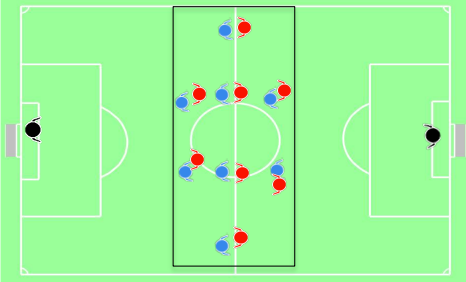


Educateur :		BUNEL Michael				Thème de la séance		Améliorer la capacité de l'équipe à :											
Date de la séance		Plutôt le vendredi		Lieu		CLUB		Phase de jeu		Déséquilibre (sur la dernière ligne)									
Groupe d'entraînement		U19		Effectif		2		GB		16									
				Joueurs						Rechercher un joueur lancé dans le dos de la défense									
Séquence N°1																			
Procédé pédagogique utilisé		JEU		Aménagement / Espace				Matériel		Chasuble		Buts		Divers					
Méthode pédagogique		PMAA		2 équipes de 8 joueurs						Oui		Non		2		x			
Comportements attendus : "Ce que je veux voir"								Consignes / Règles		2 x 8		Non		Non		Critères de réalisation (Comment faire ?)			
Equipe en possession	L'équipe qui possède la ballon doit rechercher un joueur lancé dans le dos de la lignes de def adverses.							Organisation		2 équipes de 8 joueurs organisées en 242		Repère N°1		Quand le ballon est sur le côté, ce sont les attaquants qui plongent dans la profondeur					
	Porteur de balle	Utiliser le temps de lecture pour évaluer la situation : Distance trop proche ou trop loin à ajuster.						Objectif 1		Trouver un joueur lancé pour aller marquer derrière la ligne de surface de réparation Le joueur qui plonge dans la profondeur doit rentrer vers le but et non déborder vers le poteau de corner		Repère N°2		Quand le ballon est dans l'axe, ce sont les joueurs excentrés qui plongent dans la profondeur		Règle du Hors jeu			
Non porteur		Se déplacer dans le bon timing et dans le bon espace > Connection avec le porteur et se repérer par rapport au dernier défenseur			Objectif 2		Préparation aux exigences du thème : Hors jeu / Lien porteur- Non porteur		Repère N°3						Critères de réussite (Être capable de)				
									1		Nombre de buts marqués		2		Nombre de fois où le joueur n'est pas Hors jeu				
Dominante athlétique				Impact mentaux				Effets observés				Veiller à :							
Séquence N°		1		2		3		4		Total		Intensité		Concentration		Cliquez		Concentrer le hors jeu	
Temps de travail par séquence en mn		3		3		3		3		16		Implication		Cliquez					
Temps de récupération en mn		1		1		1		1		RPE		#VALEUR!		Détermination /Combativité		Cliquez			
Séquence N°2																			
Procédé pédagogique utilisé		EXERCICE		Aménagement / Espace				Matériel		Chasuble		Buts		Divers					
Méthode pédagogique		PME		2 ateliers de 8 joueurs						Oui		Non		2		x			
Comportements attendus : "Ce que je veux voir"								Consignes / Règles		2 x 8		Non		Non		Critères de réalisation (Comment faire ?)			
Porteur de balle	Pas de travail technique sans intention tactique Mettre le ballon au sol pour jouer sur l'attaquant ou l'excentré (Recherche dans les pieds pour un ballon remis)							Organisation		2 équipes de 8 joueurs organisées en 242 Chaque équipe est divisée en 2 ateliers de 4 joueurs positionnés au poste. Travail sur 2 buts > répétition		Repère N°1		Règle du hors jeu					
	Non porteur	Déclencher son appel dans le bon timing : Où ? Quand ? Comment ?						Consignes		Starter: Départ d'une touche dans les pieds vers le défenseur central		Repère N°2		Mise au sol du ballon qui arrive de la touche					
Ballon dans la profondeur		Recherche du joueur dans l'espace par un ballon dans la profondeur			Circuit N° 1		Le défenseur recherche l'attaquant dans les pieds qui remise sur le milieu axial pour une passe dans la profondeur pour l'excentré		Repère N°3		Recherche de l'attaquant qui décroche > Notion de timing								
	Notion de choix (Circuit 2)	Quel joueur je dois rechercher en fonction de ma position + Orientation			Circuit N°2		Idem avec recherche du joueur côté pour un attaquant qui plonge > Notion de choix		Repère N°4		Remise au sol > Qualité de la remise et orientation								
								1		Nombre de buts marqués		2		Nombre de ballons d'appels dans être hors jeu		3		Nombre de centres joués en 1T > Ballon bien dosé	
Dominante athlétique				Impact mentaux				Effets observés				Veiller à :							
Séquence N°		1		2		3		4		Total		Intensité		Concentration		Cliquez		Qualités de enchaînements	
Temps de travail par séquence en mn		4		4		4		x		15		Implication		Cliquez					
Temps de récupération en mn		1		1		1		x		RPE		#VALEUR!		Détermination /Combativité		Cliquez			
Séquence N°3																			
Procédé pédagogique utilisé		SITUATION		Aménagement / Espace				Matériel		Chasuble		Buts		Divers					
Méthode pédagogique		PMDT		2 ateliers de 7 joueurs+ 2 jokers						Oui		Non		2		x			
Comportements attendus : "Ce que je veux voir"								Consignes / Règles		2 x 7 + 2		Non		Non		Critères de réalisation (Comment faire ?)			
Porteur de balle	Identifier le décalage pour passer ou conduire + Prise d'info > Starter							Organisation		2 équipes de 8 joueurs réorganisées en 242 et réparties en 2 groupes de 4		Repère N°1		Si le milieu axial avance en conduite > Starter pour partir dans la profondeur.					
	Non porteur	Déclencher l'appel sur la prise d'info du porteur de balle Identifier les bons signes pour déclencher Être attentif au dernier défenseur pour ne pas être hors jeu > Retarder ou accélérer l'appel en fonction						Règle Def		Les défenseurs ne peuvent pas entrer dans la zone avant le ballon		Repère N°2		Quand le ballon est sur le côté, ce sont les attaquants qui plongent dans la profondeur					
						Règle Off		5s pour aller marquer		Repère N°3		Quand le ballon est dans l'axe, ce sont les joueurs excentrés qui plongent dans la profondeur							
						Réversibilité		A la récupération, les défenseurs doivent trouver un joueur lancé grâce au joker						Critères de réussite (Être capable de)					
						Scénario 1		dans la zone A rentre en conduite dans la zone B > Starter l'appel		1		Nombre de buts marqués		2		Nombre de ballons d'appels dans être hors jeu			
						Scénario 2		Recherche de l'attaquant > Latéral au dessus la médiane intervient que sur remise att											
						Scénario 3		Idem mais les 2 def ferment axe > Recherche côté											
Dominante athlétique				Impact mentaux				Effets observés				Veiller à :							
Séquence N°		1		2		3		4		Total		Intensité		Concentration		Cliquez		Contrôler le hors-jeu	
Temps de travail par séquence en mn		4		4		4		x		15		Implication		Cliquez					
Temps de récupération en mn		1		1		1		x		RPE		#VALEUR!		Détermination /Combativité		Cliquez			

Séquence N°4										
Procédé pédagogique utilisé	JEU	Aménagement / Espace				Matériel	Chasuble		but	Divers
Méthode pédagogique	PMAA	2 équipes de 8 joueurs + 2 GB					Oui	2 x 8	x	x
Comportements attendus : "Ce que je veux voir"						Consignes / Règles		Critères de réalisation (Comment faire ?)		
Equipe en possession	L'équipe en possession doit rechercher un joueur lancé dans la profondeur, parti dans le bon timing. Sur la séquence 2 et 3, les défenseurs pourront créer de l'incertitude en jouant long dans le dos de la défense adverse					Organisation : 2 équipes organisées en 242 + 2 GB Les défenseurs partent du GB et remontent le ballon jusque dans la zone centrale > Ils sont inattaquables Une fois le ballon dans la zone centrale, l'équipe en possession doit rechercher un joueur lancé dans le dos de la défense		Règle Def : L'équipe qui défend ne peut pas défendre Règle Att : Une fois le ballon passé 5s pour marquer Scénario 2 : Être dans la partie off pour trouver joueur lancé		1 : Notion de timing de l'appel : Où ? Quand ? Comment ? 2 : Si ballon dans l'axe, la prise de vitesse se fait côté 3 : Si ballon côté, les attaquants proposent dans le dos des latéraux 4 : Qualité de la passe au sol > dans les pieds pour combiner dans l'espace pour le joueur lancé pour garder la vitesse
Dominante athlétique					Impact mentaux			Effets observés		Veiller à :
Séquence N°	1	2	3	4	Total	Intensité	Concentration	Cliquez	Les défenseurs ne peuvent pas entrer dans la zone avant que le ballon soit entré	
Temps de travail par séquence en mn	3	4	4		14		Implication	Cliquez	Règle du hors jeu	
Temps de récupération en mn	1	1	1		RPE	0	Détermination / Combativité	Cliquez		