

Objectifs

Mise en train

Espace de jeu : 2 carrés de 18x18m

Matériel :

8 coupelles, 2 échelles de rythme, 8 cônes, lattes ...

Temps n°1 : gestuelles et mise en route (10') (2x4')

Ateliers de motricité / coordination

- 1) Échelle de rythme (fréquence de pied)
- 2) Cadrage + freinage
- 3) Cadrage + recul frein et course de remplacement
- 4) Freinages et changements de direction

Effectuer la conduite de balle puis l'atelier de motricité sur la droite

- 1) Conduite simple
- 2) Conduite + passe à mi-parcours suivi d'un cadrage sur la prise de balle

Temps n°2 : Cadrage et couverture en analytique (8')

Effectuer la passe au joueur en face et sortir cadrer pour travailler par ligne de deux. Prise de balle obligatoire pour favoriser le temps de cadrage et la coordination entre les joueurs.

Variante : Possibilité de trouver le joueur dans la diagonale (pompes, gainage, renforcement pour la doublette en fin de séquence)

Temps n°3 : Rondo orienté DEF (12') (2'+30s)

But du jeu :

6 passes = 1 point

Passes dans l'intervalle = 1 point

Règles :

Jeu au sol

Respect des positions à la récupération et à la perte de balle

Je rentre pour défendre directement à la perte sans que le jeu s'arrête

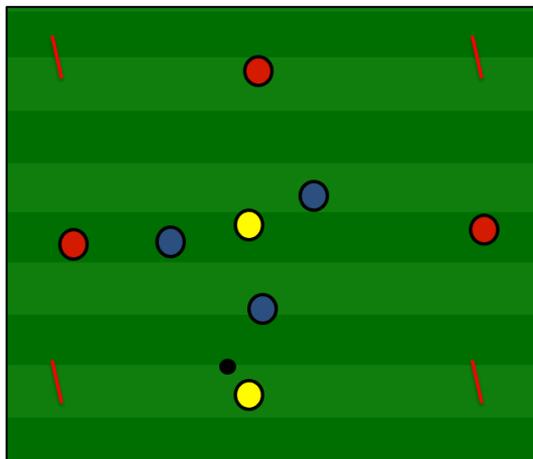
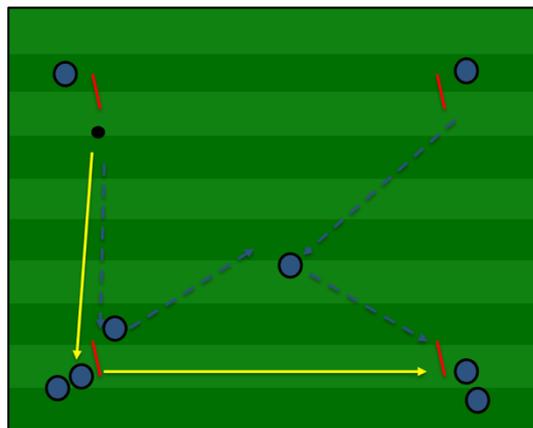
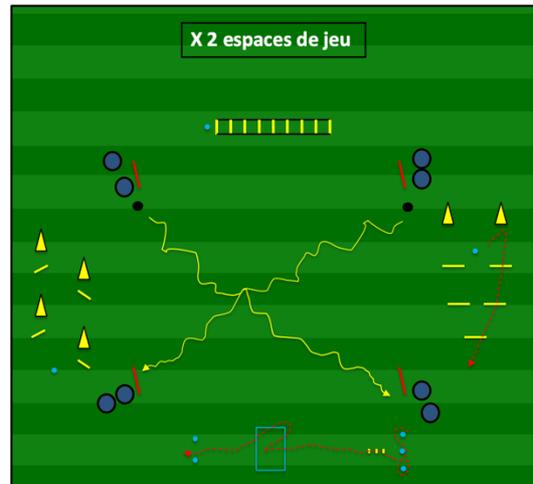
Jokers (jaunes) fixes

Observation de l'éducateur sur le temps n°3 :

Défensif :

- Avancer sur l'adversaire
- Isoler le porteur de balle
- Couper les trajectoires de passe
- Percevoir les indicateurs des partenaires pour anticiper
- Couverture de son partenaire

Mise en train



Objectifs

Tems de jeu

S'opposer pour récupérer

Règle d'action

Fermer le couloir de jeu direct et orienter la pression vers l'extérieur

Espace de jeu :

Profondeur : 65m

Largeur : 50m

Hexagone 25m profondeur / 50m Largeur

(À définir en fonction du niveau des joueurs)

Matériel :

6 jalons ou coupelles pour marquer l'hexagone + 8 coupelles

But du jeu :

Marquer : 1 point

Franchir une porte rouge et marquer : 3 points

Passer dans une porte latérale (jaune-rouge) puis rouge : X2

Règles :

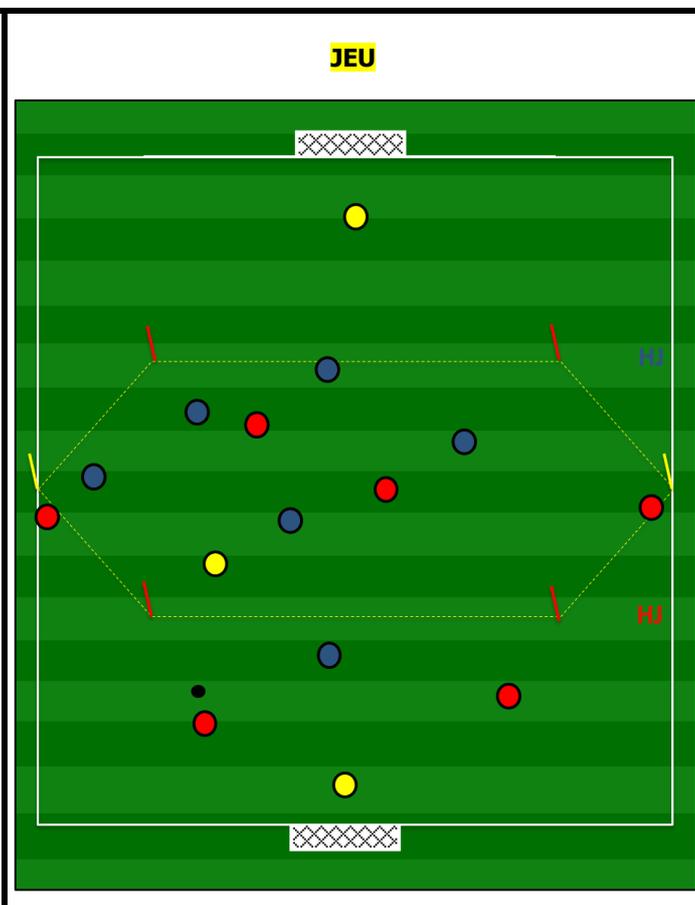
Jeu libre

Hors-jeu en zone basse

Possibilité de défendre en zone basse seulement quand le ballon y accède

Le jeu repart des GB systématiquement

Si je marque, je garde la possession



Problème de jeu rencontré

L'équipe adverse progresse systématiquement par le cœur du jeu et trouve rapidement de la verticalité à l'intérieur de notre bloc.

Objectifs

Empêcher la progression par l'axe et créer de la densité lorsque le jeu part vers le couloir extérieur.

Comportements attendus

Starter : Passe sur le joueur excentré / Latéral

Tant que ce starter n'a pas eu lieu, le bloc doit fermer l'accès au cœur du jeu, en restant compact et en réduisant au maximum les intervalles ainsi que l'espace entre les lignes

Si je suis le joueur le plus proche, alors je cadre le porteur de balle, à condition :

- Qu'il soit à 10M(environ) pour que j'arrive avec intensité au moment de sa prise de balle. Je suis capable de réduire mes appuis pour ne pas être éliminé sur la prise de balle.
- J'ai l'intention de récupérer dans mon cadrage si : mauvaise prise de balle, dos au jeu ou orienté vers la ligne de touche, conduite raté (plus en maîtrise du ballon sur sa course) : CHANGEMENT D'INTENSITÉ si j'identifie qu'une récupération est possible
- Si je suis éliminé sur un temps de passe ou sur un duel, je me replace systématiquement de façon à recréer de la densité dans l'axe.

Si je suis le joueur considéré « loin » du porteur adverse alors je :

- Réduis l'espace entre mes partenaires et moi (une cage entre chaque joueurs)
- Réduis l'espace entre ma ligne et celle du dessus
- Je me dispose sans alignement afin de couvrir le maximum d'espace possible

Si je sors cadrer le porteur de balle, alors je libère un espace, mon partenaire (de ma ligne) doit occuper cet espace pour empêcher le jeu adverse vers l'axe et vers l'avant.

Prendre constamment l'information sur le ballon, mon adversaire direct et les choix potentiels de mes partenaires pour communiquer et réguler si besoin

Tous les duels se jouent avec intensité, agressivité et détermination

Agir sur les temps de passes uniquement pour éviter de payer les conséquences des passes cachés et feintes ...

Objectifs

Tems de jeu

S'opposer pour récupérer

Règle d'action

Fermer le couloir de jeu direct et orienter la pression vers l'extérieur

Espace de jeu : Reprendre l'espace de jeu précédent

Matériel :

6 jalons ou coupelles pour marquer l'hexagone

But du jeu :

Trouver le joueur appui : 1 point

Depuis la bande centrale : x 3

Marquer en stop ball sur le couloir : 1 point

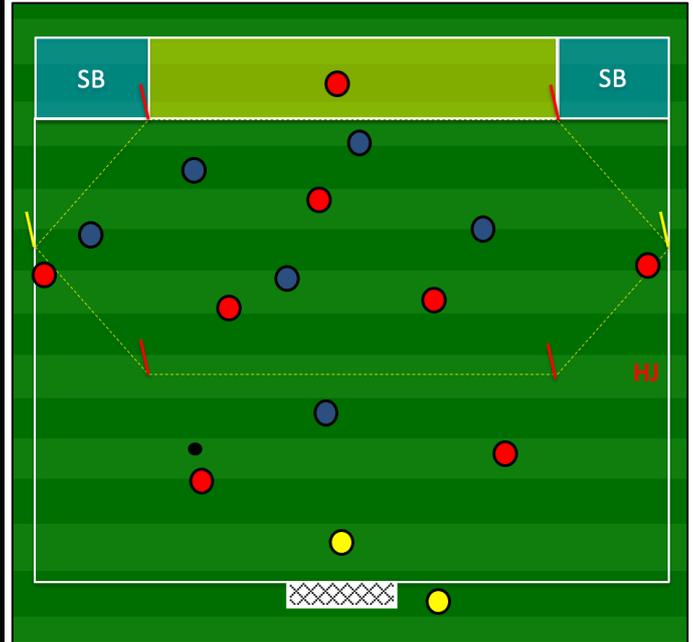
Récupérer et marquer en 5s

Règles :

Jeu libre

Le jeu repart toujours du GB

SITUATION



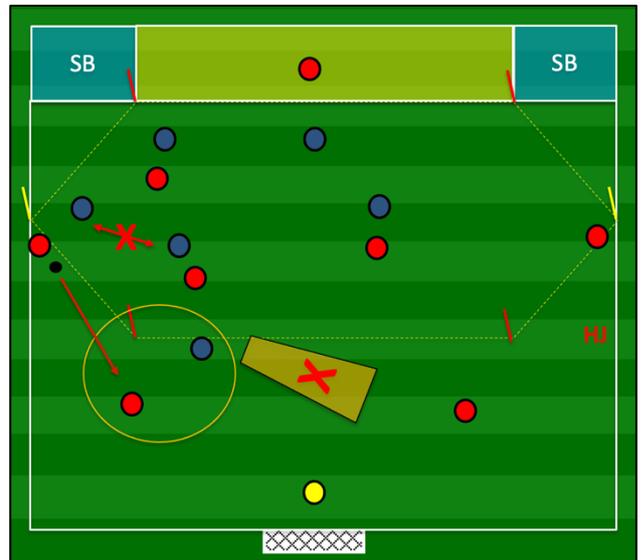
Comportements attendus

Starter : Passe sur le Latéral

Tant que le ballon n'est pas joué sur le latéral : Bloc équipe compact et fermeture de toutes les passes verticales (repère joueur appui, puis milieux axiaux adverses), laisser à l'adversaire du temps uniquement sur la largeur pour l'amener à y jouer.

Lorsque le central gauche joue avec son latéral gauche :

- Cadrage du latéral par le joueur excentré (fermeture dans un premier temps du jeu vers le joueur appui, puis gestion de l'éventuelle conduite de progression du latéral)
- Fermeture du jeu dans l'axe par le milieu axial
- Prise en charge du n°10 adverse par le milieu défensif coté ballon
- Fermeture et couverture du milieu défensif par le second milieu axial
- L'excentré à l'opposé ferme lui le jeu à l'intérieur en restant compact et en s'alignant pour couvrir le milieu axe afin de fermer le jeu vers l'avant mais aussi de contrôler le latéral à l'opposé du ballon.
- L'attaquant ferme le jeu vers le second central (troisième homme), pour favoriser une remise dans son couloir de jeu, afin de pouvoir intervenir sur ce temps de passe en soutien pour forcer de nouveau le jeu dans le même couloir, ou pour récupérer directement le ballon.



Lorsque nous sommes en retard sur les situations, il faut respecter la hiérarchie suivante :

- Fermer le jeu vers l'appui (si le porteur n'est pas cadré, la profondeur est le premier espace à gérer). Se servir de courses en diagonale pour se replacer entre le ballon et le but pour recréer de la densité.
- Avancer pour réduire les distances avec le porteur adverse dès que c'est possible
- Se replacer dans l'axe lorsque nous sommes éliminés