

Phase de jeu	Où ?	Qui ?	Pourquoi ?
Transition Perte	Haut	Tous	Récupérer en moins de 6" ou reformer le bloc

#### Descriptif

<b>Règles</b>	Remise en jeu au pied et au sol Ballon arrêté = balle adverse
<b>Buts</b>	Rouges récupérer et marquer = 1 point Bleus 8 passes = 1 point
<b>Consignes</b>	7x7 + 1 joker offensif 2 touches de balles Pour devenir attaquant les rouges doivent marquer, les bleus peuvent rentrer défendre dans la zone.  Si les rouges marquent, ils prennent la possession et occupent leurs positions respectives (2 centraux appuis – 2 excentrés appuis – 1 attaquant appui – 2 milieux à l'intérieur)
<b>Objectifs</b>	Anticiper les pertes Encercler le porteur Fermer la cible tout de suite joignable Fermer les relations



4x4' + interventions pédagogiques inter-séquences



Phase de jeu	Où ?	Qui ?	Pourquoi ?
Transition Perte	Haut	9 8 10 11 7	Récupérer en moins de 6" ou reformer le bloc

### Descriptif

<b>Règles</b>	Hors-jeu appliqué à la ligne défensive
<b>Buts</b>	Rouges marquer = 1 point Bleus stop balle = 1 point Si ils récupèrent dans la zone axe ils peuvent marquer dans le but
<b>Consignes</b>	Les rouges sont en 3 4 1 (Dispositif de base 1 4 3 3) Cherchent la prise de risque pour marquer et gardent un équilibre à la perte éventuelle  Les bleus en 2 4 1 (Dispositif de base 1 4 2 3 1) sont denses dans l'axe pour récupérer les ballons proches de leur but, si le but est ouvert à la récupération ils cherchent à marquer si il est fermé ils cherchent à ressortir pour aller marquer en stop balle.
<b>Objectifs</b>	8 10 7 11 9 rouges priorisent la fermeture de l'axe Si le relayeur rouge sort pour gêner le central alors compensation de l'excentré. Si l'excentré sort cadrer alors anticipation du latéral et du relayeur pour aller cadrer sur la relance côté



4x5' + interventions pédagogiques inter-séquences



Phase de jeu	Où ?	Qui ?	Pourquoi ?
Transition Perte	Haut	9 8 10 11 7	Récupérer en moins de 6" ou reformer le bloc

### Descriptif

<b>Règles</b>	Hors-jeu appliqué à la ligne défensive bleu et ligne médiane pour les rouges
<b>Buts</b>	Rouges marquer = 1 point Bleus marquer = 1 point
<b>Consignes</b>	Les rouges sont en 3 4 1 (Dispositif de base 1 4 3 3) Ne peuvent pas revenir en arrière une fois les zones franchies  Les bleus en 2 4 1 (Dispositif de base 1 4 2 3 1) sont denses dans l'axe pour récupérer les ballons proches de leur but, à la récupération ils cherchent en priorité un joueur zone supérieure.
<b>Objectifs</b>	8 10 7 11 9 rouges priorisent la fermeture de l'axe Si le relayeur rouge sort pour gêner le central alors compensation de l'excentré. Si l'excentré sort cadrer alors anticipation du latéral et du relayeur pour aller cadrer sur la relance côté



4x5' + interventions pédagogiques inter-séquences

