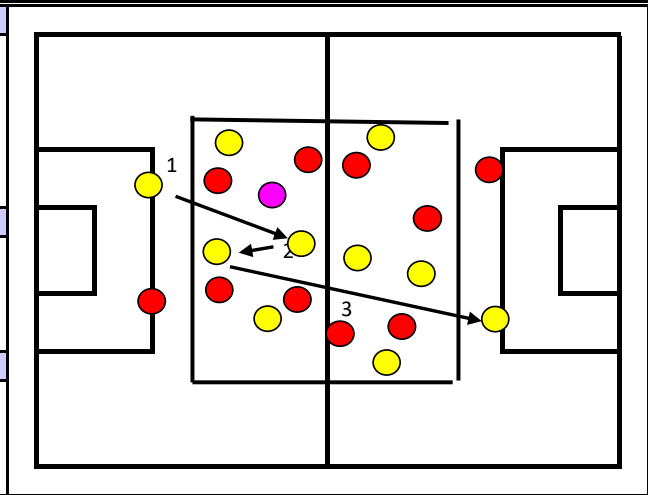


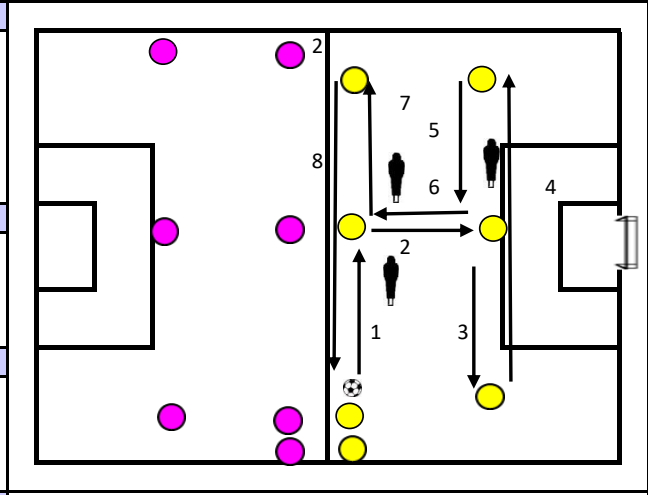
Phase de Jeu : Conserver-Progresser
Principe de Jeu : Créer des espaces court et progresser grâce à du jeu long

Moyens techniques associés : Jeu court. Appuis-soutien en jeu court, puis renversement. Ecarter l'espace de jeu en gardant la vision sur le jeu court opposé.

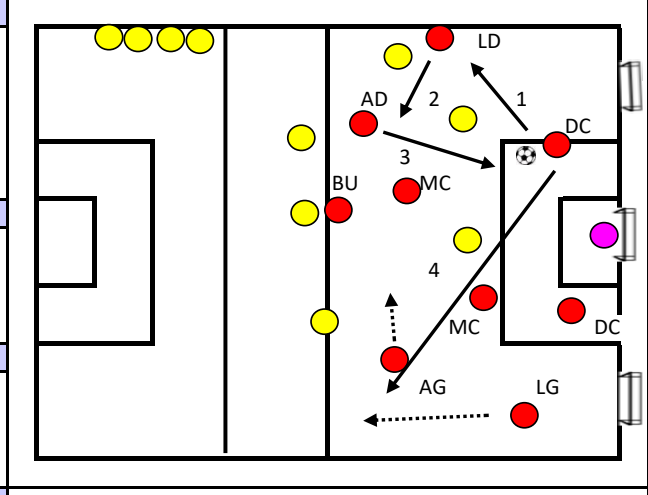
| Procédé | Objectifs | Comportements Attendus |
|-----------|---|--|
| Jeu | Renverser côté opposé après avoir conserver dans un petit espace. | Effet grappe supprimé. 1 joueur voire 2 maximum se positionne dans l'intervalle. Les autres dans la largeur. Et au moins 2 dans la profondeur (Jeu long) |
| | Buts | |
| Surface | Trouver les deux appuis de couleur. | |
| | Consignes | |
| 40 par 50 | 4c4 dans chaque rectangle, +1 joker qui navigue dans les deux carrés. 2 appuis de couleurs qui reçoivent le jeu long. | Variables |
| Durée | 10' | Jeu long en 1 touche (qualité de la remise de l'appui) |
| Séquence | 2 | Bilan / Remédiation |
| Effectif | 20 | |
| Péda | Active | |
| | Critères de Réussite | |
| | 5 liaisons trouvées sur chaque séquence par équipe. | |



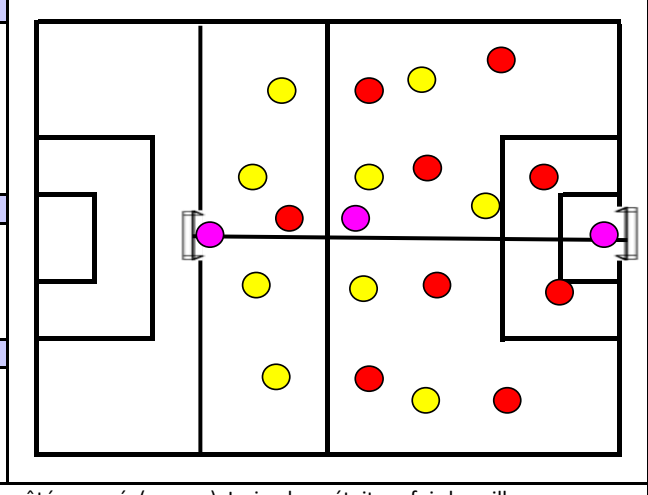
| Procédé | Objectifs | Comportements Attendus |
|------------------|---|--|
| Exercice | Varié circuits courts / circuits-long pour gagner du temps d'avance | 1) Passe longue claquée (le pied ne se bloque pas, surface du pied entre l'intérieur et le CdP). Ensuite 2) Jeu long 1 touche. S'appuyer sur la passe vertical. Bloquer le pied. |
| | Buts | |
| Surface | Efficacité technique. | |
| | Consignes | |
| Des 18 au milieu | Circuit technique avec un changement de côté. Assimilable aux sorties de balles offensives (pressées). Le joueurs suivent leur ballon. "Lober" le mannequin sur le jeu long | Variables |
| Durée | 15' | Jeu en 1 touche sur le jeu long. |
| Séquence | 1 | Bilan / Remédiation |
| Effectif | 20 | |
| Péda | Directive | |
| | Critères de Réussite | Correction sur 4 joueurs sur la situation suivante. Méthode du jeu long (placement du pied, continuité du geste) |



| Procédé | Objectifs | Comportements Attendus |
|-----------|--|--|
| Situation | Créer le renversement à partir d'un jeu de position défini. | Varié les circuits préférentiels de relance. Trouver un DC libre face au jeu, ou un 6 afin de sécuriser la diagonale côté opposé. Ce dernier doit toujours être orienté et jouer en 2 touches de balles. |
| | Buts | |
| Surface | L'ailier doit passer la ligne sans être touché et/ou intercepté. | |
| | Consignes | |
| 80 par 70 | 9 contre 6 (3 défenseurs et 3 milieux jaunes) en relance offensive. Pouvoir trouver un renversement côté opposé. | Variables |
| Durée | 15' | Positionner le bloc adverse en bloc bas. |
| Séquence | 1 | Bilan / Remédiation |
| Effectif | 20 | |
| Péda | Active | |
| | Critères de Réussite | Trop de renversements approximatifs. L'ailier opposé ne rentre pas assez axe pour laisser le couloir au latéral. |



| Procédé | Objectifs | Comportements Attendus |
|----------|--|--|
| Jeu | Jeu numéro 1 en rappel. | Redoubler de passes dans une zone afin d'attirer le bloc adverse avant d'aller chercher la deuxième. |
| | Buts | |
| Surface | Marquer le plus de buts après un renversement en jeu long. | |
| | Consignes | |
| | 9 contre 9 (+1). 2 zones sur la largeur. Une équipe ne peut marquer qu'après avoir réalisé un jeu long en changeant de zone. | Variables |
| Durée | | Jeu en 1 touche sur le jeu long. |
| Séquence | | Bilan / Remédiation |
| Effectif | 20 | |
| Péda | Active | |
| | Critères de Réussite | Très peu de buts. Les renversements font perdre du temps plus que d'en gagner. |



Evaluation de sa séance (2,5/5) : Les joueurs avaient du mal à s'organiser pour trouver un espace côté opposé. (grappe). Le jeu long était parfois brouillon pour certains ou précipité. Du mieux en fin de séance. 3 joueurs encadrés en travail individuel (technique du jeu long)