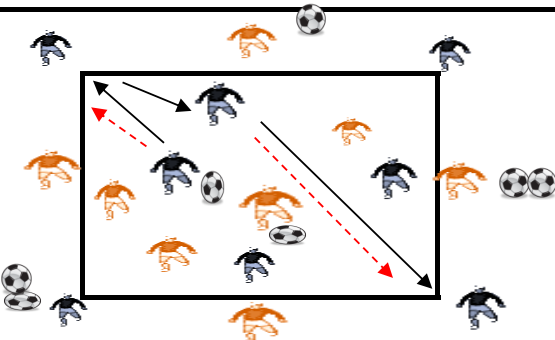
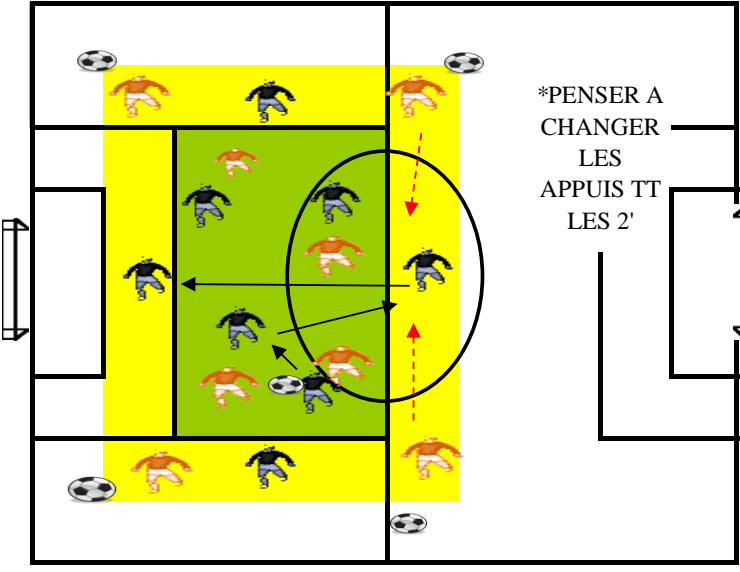


Nom	LEGIEMBLE
Prenom	ANTHONY
Date	12-sept

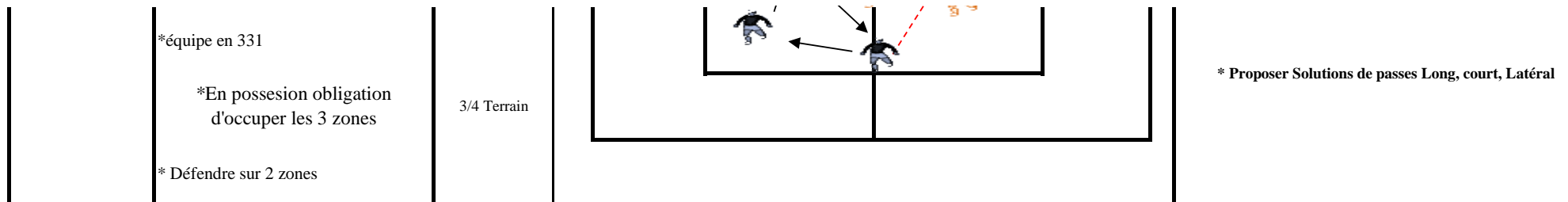
**Phase de jeu et objectif : CONSERVER ET PROGRESSER FIXER
LE BLOC D'UN COTE ET JOUER DE L'AUTRE**

BEES1
2012/2013

PARTIES	ELEMENTS ORGANISATIONNELS		DESCRIPTIF	ELEMENTS PEDAGOGIQUES
MISE EN TRAIN	Objectifs	Durée		* Augmenter le rythme * Limiter le nombre de touches
	Préparer le corps à l'effort, Elévation du rythme cardiaque	15'		
	Consignes	Nbre de joueurs		
	1 Ballon par équipe Circulation libre / Toutes les 2 transmissions trouver un appui et prendre sa place/ Interdiction de jouer avec le même appui 2 fois à la suite	16		
	Espaces	1/4 Terrain	5' COORDINATION 10' Circulation	
JEU	Objectifs	Durée		Variables : * Imposer un nbr de passes à l'intérieur RA Equipe : * Disposer du maximum de solution de passes * Occuper l'espace PPB : * enchaîner rapidement * Recherche jeu en appui avec course de soutien * Jouer en contre pied / Feinter PPB : * (Se Démarquer * Proposer Solutions de passes Long, court, Latéral
	RECHERCHE FIXER - RERVERSER	20'		
	But	Nbre de joueurs		
	1 POINT SI APPUI TROUVE APPUI OPPOSEE	18		
Consignes	Espaces	1/2 T.	*PENSER A CHANGER LES APPUIS TT LES 2'	
	*JEU LIBRE A L'INTERIEUR		5' ETIREMENT HYDRATATION	
	*LES APPUIS ONT LE DROIT DE DEFENDRE A L'EXTERIEUR ET D'ECHANGER ENTRE EUX			

SITUATION	Objectifs	Durée		Variables : *Imposer nbr de passes * Ajouter 1Déf	
	RECHERCHE FIXER - RENVERSER	30'			RA Equipe : * Disposer du maximum de solution de passes * Occuper l'espace
		3séquences de 8'			
		Nbre de joueurs			
	But	16			PB : * enchaîner rapidement * Recherche jeu en appui avec course de soutien
Consignes	Espaces		PPB : * (Se Démarquer ASA) * Proposer Solutions de passes Long, court, Latéral		
	* Att en possession obligation d'occuper les 3 couloirs * Inattaquable en zone sécurisé	1/2 terrain + rond central			
*Déf organisé en 421 / Défendre sur 2 zones / Demander d'orienter sur les couloirs et de presser porteur					

JEU	Objectifs	Durée		Variables :	
	RECHERCHE FIXER - RENVERSER	3*8'			RA Equipe : * Avoir un temps d'avance * Occuper l'espace
		Nbre de joueurs			
		16			
	But	but = 1 point 3pts si but et utilisation des 2 couloirs			PB : * enchaîner rapidement * Recherche jeu en appui avec course de soutien
Consignes	Espaces		PPB : * (Se Démarquer ASA)		



Publié par



