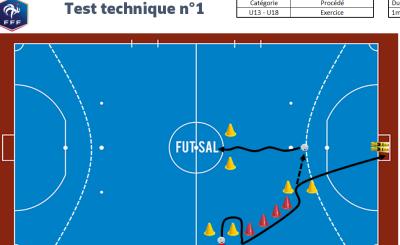
## Fiche de séance récapitulative – Tests techniques



| Ourée totale | Joueurs  | 1 à 20 | Mat        | ériel      |
|--------------|----------|--------|------------|------------|
| .min/joueur  | Effectif | •      | <b>1</b> 4 | <u> </u> 6 |
|              | GB       | 0      | 4 1        | 2          |
|              |          |        |            |            |

| $\rightarrow$ | Passe / Tir |  |
|---------------|-------------|--|
|               | Déplacement |  |
| ~~            | Conduite    |  |

| 95  | W +   1 4                          | Conduite                          |  |
|---|------------------------------------|-----------------------------------|--|
| <u>'</u>                                    |                                    |                                   |  |
| Organisation - Règles - Consignes           | Critères de réalisation            | Précisions                        |  |
| Objectif:                                   |                                    |                                   |  |
| Finir le parcours le plus vite possible.    |                                    |                                   |  |
| Consignes :                                 |                                    |                                   |  |
| 1) Départ avec ballon derrière la ligne de  |                                    |                                   |  |
| touche au niveau de la première porte.      |                                    |                                   |  |
| 2) Pénétrer la porte jaune et reculer en    |                                    |                                   |  |
| conduite semelle derrière les plots rouges. |                                    |                                   |  |
| 3) Conduire la balle de la semelle avec     | Utilisation de la semelle sur      | Effectuer le même test de l'autre |  |
| minimum 3 touches de balle puis entrer      | l'ensemble du parcours jusqu'à la  |                                   |  |
| dans la seconde porte jaune en poussant le  | frappe.                            | côté. Le résultat de chaque joue  |  |
| ballon avec la semelle. Enchainer sur une   | Temps court entre la poussée de    | sur ce test correspond à la somr  |  |
| frappe dans le but.                         | balle et la frappe.                | des 2 temps obtenus sur chacur    |  |
| 4) Après la frappe sprinter vers le ballon  | Tir en direction d'une zone libre, | des côtés.                        |  |
| positionné aux 9m et conduire le ballon     | non occupée par les mannequins     | des cotes.                        |  |
| entre la dernière porte.                    | situés dans le but.                |                                   |  |
| Le chronomètre s'arrête quand le joueur     |                                    |                                   |  |
| franchit la porte en conduite de balle.     |                                    |                                   |  |
| Buts:                                       |                                    |                                   |  |
| Pour chaque frappe manquée = + 1s           |                                    |                                   |  |
| Plot touché ou erreur dans la conduite de   |                                    |                                   |  |
| balle = + 1s                                |                                    |                                   |  |



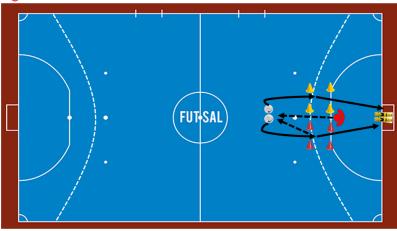
Test technique n°2

Procédé Catégorie U13 - U18

Durée totale

| L | Joueurs  | 1 à 20 | Matériel   |          |
|---|----------|--------|------------|----------|
|   | Effectif | •      | <b>▲</b> 4 | <u> </u> |
|   | GB       | 0      | ∅ 2        | 2        |

Passe / Tir Conduite



Organisation - Règles - Consignes Critères de réalisation Finir le parcours le plus vite possible. Consignes : 1) Départ sans ballon derrière la ligne des Utilisation de la semelle sur 2) Sprint pour récupérer le ballon situé aux ensemble du parcours sauf pou 12m, prise de balle semelle, 3 touches de la frappe. orsque le joueur se retourne vers balle en position de pivot pour se retourner dans un des deux carrés et enchainer sur la zone à sa droite, il frappe le une frappe du pied opposé au côté choisi. ballon du pied gauche. Lorsque le Si possible, utiliser des coupelles 3) Récupérer le second ballon lui aussi situé ioueur se retourne vers la zone à

non occupée par les mannequins

parallèle à sa droite, il utilise son pied droit. Lorsque le joueur joue

une parallèle à sa gauche, il utilise

son pied gauche.

situés dans le but.

au 12m, et reproduire la même chose de l'autre côté. Le chronomètre s'arrête après le second tir. Tir en direction d'une zone libre. une fois que le ballon est arrivé à hauteur du but.

Buts:

Pour chaque frappe manquée = + 1s Plot touché ou tir hors de la zone délimitée = + 1s

plates pour ne pas gêner le joueur sa gauche, il frappe le ballon du ied droit.



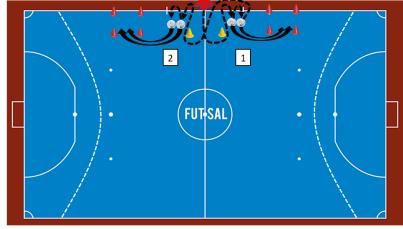
Test technique n°3

Catégorie Procédé Durée totale

| Joueurs  | 1 à 20 | Matériel   |          |
|----------|--------|------------|----------|
| Effectif | •      | <b>∆</b> 8 | <u> </u> |
| GB       | 0      | 4          |          |

| $\rightarrow$ | Passe / Tir |
|---------------|-------------|
|               | Déplacement |
| ~             | Conduite    |

Précisions



Organisation - Règles - Consignes Critères de réalisation Objectif: Finir le parcours le plus vite possible. Consignes : 1) Départ sans ballon au centre du terrain,

derrière la ligne de touche. 2) Sprint entre les portes jaunes pour contourner un des 2 plots, reculer derrière la ligne de touche puis avancer vers un premier ballon et effectuer une passe parallèle à mi hauteur à destination de la zone délimitée par les coupelles rouges.

3) Reculer derrière la ligne de touche avant de jouer le second ballon. 4) Sprinter vers la porte puis reculer derrière

la ligne de touche avant d'enchainer sur la nême chose de l'autre côté du terrain. En tout, 4 ballons sont joués

4ème ballon atterrit.

Buts: Ballon n'atterrit pas dans la zone = + 2s

Le joueur utilise l'extérieur de son pied pour effectuer le geste de la oarallèle. Le ballon est poussé, accompagné et non frappé. Les Possibilité de séquencer le test en : épaules du joueur restent face au séquences : 2 ballons joués côté entre du terrain. gauche. Pause. Puis 2 ballons joués Lorsque le joueur joue une

côté droit.

Le chronomètre s'arrête quand la passe du

Ballon sort en touche = + 2s

Passe / Tir Déplacement

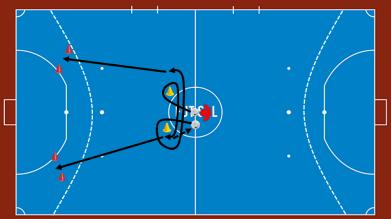


Test technique n°4

Catégorie U13 - U18 Procédé Exercice

1min/joueur

| Joueurs  | 1 à 20 | Matériel   |          |
|----------|--------|------------|----------|
| Effectif | •      | <b>∆</b> 4 | <u> </u> |
| GB       | 0      | 2          |          |



Objectif:

Finir le parcours le plus vite possible.

<u>Consignes :</u>
1) Départ avec ballon de la ligne médiane. 2) Faire le tour d'un des plots par l'intérieur puis le tour de l'autre par l'extérieur pour s'ouvrir une fenêtre de passe sur une porte

Organisation - Règles - Consignes

3) Passer le ballon dans la porte avec le pied correspondant au côté de la porte. 4) Récupérer le second ballon positionné au milieu de terrain et effectuer le même

eminement mais de l'autre côté. Le chronomètre s'arrête quand le second pallon a dépassé la hauteur de la porte.

Pour chaque porte ratée = + 1s Coupelle jaune touchée = + 1s

'ensemble du parcours sauf pour les passes. Lorsque le joueur effectue une passe dans la porte de gauche, il utilise son pied gauche. Lorsque le oueur effectue une passe dans la porte de droite, il utilise son pied

Utilisation de la semelle sur

droite.

Critères de réalisation

Veiller à ne pas arrêter le hronomètre après la passe mais bien quand le second ballon dépasse la seconde porte.