


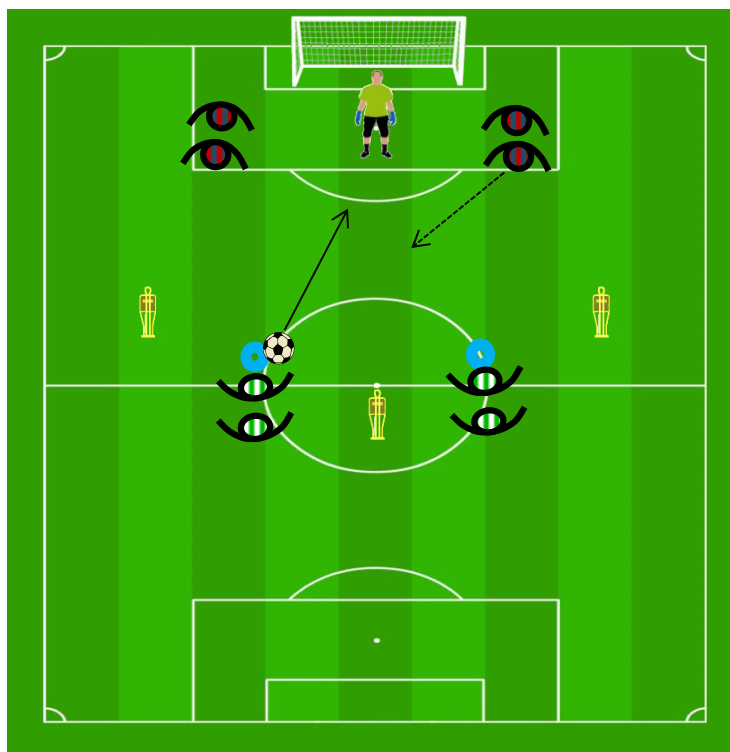


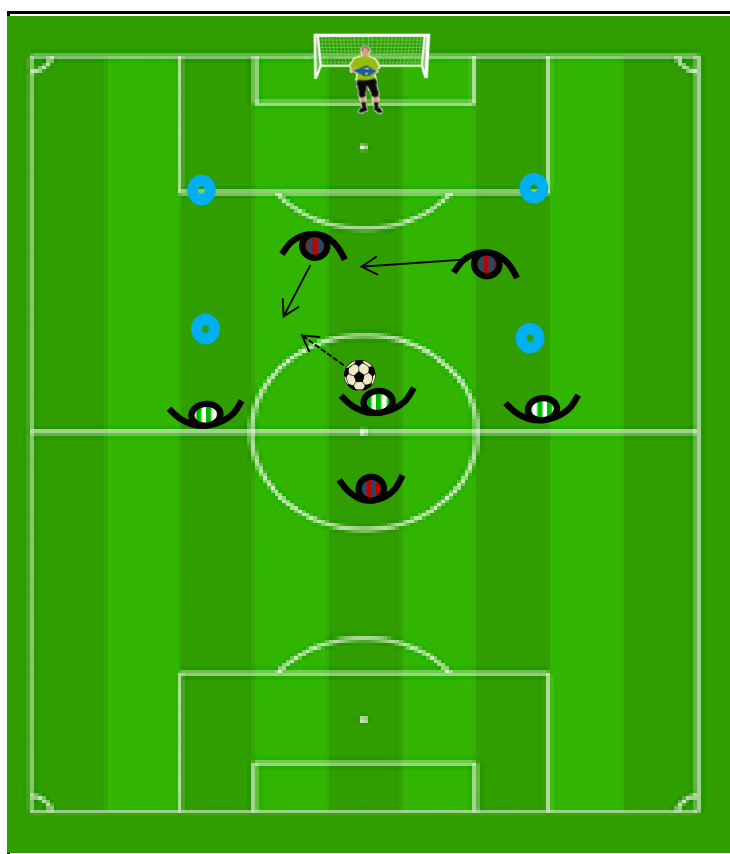
Sujet :	DEFENDRE EN INFÉRIORITÉ NUMÉRIQUE	FOOT A 8	
Phase de jeu :	Protéger son but	 x7	 1h30
Principes de jeu :	Ralentir la vitesse de l'attaquant pour permettre le retour d'un partenaire .	 x7	
Objectifs :	3 notions : ANALYSER / ISOLER / INTERVENIR		

 x14	 x20	 x5
---	---	--

Partie 1 : Procédé : Echauffement
--



Partie 2 : Procédé : Situation 3 contre 2
--



 20'	Organisation et animation
---	----------------------------------

Explications et consignes :

Objectif : Défendre en infériorité numérique
But : Empêcher de marquer
Consignes : Au signal de l'éducateur, les deux verts partent pour aller défier le seul défenseur rouge . Le défenseur doit monter le plus vite possible sur le porteur de balle pour gagner du terrain (crise d'espace pour l'attaquant) . Orienter le porteur de balle sur un côté pour couper la relation avec le second joueur . Si le défenseur récupère le ballon il relance sur l'un des 3 mannequins .

Nombre de séquences :
Jouer 10 ballons par côté

Comportements attendus (critères de réalisation):
Sortir sur le porteur de balle rapidement pour mettre l'attaquant en crise d'espace et de temps . Essayer d'agir selon les 3 principes ANALYSER / ISOLER / INTERVENIR

Critères de réussite:
Nombres de ballons récupérés

Variantes :
Augmenter la distance entre défenseurs et attaquants

Méthode pédagogique : découverte - guidage - directive

 20'	Organisation et animation
---	----------------------------------

Explications et consignes :

Objectif : Défendre en infériorité numérique
But : Empêcher de marquer
Consignes : Départ par l'un des 3 attaquants en conduite de balle . Orienter le porteur de balle, pour ralentir la progression adverse et couper les relations entre les 3 attaquants . Notion de cadrage couverture . Les attaquants disposent de 5 secondes pour aller marquer

Nombre de séquences :
3x5'

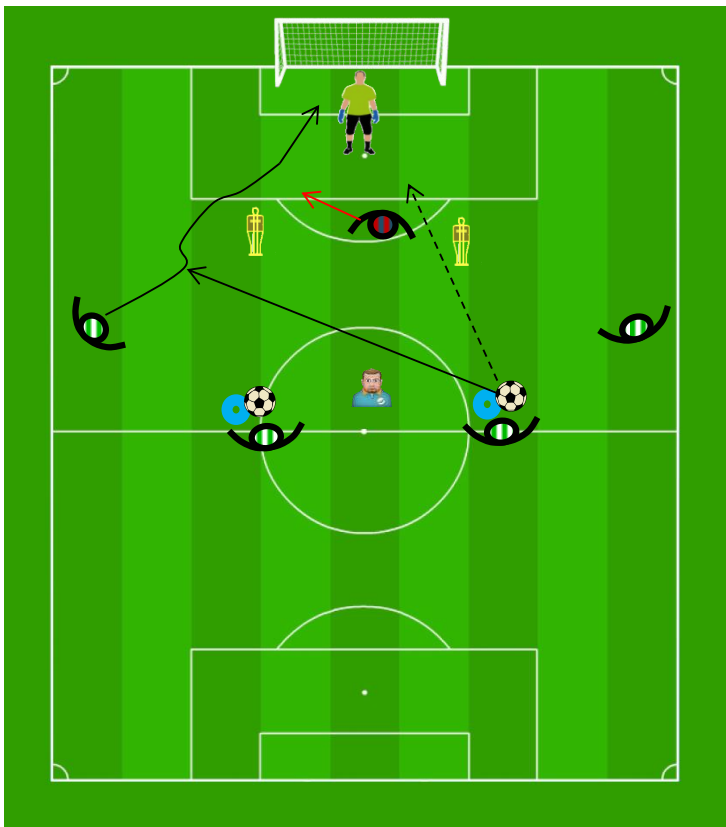
Comportements attendus (critères de réalisation):
Sortir sur le porteur de balle rapidement pour mettre l'attaquant en crise d'espace et de temps . Essayer d'agir selon les 3 principes ANALYSER / ISOLER / INTERVENIR

Critères de réussite:
Nombre de ballons récupérés

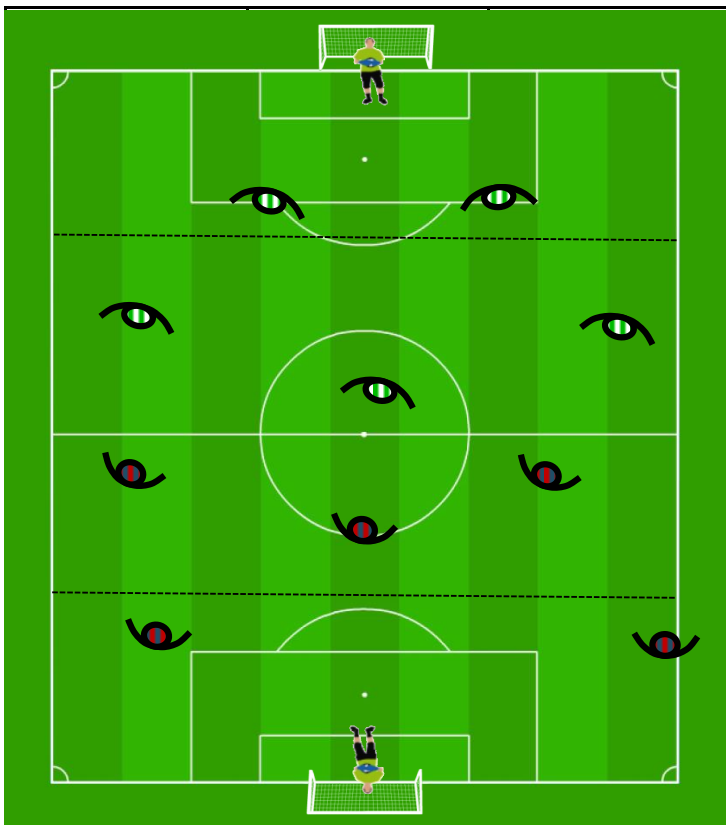
Variantes :
Mettre un 3eme défenseur qui part avec du retard depuis la ligne médiane

Méthode pédagogique : découverte - guidage - directive

Partie 3 :
Procédé :
Exercice



Partie 4 :
Procédé :
Jeu



20'

Organisation et animation

Explications et consignes :

Objectif : Défendre en infériorité numérique

But : Ne pas encaisser de but

Consignes :

Le joueur A trouve par une longue passe le joueur B qui doit rentrer dans la surface et choisir entre finir ou centrer pour A qui aura suivi .

Le seul défenseur doit protéger son but et éviter le but en infériorité numérique (2 contre 1) . S'il récupère le ballon, il relance sur l'éducateur .

Nombre de séquences :

3x5 minutes

Comportements attendus (critères de réalisation):

Sortir sur le porteur de balle rapidement pour mettre l'attaquant en crise d'espace et de temps . Essayer d'agir selon les 3 principes ANALYSER /

Critères de réussite:

Nombre de ballons récupérés

Variantes :

Mettre un deuxième défenseur et un troisième attaquant

Méthode pédagogique : découverte - guidage - directive



20'

Organisation et animation

Explications et consignes :

Objectif : Défendre en infériorité numérique

But : Ne pas encaisser de but

Consignes :

Les joueurs ne doivent pas sortir de leur zones. Le joueur qui fait la passe vers l'avant doit accompagner pour apporter une supériorité numérique .

Chaque équipe est organisée en 1-2-3 .

Nombre de séquences :

3x5 minutes

Comportements attendus (critères de réalisation):

Sortir sur le porteur de balle rapidement pour mettre l'attaquant en crise d'espace et de temps . Essayer d'agir selon les 3 principes ANALYSER /

Critères de réussite:

Nombre de ballons récupérés

Variantes :

Jeu libre

Méthode pédagogique : découverte - guidage - directive