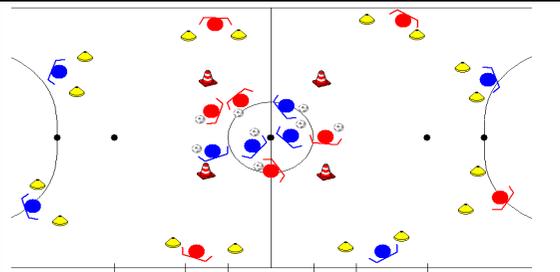
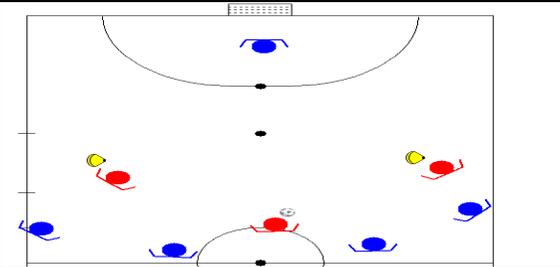
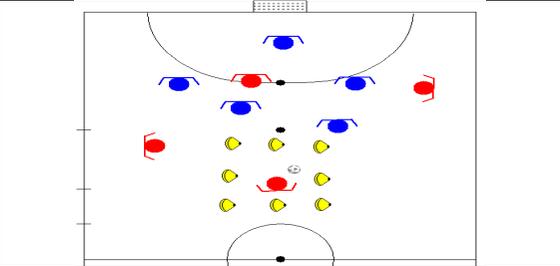
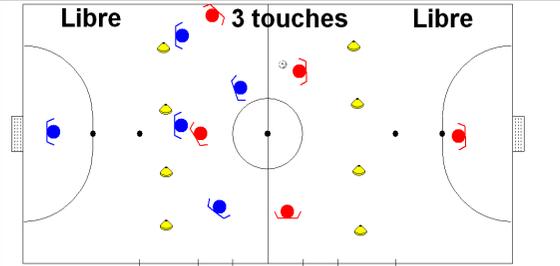


<b>APSA :</b> <b>FUTSAL</b> <b>Classe : 3<sup>ème</sup></b>	<u>CP Spé. :</u>  	<u>C.E. :</u>  	<b>Légende :</b>  Déplacement  Passe  Conduite de balle  Tir  Plot  Coupelle	
<b>Date :</b>  <b>Leçon n° 8</b>				
<b>Objectif</b>	<b>Aménagement du milieu</b>	<b>Consignes</b>	<b>Critères de réussite</b>	<b>Variables/Observations</b>
<b>Echauffement</b>		Ronde italienne : Conduire ou passer la balle à un autre joueur et prendre sa place. Obligation de passer dans le carré central après avoir reçu la balle.	Passe précise dans les pieds entre les plots Contrôler de la semelle en bloquant la balle Conduire la balle proche de soi	Vitesses différentes. Utiliser les 2 pieds. Semi-blocage. Imposer le contrôle (orienter intérieur-extérieur). Jouer avec des joueurs de sa couleur ou l'inverse.
<b>Situation n°1</b> <b>Obj :</b> Attaquer rapidement		3 contre 4 avec 2m d'avance.  L'attaque est lancée dès que le PB touche la balle.	Marquer ou réussir à tirer sans opposition.  Faire les bons choix entre passer, tirer ou conduire.	Limiter le nombre de touches de balle. Changer le placement d'un défenseur (en mettre 1 juste devant le gardien) Agrandir ou réduire la distance entre NPB et DEF.
<b>Situation n°2</b> <b>Obj :</b> Se démarquer, jouer en soutien		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.  2 arbitres par terrain + 1 juge (chrono et fautes collectives).	Gagner le match.	Nombre de défenseurs.  Limiter les touches de balle.  Agrandir ou réduire la zone.
<b>Situation n°3</b> <b>Obj :</b> Attaque placée		Match à 5 contre 5 avec 1 zone centrale. 3 touches maximum dans cette zone.  5 arbitres avec 2 de champ et 3 sur le côté (chronomètre, fautes collectives, score).	Gagner le match.  Faire le choix d'une attaque rapide ou d'une attaque placée.	1 joker offensif dans cette zone.  Joueur inattaquable si blocage de la semelle.