

Jeu	N°5
------------	------------

<i>Thème de séance : Garder le temps d'avance pour finir l'action</i>		
On a le ballon	Conserver / Progresser	Déséquilibrer / Finir
On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but

U13

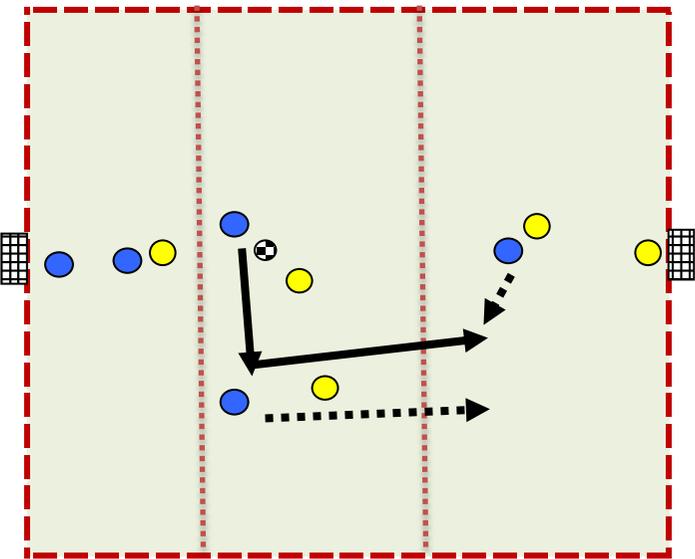
Matériel

					
2				12	10

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Effectif

			
5	5		

Partie	Tâche		Descriptif	Eléments pédagogiques	
Jeu	Objectifs : Garder son temps d'avance et profiter de la supériorité momentanée	Durée		Variables	
	But : Marquer	12'		1/ Le surnombre peut être apporté par la conduite	
	Consignes : Trouver le joueur cible en appui afin de jouer un 2x1 par l'apport du joueur qui a effectué la passe	Nbre de joueurs		2/ Le surnombre peut être apporté par un autre joueur que le passeur	
	Possibilité de jouer avec le joueur en soutien	6 x 6		3/ Un défenseur supplémentaire peut revenir défendre	
	Celui-ci devra rejouer dans la zone du milieu	Espaces		Méthode pédagogique	
	40x20	ACTIVE			
		Laisser jouer - Observer - Questionner			
		Veiller à ...			