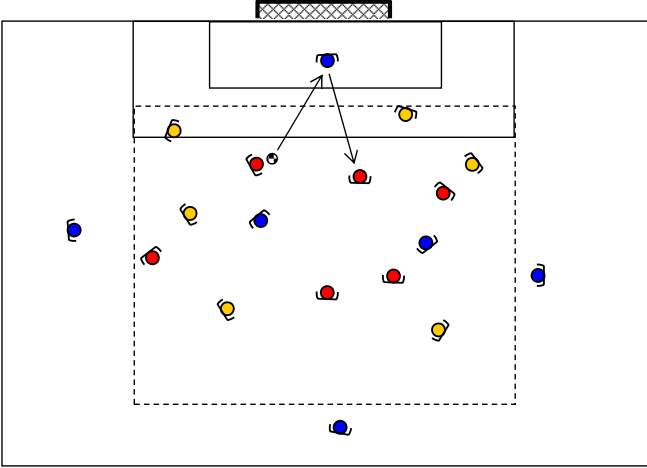
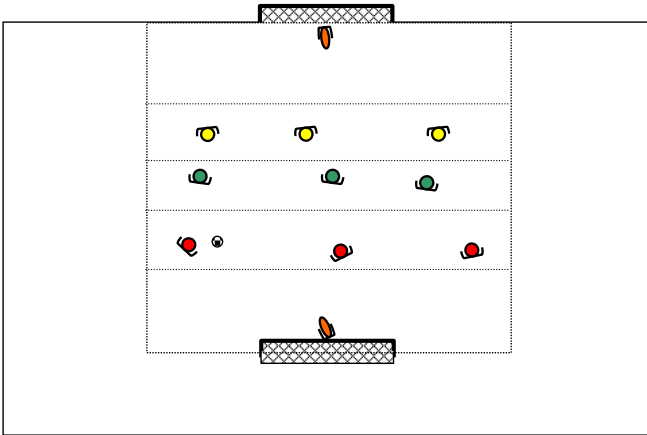
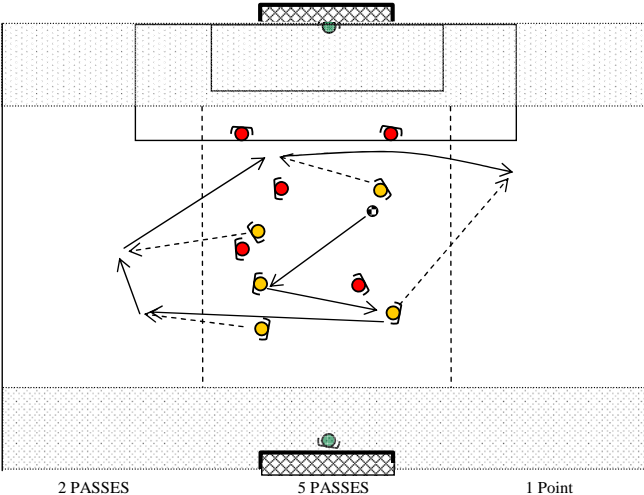


OBJECTIF	SCHEMA	CONSIGNES	MATERIEL
Thème : Conservation en supériorité numérique – Jeu collectif	N° Séance : 94	Effectif :	18
Volume :	Intensité :		1h30
N° : xxxT PERFECTIONNEMENT TECHNIQUE : Conservation de balle en supériorité numérique TEMPS : 20 min		CONSIGNES : <ul style="list-style-type: none"> ❑ Dans une zone de 40 x 40. Faire trois équipes de 6 joueurs. ❑ 4 joueurs en pivot + 2 joueurs à l'intérieur jouent avec l'équipe qui a le ballon. ❑ 2 touches de balle pour les pivots, jeu libre à l'intérieur. ❑ Conserver le ballon le plus longtemps possible (l'éducateur annonce le temps de conservation). ❑ Travail sur trois blocs de 6 minutes REMARQUES : <ul style="list-style-type: none"> ❑ Pour les partenaires, il faut se rendre visible du porteur de balle, occuper l'espace, rester en mouvement et être à distance de passe. ❑ Pour le porteur de ballon il faut voir avant de recevoir, être face au jeu, indiquer par sa passe la prochaine passe du partenaire et garder le ballon en mouvement. 	Assiettes Un maximum de ballons 3 couleurs de chasubles
ETIREMENTS BOISSONS TEMPS : 10 min	Etirements dirigés		Boissons

1

OBJECTIF	SCHEMA	CONSIGNES	MATERIEL
N° : 002T PERFECTIONNEMENT TECHNIQUE : ❑ INTERCEPTION TEMPS : 20 min		CONSIGNES : <ul style="list-style-type: none"> ❑ Faire 3 équipes ❑ Délimiter 3 zones de 13 mètres ❑ Le jeu consiste pour les joueurs de zone centrale à intercepter les transmissions de balle effectuées depuis les 2 autres zones ❑ Les passes aériennes sont interdites ❑ Quand 1 joueur de la zone centrale intercepte, il conclue l'action en 1 contre 1 face au gardien ❑ Faire des séquences de 2min en utilisant ces trois variantes après interception en zone centrale : <ul style="list-style-type: none"> - Le joueur ayant intercepté vient au duel face au gardien, - Le joueur ayant intercepté fera un duel face au joueur ayant manqué sa passe pour finir par une frappe, - Le joueur ayant intercepté fera un duel face au joueur le plus proche de lui (zone) avant de finir par une frappe. ❑ L'éducateur détermine le temps de rotation des joueurs dans toutes zones. ❑ Effectuer une compétition entre les 3 équipes sur la base du nombre d'interception réalisé et de buts marqués REMARQUES : <ul style="list-style-type: none"> ➢ Bien matérialiser les surfaces de jeux ➢ En variante, l'éducateur proposera un duel 1 contre 1 entre le joueur de la zone centrale qui à intercepté le ballon et le passeur 	Assiettes 1 ballon 2 gardiens 3 couleurs de chasubles 1 but amovible

2

OBJECTIF	SCHEMA	CONSIGNES	MATERIEL
<p>N° : 065J</p> <p>JEU COLLECTIF</p> <p>« LE PASSAGIO »</p> <p>Amélioration spécifique avec support tactique collectif</p> <p><u>Construire le déséquilibre par le surnombre</u></p> <p><u>Objectifs du jeu d'application :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeu vers l'avant - Mettre l'équipe adverse en crise de temps et d'effectif en organisant son attaque par un surnombre. - Faire un maximum de « stop jeu » pour mise en place de stratégies et correction des attitudes <p>TEMPS : 25 min</p>	 <p>2 PASSES 5 PASSES 1 Point</p>	<p>CONSIGNES :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❑ Jeu 5 contre 5 ou 6 contre 6 sur ½ terrain de foot à 11 avec 2 gardien ❑ Tracer trois zones dans le sens de la largeur du terrain – La zone du milieu étant plus large. ❑ Situation en trois temps : <ul style="list-style-type: none"> - 1^{er} temps : Conservation en zone centrale (5 passes). - 2^{ème} temps : élargissement de l'espace sur une des 2 zones latérales suite à un appel de balle. - 3^{ème} temps : Trouver un partenaire dans la zone excentrée la plus éloignée et attaque d'un deux buts ❑ En cas de récupération adverse, retour en zone centrale. ❑ Jeu libre et au sol. ❑ Remises en jeu comptées dans l'enchaînement de passes et jouées au sol. <p>VARIANTES :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❑ Jeu long autorisé (sauter la zone centrale après avoir validé le deuxième temps). ❑ Nombre de touche de balle. <p>REMARQUES ET CRITERES :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❑ Obliger les joueurs à être toujours en mouvement. ❑ Maîtrise technique, intention de jeu. ❑ Demande dans l'espace libre. ❑ Anticipation et réactivité. 	<p>Maximum de Ballons</p> <p>Assiettes</p> <p>2 couleurs de chasubles</p> <p>2 buts de foot à 11</p>
<p>ETIREMENTS</p> <p>BOISSONS</p> <p>TEMPS : 10 min</p>	<p>Etirements dirigés</p>		<p>Boissons</p>
<p>Commentaires :</p>			