

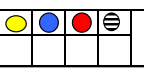
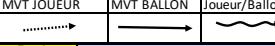
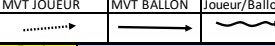
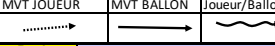
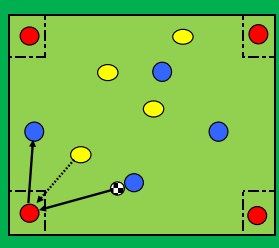
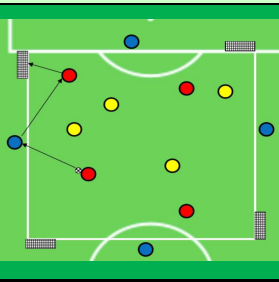
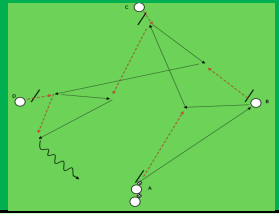
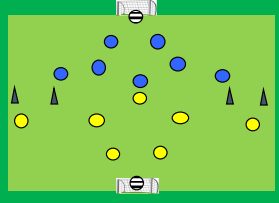


<b>NOM:</b> CONTE Loris <b>CLUB:</b> AS SAINT-PRIEST				<b>PROBLÈME DE JEU RENCONTRÉ:</b> Mes joueurs n'exploitent pas l'espace et jouent trop souvent en passant par l'axe. <b>THÈME DE LA SÉANCE (TACTIQUE):</b> Occuper l'espace de jeu en largeur et profondeur / Agrandir l'espace de jeu effectif <b>THÈME TECHNIQUE:</b> Prise de balles (orientations du corps et vitesse) et enchaînements (centres, tirs, conduites, passes)		<b>CATÉGORIE:</b>  <b>U11</b>	
<b>DATE:</b> JEUDI 15/10/2020		<b>TEMPS DE JEU</b>		<b>ON A LE BALLON</b> CONSERVER / PROGRESSER	<b>DÉSÉQUILIBRER / FINIR</b>	<b>ON A PAS LE BALLON</b> S'OPPOSER À LA PROGRESSION / S'OPPOSER POUR PROTÉGER SON BUT	
<b>MATÉRIEL</b> 		<b>OBJECTIF DE LA SÉANCE:</b> - Savoir se placer et se rendre disponible dans la largeur et la profondeur quand mon équipe a le ballon. - Être capable de sortir de la densité après l'avoir fixé sur un		<b>BILAN DE LA SÉANCE:</b>			
<b>MVT JOUEUR</b> 		<b>MVT BALLON</b> 		<b>Joueur/Ballon</b> 			
<b>Parties (Procédés)</b>				<b>Descriptif</b>		<b>Eléments pédagogiques</b>	
<b>JEU</b>	<b>Objectif :</b> Sortir de la densité pour garder la possession du ballon <b>Buts :</b> Réussir à trouver 2 joueurs joker sur 4 dans la même action 1 pt <b>Consignes:</b> Possibilité de jouer plusieurs fois avec le joker 4 joker et 2 équipes de 4 joueurs s'affrontent 3 séquences de 4min		<b>Durée</b> 15'		<b>Variables</b> <b>Complexification:</b> Limiter le nombre de touches de balles à 3 touches Trouver un joker uniquement en 1 touche de balle		
	<b>Critères de réussites (Evaluation quantitative de la maîtrise gestuelle) :</b> <i>Obtenir 5 points en 1 séquence</i>		<b>Nbre de joueurs</b> 12		<b>Méthode Pédagogique</b> <b>ACTIVE - questions, arrêts flashs, bilan instructif</b>		
			<b>Espaces</b> 40x40m		<b>Veiller à ...</b> <b>Eléments correctifs / thème :</b> Fixer l'adversaire et renverser le jeu pour sortir de la densité; se rendre disponible pour le porteur; s'orienter dans l'espace; voir avant de recevoir (prise d'info)		
<b>Parties (Procédés)</b>				<b>Descriptif</b>		<b>Eléments pédagogiques</b>	
<b>JEU</b>	<b>Objectif :</b> Sortir de la densité pour garder la possession du ballon <b>Buts :</b> Marquer dans un mini-but <b>Consignes:</b> 3 équipes de 4 joueurs. Pour pouvoir tirer et marquer, l'équipe en possession doit s'appuyer sur un joueur joker. 2 touches de balles pour les joker et libre pour les joueurs au centre 3 séquences de 4min		<b>Durée</b> 15'		<b>Variables</b> <b>Complexification:</b> Imposer nombre de touches de balle Pour marquer: 1 touche après réception d'une passe d'un joker / Agrandir ou réduire espace de jeu.		
	<b>Critères de réussites (Evaluation quantitative de la maîtrise gestuelle) :</b> <i>Marquer 3 buts dans chaque séquence</i>		<b>Nbre de joueurs</b> 12		<b>ACTIVE - questions, arrêts flashs, bilan instructif</b> <b>ACTIVE: observer, questionner, bilan instructif</b>		
			<b>Espaces</b> 25x25m		<b>Veiller à ...</b> <b>Eléments correctifs / thème :</b> Se démarquer de son adversaire et se rendre dispo pour finir / S'orienter et enchaîner rapidement / Utiliser un appui éloigné pour agrandir le jeu / Prise d'info (voir)		
<b>Parties (Procédés)</b>				<b>Descriptif</b>		<b>Eléments pédagogiques</b>	
<b>EXERCICE</b>	<b>Objectif :</b> Combiné un jeu court pas un enchaînement de passes <b>Buts :</b> Réaliser l'enchaînement avec maîtrise technique et intensité <b>Consignes:</b> 6 joueurs par atelier L'exercice démarre avec A qui joue sur B, ce dernier lui remet dans sa course. A joue sur C qui remet le ballon dans la course de B. B effectue une passe sur D qui remet dans la course de C. C redonne le ballon à D qui revient au départ en conduite. A se déplace en B, B en C, C en D et D en A.		<b>Durée</b> 15'		<b>Variables</b> <b>Complexification :</b> Changer le sens; imposer 1 touche de balle au joueur Mettre de la compétition; imposer une surface de contact.		
	<b>Critères de réussites (Evaluation quantitative de la maîtrise gestuelle) :</b>		<b>Nbre de joueurs</b> 12		<b>Méthode Pédagogique</b> <b>DIRECTIVE: Faire appliquer, répéter / à la volée</b>		
			<b>Espaces</b> 25x25m		<b>Veiller à ...</b> Passe appuyée et au sol (dans la course du joueur) Attaquer son ballon pour la remise; orientation du corps intensité; cheville bloquée et corps en avant sur la passe		
<b>Parties (Procédés)</b>				<b>Descriptif</b>		<b>Eléments pédagogiques</b>	
<b>JEU</b>	<b>Objectif :</b> Utiliser l'espace pour déséquilibrer l'adversaire en match <b>Buts :</b> Marquer en passant par une des 2 portes = but doublé <b>Consignes:</b> 7c7 + 2 gardiens : les joueurs remplaçant sont en jonglage Se rendre disponible pour le porteur et créer des circuits de passe Utiliser l'espace quand mon équipe a le ballon S'orienter avant de recevoir pour prendre de la vitesse Lorsque je fais tourner le ballon, mettre de la vitesse pour prendre de vitesse l'adversaire Jouer simple et rechercher des solutions de passes courtes		<b>Durée</b> 15'		<b>Variables</b> <b>Simplification :</b> <b>Complexification :</b> Imposer nombre de touches de balle		
	<b>Critères de réussites (Evaluation quantitative de la maîtrise gestuelle) :</b>		<b>Nbre de joueurs</b> 16		<b>Méthode Pédagogique</b> <b>ACTIVE: observer, questionner, bilan instructif</b>		
			<b>Espaces</b> 30x30m		<b>Veiller à ...</b> <b>Eléments correctifs / thème :</b> Qualité technique; déplacements et mouvements Respect des postes; les défenseurs jouent avec une couverture par exemple.		