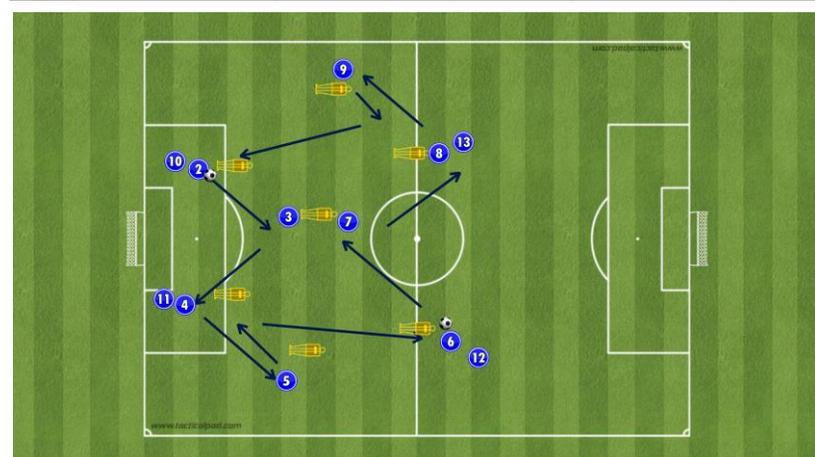
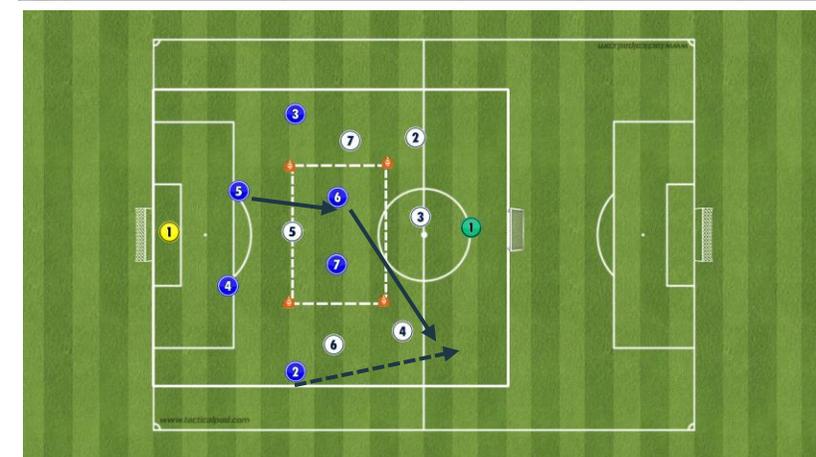


1	EXERCICE	DIMENSIONS	1/3 terrain	SEQUENCE	5x5'
---	----------	------------	-------------	----------	------



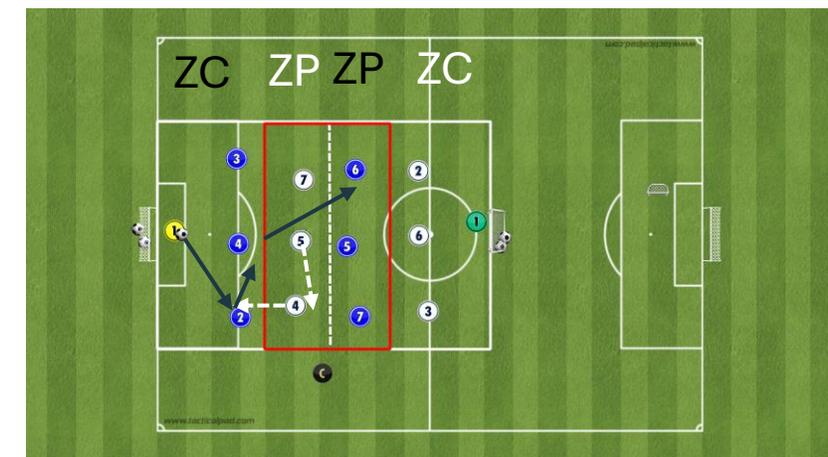
OBJECTIFS	
Jeu à 2 à 3	
REGLES DU JEU (Hors-jeu, remise en jeu...)	
Départ des ballons depuis les sources	
BUTS (Comment on marque)	
6 passages sans perte ou déchet technique =1 point	
CONSIGNES	
Passe et suit	
Départ de 2 ballons	
Circuit 2 3 4 6	
Jeu au sol	
Varier le circuit 2 3 5 4 si mot starter « seul », varier le sens	
COMPORTEMENTS ATTENDUS	
Ouvrir les angles de passes en s'éloignant du mannequin	
Passes claquées et appuyées	
Remise au sol	
Tempo fort /faible	

2	JEU	DIMENSIONS	¼ terrain	SEQUENCE	5X5'
---	-----	------------	-----------	----------	------



OBJECTIFS	
Fixer à l'intérieur pour trouver des joueurs dans les couloirs	
REGLES DU JEU (Hors-jeu, remise en jeu...)	
Tous les arrêts (but, touches, fautes...) repartent des GB	
BUTS (Comment on marque)	
Bleus : 1 point si on trouve un joueur dans le carré et qu'il en ressort par la passe ou la conduite et 1 points si but	
Blancs : 2 points si récupération couloir et but en moins de 4 passes	
CONSIGNES	
Jeu libre	
Bleus en 1 2 4	
Blancs en 1 3 3	
Jeu aérien interdit	
COMPORTEMENTS ATTENDUS	
Trouver le jeu vers l'avant quand l'espace est ouvert	
Basculer le jeu quand il est fermé	

3	JEU AMENAGE	DIMENSIONS	26X30	SEQUENCE	5X5'
---	-------------	------------	-------	----------	------



OBJECTIFS	
Jouer vers l'avant dans les intervalles	
REGLES DU JEU (Hors-jeu, remise en jeu...)	
Tous les arrêts (but ,touche, fautes...) repartent Des GB	
BUTS (Comment on marque)	
Marquer = 1 point	
Si récupération du ballon dans la rivière ou en zone haute plus but, le point est doublé	
CONSIGNES	
1 seul joueur doit sortir presser dans la zone de conservation adverse (ZC)	
Une fois la zone de progression trouvée les attaquants ont 3 passes pour aller marquer si ils ne marquent pas on repart du GB adverse	
Variante : les défenseurs peuvent défendre une fois la prise de balle du porteur effectuée en ZP	
COMPORTEMENTS ATTENDUS	
Voir vite et loin	
Trouver le jeu vers l'avant quand l'espace est ouvert	
Basculer le jeu quand il est fermé	