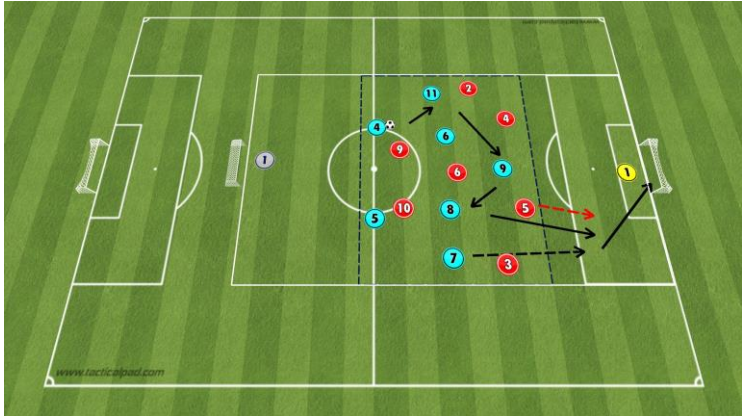


Séance U15	14 joueurs + 2 GB	Comportements attendus	
PHASE DE JEU	Principes de jeu	Porteur du ballon	Non Porteur
Déséquilibrer / Finir	Utiliser les espaces en profondeur	Jouer dans la course du partenaire	Engager des courses dans le dos de la défense

Procédé



Jeu de Découverte

Descriptif

ORGANISATION : 7 x 7 + 2 GB

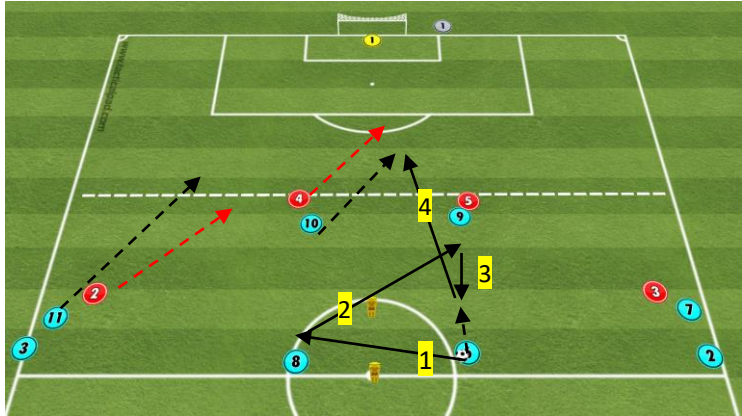
BUTS :
Marquer = 1 pt
Marquer suite à une récupération en zone centrale avec 2 passes maxi= 2 pts

CONSIGNES :
Une équipe en 1-2-4-1 / une équipe en 1-2-3-2
Règle du Hors jeu appliquée aux lignes tracées
But valable si tout le bloc équipe a franchi sa ligne de HJ

Variantes : Marquer suite à une récupération en zone haute = 2 pts (en 2 passes maxi)

Pédagogie	Active= Observer Valoriser Encourager	Animation	Encourager l'équipe qui n'a pas le ballon à jouer haut
------------------	---------------------------------------	------------------	--

Procédé



Situation

Descriptif

ORGANISATION : système à 2 attaquants contre une défense à 4

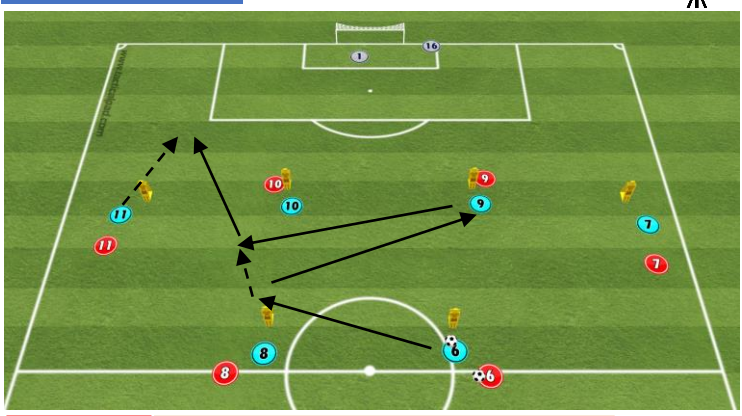
BUTS :
Attaquants : ●
Marquer = 1 pt
Défenseurs : ●
Passer devant l'attaquant qui décroche pour gagner le ballon = 1 pt

CONSIGNES :
Départ des milieux axiaux
1 relation imposée appui remise avant d'attaquer
Hors jeu à la ligne de déséquilibre
Les bleus attaquent en 4x3 (2att 1exc 1 mil axial)

Pédagogie	Active = Observer, Arrêt Flash, Questionner	Animation	Animer les déf (du + facile au + complexe pour les att)
------------------	---	------------------	---

Comportements attendus	Prise d'espace , changer de rythme , jeu dans les intervalles		
-------------------------------	---	--	--

Procédé



Exercice Analytique et adaptatif

Descriptif

ORGANISATION : travail au poste sans opposition

BUTS :
Marquer = 1 pt
Marquer en moins de 7''=2 pts

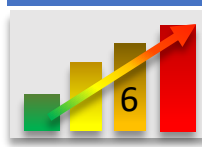
CONSIGNES : Travail par vague
Répéter des relations offensive sur le déséquilibre
Circuit imposé pendant un temps donné
6 8 9 8 11
6 8 9 10
6 8 9 11

Variantes : Circuit au choix parmi les 3

Pédagogie	Directive - Démontrer - Corriger - Répéter	Animation	Animer les déf (du + facile au + complexe pour les att)
------------------	--	------------------	---

Comportements attendus	S'engager dans les espaces , coordonner les courses, jeu à 2, jeu à 3		
-------------------------------	---	--	--

Note de fatigue



B

I

L

A

N

Sur le **Jeu de découverte**, veiller à faire identifier que c'est l'espace dans le dos de la défense que l'on cherche à attaquer. Sur **la situation**, au départ, imposer des contraintes aux défenseurs (temps de retard des latéraux, suivre le décrochage pour les centraux) afin de faire émerger les solutions pour les attaquants (courses, déplacements coordonnés, jeu à 2 à 3). Ensuite laisser le choix aux défenseurs.