

# Séances U15 : saison 2020-2021

## Séance n°1

Phase de jeu	Conservé-progresser		Nom & Prénom	GLIDIC NICOLAS				
Principe de jeu	Créer et utiliser des espaces		Date	17/08/2020				
Moyens associés	Passes courtes		Catégorie	U15				
ORGANISATION			DESCRITIF			COMPOTEMENTS ATTENDUS		
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique		EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	Comportements Collectifs		
Mise en train	Active		● 7 ● 7 ●	■ 7 ▲ 4	→ Conduite → Tir ou passe			
Éléments structurants								
Durée	15							
Aire de jeu	8/8m ; 30/30m							
Effectif	14 joueurs							
Objectif	Mise en route par un travail technique					x		
But	Travailler les contrôles de balle et le technique de passe					Comportements Individuels		
Consignes	Le groupe est divisé en deux. La moitié des joueurs se place sur l'extérieur du cercle, alors que l'autre moitié se place à l'intérieur du carré central. Les joueurs intérieurs doivent venir solliciter les joueurs extérieurs pour un appui-remise. Les joueurs ne peuvent pas solliciter deux fois le même joueur extérieur à la suite.					Concentration ; Maintien de l'intensité ; Qualité technique		
Règles						Critères de réussite		
Variables	Modifier la demande (remise bon pied / mauvais pied / volée / coup de pied / tête ; amorti poitrine / amorti cuisse avant la remise au sol)					Réussir un maximum de remise sans déchet technique		

ORGANISATION			DESCRITIF			COMPOTEMENTS ATTENDUS		
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique		EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	Comportements Collectifs		
Jeu	Active		● 6 ● 6 ●	■ 1 ▲ 2	→ Conduite → Tir ou passe	Optimisation de l'occupation du terrain (largeur/profondeur) ; Utilisation de l'espace libre ; Communication		
Éléments structurants								
Durée	20							
Aire de jeu	30/30m							
Effectif	14j (3*4j) + 2 appuis							
Objectif	Agrandir l'espace de jeu					Comportements Individuels		
But	Pour l'équipe en conservation : 10 passes = 1 point ou Aller simple = 1 point ou Aller-Retour = 3 points / Pour l'équipe à la récupération : 1 point par récupération					Dynamisme ; Démarquage ; Orientation du corps ;		
Consignes	3 équipes de 4 joueurs + 2 appuis neutres. Une équipe à la récupération opposée aux deux équipes en conservation. L'équipe qui perd le ballon passe à la récupération. Les joueurs peuvent également effectuer des aller-retours d'un appui à l'autre. L'aller-retour vaut 3 points.					Critères de réussite		
Règles						Obtenir un maximum de points		
Variables	Limiter le nombre de touches de balle							

ORGANISATION			DESCRITIF			COMPOTEMENTS ATTENDUS		
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique		EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	Comportements Collectifs		
Exercice	Directive		● 7 ● 7 ●	■ 2 ▲ 16	→ Conduite → Tir ou passe	Communication ; Coordination des mouvements		
Éléments structurants								
Durée	20							
Aire de jeu	20x50m							
Effectif	14 joueurs							
Objectif	Amélioration des passes courtes et longues.					Comportements Individuels		
But	Faire un maximum d'enchaînement passes courtes / passes longues					Précision ; Engagement ; Vitesse ; Rythme ; Concentration		
Consignes	Circuit rouge : recherche d'un appui en zone supérieure, remise dans la zone inférieure / Circuit jaune : Appui, suivi d'un jeu combiné à 3 (recherche de l'appui long)					Critères de réussite		
Règles						Réussir un maximum de passes sans déchet technique		
Variables	Mettre les deux équipes en compétition							

ORGANISATION			DESCRITIF			COMPOTEMENTS ATTENDUS		
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique		EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	Comportements Collectifs		
Jeu	Active		● 4 ● 4 ●	■ 2 ▲ 1	→ Conduite → Tir ou passe	Occupation de l'espace ; Mouvements ; Communication		
Éléments structurants								
Durée	25							
Aire de jeu	Double surface							
Effectif	14							
Objectif	Améliorer l'utilisation de la largeur					Comportements Individuels		
But	But classique = 1 point / But avec utilisation d'un appui = 3 points					Dynamisme ; Démarquage ; Orientation du corps ; Prise d'information ; Prise de décision		
Consignes	2 équipes de 4 joueurs = une équipe en appui. Les appuis sont limités à une touche de balle, et jouent avec l'équipe qui a le ballon. Les appuis ne peuvent pas faire de passe entre eux. L'équipe qui encaisse le but sort du terrain et est remplacé par l'équipe "appui". S'il n'y a pas de but au bout de 4 minutes, le jeu s'arrête et la dernière équipe entrée sur le terrain sort se positionner en appui.					Critères de réussite		
Règles								
Variables	Modifier la position des appuis (derrière les buts)					Être l'équipe qui reste le plus sur le terrain		

## Séance n°2

	Phase de jeu Conservateur-progresser	Nom & Prénom GLIDIC NICOLAS	
	Principe de jeu Créer et utiliser des espaces	Date 19/08/2020	
	Moyens associés Passes courtes	Catégorie U15	

ORGANISATION	DESCRIPTIF	COMPORTEMENTS ATTENDUS																																																						
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">Procédé d'entraînement</td> <td style="width: 30%;">Méthode pédagogique</td> <td style="width: 20%;">EFFECTIF</td> <td style="width: 20%;">MATERIELS</td> <td style="width: 10%;">Déplacement</td> <td rowspan="2" style="width: 10%; text-align: center;">→</td> </tr> <tr> <td>Procédé complémentaire</td> <td>Active</td> <td></td> <td></td> <td>Conduite</td> </tr> <tr> <td colspan="6">Eléments structurants</td> </tr> <tr> <td>Durée</td> <td>20</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>Aire de jeu</td> <td>15x40</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>Effectif</td> <td>16</td> <td colspan="4"></td> </tr> </table>	Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	→	Procédé complémentaire	Active			Conduite	Eléments structurants						Durée	20					Aire de jeu	15x40					Effectif	16						Comportements Collectifs  Communication ; Occupation de l'espace ; Coordination des mouvements  Comportements Individuels  Justesse technique (passes) ; Prise d'information ; Prise de décision  <b>Critères de réussite</b> Être l'équipe qui remporte le plus de points																			
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	→																																																			
Procédé complémentaire	Active			Conduite																																																				
Eléments structurants																																																								
Durée	20																																																							
Aire de jeu	15x40																																																							
Effectif	16																																																							
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="6">Objectif</td> </tr> <tr> <td colspan="6" style="text-align: center;">Conservateur sous pression</td> </tr> <tr> <td colspan="6">But</td> </tr> <tr> <td colspan="6" style="text-align: center;">1 point après 3 récupérations du binôme</td> </tr> <tr> <td colspan="6">Consignes</td> </tr> <tr> <td colspan="6">Règles</td> </tr> <tr> <td colspan="6">2 équipes de 8 joueurs. Opposition en 6vs2 dans chaque carré. Le premier binôme à réaliser 3 récupérations remporte "le duel" de binômes, et remporte un point pour son équipe. Une sortie de balle du carré est considérée comme une récupération du binôme.</td> </tr> <tr> <td colspan="6">Variables</td> </tr> <tr> <td colspan="6">Fonctionner au temps pour le binôme à la récupération</td> </tr> </table>	Objectif						Conservateur sous pression						But						1 point après 3 récupérations du binôme						Consignes						Règles						2 équipes de 8 joueurs. Opposition en 6vs2 dans chaque carré. Le premier binôme à réaliser 3 récupérations remporte "le duel" de binômes, et remporte un point pour son équipe. Une sortie de balle du carré est considérée comme une récupération du binôme.						Variables						Fonctionner au temps pour le binôme à la récupération							
Objectif																																																								
Conservateur sous pression																																																								
But																																																								
1 point après 3 récupérations du binôme																																																								
Consignes																																																								
Règles																																																								
2 équipes de 8 joueurs. Opposition en 6vs2 dans chaque carré. Le premier binôme à réaliser 3 récupérations remporte "le duel" de binômes, et remporte un point pour son équipe. Une sortie de balle du carré est considérée comme une récupération du binôme.																																																								
Variables																																																								
Fonctionner au temps pour le binôme à la récupération																																																								

ORGANISATION	DESCRIPTIF	COMPORTEMENTS ATTENDUS																																																						
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">Procédé d'entraînement</td> <td style="width: 30%;">Méthode pédagogique</td> <td style="width: 20%;">EFFECTIF</td> <td style="width: 20%;">MATERIELS</td> <td style="width: 10%;">Déplacement</td> <td rowspan="2" style="width: 10%; text-align: center;">→</td> </tr> <tr> <td>Procédé complémentaire</td> <td>Active</td> <td></td> <td></td> <td>Conduite</td> </tr> <tr> <td colspan="6">Eléments structurants</td> </tr> <tr> <td>Durée</td> <td>20</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>Aire de jeu</td> <td>40x30m</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>Effectif</td> <td>14</td> <td colspan="4"></td> </tr> </table>	Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	→	Procédé complémentaire	Active			Conduite	Eléments structurants						Durée	20					Aire de jeu	40x30m					Effectif	14						Mouvement ; Coordination des mouvements ; Occupation de l'espace  Comportements Individuels  Notion de feinte ; Prise d'information ; Prise de décision ; Qualité technique (passes) ;  <b>Critères de réussite</b> Réussir un maximum d'échanges entre les deux zones.																			
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	→																																																			
Procédé complémentaire	Active			Conduite																																																				
Eléments structurants																																																								
Durée	20																																																							
Aire de jeu	40x30m																																																							
Effectif	14																																																							
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="6">Objectif</td> </tr> <tr> <td colspan="6" style="text-align: center;">Créer des solutions de passes (jeu dans les intervalles)</td> </tr> <tr> <td colspan="6">But</td> </tr> <tr> <td colspan="6">Joueurs en possession : 1 point si la passe franchit la zone centrale sur l'extérieur / 3 points si la passe franchit la zone centrale dans un intervalle. Défenseurs : 1 point par récupération</td> </tr> <tr> <td colspan="6">Consignes</td> </tr> <tr> <td colspan="6">Règles</td> </tr> <tr> <td colspan="6">2 équipes de 5 joueurs + 4 joueurs en défense dans la zone centrale. Les deux équipes doivent effectuer des échanges à travers la zone centrale, alors que les défenseurs doivent empêcher ses échanges. Les joueurs sont limités en 3 touches de balle.</td> </tr> <tr> <td colspan="6">Variables</td> </tr> <tr> <td colspan="6">Autoriser un ou deux défenseurs à sortir de la zone centrale pour mettre de la pression ; Ajouter la possibilité pour les défenseurs à la récupération de marquer en Stop Ball</td> </tr> </table>	Objectif						Créer des solutions de passes (jeu dans les intervalles)						But						Joueurs en possession : 1 point si la passe franchit la zone centrale sur l'extérieur / 3 points si la passe franchit la zone centrale dans un intervalle. Défenseurs : 1 point par récupération						Consignes						Règles						2 équipes de 5 joueurs + 4 joueurs en défense dans la zone centrale. Les deux équipes doivent effectuer des échanges à travers la zone centrale, alors que les défenseurs doivent empêcher ses échanges. Les joueurs sont limités en 3 touches de balle.						Variables						Autoriser un ou deux défenseurs à sortir de la zone centrale pour mettre de la pression ; Ajouter la possibilité pour les défenseurs à la récupération de marquer en Stop Ball							
Objectif																																																								
Créer des solutions de passes (jeu dans les intervalles)																																																								
But																																																								
Joueurs en possession : 1 point si la passe franchit la zone centrale sur l'extérieur / 3 points si la passe franchit la zone centrale dans un intervalle. Défenseurs : 1 point par récupération																																																								
Consignes																																																								
Règles																																																								
2 équipes de 5 joueurs + 4 joueurs en défense dans la zone centrale. Les deux équipes doivent effectuer des échanges à travers la zone centrale, alors que les défenseurs doivent empêcher ses échanges. Les joueurs sont limités en 3 touches de balle.																																																								
Variables																																																								
Autoriser un ou deux défenseurs à sortir de la zone centrale pour mettre de la pression ; Ajouter la possibilité pour les défenseurs à la récupération de marquer en Stop Ball																																																								


  

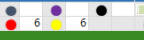

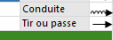
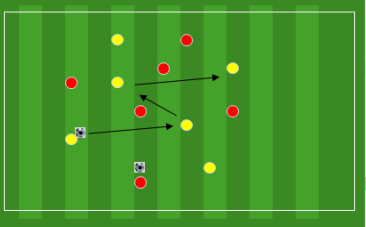
ORGANISATION	DESCRIPTIF	COMPORTEMENTS ATTENDUS																																																						
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">Procédé d'entraînement</td> <td style="width: 30%;">Méthode pédagogique</td> <td style="width: 20%;">EFFECTIF</td> <td style="width: 20%;">MATERIELS</td> <td style="width: 10%;">Déplacement</td> <td rowspan="2" style="width: 10%; text-align: center;">→</td> </tr> <tr> <td>Jeu</td> <td>Active</td> <td></td> <td></td> <td>Conduite</td> </tr> <tr> <td colspan="6">Eléments structurants</td> </tr> <tr> <td>Durée</td> <td>20</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>Aire de jeu</td> <td>1/2 terrain</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>Effectif</td> <td>14</td> <td colspan="4"></td> </tr> </table>	Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	→	Jeu	Active			Conduite	Eléments structurants						Durée	20					Aire de jeu	1/2 terrain					Effectif	14						Mouvements ; Communication ;  Comportements Individuels  Justesse technique (passes) ; Prise d'information ; Prise de décision ; Engagement  <b>Critères de réussite</b> Remporter l'opposition																			
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	→																																																			
Jeu	Active			Conduite																																																				
Eléments structurants																																																								
Durée	20																																																							
Aire de jeu	1/2 terrain																																																							
Effectif	14																																																							
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="6">Objectif</td> </tr> <tr> <td colspan="6" style="text-align: center;">Créer et utiliser des espaces</td> </tr> <tr> <td colspan="6">But</td> </tr> <tr> <td colspan="6" style="text-align: center;">Marquer</td> </tr> <tr> <td colspan="6">Consignes</td> </tr> <tr> <td colspan="6">Règles</td> </tr> <tr> <td colspan="6">Jeu libre.</td> </tr> <tr> <td colspan="6">Variables</td> </tr> <tr> <td colspan="6">Limiter le nombre de touches</td> </tr> </table>	Objectif						Créer et utiliser des espaces						But						Marquer						Consignes						Règles						Jeu libre.						Variables						Limiter le nombre de touches							
Objectif																																																								
Créer et utiliser des espaces																																																								
But																																																								
Marquer																																																								
Consignes																																																								
Règles																																																								
Jeu libre.																																																								
Variables																																																								
Limiter le nombre de touches																																																								

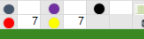

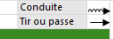
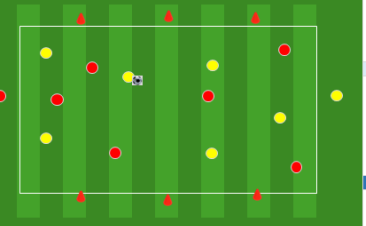
# Séance n°3


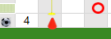
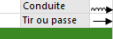
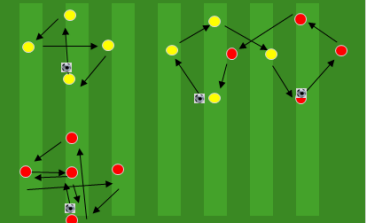
Phase de jeu	Déséquilibrer-finir		Nom & Prénom	GLIDIC NICOLAS	
Principe de jeu	Jouer à l'opposé après avoir fixé collectivement		Date	02/09/2020	
Moyens associés	Tirs		Catégorie	U15	
ORGANISATION			DESCRIPTIF		COMPORTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique		EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement
Mise en train	Directive		● 16	■ 3	→
Eléments structurants			● 16	■ 3	→
Durée	15		● 16	■ 3	→
Aire de jeu	20/20m		● 16	■ 3	→
Effectif	5/atelier		● 16	■ 3	→
Objectif	Travailler les passes		● 16	■ 3	→
But	Réaliser le circuit énoncé		● 16	■ 3	→
Consignes	1er circuit : Amorti de la cuisse droite/gauche + Redoublement de passe pied droit/gauche + amorti poitrine et remise ; 2ème circuit : remise coup du pied droite/gauche + prise extérieure du pied - passe (pied droit/gauche) + remise de la tête ; 3ème circuit de passes en miroir (en jaune)		● 16	■ 3	→
Règles			● 16	■ 3	→
Variables	Modifier le circuit		● 16	■ 3	→
					x
					Comportements Collectifs
					Comportements Individuels
					Qualité technique (passes, amortis)
					Critères de réussite
					Réussir le circuit énoncé avec le minimum de déchet
ORGANISATION			DESCRIPTIF		COMPORTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique		EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement
Procédé complémentaire	Active		● 4	■ 12	→
Eléments structurants			● 4	■ 12	→
Durée	20		● 4	■ 12	→
Aire de jeu	30/30		● 4	■ 12	→
Effectif	8/terrain		● 4	■ 12	→
Objectif	Jouer à l'opposé après avoir fixé collectivement		● 4	■ 12	→
But	Joueurs en conservation : faire un aller d'un appui à l'autre = 1 pt ; Joueurs à la récupération : 1pt par récupération		● 4	■ 12	→
Consignes	Les joueurs doivent effectuer des aller-retours d'un côté à l'autre, Les joueurs sont limités en 3 touches, ils doivent effectuer 4 passes avant de changer de zone.		● 4	■ 12	→
Règles			● 4	■ 12	→
Variables	Limiter à deux touches de balle ; Interdire le redoublement de passe		● 4	■ 12	→
					Coordination des mouvements ; Communication ; Encouragement
					Comportements Collectifs
					Comportements Individuels
					Prise de décision ; Prise d'information ; Qualité technique (contrôle, passe) ; Engagement
					Critères de réussite
					Réussir un maximum d'échanges entre zones
ORGANISATION			DESCRIPTIF		COMPORTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique		EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement
Exercice	Directive		● 16	■ 16	→
Eléments structurants			● 16	■ 16	→
Durée	15		● 16	■ 16	→
Aire de jeu	1/4 de terrain		● 16	■ 16	→
Effectif	16		● 16	■ 16	→
Objectif	Travailler les frappes sous différents angles		● 16	■ 16	→
But	Marquer		● 16	■ 16	→
Consignes	A tour de rôle, d'une position à l'autre, les joueurs doivent conduire leur ballon avant d'aller à la frappe.		● 16	■ 16	→
Règles			● 16	■ 16	→
Variables	Eliminer le plot par un grand pont avant la frappe ; Réaliser un appui-remise avant la frappe		● 16	■ 16	→
					x
					Comportements Collectifs
					Comportements Individuels
					Qualité de tirs ; Orientation et position du corps (position des épaules, du pied d'appui)
					Critères de réussite
					Marquer un maximum de buts
ORGANISATION			DESCRIPTIF		COMPORTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique		EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement
Jeu	Active		● 8	■ 8	→
Eléments structurants			● 8	■ 8	→
Durée	25		● 8	■ 8	→
Aire de jeu	Demi terrain		● 8	■ 8	→
Effectif	16		● 8	■ 8	→
Objectif	Jouer à l'opposé après avoir fixé collectivement		● 8	■ 8	→
But	Marquer = 1 point ; Marquer après avec effectuer 8 passes côté opposé dans sa moitié de terrain = 3 points		● 8	■ 8	→
Consignes	2 équipes en opposition, une troisième en appui sur le côté du terrain.		● 8	■ 8	→
Règles			● 8	■ 8	→
Variables	x		● 8	■ 8	→
					Occupation de l'espace ; Utilisation des appuis
					Comportements Collectifs
					Comportements Individuels
					Qualité technique ; Rythme (déplacement, renversement)
					Critères de réussite
					Remporter le match



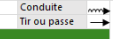
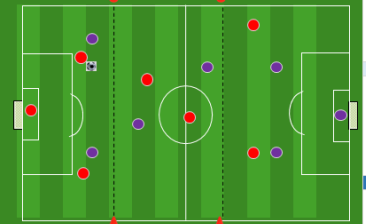
# Séance n°4

	Phase de jeu	Déséquilibrer-finir	Nom & Prénom	GLIDIC NICOLAS
	Principe de jeu	Jeu combiné pour créer un surnombre	Date	04/09/2020
	Moyens associés	Passes courtes et longues	Catégorie	U15

ORGANISATION		DESCRIPTIF			COMPORTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement Conduite Tir ou passe	Comportements Collectifs
<b>Mise en train</b>					Comportements Collectifs
<b>Éléments structurants</b>					
Durée	20				
Aire de jeu	30x30				
Effectif	12				
<b>Objectif</b>	Travail adaptatif de passes courtes et longues				
<b>But</b>	Réaliser l'enchaînement énoncé				
<b>Consignes</b>	L'enchaînement demandé au départ est un passe et suit à l'intérieur du cercle. Très rapidement, la demande change, et le ballon qui lance l'action doit rechercher le joueur le plus "haut" pour rechercher ensuite un jeu à 3. Le circuit se réalise par couleur. Il y a donc un ballon pour chaque couleur				
<b>Règles</b>	Demander aux joueurs en attente d'effectuer des gammes athlétiques; Ajouter un redoublement de passes				
<b>Variables</b>		Communication; Coordination			
Comportements Individuels					
Qualité technique (passes, contrôles); Posture et orientation de corps; Concentration; Prise d'information; Prise de décision					
Critères de réussite					
Réaliser l'enchaînement demandé sans déchet.					

ORGANISATION		DESCRIPTIF			COMPORTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement Conduite Tir ou passe	Comportements Collectifs
<b>Jeu</b>	Active				Comportements Collectifs
<b>Éléments structurants</b>					
Durée	20				
Aire de jeu	40x30				
Effectif	14				
<b>Objectif</b>	Jeu combiné pour créer un surnombre				
<b>But</b>	Toucher le joueur cible = 1 point				
<b>Consignes</b>	Les joueurs peuvent changer de zone après avoir trouvé un appui dans la zone supérieure. Les joueurs sont fixes dans leur zone, et peuvent progresser s'ils trouvent un joueur dans une zone supérieure par la passe.				
<b>Règles</b>	Limiter le nombre de touches de balle				
<b>Variables</b>		Mouvements; Changement de rythme; Prise d'information; Prise de décision; Communication			
Comportements Individuels					
Orientation et posture; Qualité technique; Prises de balle vers l'avant					
Critères de réussite					
Marquer plus de points que l'équipe adverse					

ORGANISATION		DESCRIPTIF			COMPORTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement Conduite Tir ou passe	Comportements Collectifs
<b>Exercice</b>	Directive				Comportements Collectifs
<b>Éléments structurants</b>					
Durée	20				
Aire de jeu	30x30				
Effectif	14				
<b>Objectif</b>	Travailler les différentes passes (courtes et longues)				
<b>But</b>	Réaliser le circuit énoncé				
<b>Consignes</b>	Réaliser le circuit de passes. Le premier circuit est un passes et suit classique (jaune et rouge).				
<b>Règles</b>	Modifier le circuit de passes				
<b>Variables</b>		x			
Comportements Individuels					
Qualité technique; Posture et orientation de corps; Surface de contact adaptée;					
Critères de réussite					
Réaliser un maximum de fois le circuit énoncé sans déchet technique					

ORGANISATION		DESCRIPTIF			COMPORTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement Conduite Tir ou passe	Comportements Collectifs
<b>Jeu</b>	Active				Comportements Collectifs
<b>Éléments structurants</b>					
Durée	15				
Aire de jeu	1/2 terrain				
Effectif	14				
<b>Objectif</b>	Jeu combiné pour créer un surnombre				
<b>But</b>	Marquer				
<b>Consignes</b>	Seul le porteur de balle, ou le passeur peut intégrer la zone supérieure. Lorsque le ballon sort les joueurs reprennent leur place.				
<b>Règles</b>	Autoriser le partenaire du passeur à rentrer dans la zone supérieure; Limiter le nombre de touches				
<b>Variables</b>		Occupation de l'espace (largeur et profondeur); Coordination des mouvements			
Comportements Individuels					
Prises de balle vers l'avant; Qualité technique; Concentration; Changement de rythme					
Critères de réussite					
Gagner le match					

## Séance n°5

	Phase de jeu	Conservateur-progresser	Nom & Prénom
	Principe de jeu	Jouer dans les intervalles et entre les lignes	Date
	Moyens associés	Passes courtes et longues	Catégorie
			GLIDIC NICOLAS
			09/09/2020
			U15

ORGANISATION	DESCRIPTIF	COMPOTEMENTS ATTENDUS
<b>Procédé d'entraînement</b> : Procédé complémentaire <b>Méthode pédagogique</b> : Active <b>Éléments structurants</b> : 10 (rouge), 4 (bleu), 4 (noir), 2 (jaune), 1 (vert), 4 (orange), 1 (rouge)		Déplacement → Conduite →→→ Tir ou passe →→→ Comportements Collectifs
<b>Durée</b> : 20 <b>Aire de jeu</b> : 30x20 <b>Effectif</b> : 14		Occupation de la largeur ; Circulation de balle
<b>Objectif</b> : Jouer dans les intervalles et entre les lignes <b>But</b> : Passe côté = 1 point ; Passe dans l'intervalle = 3 points		Comportements Individuels
<b>Consignes</b> : Jeu libre. Les joueurs en conservation doivent effectuer un maximum d'échanger à travers la zone centrale, alors que les défenseurs doivent empêcher ses passes. Deux défenseurs sont autorisés à mettre une pression de chaque côté. <b>Règles</b> :		Prise d'information ; Prise de décision ; Attention ; Vitesse d'enchaînement ; Posture et orientation du corps
<b>Variables</b> : Demander 4 passes avant de faire traverser le ballon ; Limiter le nombre de touches de balle		Critères de réussite Marquer un maximum de points

ORGANISATION	DESCRIPTIF	COMPOTEMENTS ATTENDUS
<b>Procédé d'entraînement</b> : Jeu <b>Méthode pédagogique</b> : Active <b>Éléments structurants</b> : 7 (bleu), 7 (jaune), 1 (noir), 2 (orange), 1 (rouge)		Déplacement →→→ Conduite →→→ Tir ou passe →→→ Comportements Collectifs
<b>Durée</b> : 20 <b>Aire de jeu</b> : 40x40 <b>Effectif</b> : 14		Occupation de l'espace ; Mouvements ; Communication
<b>Objectif</b> : Jouer dans les intervalles et entre les lignes <b>But</b> : Un aller de joueur cible à joueur cible = 1 point ; Un aller-retour = 3 points		Comportements Individuels
<b>Consignes</b> : Jeu libre. Les joueurs doivent effectuer des aller-retour de l'un de leur joueur cible à l'autre. Ils ont également la possibilité de marquer un point supplémentaire sur l'action s'ils trouvent un joueur dans la zone centrale, qui peut dévier le ballon pour un troisième joueur. Le joueur ne doit pas rester statique dans cette zone. <b>Règles</b> :		Qualité de passes ; Orientation et posture du corps ; Intensité ; Prise d'information ; Prise de décision
<b>Variables</b> : Limiter le nombre de touches de balle ; Le passeur prend la place du joueur cible.		Critères de réussite Remporter l'opposition en marquant un maximum de points

ORGANISATION	DESCRIPTIF	COMPOTEMENTS ATTENDUS
<b>Procédé d'entraînement</b> : Jeu <b>Méthode pédagogique</b> : Active <b>Éléments structurants</b> : 7 (rouge), 7 (jaune), 2 (bleu), 1 (orange), 1 (rouge)		Déplacement →→→ Conduite →→→ Tir ou passe →→→ Comportements Collectifs
<b>Durée</b> : 20 <b>Aire de jeu</b> : 1/2 terrain <b>Effectif</b> : 14		Mouvements ; Communication ; Occupation de l'espace
<b>Objectif</b> : Jouer dans les intervalles et entre les lignes <b>But</b> : Marquer		Comportements Individuels
<b>Consignes</b> : Jeu libre. Les attaquants sont fixes dans leur zone. Si un attaquant décroche demander le ballon dans la zone médiane, et marquer, le but est triplé <b>Règles</b> :		Qualité technique (passes) ; Prise d'information ; Prise de décision ; Engagement ; Concentration
<b>Variables</b> : Supprimer les zones		Critères de réussite Remporter le match

## Séance n°6

	Phase de jeu	S'opposer à la progression	Nom & Prénom	GLIDIC NICOLAS
	Principe de jeu	Freiner la progression adverse, organiser et réorganiser les alignements	Date	11/09/2020
	Moyens associés	Techniques défensives	Catégorie	U15

ORGANISATION	DESCRITIF	COMPOTEMENTS ATTENDUS																																																													
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">Procédé d'entraînement</td> <td style="width: 15%;">Méthode pédagogique</td> <td style="width: 15%;">EFFECTIF</td> <td style="width: 15%;">MATÉRIELS</td> <td style="width: 15%;">Déplacement</td> <td style="width: 20%;">→</td> </tr> <tr> <td>Jeu</td> <td>Active</td> <td></td> <td></td> <td>Conduite</td> <td>→</td> </tr> <tr> <td colspan="6">Éléments structurants</td> </tr> <tr> <td>Durée</td> <td>20</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>Aire de jeu</td> <td>40x30</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>Effectif</td> <td>14</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>Objectif</td> <td colspan="5">Freiner la progression adverse, organiser et réorganiser les alignements</td> </tr> <tr> <td>But</td> <td colspan="5">Stop ball dans la zone centrale = 3 points ; Stop ball dans une zone de côté = 1 point</td> </tr> <tr> <td>Consignes</td> <td colspan="5" rowspan="2">Les joueurs doivent progresser pour aller marquer en stop ball derrière la ligne de fond adverse.</td> </tr> <tr> <td>Règles</td> </tr> <tr> <td>Variables</td> <td colspan="5"> limiter le nombre de touches de balle</td> </tr> </table>	Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATÉRIELS	Déplacement	→	Jeu	Active			Conduite	→	Éléments structurants						Durée	20					Aire de jeu	40x30					Effectif	14					Objectif	Freiner la progression adverse, organiser et réorganiser les alignements					But	Stop ball dans la zone centrale = 3 points ; Stop ball dans une zone de côté = 1 point					Consignes	Les joueurs doivent progresser pour aller marquer en stop ball derrière la ligne de fond adverse.					Règles	Variables	limiter le nombre de touches de balle						Comportements Collectifs  Coordination des mouvements ; Communication ; Engagement  Comportements Individuels  Techniques défensives (posture, orientation du corps, recul frein) ; Utilisation du corps  Critères de réussite  Remporter le jeu
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATÉRIELS	Déplacement	→																																																										
Jeu	Active			Conduite	→																																																										
Éléments structurants																																																															
Durée	20																																																														
Aire de jeu	40x30																																																														
Effectif	14																																																														
Objectif	Freiner la progression adverse, organiser et réorganiser les alignements																																																														
But	Stop ball dans la zone centrale = 3 points ; Stop ball dans une zone de côté = 1 point																																																														
Consignes	Les joueurs doivent progresser pour aller marquer en stop ball derrière la ligne de fond adverse.																																																														
Règles																																																															
Variables	limiter le nombre de touches de balle																																																														
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">Procédé d'entraînement</td> <td style="width: 15%;">Méthode pédagogique</td> <td style="width: 15%;">EFFECTIF</td> <td style="width: 15%;">MATÉRIELS</td> <td style="width: 15%;">Déplacement</td> <td style="width: 20%;">→</td> </tr> <tr> <td>Exercice</td> <td>Directive</td> <td></td> <td></td> <td>Conduite</td> <td>→</td> </tr> <tr> <td colspan="6">Éléments structurants</td> </tr> <tr> <td>Durée</td> <td>15</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>Aire de jeu</td> <td>20x30</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>Effectif</td> <td>14</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>Objectif</td> <td colspan="5">Développer les techniques défensives</td> </tr> <tr> <td>But</td> <td colspan="5">Si récupération du défenseur = 1 point ; Si passage porte centrale de l'attaquant = 3 points ; Si passage dans une porte extérieure = 1 point</td> </tr> <tr> <td>Consignes</td> <td colspan="5" rowspan="2">Le défenseur doit récupérer le ballon s'il le peut, ou au minimum orienter l'attaquant vers une porte extérieure.</td> </tr> <tr> <td>Règles</td> </tr> <tr> <td>Variables</td> <td colspan="5">Mettre en place une compétition (mode montante-descendante)</td> </tr> </table>	Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATÉRIELS	Déplacement	→	Exercice	Directive			Conduite	→	Éléments structurants						Durée	15					Aire de jeu	20x30					Effectif	14					Objectif	Développer les techniques défensives					But	Si récupération du défenseur = 1 point ; Si passage porte centrale de l'attaquant = 3 points ; Si passage dans une porte extérieure = 1 point					Consignes	Le défenseur doit récupérer le ballon s'il le peut, ou au minimum orienter l'attaquant vers une porte extérieure.					Règles	Variables	Mettre en place une compétition (mode montante-descendante)						Comportements Collectifs  x  Comportements Individuels  Techniques défensives (recul frein) ; Posture et orientation du corps (position de 3/4) ; Appuis dynamiques ; Réduire la distance avec l'attaquant ;  Critères de réussite  Concéder un minimum de points de l'attaquant
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATÉRIELS	Déplacement	→																																																										
Exercice	Directive			Conduite	→																																																										
Éléments structurants																																																															
Durée	15																																																														
Aire de jeu	20x30																																																														
Effectif	14																																																														
Objectif	Développer les techniques défensives																																																														
But	Si récupération du défenseur = 1 point ; Si passage porte centrale de l'attaquant = 3 points ; Si passage dans une porte extérieure = 1 point																																																														
Consignes	Le défenseur doit récupérer le ballon s'il le peut, ou au minimum orienter l'attaquant vers une porte extérieure.																																																														
Règles																																																															
Variables	Mettre en place une compétition (mode montante-descendante)																																																														
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">Procédé d'entraînement</td> <td style="width: 15%;">Méthode pédagogique</td> <td style="width: 15%;">EFFECTIF</td> <td style="width: 15%;">MATÉRIELS</td> <td style="width: 15%;">Déplacement</td> <td style="width: 20%;">→</td> </tr> <tr> <td>Jeu</td> <td>Active</td> <td></td> <td></td> <td>Conduite</td> <td>→</td> </tr> <tr> <td colspan="6">Éléments structurants</td> </tr> <tr> <td>Durée</td> <td>20</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>Aire de jeu</td> <td>1/2 terrain</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>Effectif</td> <td>14</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>Objectif</td> <td colspan="5">Freiner la progression adverse, organiser et réorganiser les alignements</td> </tr> <tr> <td>But</td> <td colspan="5">Marquer</td> </tr> <tr> <td>Consignes</td> <td colspan="5" rowspan="2">Jeu libre. Le terrain est divisé en 3 zones (basse, médiane, haute). Le but est valorisé en fonction de la hauteur de la récupération (1 point en zone basse ; 2 points en zone médiane ; 3 points en zone haute)</td> </tr> <tr> <td>Règles</td> </tr> <tr> <td>Variables</td> <td colspan="5">x</td> </tr> </table>	Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATÉRIELS	Déplacement	→	Jeu	Active			Conduite	→	Éléments structurants						Durée	20					Aire de jeu	1/2 terrain					Effectif	14					Objectif	Freiner la progression adverse, organiser et réorganiser les alignements					But	Marquer					Consignes	Jeu libre. Le terrain est divisé en 3 zones (basse, médiane, haute). Le but est valorisé en fonction de la hauteur de la récupération (1 point en zone basse ; 2 points en zone médiane ; 3 points en zone haute)					Règles	Variables	x						Comportements Collectifs  Communication ; Coordination des mouvements ; Engagement  Comportements Individuels  Techniques défensives (recul frein) ; Posture et orientation du corps (position 3/4) ; Appuis dynamiques ; Réduire la distance avec le porteur de balle ; Concentration  Critères de réussite  Remporter le match
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATÉRIELS	Déplacement	→																																																										
Jeu	Active			Conduite	→																																																										
Éléments structurants																																																															
Durée	20																																																														
Aire de jeu	1/2 terrain																																																														
Effectif	14																																																														
Objectif	Freiner la progression adverse, organiser et réorganiser les alignements																																																														
But	Marquer																																																														
Consignes	Jeu libre. Le terrain est divisé en 3 zones (basse, médiane, haute). Le but est valorisé en fonction de la hauteur de la récupération (1 point en zone basse ; 2 points en zone médiane ; 3 points en zone haute)																																																														
Règles																																																															
Variables	x																																																														

## Séance n°7

Phase de jeu	S'opposer à la progression	Nom & Prénom	GLIDIC NICOLAS		
Principe de jeu	Freiner la progression adverse, organiser et réorganiser les alignements	Date	16/09/2020		
Moyens associés	Techniques défensives	Catégorie	U15		
<b>ORGANISATION</b>		<b>DESCRIPTIF</b>		<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>	
<b>Procédé d'entraînement</b>	<b>Méthode pédagogique</b>	<b>EFFECTIF</b>	<b>MATERIELS</b>	<b>Déplacement</b>	Comportements Collectifs
Mise en train	Active	7	14	9 Conduite Tir ou passe	
<b>Eléments structurants</b>					Encouragement
Durée	15				
Aire de jeu	30x20				
Effectif	14				Comportements Individuels
<b>Objectif</b>	Mise en route par un atelier ludique				
<b>But</b>	Aligner les trois chasubles dans le quadrillage				Engagement et intensité ; Prise d'information ; Prise de décision ; Maîtrise du ballon
<b>Consignes</b>	Deux équipes sont en opposition, sous une forme de relai qui démarre sans ballon. Le but est d'être la première équipe à aligner les 3 chasubles dans le quadrillage.				
<b>Règles</b>					
<b>Variables</b>	Ajouter la conduite de balle ; Réaliser le parcours en jonglerie				Créatives de réussite
					Gagner le jeu
<b>ORGANISATION</b>		<b>DESCRIPTIF</b>		<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>	
<b>Procédé d'entraînement</b>	<b>Méthode pédagogique</b>	<b>EFFECTIF</b>	<b>MATERIELS</b>	<b>Déplacement</b>	Comportements Collectifs
Situation	Active	8	10	6 Conduite Tir ou passe	
<b>Eléments structurants</b>					Coordination des mouvements ; Communication ;
Durée	20				
Aire de jeu	1/2 terrain				
Effectif	14				Comportements Individuels
<b>Objectif</b>	Freiner la progression adverse, organiser et réorganiser les alignements				
<b>But</b>	Attaquants = marquer ; Défenseurs = récupérer le ballon, et marquer dans une porte				Techniques défensives (recul frein, charge) ; Position et orientation du corps (3/4) ; Concentration ; Placement ; Intensité
<b>Consignes</b>	Jeu libre. L'action démarre du joueur arrière jaune. Les jaunes doivent progresser pour aller marquer, alors que les rouges doivent freiner la progression avant de se projeter vers l'avant à la récupération. Changer les postes au bout de 10 éditions				
<b>Règles</b>					
<b>Variables</b>	Limiter le nombre de touches de balles ; Limiter le temps pour marquer à la récupération				Créatives de réussite
					Encaisser un minimum de points
<b>ORGANISATION</b>		<b>DESCRIPTIF</b>		<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>	
<b>Procédé d'entraînement</b>	<b>Méthode pédagogique</b>	<b>EFFECTIF</b>	<b>MATERIELS</b>	<b>Déplacement</b>	Comportements Collectifs
Jeu	Active	7	2	1 Conduite Tir ou passe	
<b>Eléments structurants</b>					Coordination des mouvements ; Communication ;
Durée	20				
Aire de jeu	1/2 terrain				
Effectif	14				Comportements Individuels
<b>Objectif</b>	Freiner la progression adverse, organiser et réorganiser les alignements				
<b>But</b>	Marquer				Techniques défensives (recul frein, charge) ; Position et orientation du corps (3/4) ; Concentration ; Placement ; Intensité
<b>Consignes</b>	Jeu libre. Les défenseurs peuvent défendre en zone basse seulement lorsque le ballon rentre dans la zone (par la conduite ou la passe)				
<b>Règles</b>					
<b>Variables</b>	Jeu libre				Créatives de réussite
					Remporter le match



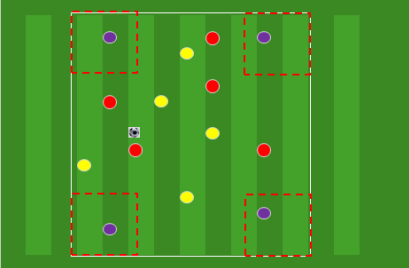
## Séance n°8

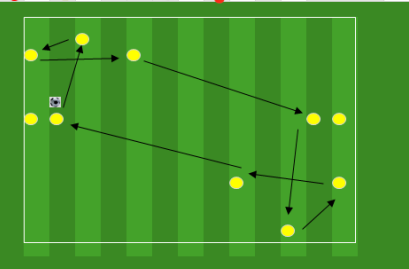
Phase de jeu	Déséquilibrer-finir	Nom & Prénom	GLIDIC NICOLAS		
Principe de jeu	Jouer combiné pour créer un surnombre	Date	18/09/2020		
Moyens associés	Passes courtes et longues	Catégorie	U15		
<b>ORGANISATION</b>		<b>DESCRIPTIF</b>		<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>	
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement Conduite Tir ou passe	Comportements Collectifs
<b>Mise en train</b>					
<b>Eléments structurants</b>					
Durée	20				
Aire de jeu	30x30				
Effectif	14				Communication ; Coordination
Objectif	Travail adaptatif de passes courtes et longues				
But	Réaliser l'enchaînement énoncé				Comportements Individuels
Consignes Règles	L'enchaînement demandé au départ est un passe et suit à l'intérieur du cercle. Très rapidement, la demande change, et le ballon qui lance l'action doit rechercher le joueur le plus "haut" pour rechercher ensuite un jeu à 3				Qualité technique (passes, contrôles) ; Posture et orientation de corps ; Concentration
Variables	Demander aux joueurs en attente d'effectuer des gammes athlétiques ; Ajouter un redoublement de passes				Critères de réussite Réaliser l'enchaînement demandé sans déchet.
<b>ORGANISATION</b>		<b>DESCRIPTIF</b>		<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>	
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement Conduite Tir ou passe	Comportements Collectifs
<b>Jeu</b>					
<b>Active</b>					
<b>Eléments structurants</b>					
Durée	20				
Aire de jeu	35x30				
Effectif	14				Qualité technique (passe, contrôle) ; Communication ; Coordination ; Occupation de l'espace
Objectif	Jouer combiné pour créer un surnombre				Comportements Individuels
But	Franchir une porte par la passe ou la conduite = 1 point				Qualité technique (passes, contrôles) ; Posture et orientation de corps ; Concentration ; Intensité ; Changement de statut
Consignes Règles	Jeu libre. Les joueurs doivent franchir les portes par la passe ou la conduite pour gagner des points				Critères de réussite Remporter l'opposition
Variables	Autoriser seulement le passage par la passe ; Limiter le nombre de touches de balle ; Bloquer les portes après le passage				
<b>ORGANISATION</b>		<b>DESCRIPTIF</b>		<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>	
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement Conduite Tir ou passe	Comportements Collectifs
<b>Jeu</b>					
<b>Active</b>					
<b>Eléments structurants</b>					
Durée	20				
Aire de jeu	1/2 terrain				
Effectif	14				Communication ; Coordination ; Occupation de l'espace ; Timing de passes
Objectif	Jouer combiné pour créer un surnombre, et exploiter la profondeur				Comportements Individuels
But	Marquer				Qualité technique (passes, contrôles) ; Posture et orientation de corps ; Concentration ; Intensité ; Changement de statut
Consignes Règles	Jeu libre. Les joueurs peuvent entrer en zone haute et basse seulement lorsque le ballon entre dans la zone, par la passe ou la conduite.				Critères de réussite Remporter le match
Variables	Jeu libre				

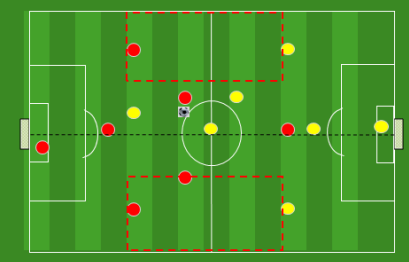




## Séance n°10

	Phase de jeu	Déséquilibrer-finir	Nom & Prénom	GLIDIC NICOLAS	
	Principe de jeu	Jouer à l'opposé après avoir fixé collectivement	Date	30/09/2020	
	Moyens associés	Passes courtes et longues	Catégorie	U15	
ORGANISATION		DESCRIPTIF		COMPORTEMENTS ATTENDUS	
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	Comportements Collectifs
Jeu	Active	● 5 ● 4 ● 5	⚽ 1 ⚽ 1 ⚽ 1	→	
Eléments structurants					
Durée	20				
Aire de jeu	50x50				
Effectif	14				
Objectif	Jouer à l'opposé après avoir fixé collectivement				
But	10 passes = 1 point ; Toucher 3 jokers de suite = 3 points				
Consignes Règles	Jeu libre. Deux équipes et 4 jokers. Les jokers sont fixes dans leurs zones, et sont limités en deux touches de balle.				
Variables	Limiter les touches de balle				
				Occupation de l'espace ; Communication ; Coordination des mouvements	
				Comportements Individuels	
				Qualité technique (de passes, de contrôles) ; Prise d'information ; Prise de décision ; Engagement ; Orientation du corps	
				Critères de réussite	
				Marquer un maximum de points	

ORGANISATION		DESCRIPTIF		COMPORTEMENTS ATTENDUS	
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	Comportements Collectifs
Exercice	Directive	● 14	⚽ 1 ⚽ 1 ⚽ 1	→	
Eléments structurants					
Durée	20				
Aire de jeu	40x30				
Effectif	14				
Objectif	Travailler les passes courtes et longues				
But	Réaliser le circuit énoncé				
Consignes Règles	Réaliser le circuit énoncé avec alternance de jeu court et long. Les joueurs sont limités en deux touches.				
Variables	Modifier le circuit				
				x	
				Comportements Individuels	
				Qualité technique (passe, contrôle) ; Attention ; Intensité ; Orientation et posture du corps ; Surface de contact	
				Critères de réussite	
				Réaliser le circuit sans déchet technique	

ORGANISATION		DESCRIPTIF		COMPORTEMENTS ATTENDUS	
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	Comportements Collectifs
Jeu	Active	● 7 ● 7	⚽ 1 ⚽ 1 ⚽ 1	→	
Eléments structurants					
Durée	20				
Aire de jeu	1/2 terrain				
Effectif	14				
Objectif	Jouer à l'opposé après avoir fixé collectivement				
But	Marquer				
Consignes Règles	Jeu libre. Le but vaut triple si 5 passes sont réalisées dans une zone côté et suivi d'un renversement				
Variables	Jeu libre				
				Communication ; Coordination ; Occupation de l'espace	
				Comportements Individuels	
				Qualité technique (passe, contrôle) ; Attention ; Intensité ; Orientation et posture du corps ; Surface de contact	
				Critères de réussite	
				Remporter le match	


## Séance n°11

	Phase de jeu	Déséquilibrer-finir	Nom & Prénom	GLIDIC NICOLAS
	Principe de jeu	Jouer à l'opposé après avoir fixé collectivement	Date	02/10/2020
	Moyens associés	Passes courtes et longues	Catégorie	U15
<b>ORGANISATION</b>		<b>DESCRIPTIF</b>		<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	<b>EFFECTIF</b>	<b>MATERIELS</b>	Déplacement
Exercice	Directive	● 4 ● 4 ● 0%	● 3 ● 11	Conduite
Eléments structurants		● 4 ● 4 ● 0%	● 3 ● 11	Tir ou passe
Durée	20			
Aire de jeu	40x40			
Effectif	12			
Objectif	Travailler la technique de passe, et la prise d'information			
But	Réaliser des échanges par couleur d'un côté à l'autre sans faire tomber de plots			
Consignes	3 équipes de 4 joueurs, réparties de chaque côté des plots. Les joueurs doivent faire des échanges d'un côté à l'autre par du jeu au sol, et sont limités en 3 touches de balle. Les échanges se font par couleur. Le joueur qui reçoit le ballon doit trouver le partenaire de sa zone en une touche de balle.			
Règles				
Variables	Définir une distance minimum à ne pas franchir pour effectuer la passe d'une zone à l'autre			
<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>				
Comportements Collectifs				
Coordination des mouvements ; Intensité ; Communication ;				
Comportements Individuels				
Qualité technique (passe, contrôle) ; Prise d'information ; Prise de décision				
<b>Critères de réussite</b>				
Réussir un maximum d'échanges sans faire tomber de plots				

<b>ORGANISATION</b>		<b>DESCRIPTIF</b>		<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	<b>EFFECTIF</b>	<b>MATERIELS</b>	Déplacement
Jeu	Active	● 6 ● 2 ● 0%	● 2 ● 1	Conduite
Eléments structurants		● 6 ● 2 ● 0%	● 2 ● 1	Tir ou passe
Durée	20			
Aire de jeu	1/2 terrain			
Effectif	14			
Objectif	Jouer à l'opposé après avoir fixé collectivement			
But	Marquer			
Consignes	2 équipes de 6 joueurs + 2 jokers. Les joueurs sont limités en 3 touches de balle. Seulement 3 passes par zones autorisées. Il est possible de défendre seulement sur 2 couloirs, l'attaque est en revanche libre.			
Règles				
Variables	Ajouter des petits buts sur les côtés			
<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>				
Comportements Collectifs				
Communication ; Coordination ; Occupation de l'espace				
Comportements Individuels				
Qualité technique (passe, contrôle) ; Attention ; Intensité ; Orientation et posture du corps ; Surface de contact				
<b>Critères de réussite</b>				
Remporter le match				

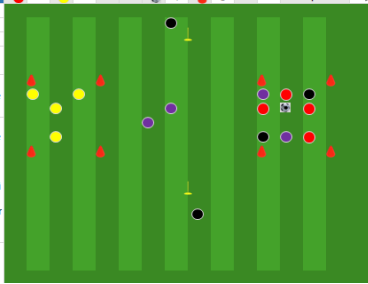
<b>ORGANISATION</b>		<b>DESCRIPTIF</b>		<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	<b>EFFECTIF</b>	<b>MATERIELS</b>	Déplacement
Jeu	Active	● 7 ● 7 ● 0%	● 1 ● 1	Conduite
Eléments structurants		● 7 ● 7 ● 0%	● 1 ● 1	Tir ou passe
Durée	20			
Aire de jeu	1/2 terrain			
Effectif	14			
Objectif	Jouer à l'opposé après avoir fixé collectivement			
But	Marquer			
Consignes	Jeu libre. Le but vaut triple si 5 passes sont réalisées dans une zone côté et suivi d'un renversement			
Règles				
Variables	Jeu libre			
<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>				
Comportements Collectifs				
Communication ; Coordination ; Occupation de l'espace				
Comportements Individuels				
Qualité technique (passe, contrôle) ; Attention ; Intensité ; Orientation et posture du corps ; Surface de contact				
<b>Critères de réussite</b>				
Remporter le match				

# Séance n°12

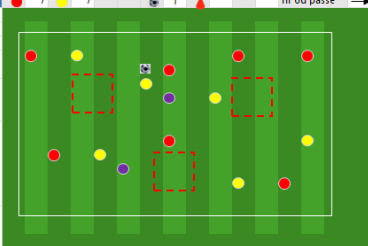
	Phase de jeu	Conserver-progresser	Nom & Prénom	GLIDIC NICOLAS
	Principe de jeu	Jouer dans les intervalles et entre les lignes	Date	07/10/2020
	Moyens associés	Passes courtes et longues	Catégorie	U15

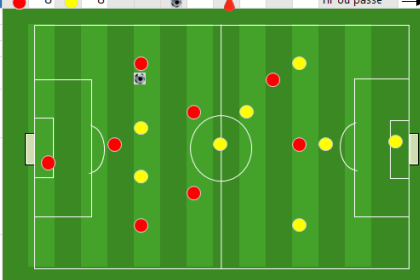
ORGANISATION		DESCRIPTIF				COMPOTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	Conduite	Comportements Collectifs
Procédé complémentaire	Active	4 4 4 4	1 2	→	→	
Eléments structurants		● 4 ● 4 ● 4 ● 4	■ 1 ■ 2	→	→	
Durée	20					
Aire de jeu	50x20					
Effectif	16					
Objectif	Conserver la maîtrise du ballon sous pression					Coordination des mouvements ; Intensité ; Communication ;
But	Pour les joueurs en conservation, un changement de zone = 1 point / Pour l'équipe en défense, une récupération = 1 point					
Consignes	4 équipes de 4 joueurs, dont deux équipes en conservation, une équipe à la récupération et une équipe en joker. Les deux équipes en conservation doivent faire des échanges entre les zones pour marquer des points. Ils peuvent changer de zones après 10 passes consécutives. Si les joueurs en défense récupèrent le ballon, ils doivent trouver les jokers en attente pour changer de zone. C'est donc l'autre binôme de défenseurs qui passent à la récupération.					Comportements Individuels Qualité technique (passes, contrôles) ; Prise d'information ; Prise de décision ; Posture et orientation du corps ; Surface de contact
Règles						
Variables	Limiter le nombre de touches de balle / Interdire le redoublement de passe					Critères de réussite Gagner le plus de points possible à la conservation




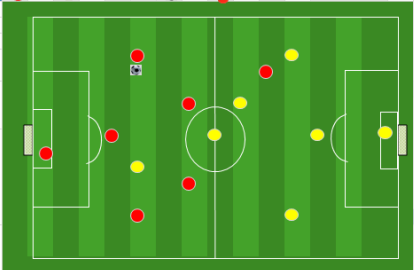
ORGANISATION		DESCRIPTIF				COMPOTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	Conduite	Comportements Collectifs
Jeu	Active	7 2 7	1 2	→	→	
Eléments structurants		● 7 ● 2 ● 7	■ 1 ■ 2	→	→	
Durée	20					
Aire de jeu	50x40					
Effectif	16					
Objectif	Jouer dans les intervalles et entre les lignes					Coordination des mouvements ; Intensité ; Communication ;
But	10 passes = 1 point ; Déviation d'un joueur trouvé dans un carré = 3 points					
Consignes	Jeu libre. 2 équipes de 7 joueurs + 2 jokers. Les joueurs peuvent marquer des points de deux façons : en effectuant 10 passes ou en trouvant par la passe un joueur dans un carré qui retrouve un 3ème joueur en une touche de balle. Les joueurs ne peuvent pas rester plus de 3 secondes dans un carré.					Comportements Individuels Qualité technique (passes, contrôles, déviation) ; Prise d'information ; Prise de décision ; Posture et orientation du corps ; Surface de contact
Règles						
Variables	Limiter le nombre de touches de balle					Critères de réussite Gagner le plus de points possible

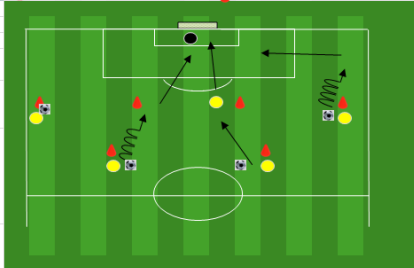


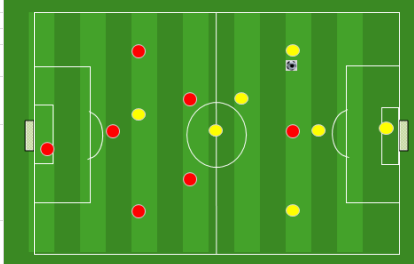
ORGANISATION		DESCRIPTIF				COMPOTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	Conduite	Comportements Collectifs
Jeu	Active	8 8	2	→	→	
Eléments structurants		● 8 ● 8	■ 2	→	→	
Durée	20					
Aire de jeu	1/2 terrain					
Effectif	16					
Objectif	Travailler les corners offensifs et défensifs					Communication (offensive, défensive) ; Coordination des mouvements ; Organisation collective
But	Marquer					
Consignes	Jeu libre. 2 équipes de 7 joueurs + 1 gardien de but. Chaque sortie se transforme en corner.					Comportements Individuels Qualité technique (passe, tirs, contrôle) ; Attention ; Intensité ; Orientation et posture du corps ; Surface de contact ; Timing des courses ; Présence aux duels
Règles						
Variables	x					Critères de réussite Remporter le match



## Séance n°13

	Phase de jeu	Déséquilibrer-finir		Nom & Prénom	GLIDIC NICOLAS	
	Principe de jeu	Se démarquer pour fixer et éliminer, passer ou finir		Date	09/10/2020	
	Moyens associés	Tirs (frappe, tête, volée)		Catégorie	U15	
ORGANISATION				DESCRIPTIF		COMPOTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF		MATERIELS		Comportements Collectifs
Mise en train	Active	● 7 ● 7 ● 1		■ 2 ■ 1 ● 1		→ Déplacement → Conduite → Tir ou passe
Eléments structurants		● 7 ● 7 ● 1		■ 2 ■ 1 ● 1		→ Déplacement → Conduite → Tir ou passe
Durée	20					
Aire de jeu	Double surface					
Effectif	14					
Objectif	Travailler le jeu de tête				Communication ; Coordination des mouvements ; Occupation de l'espace	
But	Marquer de la tête				Comportements Individuels	
Consignes Règles	Les joueurs se passent le ballon à la main, et ne peuvent utiliser que leur tête pour marquer ou défendre leur but. Les poteaux comptent comme un but. Si la balle touche le sol, elle change de camp.				Qualité technique (tête) ; Concentration ; Intensité ; Orientation et posture du corps ; Surface de contact	
Variables	Obliger tous les joueurs à toucher le ballon avant de marquer				Critères de réussite Remporter le match	

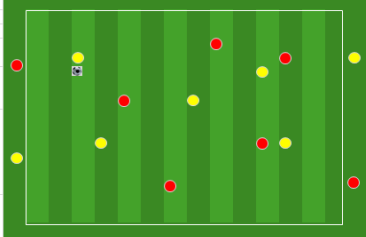
ORGANISATION				DESCRIPTIF		COMPOTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF		MATERIELS		Comportements Collectifs
Exercice	Directive	● 13 ● 1		■ 14 ■ 6 ● 1		→ Déplacement → Conduite → Tir ou passe
Eléments structurants		● 13 ● 1		■ 14 ■ 6 ● 1		→ Déplacement → Conduite → Tir ou passe
Durée	20					
Aire de jeu	1/4 de terrain					
Effectif	14					
Objectif	Travailler les différentes frappes (frappe, tête, volée)				x	
But	Marquer				Comportements Individuels	
Consignes Règles	L'attaquant enchaîne 3 frappes : sur la première, il conduit son ballon fixe le plot et frappe ; sur la deuxième, il effectue un contrôle orienté et frappe ; sur la troisième, il est à la réception d'un centre du joueur côté.				Qualité technique (tirs, passes, centres, contrôle) ; Prise d'information ; Vitesse d'enchaînement ; Intensité ; Position et orientation du corps ; Timing de course	
Variables	Mode défi				Critères de réussite Marquer un maximum de buts	

ORGANISATION				DESCRIPTIF		COMPOTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF		MATERIELS		Comportements Collectifs
Jeu	Active	● 7 ● 7 ● 1		■ 2 ■ 1 ● 1		→ Déplacement → Conduite → Tir ou passe
Eléments structurants		● 7 ● 7 ● 1		■ 2 ■ 1 ● 1		→ Déplacement → Conduite → Tir ou passe
Durée	20					
Aire de jeu	1/2 terrain					
Effectif	14					
Objectif	Se démarquer pour fixer et éliminer, passer ou finir				Communication ; Coordination des mouvements ; Occupation de l'espace ; Utilisation de la largeur	
But	Marquer				Comportements Individuels	
Consignes Règles	Jeu libre. Deux équipes de 7 joueurs. Le but est triple s'il est marqué sur un centre.				Qualité technique (passe, tirs, centre, contrôle) ; Attention ; Intensité ; Orientation et posture du corps ; Surface de contact ; Timing des courses	
Variables	x				Critères de réussite Remporter le match	


## Séance n°14

Phase de jeu		Déséquilibrer-finir		Nom & Prenom		GLIDIC NICOLAS			
Principe de jeu		Se démarquer pour fixer et éliminer, passer ou finir		Date		14/10/2020			
Moyens associés		Tirs		Catégorie		U15			
ORGANISATION				DESCRIPTIF				COMPOTEMENTS ATTENDUS	
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF		MATERIELS		Déplacement		Comportements Collectifs	
Jeu	Active	● 7	● 7	● 2	● 1	→	→	Coordination des mouvements ; Utilisation des espaces libres ; Recherche de la profondeur ; Communication ; Organisation collective	
Eléments structurants									
Durée	15								
Aire de jeu	2/3 terrain								
Effectif	14								
Objectif	Trouver un joueur lancé dans la profondeur								
But	Marquer								
Consignes Règles	Les deux équipes doivent préparer. Les joueurs doivent coordonner leurs demandes afin d'apporter une solution systématique en profondeur pour tirer ou centrer. Pas de défense possible en zone de finition.								
Variables	Autoriser un défenseur à intervenir en zone de finition								
ORGANISATION				DESCRIPTIF				COMPOTEMENTS ATTENDUS	
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF		MATERIELS		Déplacement		Comportements Collectifs	
Situation	Active	● 6	● 6	● 1	● 1	→	→	Coordination des mouvements ; Utilisation des espaces libres ; Recherche de la profondeur ; Communication ; Organisation collective	
Eléments structurants									
Durée	15								
Aire de jeu	1/2 terrain								
Effectif	14								
Objectif	Trouver un joueur dans la profondeur								
But	Pour les bleus = marquer / Pour les jaunes, à la récupération, marquer dans un petit but								
Consignes Règles	Le ballon démarre avec le joueur Bleu en soutien. L'action se joue d'un côté au départ en 3vs2.								
Variables	Autoriser un défenseur à défendre en retard (3vs2+1)/ Autoriser le Bleu qui lance l'action à suivre l'action (4vs3)								
ORGANISATION				DESCRIPTIF				COMPOTEMENTS ATTENDUS	
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF		MATERIELS		Déplacement		Comportements Collectifs	
Exercice	Directive	● 13	● 1	● 1	● 6	→	→	Coordination des mouvement	
Eléments structurants									
Durée	12								
Aire de jeu	1/2 terrain								
Effectif	14								
Objectif	Réaliser les schémas de passes pour finir								
But	Marquer								
Consignes Règles	Réaliser le circuit énoncé. Dans le premier schéma, l'excentré finit, alors que dans le deuxième schéma c'est l'attaquant qui finit.								
Variables	Changer de circuit de passes								
ORGANISATION				DESCRIPTIF				COMPOTEMENTS ATTENDUS	
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF		MATERIELS		Déplacement		Comportements Collectifs	
Jeu	Active	● 7	● 7	● 2	● 1	→	→	Coordination des mouvements ; Utilisation des espaces libres ; Recherche de la profondeur ; Communication ; Organisation collective	
Eléments structurants									
Durée	15								
Aire de jeu	1/2 terrain								
Effectif	14								
Objectif	Trouver un joueur lancé dans la profondeur								
But	Marquer								
Consignes Règles	Les deux équipes doivent préparer l'action. Les joueurs doivent coordonner leurs demandes afin d'apporter une solution systématique en profondeur pour tirer fixer ou/et centrer								
Variables	Jeu libre								

## Séance n°15

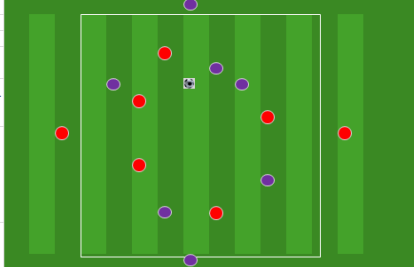
Phase de jeu		Conservé-progresser		Nom & Prénom		GLIDIC NICOLAS	
Principe de jeu		Jouer dans les intervalles et entre les lignes		Date		21/10/2020	
Moyens associés		Passes courtes		Catégorie		U15	
ORGANISATION		DESCRIPTIF				COMPORTEMENTS ATTENDUS	
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	Conduite	Comportements Collectifs	
Mise en train	Directive	● 5 ● 5	■ 3 ▲ 1 ● 1	→	→	Comportements Collectifs	
Éléments structurants		Occupation de l'espace ; Créer des lignes de passes ; Communication					
Durée	15						
Aire de jeu	30x30						
Effectif	15						
Objectif	Mise en route						
But	Faire circuler le ballon						
Consignes	3 équipes de 5 joueurs. Un ballon par équipe, les joueurs doivent faire circuler les ballons selon l'ordre prédéfini (rouge-jaune-mauve)						
Règles		Comportements Individuels					
Variables	Ajouter des ballons ; Conservé à 2 équipes vs 1	Prise d'information ; Se déplacer face au jeu ; Prise de décision ; Qualité technique (passe, contrôle) ; Intensité ; Concentration					
		Critères de réussite					
		Réaliser la mise en train sans perdre le ballon					
ORGANISATION		DESCRIPTIF				COMPORTEMENTS ATTENDUS	
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	Conduite	Comportements Collectifs	
Exercice	Directive	● 14 ● 14	■ 2 ▲ 12 ● 1	→	→	Comportements Collectifs	
Éléments structurants		Communication ; Coordination					
Durée	20						
Aire de jeu	40x20						
Effectif	14						
Objectif	Travailler les passes						
But	Réaliser le circuit de passes sans déchet technique						
Consignes	Réaliser le circuit de passes sans déchet technique. Le circuit démarre par un appui-remise-3ème. Les joueurs suivent leur ballon.						
Règles		Comportements Individuels					
Variables	Ajouter un ballon supplémentaire	Qualité technique (passe, contrôle) ; Posture et orientation du corps ; Surface de contact ; Prise d'information					
		Critères de réussite					
		Réaliser le circuit de passes sans perdre de ballon					
ORGANISATION		DESCRIPTIF				COMPORTEMENTS ATTENDUS	
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	Conduite	Comportements Collectifs	
Jeu	Active	● 7 ● 7	■ 1 ▲ 12 ● 1	→	→	Comportements Collectifs	
Éléments structurants		Occupation de l'espace ; Communication ; Coordination des mouvements					
Durée	20						
Aire de jeu	40x30						
Effectif	14						
Objectif	Jouer dans les intervalles et entre les lignes						
But	Aller d'un joueur cible à l'autre = 1 point ; Aller-retour d'un joueur cible à l'autre = 3 points						
Consignes	Jeu libre. Deux équipes de 5 joueurs avec deux joueurs cible. Les équipes doivent faire circuler le ballon d'un capitaine à l'autre. Les joueurs cibles sont limités en deux touches.						
Règles		Comportements Individuels					
Variables	Limiter le nombre de touches de balle ; Le joueur cible peut rentrer sur une prise de balle, le passeur le remplace au poste	Qualité technique (passe, contrôle) ; Prise d'information ; Prise de décision ; Posture et orientation du corps					
		Critères de réussite					
		Remporter le jeu					
ORGANISATION		DESCRIPTIF				COMPORTEMENTS ATTENDUS	
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	Conduite	Comportements Collectifs	
Jeu	Active	● 7 ● 7	■ 2 ▲ 1 ● 1	→	→	Comportements Collectifs	
Éléments structurants		Coordination des mouvements ; Communication ; Occupation de l'espace					
Durée	20						
Aire de jeu	40x30						
Effectif	14						
Objectif	Jouer dans les intervalles et entre les lignes						
But	Marquer						
Consignes	Jeu libre. Les défenseurs ne peuvent pas défendre dans la zone inférieure. Les attaquants peuvent passer dans la zone supérieure uniquement par la passe						
Règles		Comportements Individuels					
Variables	Permettre aux attaquants de passer dans la zone supérieure par la conduite ; Jeu libre	Qualité technique (passe, contrôle) ; Prise d'information ; Prise de décision ; Intensité ; Posture et orientation du corps					
		Critères de réussite					
		Remporter la rencontre					

## Séance n°16

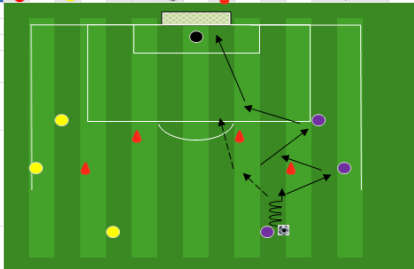
	Phase de jeu	Déséquilibrer-finir	Nom & Prénom	GLIDIC NICOLAS
	Principe de jeu	Jouer combiné pour créer un surnombre	Date	22/10/2020
	Moyens associés	Tirs	Catégorie	U15

ORGANISATION		DESCRIPTIF		COMPOTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Comportements Collectifs
Jeu	Active	7	7	
Eléments structurants		7	7	Occupation de l'espace ; Coordination des mouvements ; Communication
Durée	20			
Aire de jeu	40x40			
Effectif	14			
Objectif	Jouer combiné pour créer un surnombre			Comportements Individuels
But	Aller d'un appui à l'autre = 1 point ; Effectuer un aller-retour = 3 points			Vitesse d'enchaînement ; Prise de décision ; Prise d'information ; Qualité technique (passe, contrôle, tir) ; Notion de timing ; Appel vs Appel
Consignes	2 équipes avec deux joueurs en appui. Deux joueurs se placent sur les côtés du terrain.			Critères de réussite
Règles				Remporter le jeu
Variables	Limiter le nombre de touches			



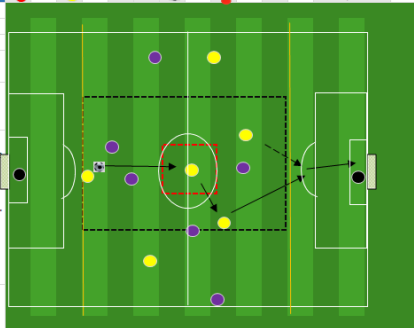
ORGANISATION		DESCRIPTIF		COMPOTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Comportements Collectifs
Exercice	Directive	7	6	
Eléments structurants		7	6	Communication
Durée	20			
Aire de jeu	1/2 terrain			
Effectif	14			
Objectif	Travailler un circuit de passes avec finition			Comportements Individuels
But	Marquer après le circuit de passes			Vitesse d'enchaînement ; Prise d'information ; Qualité technique (passe, contrôle, tir) ; Surface de contact
Consignes	Réaliser le circuit énoncé. Le circuit est mis en place d'un côté, et de l'autre. La rotation des postes se fait sous la forme de passe et suit.			Critères de réussite
Règles				Réussir un maximum de fois le circuit
Variables	Mettre les équipes en compétition			



ORGANISATION		DESCRIPTIF		COMPOTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Comportements Collectifs
Situation	Active	10	3	
Eléments structurants		10	3	Utilisation des appuis ; Communication ; Occupation de l'espace ; Coordination des mouvements
Durée	20			
Aire de jeu	1/2 terrain			
Effectif	14			
Objectif	Jouer combiné pour créer un surnombre			Comportements Individuels
But	Attaquants = Marquer ; Défenseurs = Récupérer le ballon			Vitesse d'enchaînement ; Prise de décision ; Prise d'information ; Qualité technique (passe, contrôle, tir) ; Notion de timing ; Appel vs Appel
Consignes	Jeu libre. 5vs5 + 4 Jokers sur les côtés du carré. L'action part du joueur en arrière. Les attaquants doivent réussir à déséquilibrer la défense adverse. Un attaquant peut proposer une solution dans un carré central inattaquable, il doit jouer en une touche de balle. S'il arrive à trouver ce jeu en une touche de balle, et que l'action se termine par un but. Le but est triple.			Critères de réussite
Règles				Remporter le jeu
Variables	Limiter le nombre de touches de balle			



ORGANISATION		DESCRIPTIF		COMPOTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Comportements Collectifs
Jeu	Active	6	6	
Eléments structurants		6	6	Utilisation des appuis ; Communication ; Occupation de l'espace ; Coordination des mouvements
Durée	20			
Aire de jeu	1/2 terrain			
Effectif	14			
Objectif	Jouer combiné pour créer un surnombre			Comportements Individuels
But	Marquer			Vitesse d'enchaînement ; Prise de décision ; Prise d'information ; Qualité technique (passe, contrôle, tir) ; Notion de timing ; Appel vs Appel
Consignes	Jeu libre. 4vs4 dans la zone centrale + 1vs1 de chaque côté. Un attaquant peut proposer une solution dans un carré central inattaquable, il doit jouer en une touche de balle. S'il arrive à trouver ce jeu en une touche de balle, et que l'action se termine par un but. Le but est triple. Les joueurs peuvent se déplacer librement, sauf dans le cas des défenseurs qui ne peuvent défendre dans la zone basse que lorsque le ballon a franchi la ligne.			Critères de réussite
Règles				Remporter le jeu
Variables	Limiter le nombre de touches			






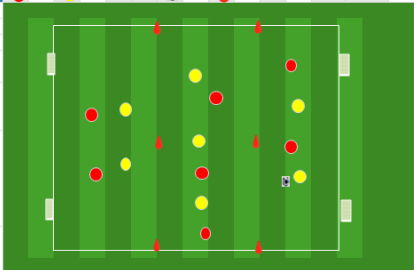
## Séance n°17

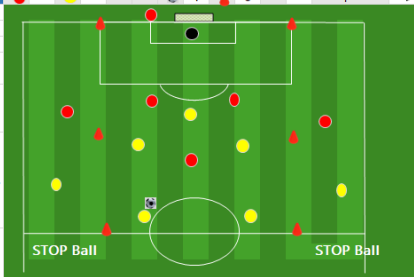
	Phase de jeu : S'organiser pour protéger son but	Nom & Prénom : GLIDIC NICOLAS	Date : Fictive
Principe de jeu : Défendre son but, récupérer ou dégager le ballon		Date : Fictive	
Moyens associés : Techniques défensives		Catégorie : U15	

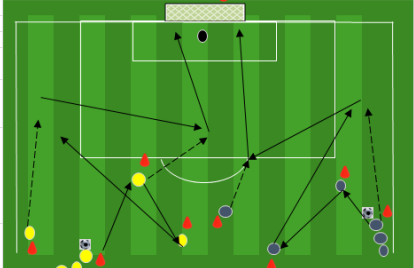
  

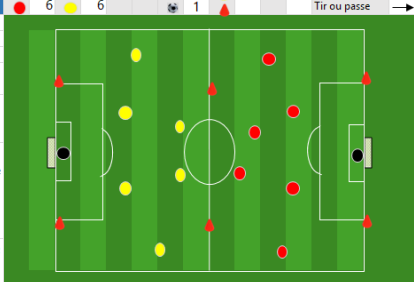
ORGANISATION	DESCRITIF	COMPOTEMENTS ATTENDUS
<p><b>Procédé d'entraînement</b> : Jeu</p> <p><b>Méthode pédagogique</b> : Active</p> <p><b>Éléments structurants</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Durée : 20</li> <li>Aire de jeu : 15x25</li> <li>Effectif : 14</li> </ul> <p><b>Objectif</b> : Défendre son but, récupérer ou dégager le ballon</p> <p><b>But</b> : Marquer en Stop en fond de terrain</p> <p><b>Consignes Règles</b> : Deux équipes de 7 joueurs. Si le ballon est récupéré en zone haute, le point vaut triple. Si la récupération a lieu en zone médiane, le point vaut double. Enfin si la récupération est réalisée en zone basse, le point est un point simple.</p> <p><b>Variables</b> : Limiter le nombre de touches de balle</p>	<p><b>EFFECTIF</b> : 7 (rouge), 7 (jaune)</p> <p><b>MATERIELS</b> : 1 (ballon), 1 (gardiennet), 4 (cônes)</p> <p><b>Déplacement</b> : Tir ou passe</p>	<p>Comportements Collectifs : Densifier l'axe ballon-but ; Communication ; Coordination des mouvements ; Orienter côté</p> <p>Comportements Individuels : Dynamique ; Techniques défensives (cadrage) ; Posture et orientation corps (orienter le porteur côté) ; Distance de duel ; Transition off-déf</p> <p><b>Critères de réussite</b> :</p> <p>Remporter le jeu</p>
<p><b>Procédé d'entraînement</b> : Situation</p> <p><b>Méthode pédagogique</b> : Active</p> <p><b>Éléments structurants</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Durée : 20</li> <li>Aire de jeu : 1/2 terrain</li> <li>Effectif : 14</li> </ul> <p><b>Objectif</b> : Orienter et récupérer le ballon sur un côté</p> <p><b>But</b> : Attaquants = Marquer ; Défenseurs = Récupérer</p> <p><b>Consignes Règles</b> : Jeu libre. L'action démarre de l'attaquant le plus bas au milieu de terrain. L'action se termine quand une équipe marque un point ou que le ballon sort du terrain. L'équipe qui défend doit être devant sa surface. Le but pour les attaquants vaut 3 points s'ils passent seulement par l'axe du terrain. La récupération vaut 3 points pour les défenseurs si elle est réalisée sur un côté. Une seule transition est acceptée.</p> <p><b>Variables</b> : Ajouter un Stop Ball aux défenseurs / Limiter le temps pour finir l'action</p>	<p><b>EFFECTIF</b> : 7 (rouge), 6 (jaune)</p> <p><b>MATERIELS</b> : 1 (ballon), 4 (cônes)</p> <p><b>Déplacement</b> : Tir ou passe</p>	<p>Comportements Collectifs : Densifier l'axe ballon-but ; Communication ; Coordination des mouvements ; Orienter côté</p> <p>Comportements Individuels : Dynamique ; Techniques défensives (cadrage) ; Posture et orientation corps ; Distance de duel</p> <p><b>Critères de réussite</b> :</p> <p>Encaisser le moins de buts possible</p>
<p><b>Procédé d'entraînement</b> : Exercice</p> <p><b>Méthode pédagogique</b> : Directive</p> <p><b>Éléments structurants</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Durée : 20</li> <li>Aire de jeu : 15x25</li> <li>Effectif : 14</li> </ul> <p><b>Objectif</b> : Défendre son but, récupérer ou dégager le ballon</p> <p><b>But</b> : Attaquants = Marquer en stop ball ; Défenseurs = Récupérer le ballon, et faire une passe à un coéquipier</p> <p><b>Consignes Règles</b> : Le groupe est réparti sur 2 terrains de 15x25. Le terrain est divisé en 2 zones : offensive et défensive. L'action démarre par une passe de l'attaquant pour un second attaquant en profondeur. Le défenseur doit alors sortir sur le temps de passe. Chaque passage dure 10 secondes. 5 passages par défenseur. Si le défenseur récupère après avoir cadré en dehors de sa zone défensive, le point est doublé.</p> <p><b>Variables</b> : x</p>	<p><b>EFFECTIF</b> : 7 (rouge), 7 (jaune)</p> <p><b>MATERIELS</b> : 1 (ballon), 6 (cônes)</p> <p><b>Déplacement</b> : Tir ou passe</p>	<p>Comportements Collectifs : x</p> <p>Comportements Individuels : Dynamique ; Techniques défensives (cadrage) ; Posture et orientation corps ; Distance de duel</p> <p><b>Critères de réussite</b> :</p> <p>Récupérer un maximum de ballons</p>
<p><b>Procédé d'entraînement</b> : Jeu</p> <p><b>Méthode pédagogique</b> : Active</p> <p><b>Éléments structurants</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Durée : 20</li> <li>Aire de jeu : 1/2 terrain</li> <li>Effectif : 14</li> </ul> <p><b>Objectif</b> : Défendre son but, récupérer ou dégager le ballon</p> <p><b>But</b> : Marquer</p> <p><b>Consignes Règles</b> : Jeu libre. Organisation en 3-2-1. La règle du hors-jeu est appliquée. Si l'équipe perd le ballon, encasse un but et qu'elle n'est pas entièrement dans sa moitié de terrain, le but vaut 1 point supplémentaire. Le but est doublé s'il est marqué en moins de 5 secondes après la récupération.</p> <p><b>Variables</b> : Jeu libre</p>	<p><b>EFFECTIF</b> : 7 (rouge), 7 (jaune)</p> <p><b>MATERIELS</b> : 1 (ballon), 2 (cônes)</p> <p><b>Déplacement</b> : Tir ou passe</p>	<p>Comportements Collectifs : Densifier l'axe ballon-but ; Communication ; Coordination des mouvements ; Orienter côté</p> <p>Comportements Individuels : Dynamique ; Techniques défensives (cadrage) ; Posture et orientation corps (orienter le porteur côté) ; Distance de duel ; Transition off-déf</p> <p><b>Critères de réussite</b> :</p> <p>Remporter la rencontre</p>

## Séance n°18


	Phase de jeu	Déséquilibrer-finir	Nom & Prénom	GLIDIC Nicolas
	Principe de jeu	Jouer combiné pour créer un surnombre	Date	Fictive
	Moyens associés	Passé court / Passé long / dribbles	Catégorie	U15
<b>ORGANISATION</b>		<b>DESCRITIF</b>		<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	<b>EFFECTIF</b>	<b>MATERIELS</b>	Déplacement
Jeu	Active	● 7 ● 7 ● 1	● 4 ● 1 ● 6 ●	→
<b>Eléments structurants</b>				→
Durée	15			→
Aire de jeu	45x45			→
Effectif	14			→
Objectif	Créer un surnombre pour pouvoir marquer			
But	Marquer			
Consignes	Organisation 2-3-2. Les deux équipes marquent dans les deux buts zone haute. Les joueurs sont fixes dans les zones. Seulement un joueur peu aller zone haute soit par la conduite ou la passe. Interdiction au jeu long			
Règles				
Variables	Autorisé 2 joueurs à aller zone haute; Autorisé le jeu long			
				

<b>ORGANISATION</b>		<b>DESCRITIF</b>		<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	<b>EFFECTIF</b>	<b>MATERIELS</b>	Déplacement
Situation	Active	● 6 ● 7 ● 1	● 1 ● 6 ●	→
<b>Eléments structurants</b>				→
Durée	20			→
Aire de jeu	45x50			→
Effectif	14			→
Objectif	Créer un surnombre pour pouvoir marquer			
But	Marquer			
Consignes	7 vs 5. Les rouges sont fixes dans les zones latérales. Les jaunes pour marquer un point: Stop ball à la récupération. Les jaunes doivent marquer dans le but. Pour les jaunes pas plus de 3 joueurs dans les zones latérales. 10 ballons par séquence			
Règles				
Variables	Les jaunes ne sont plus limités en nombre dans les zones latérales; Le but vaut double lorsque nous marquons après avoir changé directement d'une zone latérale à une autre			
				

<b>ORGANISATION</b>		<b>DESCRITIF</b>		<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	<b>EFFECTIF</b>	<b>MATERIELS</b>	Déplacement
Exercice	Directive	● 7 ● 6 ● 1	● 2 ● 8 ●	→
<b>Eléments structurants</b>				→
Durée	20			→
Aire de jeu	40x40			→
Effectif	14			→
Objectif	Créer un surnombre pour pouvoir marquer			
But	Marquer			
Consignes	Deux schéma de jeu un équipe jaune, un équipe bleu: Sous forme de circuit de passe et suit / Départ alterné sur chaque schéma (un droite/un gauche)			
Règles				
Variables	Mettre en compétition les deux équipes			
				

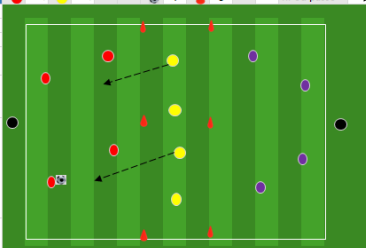
<b>ORGANISATION</b>		<b>DESCRITIF</b>		<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	<b>EFFECTIF</b>	<b>MATERIELS</b>	Déplacement
Jeu	Active	● 6 ● 6 ● 2	● 1 ● 8 ●	→
<b>Eléments structurants</b>				→
Durée	20			→
Aire de jeu	50x45			→
Effectif	14			→
Objectif	Créer un surnombre pour pouvoir marquer			
But	Marquer			
Consignes	Organisation en 4-2. Un point à chaque but. En phase défensive, un seule joueur autorisé dans les zones latérales. Pour les offensifs placements libre dans les zones. Interdiction au jeu long			
Règles				
Variables	Limiter le nombre d'offensifs dans les zones latérales; Limiter le nombre de touches de balles; Autoriser le jeu long			
				

# Séance n°19

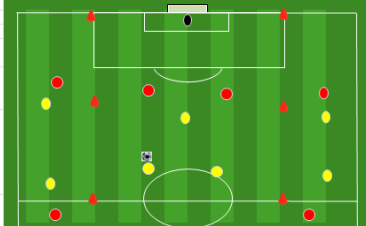
	Phase de jeu	Déséquilibrer-finir	Nom & Prénom	GLIDIC Nicolas
	Principe de jeu	Jouer à l'opposé après avoir fixé collectivement	Date	Fictive
	Moyens associés	Passes courte / Passe longue	Catégorie	U15

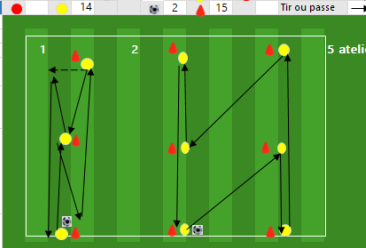
ORGANISATION		DESCRIPTIF				COMPORTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	Conduite	
Jeu	Active	● 4 ● 4 ● 2	■ 1 ▲ 6 ○	→	→	Comportements Collectifs
Eléments structurants						
Durée	20					
Aire de jeu	40x35					
Effectif	14					
Objectif	Jouer à l'opposé après avoir fixé collectivement					
But	Marquer					
Consignes Règles	Jeu de la rivière : 3 équipes de 4 = 2 appuis. Faire un minimum de 5 passes dans une zone pour pouvoir passer dans l'autre zone. Joueur fixes dans les zones. Les appuis n'ont que deux touches de balles. Pour les jaunes seulement deux joueurs peuvent sortir chasser. Changement d'équipe qui défend toutes les 4 minutes. Interdiction du jeu long					Coordination des déplacements ; communication pour aider à la prise décision  Comportements Individuels  Qualité technique (passe, prise balle) ; orientation du corps ; Déplacement dans les espaces libres
Variables	Limiter le nombre de touches ; Augmenter ou diminuer le nombre de passes avant de chercher l'autre zone ; Compétition entre les équipes					Critères de réussite  Nombres de récupération de chaque équipe (il faut qu'il soit bas)



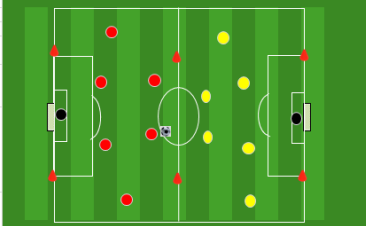
ORGANISATION		DESCRIPTIF				COMPORTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	Conduite	
Situation	Active	● 6 ● 7 ● 1	■ 1 ▲ 6 ○	→	→	Comportements Collectifs
Eléments structurants						
Durée	20					
Aire de jeu	45x50					
Effectif	14					
Objectif	Jouer à l'opposé après avoir fixé collectivement					
But	Jaunes = marquer ; Rouges = trouver un joueur cible					
Consignes Règles	7 vs 4. Les joueurs offensifs et défensifs sont fixes dans les zones latérales. 10 ballons par séquences					Coordination des déplacements ; Communication pour aider à la prise décision ; Utilisation de la largeur et de la profondeur ; Choisir le bon moment pour jouer à l'opposé  Comportements Individuels  Qualité technique (passe, prise balle) ; Orientation du corps ; Déplacement dans les espaces libres ; Intensité dans les passes et conduites
Variables	Changer le départ du ballon (côté, axe, conduite, passe...) ; Augmenter ou diminuer le rapport de force					Critères de réussite  Nombre de buts marqués



ORGANISATION		DESCRIPTIF				COMPORTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	Conduite	
Exercice	Directive	● 14 ● 2 ● 15	■ 2 ▲ 15 ○	→	→	Comportements Collectifs
Eléments structurants						
Durée	15					
Aire de jeu	30x10					
Effectif	14					
Objectif	Améliorer la qualité de la passe courte et longue					
But	Réalisation de passe courte et de passe longue					
Consignes Règles	2 circuits de passes avec alternance de passes courtes et longues. 6 min par circuit. Chaque joueur suit son ballon					Coordination des déplacements ; Communication pour aider à la prise décision ; Utilisation de la largeur et de la profondeur ; Choisir le bon moment pour jouer à l'opposé  Comportements Individuels  Qualité technique (passe, prise balle) ; Orientation du corps ; Intensité dans les passes et conduites
Variables	Augmenter ou diminuer la distance de passe ; Changer le sens de rotation ; Intégrer un deuxième ballon sur le schéma 2					Critères de réussite  Qualité des passe et contrôle



ORGANISATION		DESCRIPTIF				COMPORTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	Conduite	
Jeu	Active	● 6 ● 6 ● 2	■ 2 ▲ 6 ○	→	→	Comportements Collectifs
Eléments structurants						
Durée	20					
Aire de jeu	50x45					
Effectif	14					
Objectif	Jouer à l'opposé après avoir fixé collectivement					
But	Marquer					
Consignes Règles	Jeu libre en 7 vs 7. Organisation en 4-2. Le but est multiplié par le nombre de zones utilisées (de 1 à 3 points).					Coordination des déplacements ; Communication pour aider à la prise décision ; Utilisation de la largeur et de la profondeur ; Choisir le bon moment pour jouer à l'opposé  Comportements Individuels  Qualité technique (passe, prise balle) ; Orientation du corps ; Déplacement dans les espaces libres ; Intensité dans les passes et conduites
Variables	Obliger les défenseurs à défendre sur deux zones latérales					Critères de réussite  Nombre de but marqué et buts de 2 points et 3 points



## Séance n°20

	Phase de jeu	Conservé-progresser	Nom & Prenom	GLIDIC Nicolas
	Principe de jeu	Jouer dans les intervalles et entre les lignes	Date	Fictive
	Moyens associés	Passé courte	Catégorie	U15
<b>ORGANISATION</b>		<b>DESCRIPTIF</b>		<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	<b>EFFECTIF</b>	<b>MATERIELS</b>	Déplacement
Procédé complémentaire	Active	● 1 ● 4 ● 2 ● 1 ● 1 ● 1 ●	● 1 ● 1 ● 1 ● 1 ● 1 ● 1 ●	Conduite
<b>Eléments structurants</b>		Tir ou passe		
Durée	15			
Aire de jeu	15x15			
Effectif	14			
<b>Objectif</b>	Conservé le ballon			
<b>But</b>	Défenseurs : récupérer le ballon = 1 point / Jaunes et rouges : 10 passes = 1 point et/ou passe dans l'intervalle = 3 points			
<b>Consignes Règles</b>	2 défenseurs, 1 appui intérieur, et 4 appuis extérieurs. Les défenseurs changent toutes les 3 minutes			
<b>Variables</b>	Imposer un nombre de touche (2 touches en extérieur, 1 touche pour l'appui intérieur)			


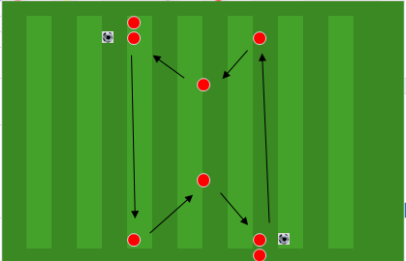
<b>ORGANISATION</b>		<b>DESCRIPTIF</b>		<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	<b>EFFECTIF</b>	<b>MATERIELS</b>	Déplacement
Situation	Active	● 5 ● 9 ● 1 ● 1 ● 1 ● 1 ●	● 1 ● 1 ● 1 ● 1 ● 1 ● 1 ●	Conduite
<b>Eléments structurants</b>		Tir ou passe		
Durée	20			
Aire de jeu	45x40			
Effectif	14			
<b>Objectif</b>	Jouer dans les intervalles et les interlignes			
<b>But</b>	Jaunes : 1 point quand le joueur cible haut est trouvé / Rouges : 1 point si 3 passes après la récupération			
<b>Consignes Règles</b>	9 vs 5. L'ensemble des joueurs sont fixes dans leurs zones verticales. Obligation de passer par chaque zone avant de trouver le joueur cible. 15 ballons par séquences			
<b>Variables</b>	Mettre un temps donné pour trouver le joueur cible chez les jaunes. Mettre un nombre de passes avant de trouver le joueur cible. Augmenter ou diminuer le rapport de force.			

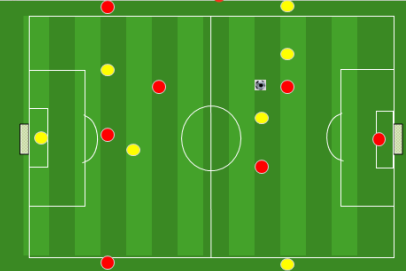
<b>ORGANISATION</b>		<b>DESCRIPTIF</b>		<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	<b>EFFECTIF</b>	<b>MATERIELS</b>	Déplacement
Exercice	Active	● 7 ● 7 ● 1 ● 1 ● 1 ● 1 ●	● 2 ● 2 ● 1 ● 1 ● 1 ● 1 ●	Conduite
<b>Eléments structurants</b>		Tir ou passe		
Durée	20			
Aire de jeu	30x30			
Effectif	14			
<b>Objectif</b>	Jouer dans les intervalles et les interlignes			
<b>But</b>	Marquer le plus de points			
<b>Consignes Règles</b>	Départ du ballon en simultané pour les deux équipes. Le but est de réaliser le parcours en aller retour le plus vite possible et marquer dans le petit but pour remporter le point. Les cônes rouges sont des adversaires			
<b>Variables</b>	Imposer les touches (deux, une...); Imposer les surfaces de contact; Faire un appui-remise avant de rechercher le troisième			

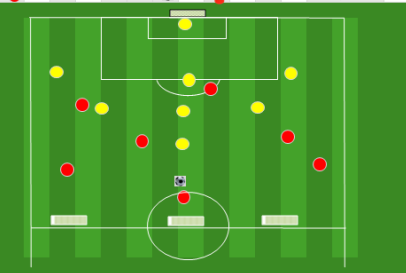
<b>ORGANISATION</b>		<b>DESCRIPTIF</b>		<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	<b>EFFECTIF</b>	<b>MATERIELS</b>	Déplacement
Jeu	Active	● 6 ● 6 ● 2 ● 1 ● 1 ● 1 ●	● 1 ● 1 ● 1 ● 1 ● 1 ● 1 ●	Conduite
<b>Eléments structurants</b>		Tir ou passe		
Durée	20			
Aire de jeu	1/2 terrain			
Effectif	14			
<b>Objectif</b>	Jouer dans les intervalles et les interlignes			
<b>But</b>	Marquer			
<b>Consignes Règles</b>	Organisation en 2-3-1. Les joueurs sont fixes dans les zones. Il n'est possible de traverser les zones que par la passe. Seul le joueur ayant fait la passe peut aller en zone haute. Obligation de passer par la zone centrale. Jeu long interdit			
<b>Variables</b>	Limiter le nombre de touche de ballés; Donner la possibilité à un joueur zone centrale de décrocher en zone basse			

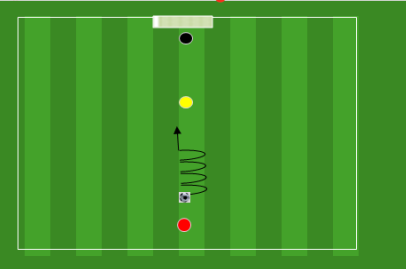
# Séances U17 / Séniors

## Séance n°1

	Phase de jeu	S'organiser pour protéger son but	Nom & Prénom	GLIDIC NICOLAS
	Principe de jeu	Densifier et être actif dans le CJD (axe ballon-but)	Date	Fictive
	Moyens associés	Techniques défensives	Catégorie	U17
ORGANISATION		DESCRIPTIF		COMPORTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement Conduite Tir ou passe
Mise en train		● 14	● 2	→
Eléments structurants				
Durée	15			
Aire de jeu	30x25			
Effectif	14			
Objectif	Mise en route			
But	Mise en route			
Consignes Règles	Passes et suit avec différentes passes. Obligation de faire un contrôle, les 2 ballons partent en simultané	Qualité technique (passe, contrôle) ; Intensité ; Attention ; Posture et orientation		
Variables	Jouer en une touche de balle ; Changer le sens pour jouer l'autre pied	Critères de réussite Réussir un maximum de fois le circuit sans déchet technique		

ORGANISATION		DESCRIPTIF		COMPORTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement Conduite Tir ou passe
Jeu	Active	● 7	● 7	→
Eléments structurants				
Durée	20			
Aire de jeu	50x40			
Effectif	14			
Objectif	Défendre l'axe ballon-but			
But	Marquer			
Consignes Règles	7vs7. Jeu libre. Règles du HJ appliquées. Les appuis ont 2 touches. Les appuis se déplacent sur toute la longueur.	Communication ; Concentration ; Engagement		
Variables	Possibilité d'utiliser un appui latéral qui rentre avec le ballon ; La passeur prend sa place dans le couloir	Comportements Individuels Empêcher la prise de vitesse et le tir du porteur de balle ; Orienter l'attaquant sur le côté du terrain ; Protéger le couloir de jeu direct ; Techniques défensives		
		Critères de réussite Remporter le jeu		

ORGANISATION		DESCRIPTIF		COMPORTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement Conduite Tir ou passe
Situation	Active	● 7	● 7	→
Eléments structurants				
Durée	20			
Aire de jeu	1/2 terrain			
Effectif	14			
Objectif	Défendre l'axe ballon-but			
But	Pour les attaquants = marquer ; Pour les défenseurs = récupérer puis marquer			
Consignes Règles	Le ballon démarre avec les rouges. Si les jaunes récupèrent le ballon, ils vont marquer. La règle du hors-jeu est appliquée. 10 actions par équipe, l'action se termine si une des 2 équipes marquent ou si le ballon sort.	Communication ; Concentration ; Engagement		
Variables	Modifier la position de départ des attaquants ; Modifier le rapport de force	Comportements Individuels Empêcher la prise de vitesse et le tir du porteur de balle ; Orienter l'attaquant sur le côté du terrain ; Protéger le couloir de jeu direct ; Techniques défensives		
		Critères de réussite Remporter l'opposition		

ORGANISATION		DESCRIPTIF		COMPORTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement Conduite Tir ou passe
Exercice	Directive	● 7	● 6	→
Eléments structurants				
Durée	15			
Aire de jeu	40x30			
Effectif	14			
Objectif	Défendre l'axe ballon-but			
But	Défenseurs = remporter le duel ; Attaquants = marquer			
Consignes Règles	En situation défense, on alterne sur des oppositions en 1 vs 1, 2 vs 2, 3 vs 3, 2 vs 3, 2 vs 4...	Coordination ; Communication		
Variables	Modifier le rapport de force ; Modifier la position de départ de l'attaquant	Comportements Individuels Empêcher la prise de vitesse et le tir du porteur de balle ; Orienter l'attaquant sur le côté du terrain ; Protéger le couloir de jeu direct ; Techniques défensives		
		Critères de réussite Remporter un maximum de duels		

Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	Comportements Collectifs
Jeu	Active	● 5 ● 4	● 1 ●	→	Communication ; Concentration ; Engagement
Eléments structurants				→	
Durée	15			→	
Aire de jeu	40x30			→	Comportements Individuels
Effectif	14			→	
Objectif	Défendre l'axe ballon-but				
But	Trouver un partenaire en traversant le carré par deux côtés opposés				
Consignes	<p>2 équipes contre 1. Les défenseurs se déplacent librement, alors que les attaquants ne peuvent pas aller dans le carré. L'équipe qui perd le ballon défend. Jeu aérien interdit.</p>				
Règles					
Variables	Autoriser tous les déplacements des attaquants ; Limiter le nombre de touches de balle				
					Protéger le couloir de jeu direct ; Techniques défensives ; Fermer les solutions de passes intérieures
					Critères de réussite
					Ne pas être l'équipe ayant concédé le plus de points

# Séance n°2

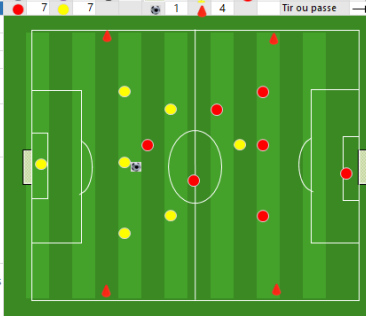
	Phase de jeu	Déséquilibrer-finir	Nom & Prénom	GLIDIC NICOLAS	
	Principe de jeu	Se démarquer pour fixer et éliminer, passer ou finir	Date	Fictive	
	Moyens associés	Passes courtes et longues	Catégorie	U17	
ORGANISATION		DESCRPTIF			COMPORTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement Conduite Tir ou passe	Comportements Collectifs
Mise en train		●●●●●●●●	■●●●●●	→	Communication ; Coordination des mouvements
Eléments structurants		●●●●●●●●	■●●●●●	→	
Durée		15	1	4	
Aire de jeu		50x50	1	4	
Effectif		14	1	4	Comportements Individuels
Objectif	Travailler la technique de passe et l'orientation				Qualité technique (passes, contrôle) ; Orientation et posture du corps ; intensité ; Prise d'information ; Notion de timing ; Mouvement ; Concentration
But	Mise en route				
Consignes	Le joueur A donne au joueur B, qui passe au joueur C, qui passe lui-même au joueur D qui remet au joueur C. Le joueur C passe en profondeur au joueur D qui s'est déplacé, pour qu'il marque.				
Règles					
Variables	Modifier le circuit de passes				
					Critères de réussite
					Réaliser le circuit demandé sans déchet technique

ORGANISATION		DESCRPTIF			COMPORTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement Conduite Tir ou passe	Comportements Collectifs
Jeu		●●●●●●●●	■●●●●●	→	Communication ; Coordination des mouvements ; Occupation de l'espace
Eléments structurants		●●●●●●●●	■●●●●●	→	
Durée		20	1	4	
Aire de jeu		40x40	1	4	
Effectif		14	1	4	Comportements Individuels
Objectif	Utilisation de la profondeur				Qualité technique (passes, contrôle) ; Orientation et posture du corps ; intensité ; Prise d'information ; Notion de timing ; Mouvement ; Appels en profondeur ; Concentration
But	Marquer en utilisant la profondeur				
Consignes	Marquer en stopball avec l'obligation de réaliser un appel en profondeur dans la zone offensive pour aller marquer				
Règles					
Variables	Marquer dans des mini-buts				
					Critères de réussite
					Remporter le jeu

ORGANISATION		DESCRPTIF			COMPORTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement Conduite Tir ou passe	Comportements Collectifs
Situation		●●●●●●●●	■●●●●●	→	Communication ; Coordination des mouvements ; Occupation de l'espace
Eléments structurants		●●●●●●●●	■●●●●●	→	
Durée		20	1	3	
Aire de jeu		40x40	1	4	
Effectif		14	1	4	Comportements Individuels
Objectif	Utilisation de la profondeur				Qualité technique (passes, contrôle) ; Orientation et posture du corps ; intensité ; Prise d'information ; Notion de timing ; Mouvement ; Appels en profondeur ; Concentration
But	Attaquants = marquer sur un appel en profondeur ; Défenseurs = 3 passes après la récupération pour marquer un point				
Consignes	Les attaquants doivent faire 5 passes dans leur camp avant de pouvoir aller dans le camp adverse. Les attaquants sont obligés de réaliser un appel en profondeur pour aller marquer. Pendant les premières répétitions, seulement un défenseur peut défendre après la passe en profondeur des attaquants.				
Règles					
Variables	Limitier le temps des attaquants pour marquer; Permettre aux défenseurs de défendre sans contrainte après l'appel en profondeur des attaquants ; Modifier le nombre de passes des attaquants avant le passage dans le camp adverse (selon la difficulté) ; Permettre aux défenseurs de marquer dans des mini-buts				
					Critères de réussite
					Remporter l'opposition

ORGANISATION		Grand	1/2 terrain	DESCRPTIF	Effacer	COMPORTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement Conduite Tir ou passe	→	Comportements Collectifs
Exercice		●●●●●●●●	■●●●●●	→	Communication ; Coordination des mouvements	
Eléments structurants		●●●●●●●●	■●●●●●	→		
Durée		15	1	2		
Aire de jeu		45x45	1	8		
Effectif		14	1	8	Comportements Individuels	
Objectif	Utiliser la profondeur					Concentration ; Attaquer son ballon ; Toujours être actif ; Qualité des appels de balle (timing, changement de rythme) ; Accentuer son déplacement
But	Marquer en utilisant la profondeur					
Consignes	Le ballon démarre par une passe sur le joueur excrétre, qui passe au joueur axial, qui transmet dans la profondeur au 3ème joueur après qu'il est effectué un appel de balle. Les joueurs suivent le ballon.					
Règles						
Variables	Ajouter des 1/2 ; Instaurer un mode compétition					
						Critères de réussite
						Réaliser le circuit sans déchet technique

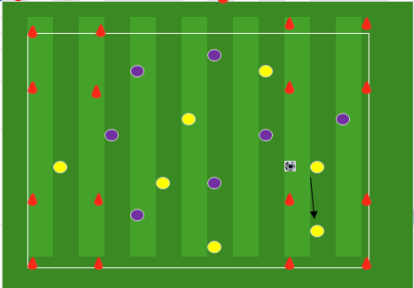
ORGANISATION		DESCRIPTIF				COMPORTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF		MATERIELS	Déplacement	Comportements Collectifs
Jeu	Active	● 7	● 7	● 2	→	
Éléments structurants		● 7	● 7	● 1	→	Communication ; Coordination des mouvements ; Occupation de l'espace
Durée	15	● 7	● 7	● 4	→	
Aire de jeu	50x45	● 7	● 7	● 4	→	
Effectif	14					Comportements Individuels
Objectif	Utilisation de la profondeur					
But	Marquer en utilisant la profondeur					Concentration ; Attaquer son ballon ; Toujours être actif ; Qualité des appels de balle (timing, changement de rythme) ; Accentuer son déplacement
Consignes Règles	Possibilité de marquer de manière classique = 1 point ; Si but avec utilisation d'un appel en profondeur dans la zone offensive = 3 points					
Variables	Imposer un temps pour finir l'action une fois en zone offensive					Critères de réussite
						Remporter le match

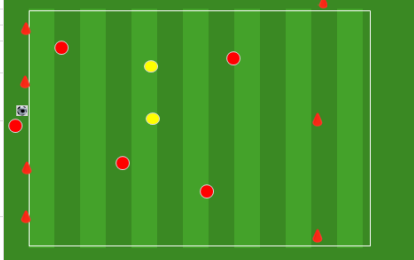


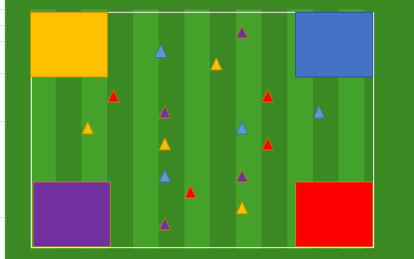


## Séance n°3

Phase de jeu		Conservé-progresser	Nom & Prénom	GLIDIC NICOLAS	
Principe de jeu		Créer et utiliser des espaces	Date	Fictive	
Moyens associés		Passes courtes et longues	Catégorie	U17	
ORGANISATION			DESCRIPTIF		COMPORTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique		EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement
Mise en train	Active		● 7	● 14	→
Eléments structurants			● 14	● 14	→
Durée	15		● 14	● 14	→
Aire de jeu	20x20		● 14	● 14	→
Effectif	14		● 14	● 14	→
Objectif	Développer la motricité				
But	Mise en route				
Consignes					
Règles	Changer d'atelier de motricité au bout de 2 minutes				
Variables	x				
			Comportements Collectifs		
			Concentration		
			Comportements Individuels		
			Bonne exécution des mouvements (postures, attitudes dynamiques, qualité des appuis etc.)		
			Critères de réussite		
			Avoir une bonne exécution sur le maximum de mouvement		


ORGANISATION		DESCRIPTIF		COMPORTEMENTS ATTENDUS	
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique		EFFECTIF	MATERIELS	
Jeu	Active		● 7	● 16	
Eléments structurants			● 7	● 16	
Durée	20		● 7	● 16	
Aire de jeu	30x20		● 7	● 16	
Effectif	14		● 7	● 16	
Objectif	Agrandir l'espace de jeu				
But	Trouver un joueur dans un carré par la passe = 1 point				
Consignes	7 vs 7. Pour marquer, il faut trouver l'un des joueurs dans l'un des 4 carrés placés aux 4 coins du terrain. Le joueur ne doit pas rester plus de 5 secondes dans un carré.				
Règles					
Variables	Pour valider le point, le joueur à l'intérieur du carré doit retrouver un partenaire en une touche de balle; Valoriser si plusieurs carrés sont trouvés à la suite; Passer dans les carrés par la conduite de balle				
			Comportements Collectifs		
			Communication; Occupation de l'espace; Coordination des mouvements		
			Comportements Individuels		
			Qualité de passe; Concentration; Prise d'information; Prise de décision; Engagement; Orientation du corps		
			Critères de réussite		
			Remporter le jeu		

ORGANISATION		DESCRIPTIF		COMPORTEMENTS ATTENDUS	
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique		EFFECTIF	MATERIELS	
Situation	Active		● 10	● 7	
Eléments structurants			● 10	● 7	
Durée	20		● 10	● 7	
Aire de jeu	30x20		● 10	● 7	
Effectif	14		● 10	● 7	
Objectif	Agrandir l'espace de jeu				
But	L'équipe en possession: réaliser 10 passes + Stop ball = 1 point; L'équipe à la récupération: rentrer dans une porte en conduite de balle = 1 point				
Consignes	5 vs 2. Le joueur qui lance le jeu peu accompagner l'action. L'équipe qui a le ballon doit effectuer 10 passes avant de pouvoir aller marquer en Stop Ball. Les joueurs à la récupération doivent tourner au bout de 5 passages. L'action se termine lorsqu'une équipe marque un point ou si le ballon sort.				
Règles					
Variables	Modifier le rapport de force (4 vs 3); Limiter le nombre de touches de balle; Interdire le redoublement de passes				
			Comportements Collectifs		
			Communication; Occupation de l'espace; Coordination des mouvements		
			Comportements Individuels		
			Qualité de passe; Concentration; Prise d'information; Prise de décision; Engagement; Orientation du corps		
			Critères de réussite		
			Marquer plus de points que l'équipe adverse		

ORGANISATION		Grand	1/2 terrain	DESCRIPTIF	Effacer	COMPORTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique		EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	Comportements Collectifs
Exercice	Directive		● 14	● 16	→	
Eléments structurants			● 14	● 16	→	
Durée	15		● 14	● 16	→	
Aire de jeu	30x30		● 14	● 16	→	
Effectif	14		● 14	● 16	→	
Objectif	Améliorer la vitesse					
But	Améliorer les changements de direction et la vitesse de réaction					
Consignes	Les joueurs trottaient dans le carré. À l'annonce, les joueurs doivent toucher un cône de la couleur annoncée, puis aller dans la zone annoncée.					
Règles						
Variables	Toucher 2-3 cônes; Passer à un signal visuel					
			Comportements Collectifs			
			x			
			Comportements Individuels			
			Concentration; Intensité de l'effort maximale; Vitesse de réaction; Prise d'information			
			Critères de réussite			
			Marquer le plus de points			

ORGANISATION		DESCRIPTIF				COMPORTEMENTS ATTENDUS	
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF		MATÉRIELS		Comportements Collectifs	
Jeu	Active	● 7	● 7	● 1	● 6	Occupation de l'espace ; Placement des joueurs ; Communication	
Eléments structurants							
Durée	15						
Aire de jeu	30x45						
Effectif	14						
Objectif	Agrandir l'espace de jeu	Comportements Individuels					
But	Marquer	Qualité de passe ; Concentration ; Prise d'information ; Prise de décision ; Engagement ; Orientation du corps					
Consignes Règles	Le terrain est divisé en 3 couloirs. Le but est multiple par le nombre de couloirs utilisés.	Critères de réussite					
Variation	Limiter le nombre de touches de balle	Remporter le jeu					

## Séance n°4

	Phase de jeu	Déséquilibrer-finir	Nom & Prénom	GLIDIC NICOLAS
	Principe de jeu	Se démarquer pour fixer et éliminer, passer ou finir	Date	Fictive
	Moyens associés	Prises de balle et enchaînement	Catégorie	U17

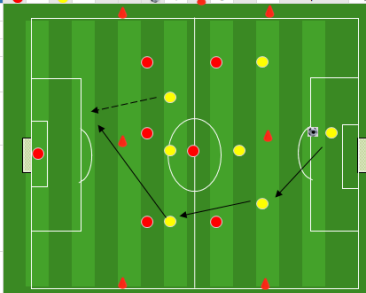
  

ORGANISATION		DESCRIPTIF			COMPOTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement Conduite Tir ou passe	Comportements Collectifs
Mise en train					
Éléments structurants					
Durée	10				
Aire de jeu	40x70				
Effectif	14				
Objectif	Préparer à l'effort et au thème de la séance				Mouvement des joueurs ; Coordination entre le passeur et le receveur ; Communication ; Occupation de l'espace
But	Marquer en stop ball				Comportements Individuels
Consignes Règles	Jeu au sol obligatoire. Les joueurs sont obligés de trouver le joueur appui avant d'aller finir dans la zone de stop ball. Ils peuvent entrer en zone offensive par la conduite ou la passe. Le joueur appui est limité en deux touches de balle.				Qualité de passe ; Concentration ; Prise d'information ; Prise de décision ; Engagement
Variables	Possibilité de trouver un joueur lancé ; Jeu aérien autorisé ; Limiter à 5sec pour marquer une fois en zone offensive				Critères de réussite Marquer plus de points que l'équipe adverse

ORGANISATION		DESCRIPTIF			COMPOTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement Conduite Tir ou passe	Comportements Collectifs
Jeu Active					
Éléments structurants					
Durée	20				
Aire de jeu	40x70				
Effectif	14				
Objectif	Améliorer le jeu vers l'avant				Mouvement des joueurs ; Coordination entre le passeur et le receveur ; Communication ; Occupation de l'espace
But	Marquer				Comportements Individuels
Consignes Règles	Jeu libre au sol. Le passage en zone offensive (hors jeu appliqué) se fait par la conduite ou la passe à un joueur lancé. Les autres joueurs peuvent entrer en zone offensive dès que le ballon franchit la ligne de déséquilibre. À la fin de l'action, obligation de se replacer dans la zone médiane pour défendre. 10 sec pour marquer en zone offensive, Possibilité de venir en zone défensive pour relancer.				Qualité de passe ; Concentration ; Prise d'information ; Prise de décision ; Engagement
Variables	Agrandir la profondeur ; Autoriser le jeu aérien				Critères de réussite Remporter le jeu

ORGANISATION		DESCRIPTIF			COMPOTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement Conduite Tir ou passe	Comportements Collectifs
Situation Active					
Éléments structurants					
Durée	20				
Aire de jeu	20x30				
Effectif	14				
Objectif	Améliorer le jeu vers l'avant				Mouvement des joueurs ; Coordination entre le passeur et le receveur ; Communication ; Occupation de l'espace
But	Attaquants : Tir cadré = 1 point / But = 3 points ; Défenseurs : marquer dans une porte = 1 point				Comportements Individuels
Consignes Règles	Jeu libre. Les attaquants peuvent se déplacer partout. Ils ont la possibilité de jouer avec le soutien. Passage en zone offensive sur la passe ou la conduite. Accompagner l'attaque. Règle du hors-jeu appliqué en zone rouge. Les défenseurs défendent chacun dans leur carré, ils ne peuvent défendre en zone rouge qu'après la passe ou la conduite adverse.				Qualité de passe ; Concentration ; Prise d'information ; Prise de décision ; Engagement
Variables	Déplacer la ligne de déséquilibre ; Limiter de temps ou de passe pour marquer ; Autoriser les 2 défenseurs à se déplacer sur les 2 carrés ; Ajouter un défenseur entre les 2 portes qui revient défendre en retard				Critères de réussite Marquer plus de points que l'équipe adverse

ORGANISATION		Grand	1/2 terrain	DESCRIPTIF	Effacer	COMPOTEMENTS ATTENDUS
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement Conduite Tir ou passe		Comportements Collectifs
Exercice Directive						
Éléments structurants						
Durée	15					
Aire de jeu	1/2 terrain					
Effectif	14					
Objectif	Améliorer les prises de balle et les enchaînements					Mouvement des joueurs ; Coordination entre le passeur et le receveur ; Communication ; Notion de timing
But	Marquer					Comportements Individuels
Consignes Règles	Jeu au sol, 2 touches minimum. Le départ se fait du milieu qui donne à l'attaquant qui maîtrise et remet à un milieu qui recherche un joueur lancé derrière la ligne rouge pour finir devant le but.					Qualité de passe ; Concentration ; Prise d'information ; Prise de décision ; Engagement ; Notion timing
Variables	Varié le circuit de balle ; Limiter le temps ; Autoriser le jeu aérien sur la passe de déséquilibre					Critères de réussite Réaliser un maximum de circuit sans déchet technique

ORGANISATION		DESCRIPTIF		COMPORTEMENTS ATTENDUS	
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	EFFECTIF		Déplacement	Comportements Collectifs
Jeu	Active	● 7	● 7	→	
Éléments structurants		MATÉRIELS		Conduite	Mouvement des joueurs ; Coordination entre le passeur et le receveur ; Communication ; Occupation de l'espace
Durée	15	■ 1	■ 6	→	
Aire de jeu	40x70			→	
	Effectif			Tir ou passe	
Objectif	Améliorer le jeu vers l'avant				
But	Marquer				
Consignes	Jeu libre. Le terrain est divisé en 3 zones, les joueurs peuvent utiliser les zones avant et arrière seulement quand le ballon est dans la zone. Si le but est marqué après l'utilisation de la profondeur, le but est triple				
Règles					
Variables	Retirer les zones et appliquer la règle du hors-jeu à mi-terrain				
				Comportements Individuels	
				Qualité de passe ; Concentration ; Prise d'information ; Prise de décision ; Engagement ; Notion timing	
				Critères de réussite	
				Remporter le jeu	

## Séance n°5

Phase de jeu		Conserver-progresser	Nom & Prénom		GLIDIC NICOLAS			
Principe de jeu		Créer et utiliser des espaces	Date		Fictive			
Moyens associés		Passes courtes et longues	Catégorie		U17			
ORGANISATION			DESCRIPTIF			COMPOTEMENTS ATTENDUS		
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	Jeux	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	Comportements Collectifs		
Jeu	Active		● 7	■ 1	→ 6	Occupation de l'espace ; Communication ; Coordination des mouvements		
Eléments structurants		Durée	● 7	■ 1	→ 6	Comportements Individuels		
		Aire de jeu	● 7	■ 1	→ 6	Qualité de passe ; Concentration ; Prise d'information ; Prise de décision ; Engagement		
		Effectif	● 7	■ 1	→ 6	Critères de réussite		
Objectif	Améliorer notre occupation du terrain					Rempoter le jeu		
But	Toucher le capitaine							
Consignes	Jeu libre au sol. Le passeur doit donner le ballon au capitaine prend sa place. Le ballon est rendu à l'équipe adverse. Les joueurs qui se déplacent dans les couloirs sont inattaquables et sont limités à deux touches de balle.							
Règles								
Variables	Limiter le nombre de touches de balle ; Obligation d'utiliser les deux couloirs avant de marquer ; Possibilité de toucher successivement les deux capitaines.							
ORGANISATION			DESCRIPTIF			COMPOTEMENTS ATTENDUS		
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	Situation	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	Comportements Collectifs		
Jeu	Active		● 5	■ 1	→ 4	Occupation de l'espace ; Communication ; Coordination des mouvements		
Eléments structurants		Durée	● 5	■ 1	→ 4	Comportements Individuels		
		Aire de jeu	● 5	■ 1	→ 4	Qualité de passe ; Concentration ; Prise d'information ; Prise de décision ; Engagement		
		Effectif	● 5	■ 1	→ 4	Critères de réussite		
Objectif	Améliorer notre occupation du terrain.					Être l'équipe ayant marqué le plus de points lors de son passage		
But	Jaunes : trouver un joueur dans chaque couloir inattaquable = 1 point ; Mauves = But après une récupération de balle							
Consignes	Jeu au sol obligatoire. Possibilité de jouer dans les couloirs inattaquables en 2 touches de balle. Les mauves doivent récupérer le ballon avant d'aller marquer. 10 passages par équipe. L'action démarre du joueur hors de l'espace de jeu, et se termine quand le ballon sort ou qu'une des équipes marque un point.							
Règles								
Variables	Limiter le nombre de touches de balle ; Modifier le rapport de force							
ORGANISATION			DESCRIPTIF			COMPOTEMENTS ATTENDUS		
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	Exercice	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	Comportements Collectifs		
Jeu	Directive		● 14	■ 1	→ 1	Communication ; Coordination des mouvements		
Eléments structurants		Durée	● 14	■ 1	→ 1	Comportements Individuels		
		Aire de jeu	● 14	■ 1	→ 1	Qualité de passe ; Concentration ; Prise d'information ; Prise de décision ; Engagement		
		Effectif	● 14	■ 1	→ 1	Critères de réussite		
Objectif	Amélioration des passes courtes et longues					Réaliser un maximum de circuit de passes sans déchet technique		
But	Effectuer le circuit de passes sans déchet technique							
Consignes	Réaliser le circuit énoncé : appui-remise-passe longue- passe courte. Le circuit se réalise en miroir des deux côtés, sous la forme d'un passe et suit. Le second circuit est un appui haut-remise pour le joueur côté opposé bas qui trouve la position opposée au point de départ.							
Règles								
Variables	Changer de circuit ; Mettre en place un mode compétition							
ORGANISATION			DESCRIPTIF			COMPOTEMENTS ATTENDUS		
Procédé d'entraînement	Méthode pédagogique	Jeu	EFFECTIF	MATERIELS	Déplacement	Comportements Collectifs		
Jeu	Active		● 7	■ 2	→ 8	Occupation de l'espace ; Communication ; Coordination des mouvements		
Eléments structurants		Durée	● 7	■ 2	→ 8	Comportements Individuels		
		Aire de jeu	● 7	■ 2	→ 8	Qualité de passe ; Concentration ; Prise d'information ; Prise de décision ; Engagement		
		Effectif	● 7	■ 2	→ 8	Critères de réussite		
Objectif	Améliorer notre occupation du terrain					Rempoter le jeu		
But	Marquer							
Consignes	Jeu libre. Les joueurs peuvent se déplacer dans les couloirs inattaquables pour jouer en deux touches de balle. Si l'équipe utilise un couloir pour marquer, le but est doublé.							
Règles								
Variables	Supprimer les zones côtés							