

SEANCE

SEANCE										
Tactique	OFFENSIF	DEFENSIF	Conserver / Progresser → Alternen jeu direct et jeu indirect	Date	09/11/2021					
Technique	Remises et déviations			Catégorie	U15 R1					
Athlétique	Alternen intensité faible et forte intensité (courses de soutien ou de projection)			Effectif	20 joueurs					
Psychologie	Coordination entre partenaires			Durée	1h 30min					
1	Aspect Abordé				Effectif	Surface	Durée			
JEU										
<p>OBJECTIF : Coordonner prises d'appui et courses de soutien et ou projection</p> <p>BUT : Trouver son joueur cible + remise = 1 point</p> <p>REGLES : 2 équipes de 5 joueurs s'affrontent (joueurs rouges contre joueurs bleus) - Organisation en losange - Ballon reçu dos au jeu = 1 touche - -Jeu au sol</p> <p>CRITÈRES DE RÉUSSITE : Réussir à marquer 4 points</p>								<p>CRITÈRES DE REALISATION : Pour le porteur de balle voir loin et jouer dans le bon timing en lien avec l'appel de balle du joueur appui. Prises d'informations des espaces ouverts ou fermés. Qualité des passes (remises, déviations). Changement de rythme dans les transmissions et les appels. Prises d'informations des mouvements des partenaires pour être complémentaires.</p> <p>COMPOTEMENT ATTENDUS :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Déplacement des joueurs plus haut pour être disponible en appui. - Si espace fermés les joueurs autour du porteur de balle effectuent des courses de soutien dans le bon timing afin de coordonnée l'appui soutien. - Si espaces ouverts alors course de déséquilibre et jeu en appui déviation. - Recherche d'un 3ème joueur après avoir trouvé l'appui - Rythme dans les transmissions et timing des courses. - Communication pour l'aide à la prise d'informations. 		
VARIABLE										
SIMPLIFICATION	Agrandir l'espace de jeu									
COMPLEXIFICATION	Pour marquer remise uniquement sur un 3ème joueurs									
2	Aspect Abordé				Effectif	Surface	Durée			
SITUATION										
<p>OBJECTIF : Coordonner prises d'appui et courses de soutien et ou de projection</p> <p>BUT : OFF (Rouges): Trouver le joueur cible = 1 point DEF (Bleus): A la récupération du ballon 4s pour marquer dans un des 2 mini buts</p> <p>REGLES : 2 équipes (1 équipe de 6 joueurs et une de 3 joueurs) + 1 jocker - Les Attaquants sont fixe dans leur zone et doivent forcément trouver le joueur situé en zone jaune avant de joindre le joueur cible. - Le joueur en zone jaune est à une touche de balle - Les Défenseurs sont libre dans leurs déplacements - Le jocker joue avec l'équipe en possession du ballon et à 1 touche de balle - Jeu au sol Les ballons partent de l'éducateur qui joue avec les attaquants.</p> <p>CRITÈRES DE RÉUSSITE : Sur 8 ballons réussir à marquer 4 pts</p>								<p>CRITÈRES DE REALISATION : Pour le porteur de balle voir loin et jouer dans le bon timing en lien avec l'appel de balle du joueur appui. Prises d'informations des espaces ouverts ou fermés. Qualité des passes (remises, déviations). Changement de rythme dans les transmissions et les appels. Prises d'informations des mouvements des partenaires pour être complémentaires.</p> <p>COMPOTEMENT ATTENDUS :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Déplacement des joueurs plus haut pour être disponible en appui. - Si espace fermés les joueurs autour du porteur de balle effectuent des courses de soutien dans le bon timing afin de coordonnée l'appui soutien. - Si espaces ouverts alors course de déséquilibre et jeu en appui déviation. - Recherche d'un 3ème joueur après avoir trouvé l'appui - Rythme dans les transmissions et timing des courses. - Communication pour l'aide à la prise d'informations. 		
VARIABLE										
SIMPLIFICATION	Agrandir l'espace de jeu									
COMPLEXIFICATION	On ne peut pas remettre sur le joueur qui nous à passer le ballon									
3	Aspect Abordé				Effectif	Surface	Durée			
EXERCICE										
<p>OBJECTIF : Travailler les remises et déviations</p> <p>BUT : Terminer le circuit de passes et finir dans la porte en 1er = 1pt</p> <p>REGLES : - A passe à B - B remise sur A - A passe à C - C dévie. À D - D effectue un une deux avec A puis termine dans la porte</p> <p>Rotations: A → B B → A C → D D → A</p> <p>CRITÈRES DE RÉUSSITE : Réaliser le circuit sans erreur</p>								<p>CRITÈRES DE REALISATION : Pour le porteur de balle voir loin et jouer dans le bon timing en lien avec l'appel de balle du joueur appui. Prises d'informations des espaces ouverts ou fermés. Qualité des passes (remises, déviation). Changement de rythme dans les transmissions et les appels. Prises d'informations des mouvements des partenaires pour être complémentaires.</p> <p>COMPOTEMENT ATTENDUS :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rythme dans les transmissions et timing des courses - Attaquer son ballon - Bloquer la cheville - Orientation face à la cible pour les remises - Orientation de 3/4 pour les déviations - Prise d'informations 		
VARIABLE										
	Pied faible / finir en conduite / Finir en 1 T									
	Jouer du pied inverse de celui qui m'a fait la passe									
4	Aspect Abordé				Effectif	Surface	Durée			
JEU										
<p>OBJECTIF : Coordonner prises d'appui et courses de soutien ou de projection</p> <p>BUT : Marquer = 1 point Marquer après être passé en zone central = 2pts</p> <p>REGLES : 2 équipes organisé en 3-2-3-1 / Terrain divisé en 3 zones - Hors zone de finition si passe vers l'avant réception en 1 touche - Hors jeu à la médiane</p> <p>CRITÈRES DE RÉUSSITE : Réussir à marquer 2 fois des buts à 2pts</p>								<p>CRITÈRES DE REALISATION : Pour le porteur de balle voir loin et jouer dans le bon timing en lien avec l'appel de balle du joueur appui. Prises d'informations des espaces ouverts ou fermés. Qualité des passes (remises, déviations). Changement de rythme dans les transmissions et les appels. Prises d'informations des mouvements des partenaires pour être complémentaires.</p> <p>COMPOTEMENT ATTENDUS :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Déplacement des joueurs plus haut pour être disponible en appui. - Si espace fermés les joueurs autour du porteur de balle effectuent des courses de soutien dans le bon timing afin de coordonnée l'appui soutien. - Si espaces ouverts alors course de déséquilibre et jeu en appui déviation. - Recherche d'un 3ème joueur après avoir trouvé l'appui - Rythme dans les transmissions et timing des courses. - Communication pour l'aide à la prise d'informations. 		
VARIABLE										
SIMPLIFICATION	Agrandir l'espace jeu									
COMPLEXIFICATION	On ne peut pas remettre ou dévier au joueur qui nous à fait la passe									