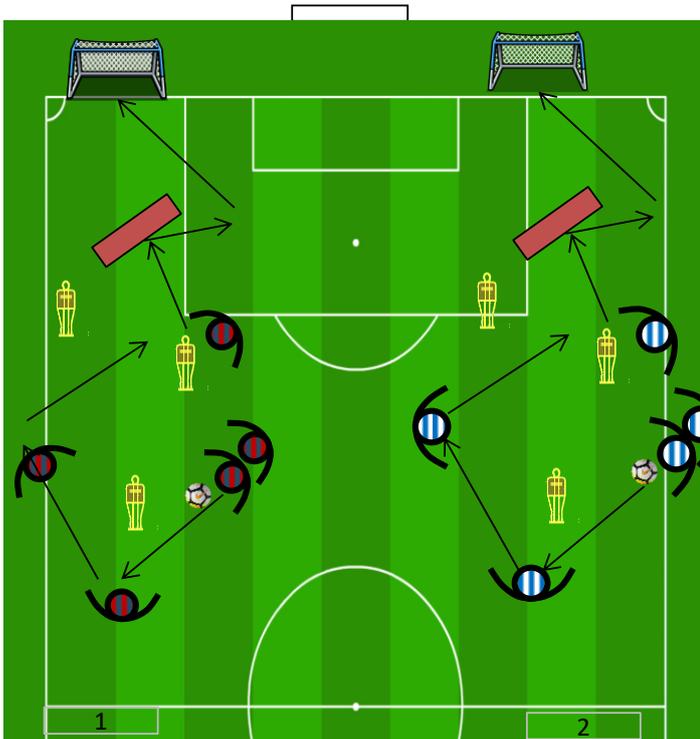


Nom : LEBRETON		Prénom : JOSELIN		SEANCE 15	
Sujet : MON EQUIPE UTILISE PEU LE JEU COMBINER		Catégorie : U17		Date : 15 Octobre	
Phase de jeu : Progresser => Déséquilibrer => Finir		Principes de jeu : Créer des espaces en utilisant la largeur et la profondeur		Nombres de joueurs : 14	
Objectifs : Coordonner les déplacements pour mieux finir l'action		Objectifs : Combiner à plusieurs pour aller marquer			

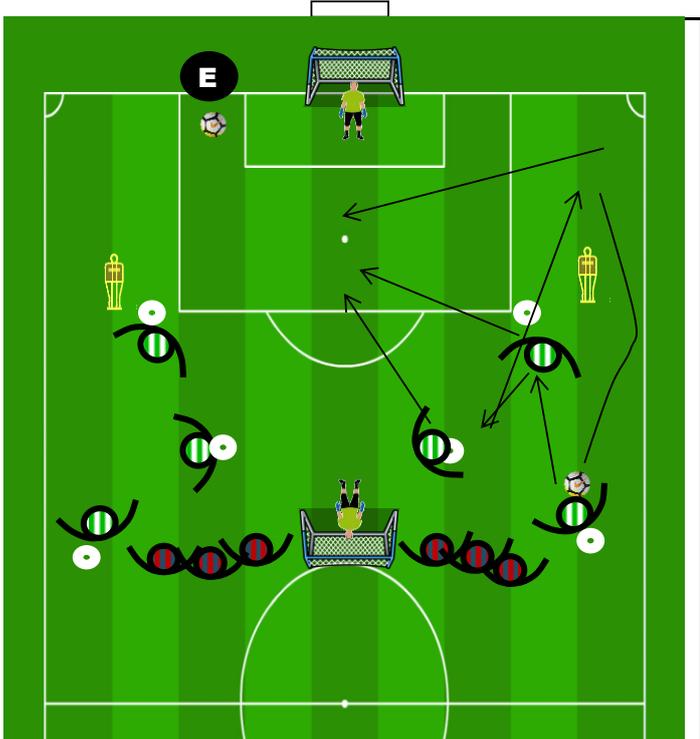


= 16
 = 6
 = 2
 = 2x8

Partie 1 : Echauffement
 Forme choisie : **Exercice**



Partie 2 :
 Forme choisie : **Exercice**



30 x 40 metres

Durée
 20'

Organisation et animation

Explications et consignes :

Objectif : Combiner pour marquer
But : Marquer
Consignes :
 Par 6 . Circuit en passe et suit .
 Jeu à 4 + une deux + finition .

Nombre de séquences :

4x5'

Comportements attendus (critères de réalisation):

Maitrise technique, orientation des épaules, équilibre, justesse des pas

Critères de réussite:

Pas de perte de balle, combien de ballons au fond du but

Variantes :

Une deux entre A et B
 Circuit inverse (côté gauche)

Méthode pédagogique : découverte - guidage - directive

Durée
 45'

Organisation et animation

Explications et consignes :

Objectif : Combiner pour marquer
But : Marquer
Consignes :
 Phase 1 : combinaisons à 3 pour marquer
 Phase 2 : 3vs3
 combiner pour marquer et recoivent ensuite ballon de l'éducateur pour aller marquer dans le but . Défendent le 3 vs 3 , si interception, peuvent marquer

Nombre de séquences :

10x4'

Comportements attendus (critères de réalisation):

Occupation de l'espace, harceler à la perte, cadrer porteur , finir vite à l'approche de la surface

Critères de réussite:

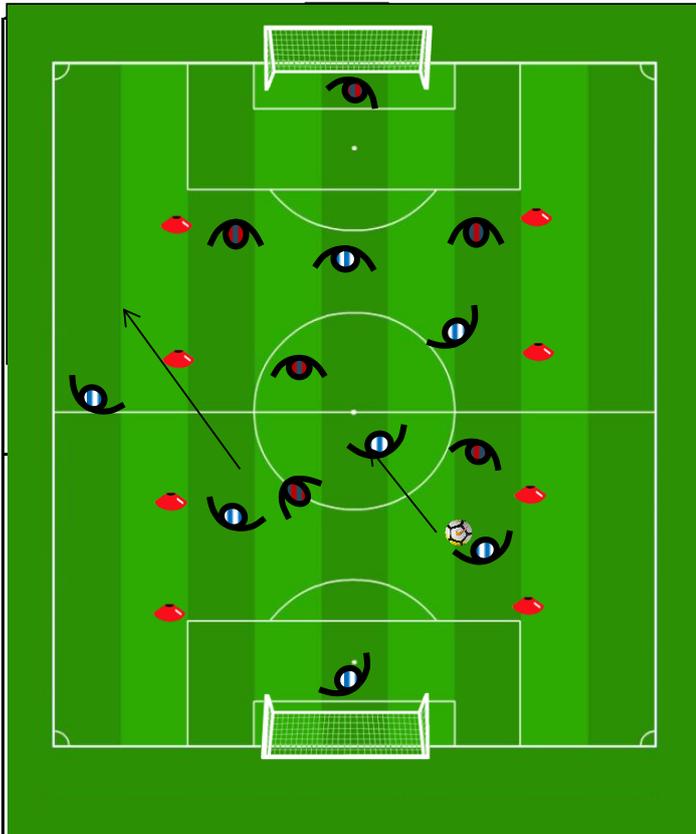
Combien de buts sont marqués

Variantes :

Contraintes de temps
 Imposer le 1 contre 1 (marquage individuel)
 Doublé les buts combinés

Méthode pédagogique : découverte - guidage - directive

Partie 3 :
Forme choisie :
Jeu



Durée

20'

Organisation et animation

Explications et consignes :

Objectif : Combiner pour marquer

But : Marquer

Consignes :

7 contre 7 . Combiner pour trouver le joueur lancé dans l'un des deux couloirs et marquer . Jeu uniquement en zone axiale, le couloir est libéré uniquement lorsqu'on trouve un joueur lancé . Joueur attaquant quand pas lancé, mais inattaquant quand lancé

Nombre de séquences :

2x10

Comportements attendus (critères de réalisation):

Déplacements dans les intervalles, communication, être vu et voir, règle des 3 secondes

Critères de réussite:

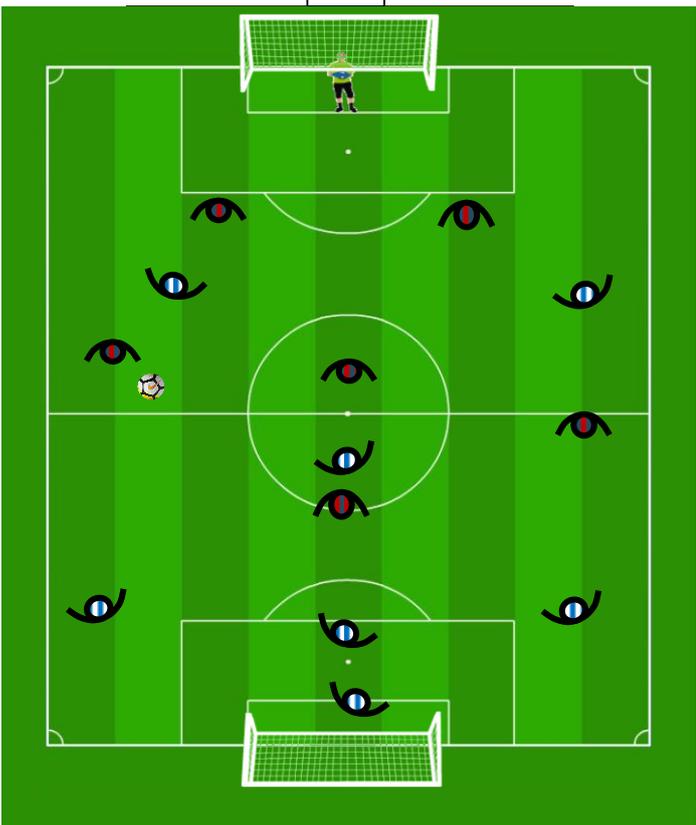
Les joueurs trouvent les intervalles et se déplacent dans les espaces libérés, ils parviennent à enchaîner les passes

Variantes :

Contrainte de temps une fois le joueur lancé trouvé

Méthode pédagogique : découverte - guidage - directive

Partie 4 :
Forme choisie :
Grand Jeu



Durée

15'

Organisation et animation

Explications et consignes :

Nombre de séquences :

Comportements attendus (critères de réalisation):

Critères de réussite:

Variantes :

Méthode pédagogique : découverte - guidage - directive