puis gauche)</p> <p>B : Passer la balle 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 4 contre 4. 2 zones latérales. 2 arbitres par terrain. 1 joueur de chaque camp dans cette zone qui n'est pas attaquant mais il a seulement 3 touches.</p>	<p>Faire 6 passes de suite. 1 point de marquer au bout de 6 passes.</p>	<p>Limiter les touches de balle. 1 joker offensif. Si ballon bloqué avec la semelle, joueur inattaquable.</p>
Situation n°2 Obj : Se démarquer, jouer en soutien		<p>Match à 4 contre 5 sur demi-terrain avec une zone centrale dans laquelle les défenseurs ne peuvent pas gêner le PB. 3 touches de balle dans cette zone.</p> <p>2 arbitres par terrain + 1 juge (chrono et fautes collectives).</p>	<p>Gagner le match.</p>	<p>Nombre de défenseurs. Limiter les touches de balle. Agrandir ou réduire la zone.</p>
Situation n°3 Obj : Attaquer en occupant tout l'espace		<p>Match à 5 contre 5. 2 zones latérales, un but vaut 2 points s'il suit une passe venant d'une de ses zones. 5 arbitres avec 2 de champ et 3 sur le côté (chronomètre, fautes collectives, score).</p>	<p>Gagner le match.</p>	<p>Un joker offensif. Limiter les touches de balle. Joueur inattaquable si blocage de la semelle.</p>