

Nom du stagiaire				Thème de la séance	Travail sectoriel de la ligne def	
Date de la séance	5-janv.-2023	Lieu		Phase de jeu	S'opposer à l'adversaire pour récupérer	
Groupe d'entraînement	Seniors	Effectif	2 GDB	Principes de jeu	Densifier et être actif dans le CDJ (Sur l'axe" ballon-but")	
			16 Joueurs			

Partie N°1							
Procédé pédagogique utilisé	Aménagement / Espace			Matériel	Chasuble	but	Divers
Méthode pédagogique	PME						
Les attendus : "Ce que je veux voir"				Consignes / Règles / Variables		Critères de réalisation (Comment faire ?)	
Dispositif ou système	2 2 / 2 2			but			1 / Sortir avec intensité sur le porteur
Rapport de force	Egalité numérique			Consignes	Echauffement gammes classique spé def +		2 / Reduire les appuis en arrivant vers l'attaquant
Où	lat et def centre			Variable	Exercice cadrage couverture Le joueur source donne a lailier cote, le 2 c 2 demarre.		3 / Orienter son corps de 3/4
Qui	animation def				Les bleus marquent 1 pt les orange recuperent 1 pts		4 / Recul frein
Quand	Cadrage / recul frein et orientation de l'attaquant				on joue sur le terrian entier 4 attaqaants contre trois defenseurs		5 / Fermer l'axe pour le laisser cote long de ligne
Quoi							6 / Mon partenaire me couvre et gere le 2eme attaquant
Temps de travail - Répétitions				Total	Impact Athlétique	Impact Mental	Veiller à
Période n°							Effets observés
Temps de travail par séquence en mn				1	2	3	4
Temps de récupération en mn				6	6	6	6
				1	1	1	1
				28			
					Aér. Capacité	Attention / Concentration	
						Combativité	

Partie N°2							
Procédé pédagogique utilisé	Aménagement / Espace			Matériel	Chasuble	but	Divers
Méthode pédagogique	SITUATION PMDT						
Les attendus : "Ce que je veux voir"				Consignes / Règles / Variables		Critères de réalisation (Comment faire ?)	
Dispositif ou système	4 2 / 2 1 3			But	Marquer		1 / Etre compact et se deplacer ensemble
Rapport de force	Superiorite numerique			Consignes	Le ballon part avec le joueur source devant la surface qui cherche un attaquant pour marquer dans la cage		2 / Le joueur concerne sort sur le temps de passe sur le porteur
Où	Partie basse			Variable	Obliger de marquer sur les cotés		3 / Les partenaires resserent pour couvrir
Qui	Def mil				A la recup d un def, il lance les deux attaquants pour jouer le 2 c 2 / un lat peut monter pour apporter le surnombre		4 / Tres vie se remettre dans la ligne apres sa sortie
Quand	Quand l'adversaire est en possession				une fois l'action termine on repart avec le joueur source		5 / Volonté d'intercepter le ballon et de mettre de l'agressivité sur la sortie temps de passe
Quoi	nimationen sectoriel de la ligne defensiva				Hors jeu au constrict		
Temps de travail - Répétitions				Total	Impact Athlétique	Impact Mental	Attentes mentales
Période n°							
Temps de travail par séquence en mn				1	2	3	4
Temps de récupération en mn				6	6	6	6
				1	1	1	1
				28			
					Aér. Capacité	Attention / Concentration	
						Combativité	

Thème de la séance	Travail sectoriel de la ligne def			Phase de jeu	S'opposer à l'adversaire pour récupérer	
Groupe d'entraînement	Seniors	Effectif	2 GDB	Principes de jeu	Densifier et être actif dans le CDJ (Sur l'axe" ballon-but")	
			16 Joueurs			

Partie N°3							
Procédé pédagogique utilisé	Aménagement / Espace			Matériel	Chasuble	but	Divers
Méthode pédagogique	JEU PMAA						
Les attendus : "Ce que je veux voir"				Consignes / Règles / Variables		Critères de réalisation (Comment faire ?)	

Dispositif ou système 4 3 / 4 3

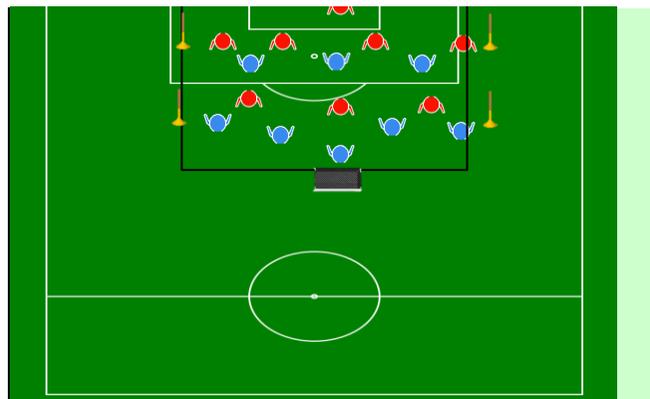
Rapport de force Egalite numerique

Où Partie basse

Qui Def / mil

Quand Quand l adversaire est en poss et que nous sommes en place

Quoi Travail sectoriel de la ligne def



But Marquer

Consignes 7 c 7
fixe en zone sauf un joueur def qui peut apporter offensivement le temps de l'action
But marquer obligatoirement par un attaquant
Hors jeu au constrict

Variable Libre / n importe qui peut marquer

- 1 / Etre compact et se deplacer ensemble
- 2 / Le joueur concerne sort sur le temps de passe sur le porteur
- 3 / Les partenaires resserent pour couvrir
- 4 / Tres vie se remettre dans la ligne apres sa sortie
- 5 / Volonté d intercepter le ballon et de mettre de l agressivité sur la sortie temps de passe

Temps de travail - Répétitions					Total
Période n°	1	2	3	4	24
Temps de travail par séquence en mn	5	5	5	5	
Temps de récupération en mn	1	1	1	1	

Impact Athlétique	Impact Mental	Veiller à
Aér. Capacité	Attention / Concentration	

Partie N°4

Procédé pédagogique utilisé Autre

Méthode pédagogique PMAA

Les attendus : "Ce que je veux voir"

Dispositif ou système

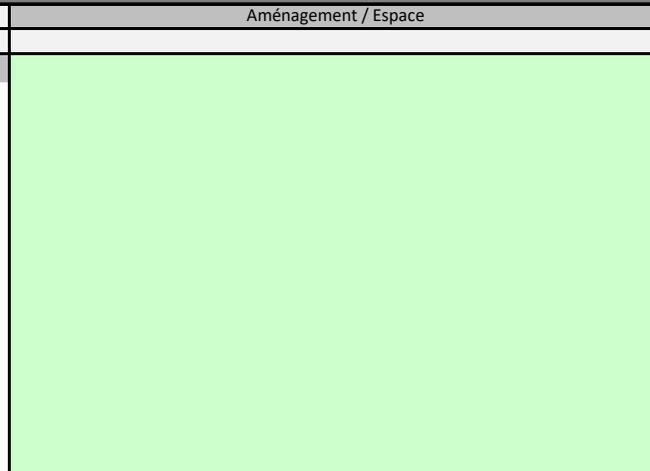
Rapport de force

Où

Qui

Quand

Quoi



Matériel

Chasuble

but

Divers

Consignes / Règles / Variables

Critères de réalisation (Comment faire ?)

But

Consignes

Consignes / Règles / Variables

Critères de réalisation (Comment faire ?)

Temps de travail - Répétitions					Total
Période n°	1	2	3	4	0
Temps de travail par séquence en mn					
Temps de récupération en mn					

Impact Athlétique	Impact Mental	Veiller à

Effets observés

MON BILAN DE LA SEANCE

Nom du stagiaire	0			Thème de la séance	Travail sectoriel de la ligne def				
Date de la séance	5-janv.-2023	Lieu	0	Phase de jeu	S'opposer à l'adversaire pour récupérer				
Groupe d'entraînement	Seniors 0	Effectif	2	GDB	16	Joueurs	Principes de jeu	Densifier et être actif dans le CDJ (Sur l'axe "ballon-but")	

	Procédés	Durée total de l'exercice	
Séquence 1	EXERCICE	28	Durée de la séance 80
Séquence 2	SITUATION	28	
Séquence 3	JEU	24	
Séquence 4	Autre	0	

Echelle de Borg (Moyenne)	Foster
6,75	540

Animation - Pédagogie

Contenu - Aménagement

	Protocole de lancement respecté	Méthodes pédagogiques adaptées	Activité des joueurs garantie	Adhésion du groupe effective	Climat d'apprentissage installé	Contenu adapté au thème	Espaces et distances adaptées	Règles et consignes adaptées	Logiques du jeu respectées	Contenu contextualisé et en mouvement	Réversibilité installée et effective	Evolutions installées et efficaces
Séquence 1												
Séquence 2												
Séquence 3												
Séquence 4												

- Acquis (3)
- En cours (2)
- Non acquis (1)

Commentaire général

**Remédiation qui concernent l'animation et la pédagogie :
"Ce que je modifierais"**

**Remédiation qui concernent le contenu et l'aménagement :
"Ce que je modifierais"**

--	--	--