





FICHE DE SÉANCE - B.E.F.		NOM: CATORC	Prénom: Harry	Date: 18/08/21	Catégorie: U17
Phase de jeu: Déséquilibrer		Thème: Améliorer la disponibilité des milieux offensifs axe ou joueurs cotés pour percuter et enchaîner			Effectif: 19
DURÉE PROCÉDÉ D'ENTRAÎNEMENT MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	COMPORTEMENTS ATTENDUS	DESCRIPTIF	BUT / CONSIGNES	CRITÈRES...	
Organisation DURÉE TOTALE: 21' Tps de TRAVAIL: 18' Tps de RÉCUP.: 4' Nbre de SÉRIES: 3 Nbre de RÉPET.: 8 Procédé d'entr. EXERCICE: <input type="checkbox"/> SITUATION: <input type="checkbox"/> JEU: <input type="checkbox"/> AUTRE: <input checked="" type="checkbox"/> Méthode péda. P.M.D.T.: <input type="checkbox"/> P.M.A.A.: <input type="checkbox"/> P.M.E.: <input checked="" type="checkbox"/>	Capacité à trouver le joueur entre les lignes Capacité à fixer pour donner Capacité à jouer des 2-3c1 dans l'axe ou sur le coté Capacité à gagner ces duels offensifs		Travail aux postes : 3 circuits 1. Trouver le joueur qui occupe la largeur, qui va trouver le joueur qui se projette dans le dos de la défense adverse qui va centrer pour l'attaquant. 2. Trouver l'excentré rentré qui s'appuie sur le milieu relayeur qui va jouer dans l'espace pour le joueur couloir qui centre. 3. Trouver un appuis-remise axe pour jouer l'attaquant qui joue soit sur le joueur couloir, soit le joueur du demi-espace qui se projette.	... de Réalisation (corrections) Qualité technique Changement de rythme Posture et orientation du corps. Coordination des courses. ... de Réussite (2 maxi) Trouver le joueur lancé Avoir des relations fluide.	
BILAN Sur... ma posture, le niveau d'engagement (adhésion) des joueurs, "l'efficacité" de la séance :		Remédiations, modifications à apporter sur l'aménagement et/ou les consignes :			
Organisation DURÉE TOTALE: 24' Tps de TRAVAIL: 18' Tps de RÉCUP.: 6' Nbre de SÉRIES: 3 Nbre de RÉPET.: <input type="checkbox"/> Procédé d'entr. EXERCICE: <input type="checkbox"/> SITUATION: <input type="checkbox"/> JEU: <input checked="" type="checkbox"/> AUTRE: <input type="checkbox"/> Méthode péda. P.M.D.T.: <input type="checkbox"/> P.M.A.A.: <input checked="" type="checkbox"/> P.M.E.: <input type="checkbox"/>	Capacité à trouver le joueur entre les lignes Capacité à fixer pour donner Capacité à jouer des 2-3c1 dans l'axe ou sur le coté Capacité à gagner ces duels offensifs		4-4-1 c 2-4-2-1 : L'équipe vert doit fixer une zone par 3 passes pour pouvoir marquer. Si il passe par une des deux grandes portes le but = 3 pts, si il marque sur une frappe lointaine = 2 pts. Si par la petite porte = 1 pt. Rouge à la récupération peut marquer en -6 sec = 3pts en +6 sec = 1 pt Les défenseur n'ont pas le droit de défendre tant que le ballon n'est pas rentré dans l'espace VARIANTES : Dispositif 3-4-2 pour la défense	... de Réalisation (corrections) Occupation demi-espaces Fixer, percuter Changement de rythme Posture orientation ... de Réussite (2 maxi) Marquer après une projection dans le dos de la défense	
BILAN Sur... ma posture, le niveau d'engagement (adhésion) des joueurs, "l'efficacité" de la séance :		Remédiations, modifications à apporter sur l'aménagement et/ou les consignes :			
Organisation DURÉE TOTALE: 27' Tps de TRAVAIL: 24' Tps de RÉCUP.: 3' Nbre de SÉRIES: 4 Nbre de RÉPET.: <input type="checkbox"/> Procédé d'entr. EXERCICE: <input type="checkbox"/> SITUATION: <input checked="" type="checkbox"/> JEU: <input type="checkbox"/> AUTRE: <input type="checkbox"/> Méthode péda. P.M.D.T.: <input checked="" type="checkbox"/> P.M.A.A.: <input type="checkbox"/> P.M.E.: <input type="checkbox"/>	Capacité à trouver le joueur entre les lignes Capacité à fixer pour donner Capacité à jouer des 2-3c1 dans l'axe ou sur le coté Capacité à gagner ces duels offensifs		Travail sur 3/4 de terrain : 5c4 Vert doit marquer en passant par la grande porte. Ils ont 3 passes à faire pour marquer. Rouge à la récupération doit marquer sur l'un des deux petits buts. VARIANTES : Travail avec les deux chantiers. Si vert perd la balle et la récupère en -6 sec, ils peuvent marquer sans faire les 3 passes.	... de Réalisation (corrections) Occupation demi-espaces Fixer, percuter Changement de rythme Posture orientation Prise d'information ... de Réussite (2 maxi) Marquer en passant par la porte Changement de rythme	
BILAN Sur... ma posture, le niveau d'engagement (adhésion) des joueurs, "l'efficacité" de la séance :		Remédiations, modifications à apporter sur l'aménagement et/ou les consignes :			
Organisation DURÉE TOTALE: 24' Tps de TRAVAIL: 20' Tps de RÉCUP.: 4' Nbre de SÉRIES: 4 Nbre de RÉPET.: <input type="checkbox"/> Procédé d'entr. EXERCICE: <input type="checkbox"/> SITUATION: <input type="checkbox"/> JEU: <input checked="" type="checkbox"/> AUTRE: <input type="checkbox"/> Méthode péda. P.M.D.T.: <input type="checkbox"/> P.M.A.A.: <input checked="" type="checkbox"/> P.M.E.: <input type="checkbox"/>	Capacité à trouver le joueur entre les lignes Capacité à fixer pour donner Capacité à jouer des 2-3c1 dans l'axe ou sur le coté Capacité à gagner ces duels offensifs		3-4-2 c 2-4-3 : Fixer une zone avec 3 passes pour marquer. Si les joueurs par une porte = 3 pts, Frappe de loin = 2 pts. But sans passer par les portes = 1 pts. L'équipe à la récupération peut marquer en -6 sec = 3pts, +6 sec = 1 pt. VARIANTES : L'équipe qui attaque à la perte de balle, a -6 sec pour récupérer le ballon = 1pt si récup, et = 1 pt pour l'équipe adv si non récupération.	... de Réalisation (corrections) Occupation demi-espaces Fixer, percuter Changement de rythme Posture orientation Prise d'information ... de Réussite (2 maxi) Changement de rythme Déséquilibrer l'équipe adverse par une attaque placée	
BILAN Sur... ma posture, le niveau d'engagement (adhésion) des joueurs, "l'efficacité" de la séance :		Remédiations, modifications à apporter sur l'aménagement et/ou les consignes :			