

Sujet :

APPRENDRE A SE DEPLACER, SE RENDRE DISPONIBLE

Phase de jeu :
Principes de jeu :
Objectifs :

Conserver/progresser
Se déplacer, se démarquer rapidement pour conserver le ballon
Apprendre a se déplacer en fonction du porteur de balle et des divers composants (adversaires, espaces...)

Nombres de joueurs : 12

#VALEUR!

12 = 12
x26



Partie 1 :
Forme choisie :
Exercice

Durée

20'

Organisation et animation

Explications et consignes :

Objectif : Maitrise technique et prise d'info sur les espaces libres

But : Se déplacer dans les espaces libérés

Consignes : 4 groupes de 4 joueurs . Une fois que le joueur A a fait sa passe au joueur B, il vient au centre du losange pour recevoir le prochain ballon . B lui choisit un joueur a qui faire la passe et se déplace en direction d'une coupelle libre de tout joueur

Passe →
 déplacement au centre du losange - - - - -
 coupelle libre

Nombre de séquences :

4x4'

Comportements attendus (critères de réalisation):

Maitrise technique, identification de la coupelle libre pour y faire une course

Critères de réussite:

Les joueurs parviennent-ils correctement a prendre l'information sur la coupelle libre ?

Variantes :

Limiter les touches

Méthode pédagogique : découverte - guidage - directive

Partie 2 :
Exercice

Durée

20'

Organisation et animation

Explications et consignes :

Objectif : Coordonner le non porteur avec le porteur de balle

But : Réaliser le circuit sans erreurs

Consignes :

A et B effectuent un une/deux avant de donner au troisième joueur C . C réalise la même chose avec D et ainsi de suite .

Passe → Déplacement pour jouer le une/deux

Nombre de séquences :

Comportements attendus (critères de réalisation):

Démarrage au bon moment, se rendre visible du porteur de balle en se donnant du temps et de l'espace grâce au démarrage

Critères de réussite:

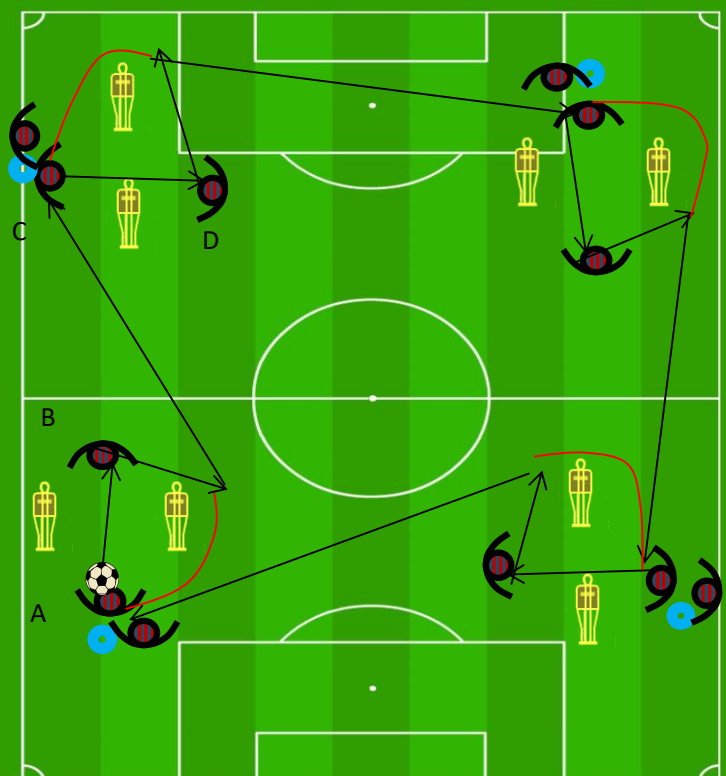
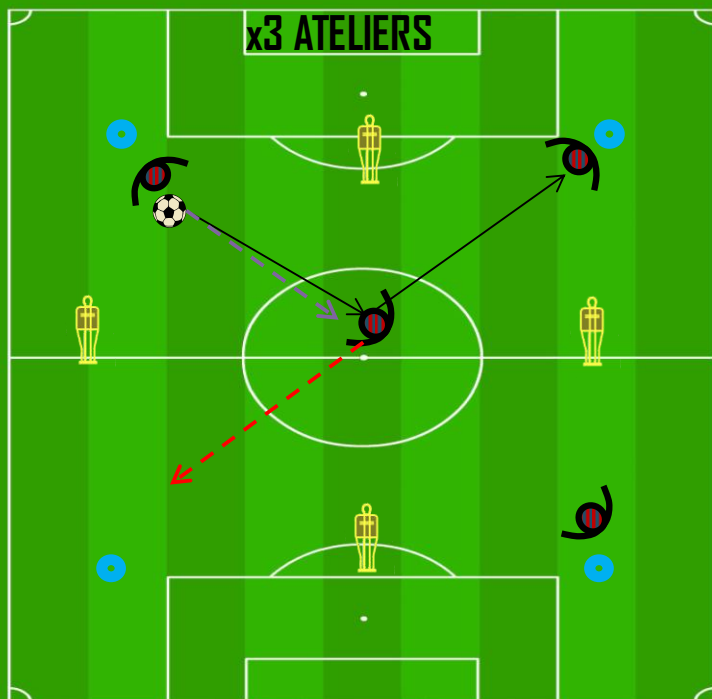
Les déplacements sont-ils bons ? Le démarrage est-il bon ? Sont'ils coordonnés avec le passeur ?

Variantes :

Diminuer la largeur entre les 2 mannequins

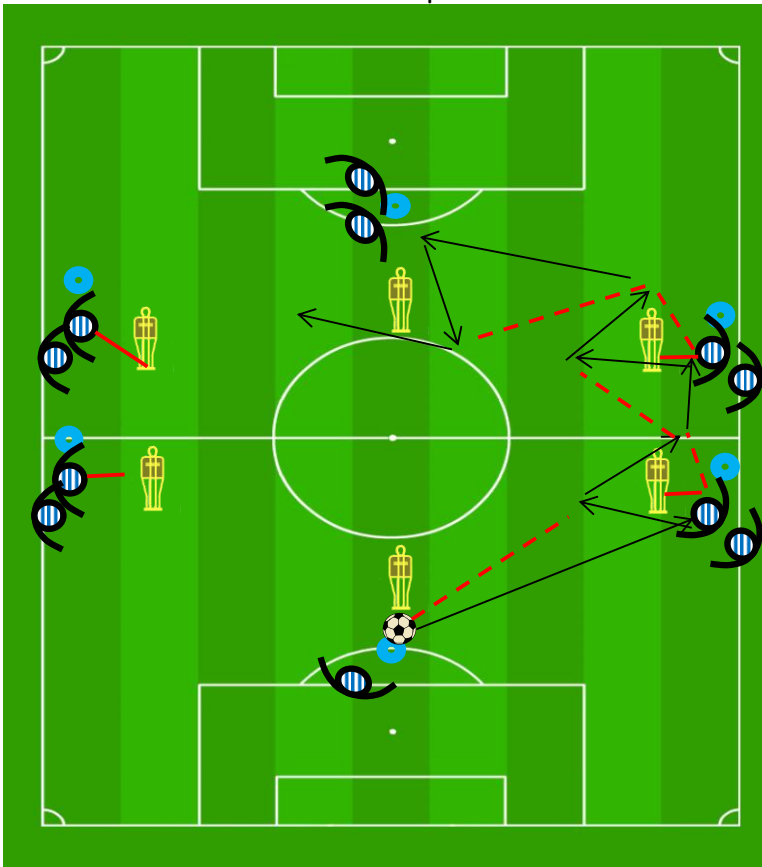
Méthode pédagogique : découverte - guidage - directive

x3 ATELIERS



Partie 3 :
Forme choisie :
Exercice

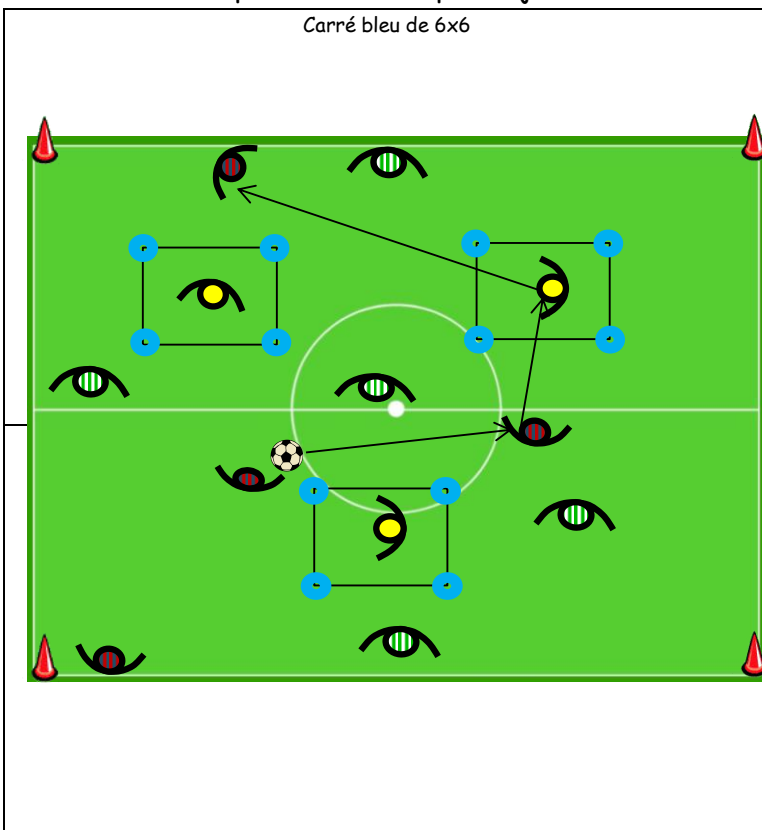
Utiliser un terrain entier pour cet exercice



Partie 4 :
Forme choisie :
Jeu réduit

Dans cet espace du terrain / Espace de jeu de 30x25

Carré bleu de 6x6



Durée

20'

Organisation et animation

Explications et consignes :

Objectif : Coordonner le non porteur avec le porteur de balle

But : Réaliser le circuit sans erreurs

Consignes :

→ Passe démarquage Déplacement pour jouer le une deux le dos du mannequin

CIRCUIT EN PASSE ET SUIT

Nombre de séquences :

2x8' + 4 minutes pour rotation / correction

Comportements attendus (critères de réalisation):

Démarquage au bon moment, se rendre visible du porteur de balle en se donnant du temps et de l'espace grâce au démarquage

Critères de réussite:

Les déplacements sont-ils bons ? Le démarquage est-il bon ? Sont-ils coordonnés avec le passeur ?

Variantes :

Contraintes de temps dès le départ du ballon
Une/deux en 1 touche

Méthode pédagogique : découverte - guidage - directive

Durée

20'

Organisation et animation

Explications et consignes :

Objectif : Jouer dans les intervalles

But : Se déplacer pour progresser

Consignes : 4x2 + 3 jokers

Pour marquer un point, il faut trouver un « joker » dans un des 3 carrés. Ce dernier doit continuer la possession pour valider le point.

Il est interdit de se déplacer et de défendre dans un des 3 carrés.

Les jokers se situant dans un carré n'ont pas le droit d'en sortir.

Chaque joueur est limité à 2 touches maximum.

Nombre de séquences :

4x4'

Comportements attendus (critères de réalisation):

Déplacements des joueurs. Identification des espaces libres pour pouvoir y pénétrer. Créer des lignes de passes. Vitesse de transmission, importance du 3eme joueur pour aller plus vite

Critères de réussite:

Occupation des espaces, les joueurs arrivent rapidement à les passes et les jokers

Variantes

Varié les appuis
Demander 1 touche pour les appuis

Méthode pédagogique : découverte - guidage - directive