



Thème de la séance : Recherche du joueur lancé

Catégorie U12/U13

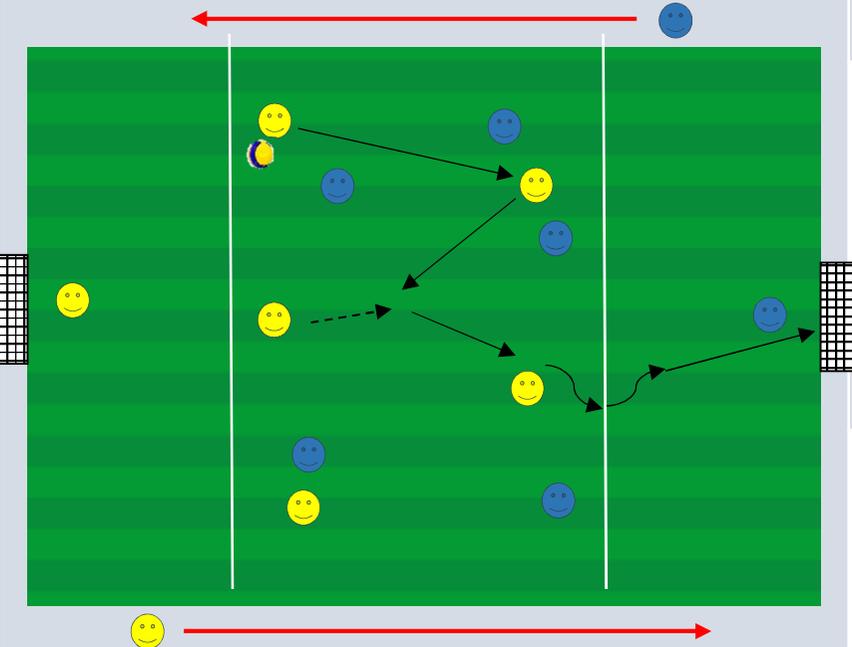
On a le ballon	Conserver/Progresser	Déséquilibrer/Finir
On a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

- Conduite de balle 
- Déplacement ballon 
- Déplacement du joueur sans ballon 

Organisation

Schéma

Objectifs

Espace	Effectif	Schéma		Consignes								
50 x 26 m	6  6 			<p>Pour marquer, entrer en conduite de balle ou après une passe en zone de finition.</p> <p>Un seul défenseur peut revenir en zone de finition après l'entrée du ballon.</p> <p>Application du hors-jeu en zone de finition à 13 mètres</p>								
Matériel par terrain					<p>But et objectifs</p> <ul style="list-style-type: none"> • Garder le temps d'avance pour finir l'action • Marquer dans le but à partir des zones offensives 							
10 	12 à 15'	<p>Eléments Pédagogiques</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Variables</th> <th>Méthode pédagogique</th> <th>Veiller à</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1) Accès à la zone de finition seulement après une passe d'un partenaire.</td> <td>ACTIVE</td> <td>Etre visible du porteur (non porteur) Voir avant (prise d'information)</td> </tr> <tr> <td>2) Autoriser un 2ème attaquant à entrée en zone de finition</td> <td>Laisser jouer - Observer - Questionner</td> <td>L'appel déclenche la passe Privilégier une passe dans un intervalle différent de l'appel du partenaire Cacher son intention</td> </tr> </tbody> </table>		Variables		Méthode pédagogique	Veiller à	1) Accès à la zone de finition seulement après une passe d'un partenaire.	ACTIVE	Etre visible du porteur (non porteur) Voir avant (prise d'information)	2) Autoriser un 2ème attaquant à entrée en zone de finition	Laisser jouer - Observer - Questionner
Variables	Méthode pédagogique	Veiller à										
1) Accès à la zone de finition seulement après une passe d'un partenaire.	ACTIVE	Etre visible du porteur (non porteur) Voir avant (prise d'information)										
2) Autoriser un 2ème attaquant à entrée en zone de finition	Laisser jouer - Observer - Questionner	L'appel déclenche la passe Privilégier une passe dans un intervalle différent de l'appel du partenaire Cacher son intention										
4 												
2/8  												

Eléments Pédagogiques

Variables	Méthode pédagogique	Veiller à
1) Accès à la zone de finition seulement après une passe d'un partenaire.	ACTIVE	Etre visible du porteur (non porteur) Voir avant (prise d'information)
2) Autoriser un 2ème attaquant à entrée en zone de finition	Laisser jouer - Observer - Questionner	L'appel déclenche la passe Privilégier une passe dans un intervalle différent de l'appel du partenaire Cacher son intention