

PARTIE 3	PHASE DE JEU	PRINCIPES DE JEU	THÈME TRANSITION DEF/OFF												
	MATÉRIEL						EFFECTIFS								
							NOMBRE DE JOUEURS:								
							ORGANISATION								
	COMPORTEMENTS ATTENDUS SUR LE PLAN COLLECTIF SUR LE PLAN INDIVIDUEL COMMUNICATION, PRISE D'INFO, DISPONIBILITE.						TRANSITIONS À LA PERTE PRESSING A LA PERTE REFORMER LE BLOC PROTECTION DU BUT À LA RÉCUPÉRATION PROJECTION TRES RAPIDE SUR L'UN DES 4 BUTS					VARIANTES			
ESPACE LONGUEUR LARGEUR DURÉE TOTALE: 30 DURÉE SÉQ.: 15						OBJECTIFS MODIFIER LE COMPORTEMENT DES JOUEURS A LA RECUPERATION SUR TRANSITION DEF / OFF BUTS A LA RECUP SORTIR DE LA DENSITE POUR ATTAQUER RAPIDEMENT L'ESPACE LIBRE COTE OPPOSE RÈGLES ET CONSIGNES J ATTAQUE SUR GRAND BUT J BUT MARQUE 1 PT R A LA RECUP SI BUT MARQUE EN 8 S. OU MOINS SUR DEMI TERRAIN OPPOSE 3 PTS R A LA RECUP SI BUT MARQUE SUR MEME COTE 2 PTS R A LA RECUP SI BUT MARQUE EN ATTAQUE PLACEE 1 PT CRITÈRES DE RÉUSSITE 5 BUTS EN 15 MN									
PROCÉDÉ PMAA MÉTHODE PÉDAGOGIQUE															
LISTE DES JOUEURS / PRÉSENT / ABSENT 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20															

BILAN - HYDRATATION

PARTIE 4	PHASE DE JEU	PRINCIPES DE JEU	THÈME TRANSITION DEF/OFF												
	MATÉRIEL						EFFECTIFS								
							NOMBRE DE JOUEURS: 14								
							ORGANISATION								
	COMPORTEMENTS ATTENDUS SUR LE PLAN COLLECTIF SUR LE PLAN INDIVIDUEL						TRANSITIONS À LA PERTE À LA RÉCUPÉRATION					VARIANTES			
ESPACE LONGUEUR LARGEUR DURÉE TOTALE: 20 DURÉE SÉQ.:						OBJECTIFS BUTS RÈGLES ET CONSIGNES CRITÈRES DE RÉUSSITE									
PROCÉDÉ JEU COMPLÉMENTAIRE MÉTHODE PÉDAGOGIQUE PMDT / PMAA															
LISTE DES JOUEURS / PRÉSENT / ABSENT 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20															

BILAN - HYDRATATION - ÉTIREMENTS PASSIFS - RANGEMENT

 R1 SENIORS	BILAN DE SÉANCE 	FEEDBACK
	Jérémy MESSIBA	