

**Séance**

Lieu: **ENNEZAT**

Educateur: **Fabien FLORE**

Catégorie: **U15**

Effectif: **10+2GB**

Date: **23/03/2023**

**Phase de Jeu**

**Déséquilibrer / Finir**

**Principe de Jeu ou Theme Technique**

**Garder le temps d'avance pour aller finir**

**Comportement ciblé**

*Appel dans la profondeur / Prise de vitesse vers le but*

**Remarques**

**Matériel**

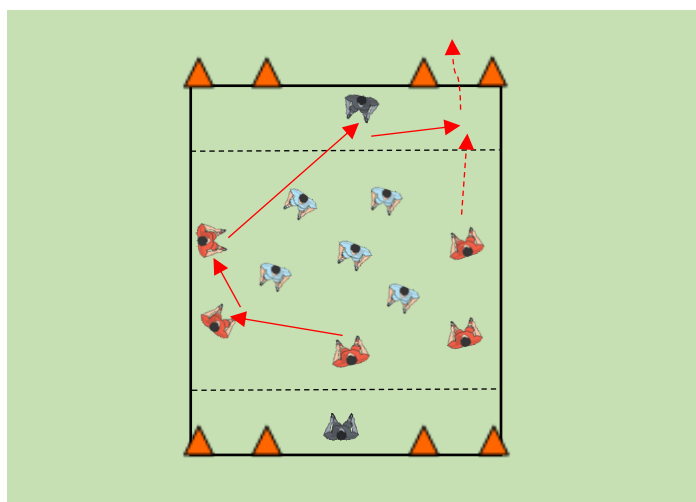


**PARTIE 1**

**Jeu d'échauffement**

Temps

12 min



**Organisation:** 5X5 + 2GB qui joue au pied

**Buts:** Marquer dans les portes en conduite = 1 point

Marquer dans la porte en ayant trouvé l'appui offensif = 2 Points

**Consignes**

Equipe Rouge organisée en 3-2/ Equipe Bleue en 2-1-2

Une fois la ligne franchie interdit de défendre

3 séquence de 3 min + 1 min de récup

**Variantes** Autoriser le retour défensif

**Intervention/Questionnement**

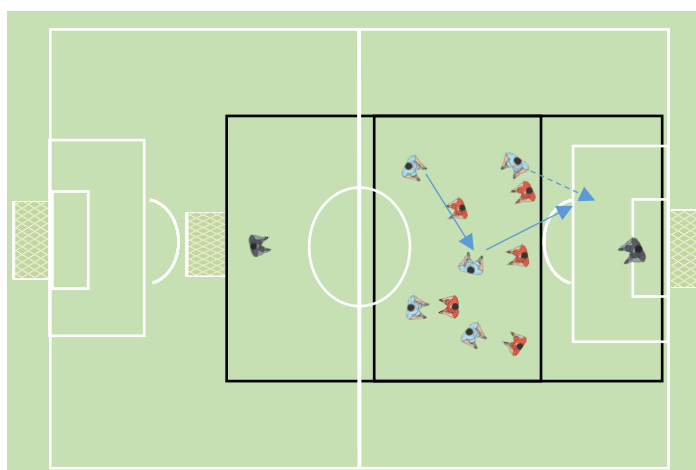
Laisser jouer / Observer  
Faire émerger le thème de la séance

**PARTIE 2**

**Jeu de Découverte**

Temps

18 min



**Organisation:** 5X5 + 2GB

**Buts:** Marquer en trouvant un joueur lancé dans la zone offensive  
Même système de jeu que sur le jeu d'échauffement

**Consignes:** Trouver un joueur par la passe pour aller marquer  
But marquer après une récupération en moins de 2 passes = 2 points

**Séquence:** 2X8 min + 1 min récup

**Variantes:** Passer la zone par la passe ou la conduite

Autoriser un retour défensif

**Interventions et Corrections:**

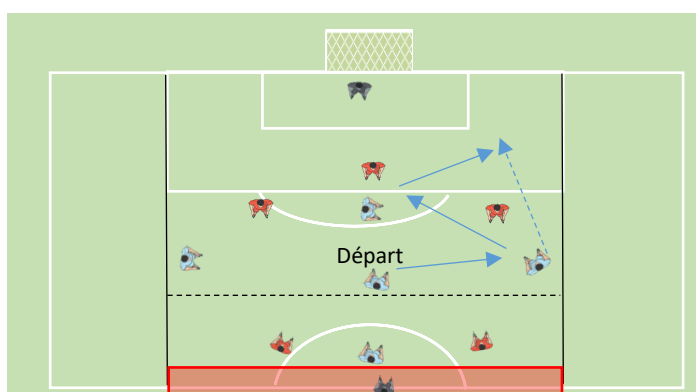
Pédagogie active  
Encourager l'équipe qui n'a pas le ballon à bien défendre en fermant les intervalles pour poser le problème à l'adversaire

**PARTIE 3**

**Situation**

Temps

20 min



**Organisation:** 2 zones une en 4 X 3 l'autre en 2 X 1 + Appui

**Buts:** Bleu Marquer sans être Hors jeu  
Rouge à la récup trouver l'appui qui remise pour un joueur lancé dans la zone rouge

**Consignes**

La situation démarre du 10 bleu

**Variantes:**

Changer les appuis rouges qui passent défenseurs  
Rotation chez les bleus + rotation des GB

**Interventions et Corrections:**

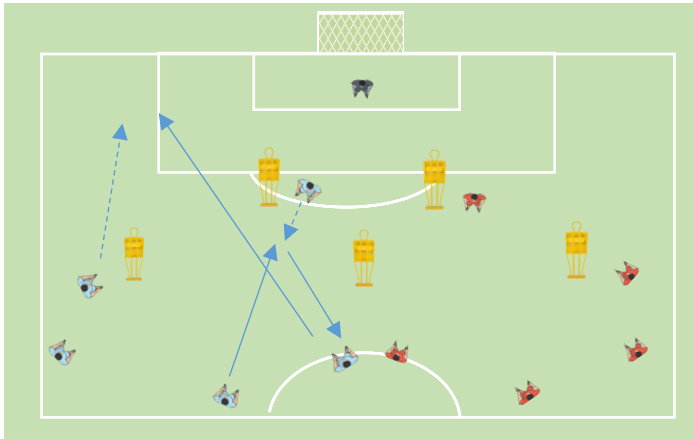
Arrêt Flash  
Trouver le bon moment pour prendre de la vitesse  
Trouver du jeu à 3 pour changer de rythme et finir

**PARTIE 4**

**Exercice**

Temps

15 min



**Organisation:** 1 couleur par côté

**Buts:** Marquer

**Consignes:** Circuit imposé relation n° 6 n°9 n° 10 n° 11

Poste côté doublé

Finir à 3 dans la surface sans être aligné

**Séquence:** 2 x 7min

**Variantes:**

**Changé de côté**  
**Circuit libre 3 passes max**

**Interventions et Corrections:**

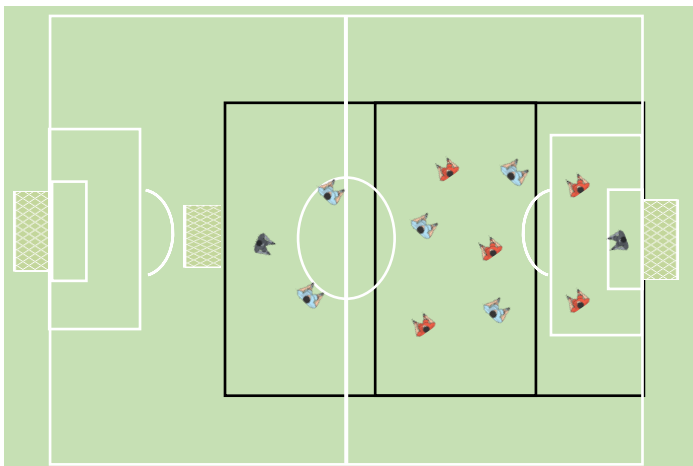
Démontrer corriger répéter / Rotation des GB

**PARTIE 5**

**Jeu de contrôle**

Temps

12 min



**Organisation:** 5X5 + 2GB

**Buts:** Marquer

**Consignes:**

2 touches en zone axiale  
Règle du hors jeu

**Séquence:** 2 x 6 min

**Variantes:**

**Interventions et Corrections:**

Laisser jouer en valorisant la prise d'initiative offensive