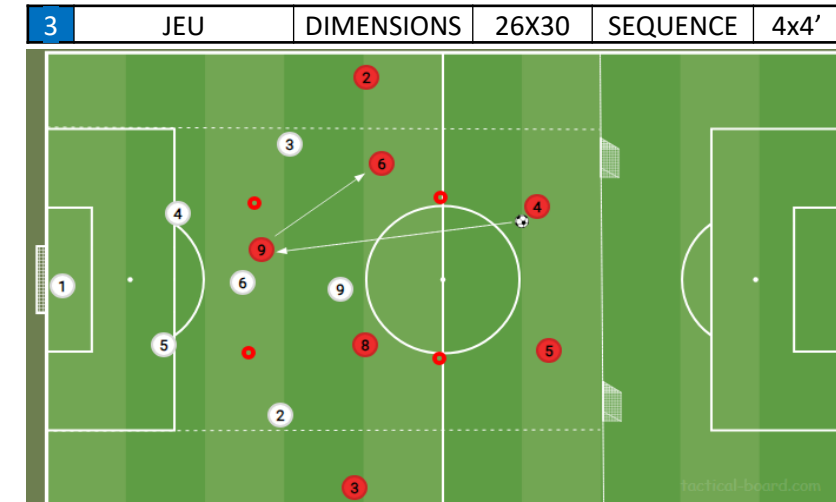
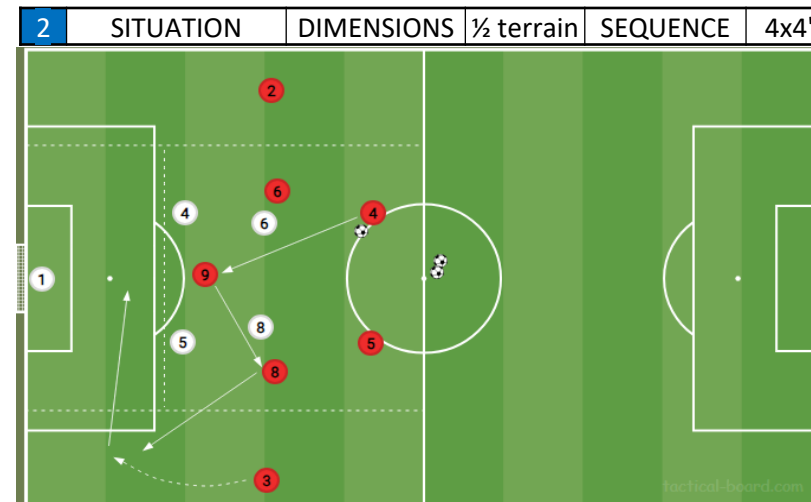
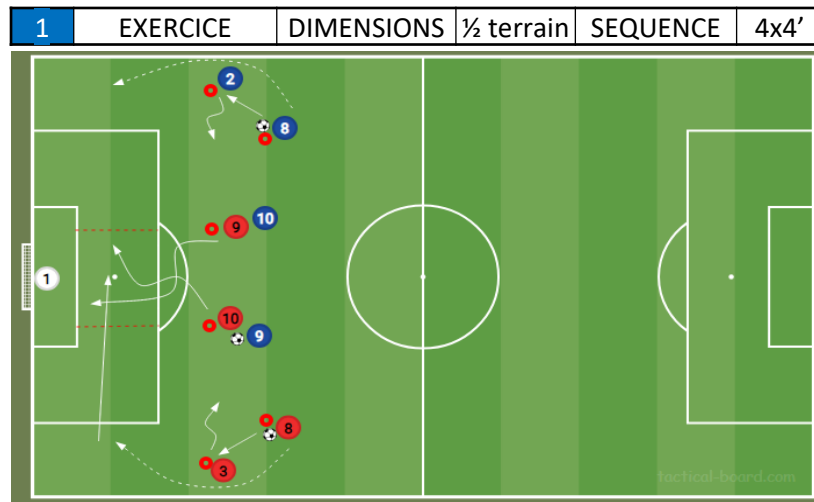
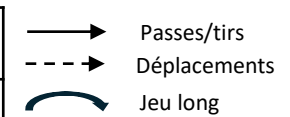


| | | | | | | | |
|-----------|---------|-----------------------|---|-------|----|------|------------|
| Séance n° | 2 | PHASE DE JEU Thème | DESEQUILIBRER/FINIR Fixer à l'intérieur pour jouer dans les couloirs | | | | |
| CATEGORIE | U12/U13 | EFFECTIF | 8 +2GB | DUREE | 75 | DATE | 18/11/2024 |



| OBJECTIFS |
|--|
| Combiner sur les côtés pour finir |
| REGLES DU JEU (Hors-jeu, remise en jeu...) |
| Départ des ballons depuis les 3 sources |
| BUTS (Comment on marque) |
| Marquer = 1 point |
| CONSIGNES |
| Les joueurs rouges combinent sur le côté et centrent dans la zone cible pour les 2 attaquants. Un second ballon part du 9 bleu et les joueurs off ont 1 touche chacun pour finir (ou 2 touches individuelles pour marquer). Les bleus réalisent ensuite le même schéma. |
| COMPORTEMENTS ATTENDUS |
| Qualité et intensité des centres. Déclencher l'appel au bon moment et avec la bonne intensité. Se connecter entre le passeur et le receveur et entre les 2 attaquants |

| OBJECTIFS |
|---|
| Fixer à l'intérieur pour trouver des joueurs dans les couloirs |
| REGLES DU JEU (Hors-jeu, remise en jeu...) |
| Le ballon repart de la source |
| BUTS (Comment on marque) |
| Marquer = 1 point |
| CONSIGNES |
| Les défenseurs sont disposés en 2-2. Les attaquants en 2-2-1 + 2 appuis dans les couloirs. 5x4 dans l'axe Les joueurs offensifs peuvent marquer en passant la ligne par la conduite ou la passe. Si l'attaquant est touché, possibilité de trouver les joueurs de couloirs pour déséquilibrer puis centrer. Les couloirs sont d'abord inattaquables. |
| COMPORTEMENTS ATTENDUS |
| Jouer en mouvement. Coordonner prise d'appui et soutien. Porteur de balle : jouer sur un joueur libre et mettre de l'intensité dans les transmissions. Non porteur de balle : se déplacer dans les zones libres et rester en mouvement. |

| OBJECTIFS |
|---|
| Fixer à l'intérieur pour trouver des joueurs dans les couloirs |
| REGLES DU JEU (Hors-jeu, remise en jeu...) |
| Remise en jeu aux pieds L'équipe qui marque repart de son GB |
| BUTS (Comment on marque) |
| Marquer = 1 point/Passer par 2 faces = 1 point |
| CONSIGNES |
| Les équipes se disposent en 2-3-1 Si on rentre dans le carré par une face et qu'on sort par une autre, 1 point |
| COMPORTEMENTS ATTENDUS |
| Agrandir l'espace de jeu (largeur et profondeur). Jouer en mouvement. Coordonner prise d'appui et course de soutien. Porteur de balle : jouer sur un partenaire démarqué. Non porteur de balle : se déplacer dans les zones libres et rester en mouvement. |