

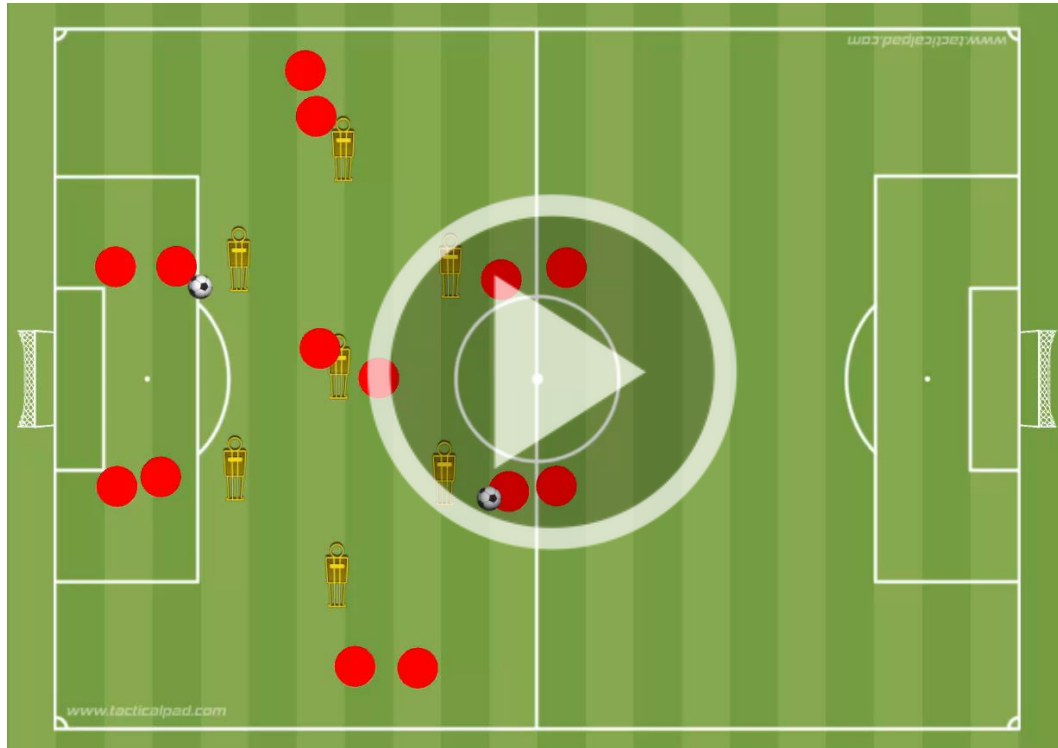


Séance Franc Rosier

Stade Boutet

Conserver progresser
Améliorer le jeu entre les lignes

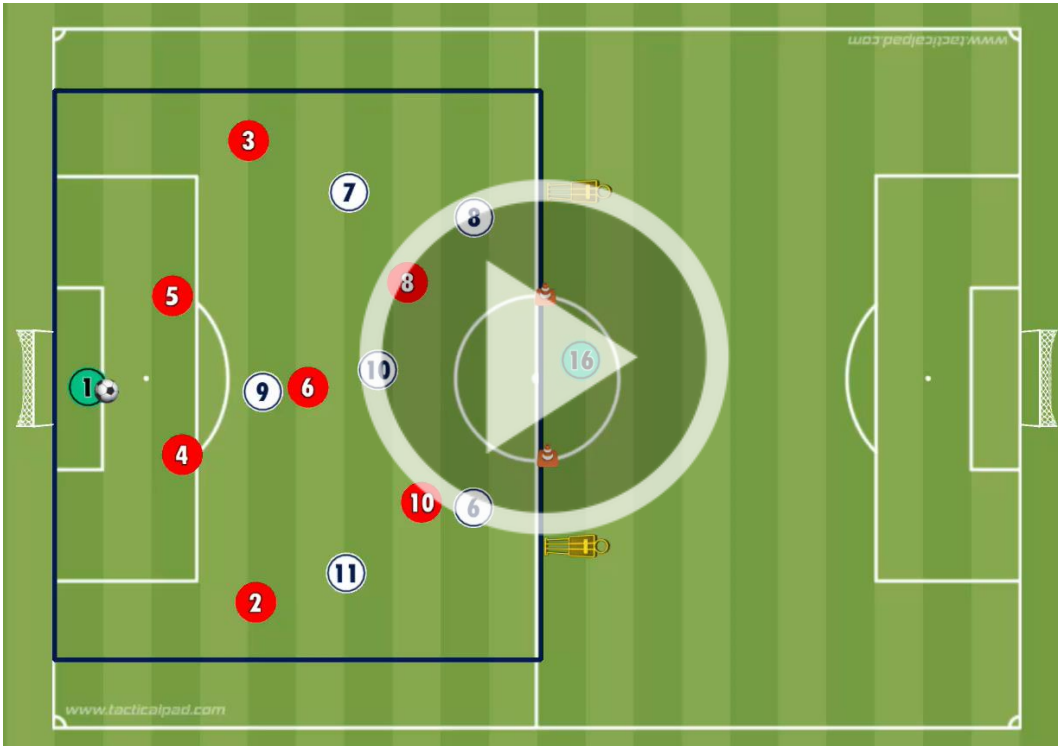




Phase de jeu	Où ?	Qui ?	Pourquoi ?
Cons/Prog	Bas	Déf-Mil	Eliminer le pressing adverse et progresser

Descriptif

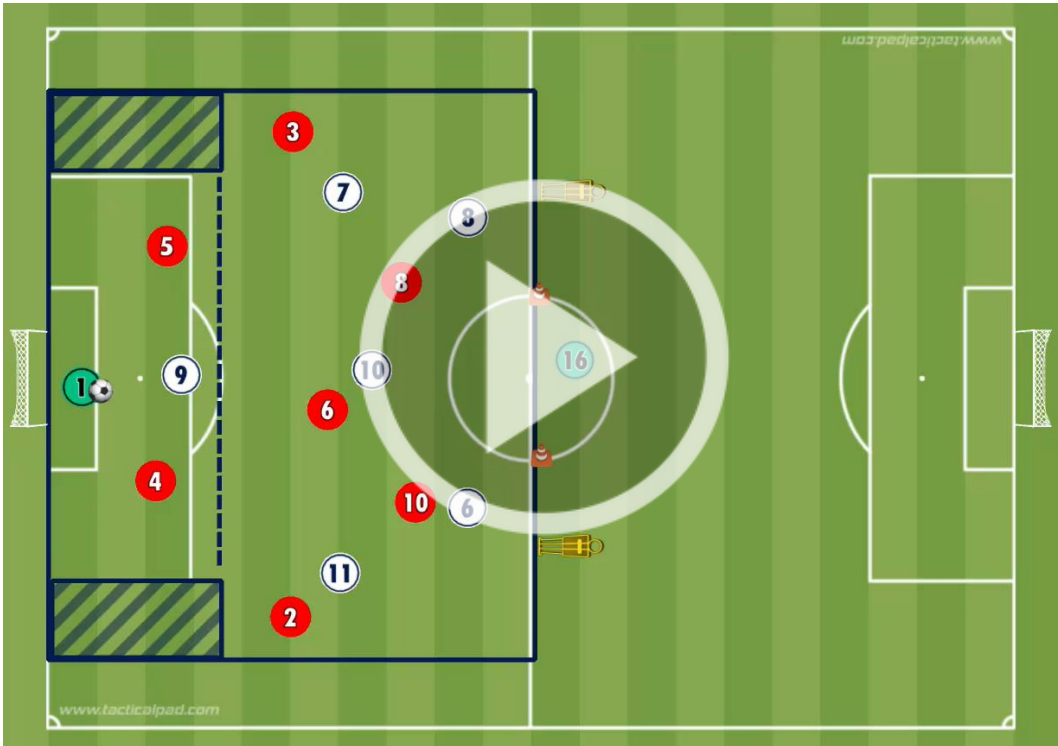
Règles	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Règle FIFA ▪ Circuit passe et suit
Buts	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Réaliser le parcours sans erreur technique ▪ Eviter les mannequins
Consignes	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Passe et suit ▪ Varier le parcours
Objectifs	<p>Collectivement :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jouer vers l'avant <p>Individuellement :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Progresser quand l'espace est libre et déplacer le jeu quand il est bloqué. (non-porteur de balle) ▪ Se démarquer entre les lignes en étant orienté. ▪ Zoom Milieu relayeur - latéral



Phase de jeu	Où ?	Qui ?	Pourquoi ?
Cons/Prog	Bas	Déf-Mil	Eliminer le pressing adverse et progresser

Descriptif

Règles	<ul style="list-style-type: none"> Règles FIFA
Buts	<ul style="list-style-type: none"> Rouge : Trouver le joueur cible entre les 2 plots = 2 points Trouver un joueur lancé derrière un mannequin = 1 points <i>(le joueur doit venir d'un couloir différent du ballon)</i> Blancs : Marquer dans le but <p>Si but marqué après départ du joueur cible en – de 4 passes=2points</p>
Consignes	<ul style="list-style-type: none"> 7x6 + 2 GB système 1 2 3 2 ou 1 2 3 1 Quand le joueur cible est trouvé, il joue directement avec l'équipe qui attaque le but (<i>notion de transition perte</i>) En cas de perte de balle du joueur cible sur la possession blanche les rouges ne peuvent le retoucher directement pour marquer
Objectifs	<p>Collectivement :</p> <ul style="list-style-type: none"> Jouer vers l'avant Constante pédagogique : agir à la transition perte <p>Individuellement :</p> <ul style="list-style-type: none"> Progresser quand l'espace est libre et déplacer le jeu quand il est bloqué. (non-porteur de balle) Se démarquer entre les lignes en étant orienté. Zoom Milieu relayeur - latéral

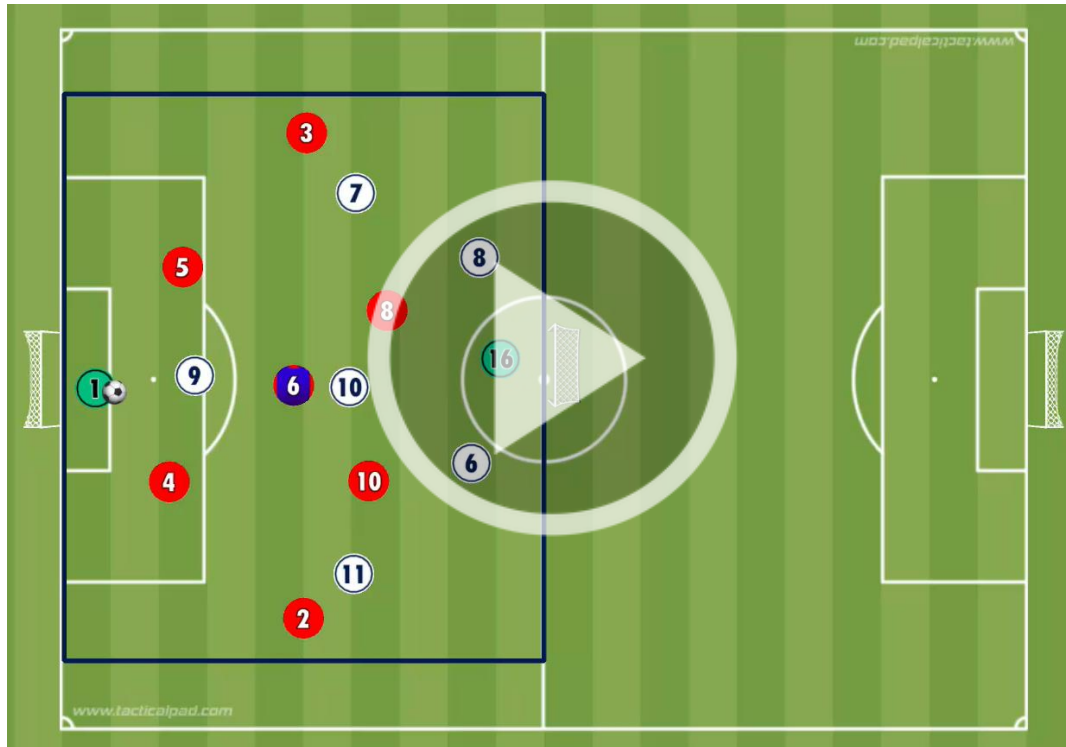


Jouer dans les intervalles et entre les lignes

Phase de jeu	Où ?	Qui ?	Pourquoi ?
Cons/Prog	Bas	Déf-Mil	Eliminer le pressing adverse et progresser

Descriptif

Règles	<ul style="list-style-type: none"> Départ systématique du GB
Buts	<ul style="list-style-type: none"> Rouge : Trouver le joueur cible entre les 2 plots = 2 points Trouver un joueur lancé derrière un mannequin = 1 points (le joueur doit venir d'un couloir différent du ballon) Blancs : Marquer en 4 passes dans le but après récupération
Consignes	<ul style="list-style-type: none"> Départ du GB, le central libre sort en conduite dans la zone supérieure, l'autre reste en 1X1 avec l'attaquant Les blancs sont organisés en 2 3en 2 3 pour défendre Si joueur cible trouvé on repart du GB adverse (Possible variante comme jeu 1)
Objectifs	<p>Collectivement :</p> <ul style="list-style-type: none"> Jouer vers l'avant <p>Individuellement :</p> <ul style="list-style-type: none"> Progresser quand l'espace est libre et déplacer le jeu quand il est bloqué. (non-porteur de balle) Se démarquer entre les lignes en étant orienté. Zoom Milieu relayeur - latéral



Phase de jeu	Où ?	Qui ?	Pourquoi ?
Cons/Prog	Bas	Déf-Mil	Eliminer le pressing adverse et progresser

Descriptif

Règles	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Règle FIFA ▪ On repart avec l'équipe qui a marqué
Buts	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Marquer pour les 2 équipes après avoir trouver le joker dans la partie adverse = 2 points
Consignes	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jeu libre ▪ Le joker a une chasuble dans le short ▪ Possibilité de récupérer le ballon si on attrape la chasuble du joker (dans ce cas on repart de son GB)
Objectifs	<p>Collectivement :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jouer vers l'avant <p>Individuellement :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Progresser quand l'espace est libre et déplacer le jeu quand il est bloqué. (non-porteur de balle) ▪ Se démarquer entre les lignes en étant orienté. ▪ Zoom Milieu relayeur - latéral