



Phase de jeu
Principe de jeu
Moyens associés

S'organiser pour protéger son but
Densifier et être actif dans le CJD
Techniques défensives

Nom & Prénom
Date
Catégorie

CHATAIGNER Nicolas
07/01/2022
U11

**ORGANISATION**

Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique
Procédé complémentaire	Active
Eléments structurants	
Durée	20
Aire de jeu	
Effectif	12
Objectif	Récupérer le ballon le plus rapidement possible après la perte
But	On a le ballon: 10 passes de suite. On a pas le ballon: récupérer et toucher les coéquipiers sur l'autre zone (+2pts)
Consignes Règles	3 joueurs noir vont défendre dans la partie des joueurs rouges. S'ils récupèrent et transmettent le ballon aux noirs de leur côté, il y a changement de statut.
Variables	Donner un temps contraint pour récupérer le ballon.

DESCRIPTIF

EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	---
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	Conduite	~
		Tir ou passe	→

Aire de jeu

COMPORTEMENTS ATTENDUS

Comportements Collectifs
Etre capable de s'organiser sur la transition avec un joueur qui chasse et deux autres qui coupent les lignes de passes et assurent la couverture. Etre réactif à la perte.
Comportements Individuels
Ne pas se jeter et se faire éliminer. Réduire les appuis et rester à distance d'intervention. Cadrer le PDB et fermer les angles de passes.
Critères de réussite

ORGANISATION

Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique
Situation	Active
Eléments structurants	
Durée	25'
Aire de jeu	
Effectif	12
Objectif	Réagir rapidement à la perte, densifier et être actif dans le CJD
But	Jaune dans un premier temps stop balle dans zone rouge + 1pt. Les rouges récupèrent et vont marquer dans le but +1pt. Si jaune récupèrent, stop balle zone bleue +2pt.
Consignes Règles	2vs 3 dans zone bleue les attaquants (jaunes) marquent en stop balle dans zone rouge. Les rouges doivent récupérer et aller marquer dans grand but. Un seul rouge sur les 3 de la zone bleue peut accompagner les deux joueurs installés en haut. Les deux jaunes peuvent aller défendre en poursuite. Si les jaunes récupèrent, ils doivent marquer en stop balle dans la zone bleue. Si le ballon est sorti par un jaune dans la zone bleue, l'éducateur peut réinjecter un ballon directement en haut avec rouges.
Variables	Autoriser joueurs à aller dans zone bizotée mais seulement 2

DESCRIPTIF

EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	---
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	Conduite	~
		Tir ou passe	→

1/2 terrain

COMPORTEMENTS ATTENDUS

Comportements Collectifs
Réagir rapidement à la perte pour aller se mettre sous le ballon. Réorganiser les alignements et les positions défensives. Protéger l'axe ballon but en priorité et le joueur le plus dangereux (+ proche de la cible)
Comportements Individuels
Ne pas se faire éliminer. Cadrer le porteur de balle et empêcher la passe au joueur haut axe. Orienter son corps pour amener le joueur sur le côté. Ralentir l'adversaire pour permettre le retour de ses partenaires
Critères de réussite
Réussir à freiner l'adversaire 3/5

