



JEU - 1

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Active

Laisser jouer, observer, questionner

PHASE DE JEU
PRINCIPE DE JEU
PRINCIPE COMPLÉMENTAIRE

ON A LE BALLON - Conserver - Progresser

Créer et utiliser des espaces
Jouer dans les intervalles et entre les lignes

IMPACT CHARGE MENTALE	-	confiance en soi		
IMPACT CHARGE PHYSIQUE	-	capacité aérobie		

SURFACE

Long : 60 m
Larg : 40 m

DURÉE TOTALE

20'

SÉQUENCE

3 X 6'

EFFECTIF

Joueurs : 18

8

8 - GB 2

CATÉGORIE

U18

ORGANISATION

OBJECTIF : Améliorer les déplacements collectifs et individuels.

Améliorer la qualité d'enchaînements contrôle-passe.

BUT : 1 point si 5 passes consécutives (hors passes aux appuis) obligatoire avant de pouvoir attaquer le but.
3 points si but marqué.

RÈGLES ET CONSIGNES :

Jeu de conservation. 4C4 dans la surface délimitée en jaune +4 appuis par équipe. Règle du hors-jeu non appliquée.

Les équipes attaquent indifféremment les 2 buts.

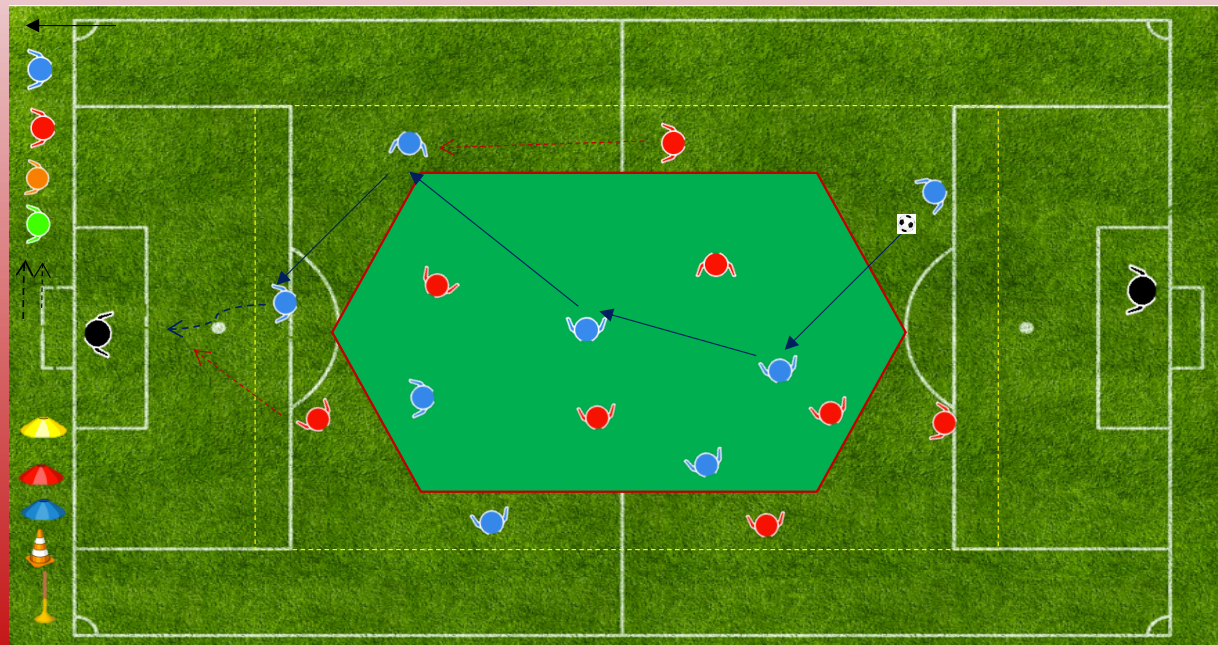
Possibilités de se servir des joueurs appuis. Interdiction pour le même joueur de jouer avec le même appuis 2 fois de suite.

Appuis = 2 touches max (sauf pour finir devant le but). Possibilité pour les appuis de jouer entre eux avant de rejouer à l'intérieur ou finir devant le but (1 passe max et sans que le ballon ne traverse la zone centrale).

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Nombre de points marqués sur un temps contraint.

Nombre de points marqués sur un nombre de possessions.



COMPORTEMENT ATTENDUS :

Collectivement veiller à : Respecter les distances de passe (idem pour les joueurs appuis).

Synchroniser les déplacements.

Encourager la mobilité et l'implication des joueurs appuis.

Individuellement veiller à :

Voir et être vu. Exiger de la qualité dans la transmission et la rapidité des enchaînements. Favoriser l'ouverture des angles de passe par ses déplacements.

Voir – décider – donner – redemander.

TRANSITION A LA PERTE :

Harceler le porteur adverse (5'').

Réduire les distances entre les joueurs (distances d'interventions).

TRANSITION A LA RÉCUPÉRATION :

Prendre la largeur et la profondeur (se remettre à distance de passe).

Sortir rapidement le ballon de la zone de densité.

VARIABLES :

Permettre à un appui de venir créer le surnombre dans la zone intérieur (il ressort dès qu'il a touché le ballon).

Imposer un nombre de passes minimum à l'intérieur avant de trouver un appui.

Permettre aux appuis de défendre sur les appuis
Appuis « entrant-sortant »