

NOM: SIGNAL
 PRENOM: Annamary
 DATE:

Thème de séance :

On a le ballon	Déséquilibre / Finir dans la profondeur.
On n'a pas le ballon	

U13
 U15

SEMAINE:

Matériel

6	10	10	2
30	10	10	2

→	→	→
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

7	7	2
7	7	2

Parties	Tâches	Descriptif	Eléments pédagogiques
Jeu	Objectif : Trouver le joueur appui pour jouer ensuite dans la profondeur. But : marquer dans une des 2 portes pour marquer (1pt) 3 pts sur une passe appui en appui renvoie. Consignes : Jeu libre, les appuis ne s'attaquent pas, interdiction de rentrer dans la zone des appuis et dans les couloirs.	12'	Variables - 3 touches de balle. - l'appui peut jouer la profondeur lui-même par une passe.
	Nbre de joueurs		Méthode Pédagogique ACTIVE Laisser jouer - Observer - Questionner
	12		Veiller à ... encourager / valoriser / motiver / appeler.
	Espaces 20 x 15		
Situation	Objectif : déséquilibrer l'adversaire en supériorité numérique pour marquer. But : marquer (1pt) les défenseurs relançant dans les portes. (1pt)	12'	Variables - 3 touches de balle. - augmenter le nombre de joueurs (supériorité + 2).
	Consignes : Jeu libre, au sol, trouver le joueur axial avant de déséquilibrer dans les couloirs. Δ ligne du 11m jeu - les défenseurs défendent dans la zone B, quand le joueur du couloir touche le ballon.	Nbre de joueurs 10	Méthode Pédagogique ACTIVE Faire répéter l'action - Répéter - Orienter Veiller à ... encourager / valoriser / appeler / motiver / finition.
	Objectif : s'exercer à fixer l'appui pour jouer en profondeur. But : réaliser les gestes, se répéter pour s'améliorer.	12'	Variables - remise + passe en profondeur en 1 touche. - choix du côté par le joueur qui fait la passe.
	Consignes : Jeu libre, passe au sol, alterner droite et gauche.	Nbre de joueurs 8	Méthode Pédagogique CORRECTIVE Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes Veiller à ... encourager / valoriser / réaliser des gestes / démontrer la geste juste.
Exercice Analytique	Objectif : déséquilibrer l'adversaire par les couloirs et en fixant un appui. But : marquer (1pt), par les couloirs (3pts) Consignes : 3 touches, passe au sol, les joueurs des couloirs ne s'attaquent pas.	15'	Variables - jeu libre / enlever toutes les consignes.
		Nbre de joueurs 12	Méthode Pédagogique ACTIVE Laisser jouer - Observer - Questionner
		Espaces 20 x 30	Veiller à ... encourager / valoriser / appeler / motiver / appeler.