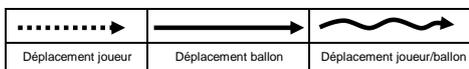
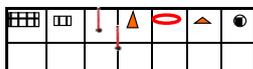


NOM : Jiquel
 PRENOM : Florent
 DATE : 13/03/2021

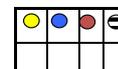
Thème de séance : Jeu combiné. PRINCIPE COMPLÉMENTAIRE Jeu dans les intervalles. Trouvé un joueur lancé sur les côtés.		
On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

Cat : U15
 SEMAINE :
 Séance N°

Matériel



Effectif



Parties	Taches	Descriptif	Elements pedagogiques
chauffeme	<p>Phase: Conserver-Progresser. Principe de jeu: Jouer dans les intervalles et entre les lignes Thème: Améliorer le jeu dans le dos des attaquants et des milieux de terrain adverses dans l'axe (relations défenseurs/milieux de terrain)</p> <p>Consignes : 4 équipes de 4: échauffement articulaire 5' Jeu libre et au sol. 4 x 4 minutes Pour chaque équipe 2 temps de conservation/ 1 temps déf et 1 temps de récup.</p>		<p>Variables</p> <p>2 touches de balles max 1 touche si passe latérale Un non-porteur peut décrocher pour un appel entre les lignes vers le centre du carré. Obligation de se repositionner hors du carré après avoir touché le ballon (remise ou déviation)</p> <p>Méthodes pédagogiques - Veiller à ...</p> <p>Vitesse d'exécution technique Prise d'info visuelle/Orientation Passes dans le bon tempo et masquées Se démarquer entre les lignes Communiquer («seul» / «ça vient»). Disponibilités autour du PB.</p>
	<p>Durée</p> <p>Nbre de joueurs</p> <p>Espaces</p> <p>16m/16m</p>		
Jeu	<p>Objectifs : tests</p> <p>Buts :</p> <p>Consignes : 2 essais par test Vivacité 40m en L Conduite en 8 Jonglerie mouvement 20 m Spécifique GB</p>		
	<p>Durée</p> <p>Nbre de joueurs</p> <p>Espaces</p> <p>55x50m</p>		
Exercice	<p>Phase: déséquilibre. Principe de jeu: Rechercher le joueur lancé dans le dos de la défense. Thème : Améliorer la recherche en jeu court d'un joueur lancé dans le dos de la défense face à un bloc bas et la prise d'espace des attaquants en zone de finition.</p> <p>Consignes : 2 équipes de 7</p> <p>1er ballon : Code de jeu 1: Milieu axial conduite et passe opposée = dédoublement intérieur. Code de jeu 2: milieu axial appui-remise avec l'att = dédoublement extérieur.</p> <p>2ème ballon : l'att qui a tiré ressort de la surface pour un 2ème ballon du milieu axial. L'att remise ou dévie au 2ème attaquant qui tir au but.</p> <p>Comptabilisation des points et des buts entre les 2 équipes. Compétition après n passages.</p> <p>Critères de réussite: Sur 10 ballons, 7 finissent devant le but dont 5 aboutissent à un but.</p>		<p>Variables</p> <p>Même travail avec passe et suit (doubler le poste de départ). Cheminement libre mais tous les joueurs touchent le ballon: choix entre les 2 codes de jeu.</p> <p>2 touches max</p> <p>Collectif (veiller à ...)</p> <p>Synchroniser les déplacements (à 2 à 3) et des att 1er poteau (5,50m et 2ème poteau hors du cadre) Synchroniser l'appel et la passe (éviter d'être hors-jeu : ligne de hors-jeu symbolisée par les coupelles).</p> <p>Individuel (veiller à...)</p> <p>S'orienter pour voir le porteur de balle et le futur receveur. Utiliser la bonne surface de contact. Claquer et/ou doser les passes. Recevoir le ballon en mouvement=réaliser 2 appels.</p>
	<p>Durée</p> <p>Nbre de joueurs</p> <p>Espaces</p> <p>50x50m</p>		
	<p>Objectifs : Jeu 8 c 8 sans contacts</p> <p>Buts : Marquer-retrouver les codes de jeu</p> <p>Consignes : 1-2-3-2 ou 1-3-3-1 DEF: temps 1 = interdiction de récupérer le ballon dans les pieds de l'adversaire (recul frein/interception sur passe) Temps 2 = "défendre" en marchant)</p>		<p>Collectif (veiller à ...)</p> <p>idem ci-dessus Dédoublement int/ext = trouvé un joueur lancé sur les côtés dans le dos de la défense.</p> <p>Individuel (veiller à...)</p> <p>Voir - donner - bouger (proposer une solution). Dézonner pour favoriser la coopération. le jeu en mouvement. Percuter - donner - redemander. Masquer ses intentions de jeu. Prendre des risques devant le but.</p>
	<p>Durée</p> <p>30'</p> <p>Nbre de joueurs</p> <p>20</p> <p>Espaces</p>		