

FICHE PEDAGOGIQUE FUTSAL

LES MOTS CLES :

Vitesse gestuelle – Transition – Lucidité

Créativité – Outil d'éducation



LES DEVOIRS DE L'EDUCATEUR :

- ✚ Initier aux lois du jeu
- ✚ Insister sur les fondamentaux : qualité de passe – qualité des déplacements sans ballon
- ✚ Garder son calme pour être lucide
- ✚ Se servir des règles comme outil d'éducation et de progrès

5 CONSEILS POUR BIEN ATTAQUER :

OBJECTIFS	MISES EN SITUATION	CONSEILS	POINTS CLES
Conserver - progresser	Etre en mouvement	Se déplacer avant de recevoir le ballon	*Appel contre appel
Conserver - progresser	Occuper le terrain	Former un losange ou un carré en permanence	*Prise d'information de la position de mes partenaires
Déséquilibrer - finir	Passe qui casse les lignes	Trouver un joueur dans le dos dernier défenseur	* Jeu dans les intervalles
Transition rapide	Jeu à la récupération du ballon	Le porteur gagne l'axe du terrain	*Augmenter le nombre de solution de passe
Déséquilibrer - finir	En position de frappe, mettre un partenaire au 2ème poteau	Aller au 2ème poteau sur une situation offensive	*Déplacement du joueur opposé

5 CONSEILS POUR BIEN DEFENDRE :

OBJECTIFS	MISES EN SITUATION	CONSEILS	POINTS CLES
Fermer l'axe ballon but	Monter sur le porteur dans le temps de passe	Cadrer le porteur	*Arriver sur le porteur le plus tôt possible
Réduire les angles de passe	Coulisser pendant le temps de passe	Couvrir le cadreur	*Etre bas sur ses appuis
Former un bloc équipe	Se replacer entre le ballon et le but	Constituer 2 ou 3 lignes de joueurs	*Prise d'info par rapport au ballon et à ses partenaires
Transition à la perte du ballon	Changement rapide de statut	Essayer de récupérer le ballon dès la perte	*Etre agressif
Transition à la perte du ballon	Changement rapide de statut	Reformer le bloc le plus vite possible	*Etre très concentré

CONSEILS PRATIQUES :

- ✚ Contrôler le ballon avec la semelle (pour avoir un maximum d'emprise sur le ballon)
- ✚ Etre constamment en mouvement
- ✚ Utiliser le dribble dans les bons moments
- ✚ Effectuer beaucoup de changement durant la rencontre
- ✚ Avoir entre 8 et 10 joueurs (12 si grande maîtrise) et donner un temps de jeu équivalent