


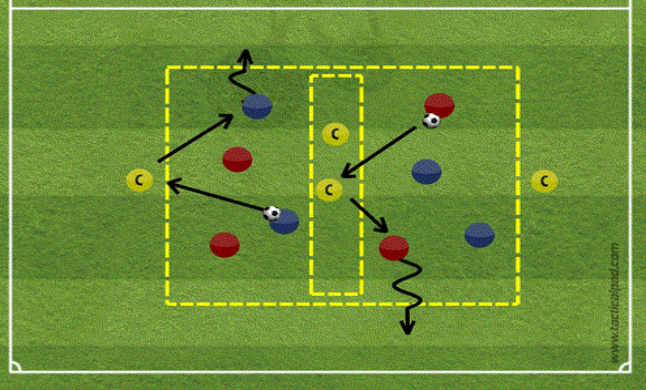
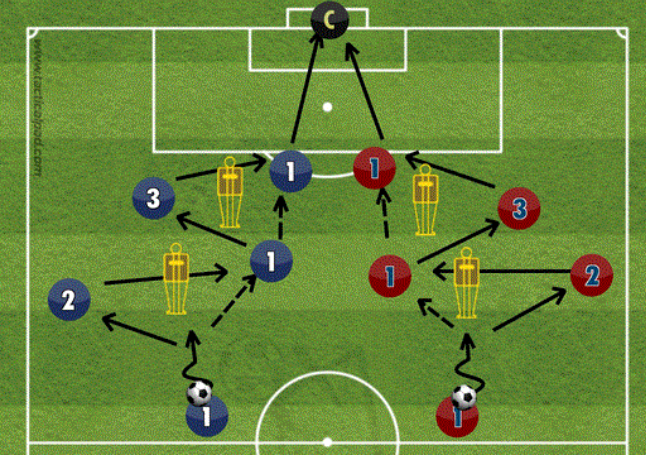


NOM :Fardella	Thème de séance : Jouer en combinaison	Cat :U15
PRENOM :Luca	On a le ballon : conserver-progresser / déséquilibrer-finir	Séance N°
DATA :	On a pas le ballon : s'opposer à la progression / s'opposer pour protéger son but	

Matériel :

		
Déplacement jouer	Déplacement ballon	Déplacement jouer/ballon

Effectif :

Taches		Descriptif	Eléments pédagogique
J E U	Objectif : échauffement, jeu en combinaison entre 2-3		Variables
	Durée		Mettre de touches min ou max.
	20'		Faire jouer les 2 appuis au milieu avec tous les équipes pour le obligé à être attentif sur le 2 côtes.
	Nombres joueurs		Eliminer les zones et jouer 4vs4 plus 2 Jokers.
	12		Pédagogie active
Consigne : 3 équipes, 1 équipes démarre en appui. Un terrain avec 3 zones, un zone du milieu plus petit où ils sont fixé 2 appuis, (1 que jeu avec les équipes de gauche, l'autre avec les équipes de droite) 1 appui aussi hors du terrain à droite et à gauche, dans les autre 2 zones plus grand sont fixé 4 joueurs, 2 blues et 2 rouges en opposition.	Espace	Laisser jouer, observer, questionner	
40x40		Veiller à :	
			Ne pas jouer trop solitaire. Utiliser beaucoup les appuis pour gagner supériorité numérique.
E X E R C I C E	Objectif : conduite, triangle avec un copain, finition.		Variables
	Durée		Jouer sur différents combinaisons.
	20'		Intégrer un petit chemin de coordination pendant le déplacement de 2 vers 1.
	Nombres joueurs		Pédagogie directive
	12		Expliquer, démontrer, faire répéter les gestes
Consignes : Départ du milieu, le joueur 1 passe à 2 que lui remise derrière ou mannequin, à la reprise du ballon 1 passe à 3 que encore lui remise derrière ou mannequin, pour le faire aller à la conclusion.	Espace	Veiller à :	
En suite 1 prendre la place de 3, 3 prendre la place de 2, et 2 courent derrière ou prochaine 1.	Mi terrain	Faire changer de côté les équipes Qualité et vitesse d'exécution des gestes.	

S I T U A T I O N	<p>Objectif : Jeu de combinaison avec les appuis.</p> <p>But : Rouges= marquer dans le grand but. Blues= récupérer la balle.</p> <p>Consignes : match 5 vs 3 dans un carré de 40x40, les 3 rouges ils ont le support de 2 appuis latéraux de 1 appui dans un petit carré ou pôle du grand carré (inattaquable), et 1 soutien derrière d' où l'action démarre. Les rouges on doit réussir à déséquilibrer les bleus avec un passe pour un coéquipier dans leur dos que irai à essayer de marquer.</p>	<p>Durée</p> <p>20'</p> <p>Nombre joueurs</p> <p>12+G</p> <p>Espace</p> <p>Mi terrain</p>		<p style="text-align: center;">Variables</p> <p>Eliminer le petit carré et mettre un joker libre à la place. Mettre des touches.</p> <p>Pédagogie active</p> <p>Faire répéter l'action, questionner, orienter. Veiller à :</p> <p>Utilisation des appuis pour progresser. Vitesse de passe. Prise d'info. Appelle, contre-appelle dans le bonne moment.</p>	
	J E U	<p>Objectif : Jeu de combinaison</p> <p>But : Rouges = Marquer Blues = Stop balle à la ligne médiane</p> <p>Consignes : 6vs6 sur un terrain divisé en 3 zones plus un carré centrale où il y a 1 appui pour chaque équipe en opposition , le carré est inattaquable pour les autres joueurs. Dans les côtés c' est aussi un 1 contre1 et le 2 joueurs sont fixée. Donc le reste ils sont au milieu 4vs4, la consignes pour les rouges c' est d'arriver à déséquilibrer les adversaires derrière la ligne jaune pour aller à marquer.</p>	<p>Durée</p> <p>20'</p> <p>Nombres joueurs</p> <p>12+G</p> <p>Espace</p> <p>Mi terrain</p>		<p style="text-align: center;">Variables</p> <p>Eliminer le carré du milieu et mettre 2 Joker libre pour créer supériorité numérique. Touches min au max. Contrainte de temps pour arriver à marquer.</p> <p>Pédagogie active</p> <p>Laisser jouer, observer, questionner. Veiller à :</p> <p>Utilisation des appuis pour progresser. Vitesse de passe. Prise d'info. Appelle, contre-appelle dans le bonne moment.</p>

