

Séance proposée en club	Lieu: Ennezat	Educateur: Romain VILETTE
Catégorie:	Effectif: 12	Date: 8 Décembre 2022

Phase de Jeu	DESEQUILIBRER - FINIR
Principe de Jeu ou Theme Technique	Se démarquer pour fixer, éliminer, passer et finir
Comportement ciblé	<i>PB: Améliorer la capacité à fixer et donner ; NP: Etre écarté et pas en avance</i>
Remarques	



PARTIE 1	JEU "6 contre 6"	Temps	15 min
-----------------	-------------------------	--------------	--------

Organisation: 6 contre 6 avec un terrain un peu plus grand que 30x40m

Buts: Marquer = 1pt
Marquer+ toute l'equipe a dépasser la ligne offensive = 2pt

Consignes: Libre
Règle de la relance protégée valable

Séquence: 3 x 4 minutes

Variante: **1 seul ligne, la ligne mdiane**

Intervention/Questionnement
Pourquoi aller attaquer en nombre?

PARTIE 2	EXERCICE "Jeu à 2"	Temps	20 min
-----------------	---------------------------	--------------	--------

Organisation: 2 Ateliers de 5 Joueurs + les gardiens

Buts: Marquer = 1 pt

Consignes: Circuit 1: fixer et donner / 3 min à D et 3 min à G
Circuit 2: fixer et donner puis centre du joueur côté

Séquence: 3 x 6 min

Variantes: Laisser le choix du circuit 1 ou 2

Interventions et Corrections:
Ballon en mouvement au départ
Pas donner trop tôt au partenaire (comprendre ce que vuet dire fixer)
Attention à l'appel du Joueur sans ballon, pour ne pas être trop en avance

PARTIE 3	SITUATION "2 contre 1"	Temps	20 min
-----------------	-------------------------------	--------------	--------

Organisation: 2 groupes et 1 Atelier

Buts: ATT: Marquer = 1 pt DEF: Marquer = 2 pt

Consignes: Pas de HJ
Départ des ATT quand le DEF touche la coupelle avec son pied
Si les DEF récupèrent ils doivent marquer dans les petits en 1 passe max

Séquence: Chaque Equipejoue 9 ballons (3 par groupe)

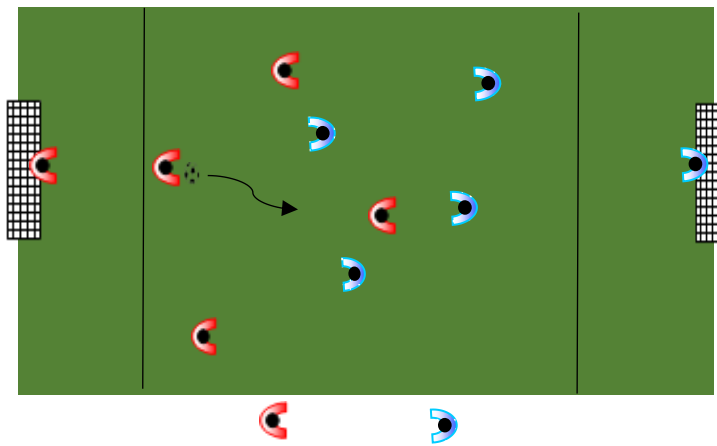
Variantes: Limiter le nombre de passe
3 contre 2 si 2 c 1 très satisfaisant

Interventions et Corrections:
Quand doit on faire la passe? Où doit être le receveur ?
As-tu bien fixer le DEF?
Les Joueurs s'écartent ou pas? Passe au bon moment et vers l'avant?

PARTIE 4**JEU 5 contre 5 "libre"**

Temps

20 min



Organisation: 2 équipes de 5 avec 1 remplaçant

Buts: Marquer = 1 pt

Consignes: LIBRE

Séquence: 3 x 5 min

Variantes: /

Interventions et Corrections:

OBSERVER LES 2 contre 1 et si les joueurs vont bien fixer

LAISSER JOUER UN MAXIMUM

RAPPEL DES REGLES DE PLATEAU U7 SI BESOIN