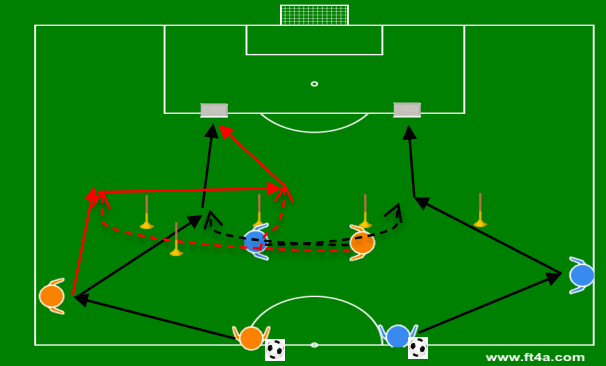
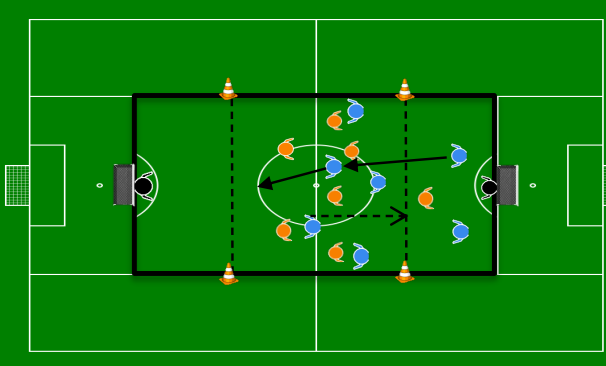


Nom du stagiaire	TEFFOT Emilien			Thème de la séance	Des déséquilibres sur la dernière ligne adverse et recherche un joueur lancé dans le dos de
Date de la séance	1-sept.-2021	Lieu	CLUB	Phase de jeu	Déséquilibrer (sur la dernière ligne)
Groupe d'entraînement	U. 15 Garçons	Effectif	2 GDB	14 Joueurs	Rechercher un joueur lancé dans le dos de la défense

Partie N°1								
Procédé pédagogique utilisé	Autre	Aménagement / Espace		Matériel	Chasuble 4 8 x 2 0 4	but 2	Divers X	
Méthode pédagogique	PME				Consignes / Règles / Variables			
Les attendus : "Ce que je veux voir"	<p>Dispositif ou système → 4-2-3-1</p> <p>Rapport de force → /</p> <p>Où → Proche de la zone de finition</p> <p>Qui → Joueurs à vocations offensifs</p> <p>Quand → Bloc adverse permet d'utiliser la profondeur</p> <p>Quoi → Prise de vitesse et enchaînements</p> <p>Coordination PDB / NPDB</p>				<p>But : Marquer = 1 pt</p> <p>Consignes : Le ballon part du milieu central. Le milieu latéral effectue une prise vers l'intérieur. L'attaquant utilise ce temps pour effectuer un appel dans un intervalle afin de finir dans un petit but.</p> <p>Variables : Finir en une touche = 2 pts Modifier les points de départs des attaquants.</p> <p>Adaptatif : Si l'attaquant effectue son appel à l'extérieur des défenseurs, centre pour le deuxième joueur.</p>		<p>Passes en profondeur : Prendre l'information de recevoir. Orienter ses épaules pour masquer ses intentions. Pied d'appui proche ballon pour "claquer" la passe. appel : Arrondir son appel pour ne pas être hors-jeu Changement de rythme. rappe : Réduction des appuis au moment de la frappe Épaules et pieds d'appuis orienter vers le but</p> <p>Critères de réussite (Être capable de) Marquer 4 fois sur 5 Ne pas être hors jeu</p>	
Temps de travail - Répétitions		Total		Impact Athlétique	Impact Mental		Veiller à	
Période n°				Vitesse	Attention / Concentration		Effets observés	
Temps de travail par séquence en mn		17				Temps du départ des ballons Ne pas être hors jeu Coordination déplacements		
Temps de récupération en mn								

Partie N°2								
Procédé pédagogique utilisé	JEU	Aménagement / Espace		Matériel	Chasuble 14 2 x 8 4 0	but 2	Divers X	
Méthode pédagogique	PMAA				Consignes / Règles / Variables			
Les attendus : "Ce que je veux voir"	<p>Dispositif ou système → 4 - 2 - 3 - 1</p> <p>Rapport de force → Equilibré</p> <p>Où → Proche de la zone de finitions</p> <p>Qui → Joueurs en possession du ballon</p> <p>Quand → Bloc adverse permet d'utiliser la profondeur</p> <p>Quoi → Prise de vitesse et enchaînements</p> <p>Coordination PDB / NPDB</p>				<p>But : Marquer</p> <p>Consignes : On joue en 8 vs 8 avec les deux équipes organisées en 2 - 4 Les défenseurs peuvent défendre derrière la ligne de plot uniquement lorsque le ballon rentre dans cette zone. Hors-jeu au niveau de la ligne de plots.</p> <p>Variables : Hors-jeu au milieu de terrain 3 points si récupération dans le camp adverse Le ballon ne peut revenir dans une zone arrière</p>		<p>Être orienté pour enchaîner vers l'avant et vers le but Ne pas être hors jeu</p> <p>Occuper l'espace entre les lignes et dans la profondeur Appui / Soutien pour chercher le troisième joueur lancé</p> <p>Utiliser différentes passes (sols et aériennes) Coordination PDB / NPDB</p> <p>Critères de réussite (Être capable de) Profiter du temps d'avance pour: Frapper : 3 fois sur 5 Marquer : 2 fois sur 5</p>	
Temps de travail - Répétitions		Total		Impact Athlétique	Impact Mental		Veiller à	
Période n°				Aér. Capacité	Attention / Concentration		Effets observés	
Temps de travail par séquence en mn		18				Valoriser les courses en profondeur Jouer vers l'avant à la récupération Valoriser les récupérations hautes		
Temps de récupération en mn								

Thème de la séance		Améliorer les déséquilibres sur la dernière ligne adverse et recherche un joueur lancé dans le dos de la défense				Phase de jeu		Déséquilibrer (sur la dernière ligne)							
Groupe d'entraînement		U. 15 Garçons		Effectif		2 GDB		14 Joueurs		Principes de jeu		Rechercher un joueur lancé dans le dos de la défense			
Partie N°3															
Procédé pédagogique utilisé		SITUATION				Aménagement / Espace		Matériel		Chasuble		buts		Divers	
Méthode pédagogique		PMDT								20		2 x 8		1	
Les attendus : "Ce que je veux voir"		4 - 2 - 3 - 1								2		0		X	
Dispositif ou système		Favorable (espace, temps, effectif)								Consignes / Règles / Variables		Critères de réalisation (Comment faire ?)			
Rapport de force		Proche de la zone de finition								Starter : départ d'une touche. Remise avec l'attaquant puis recherche de la profondeur sur l'excéntré. Finition en 2 vs 1.		Ne pas être hors jeu			
Où		Joueurs à vocation offensives								Starter : départ d'une touche. Remise avec l'attaquant puis recherche de la profondeur avec l'attaquant. Finition en 2 vs 1.		1) Si le défenseur central suit l'appel de l'attaquant, alors on trouve en profondeur l'excéntré.			
Qui		Bloc adverse permet d'utiliser la profondeur								Séquence 3 : Notion de choix en fonction du déplacement du défenseur central rouge		2) Si le défenseur central suit l'appel de l'excéntré, alors on trouve en profondeur l'attaquant.			
Quand		Prise de vitesse et enchaînements								Défenseurs rouges : Trouver le joueur rester en stand-by sur le côté.		Recherche d'un joueur dans l'espace pour garder de la vitesse			
Quoi		Coordination PDB / NPDB										Critères de réussite (Être capable de)			
		Profiter du temps d'avance pour :										Frapper : 4 fois sur 5			
		Marquer : 3 fois sur 5										Effets observés			
		Tempus de travail - Répétitions				Total		Impact Athlétique		Impact Mental		Veiller à			
		Période n°				18		Abr. Capacité		Attention / Concentration		Qualités des enchaînements			
		Temps de travail par séquence en min						Vitesse		Motivation		Coordination des déplacements			
		Temps de récupération en min													
Partie N°4															
Procédé pédagogique utilisé		EXERCICE				Aménagement / Espace		Matériel		Chasuble		buts		Divers	
Méthode pédagogique		PME								0		8 x 2		1	
Les attendus : "Ce que je veux voir"		4 - 2 - 3 - 1								0		7		X	
Dispositif ou système		/								Consignes / Règles / Variables		Critères de réalisation (Comment faire ?)			
Rapport de force		Dans le camp adverse								But : Marquer en 1 touche		Passes en profondeur : Prendre l'information de recevoir.			
Où		Joueurs à vocations offensives								Le ballon part de l'excéntré qui trouve le milieu défensif. Celui-ci trouve l'attaquant entre les lignes qui remise sur le milieu offensif qui trouve l'excéntré en profondeur. Finition sur centre.		Orienter ses épaules pour masquer ses intentions.			
Qui		Bloc adverse permet d'utiliser la profondeur								Même réseau de passe sauf qu'après la remise de l'attaquant, le milieu offensif le retrouve avec une passe en profondeur.		Pied d'appui proche ballon pour "claquer" la passe.			
Quand		Prise de vitesse et enchaînements								Variables:		appel : Arrondir son appel pour ne pas être hors - jeu			
Quoi		Coordination PDB / NPDB								Le milieu offensif possède une notion de choix (adaptatif)		Changement de rythme.			
		Profiter du temps d'avance pour :										rappe : Réduction des appuis au moment de la frappe			
		Marquer : 4 fois sur 5										Epaules et pieds d'appuis orienter vers le but			
		Tempus de travail - Répétitions				Total		Impact Athlétique		Impact Mental		Veiller à			
		Période n°				17		Vitesse		Attention / Concentration		temps du départ des ballons			
		Temps de travail par séquence en min										Ne pas être hors jeu			
		Temps de récupération en min										Coordination déplacements			