

FEUILLE de PLATEAU U10-U11 – PHASE 2

SAMEDI 9 DECEMBRE 2023

Jeux à réaliser quand l'équipe ne fait pas le match

Jeu		N° 9		<i>Thème de séance : Garder le temps d'avance pour finir l'action</i>			U11																											
		On a le ballon	ConservetProgresser	DéséquilibrerFinir																														
		On n'a pas le ballon	S'opposer à la progression	S'opposer pour protéger son but																														
Matériel							Effectif																											
<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>X</td> <td></td> <td>X</td> <td>X</td> </tr> </table>												X		X	X	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Déplacement joueur</td> <td>Déplacement ballon</td> <td>Déplacement joueurballon</td> </tr> </table>						Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueurballon	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>5</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>						5	5		
		X		X	X																													
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueurballon																																
5	5																																	
Partie	Tache		Descriptif			Eléments pédagogiques																												
Jeu	Objectifs : Garder le temps d'avance pour finir l'action					Variables																												
	But : Marquer dans les portes excentrées à partir des zones offensives					Durée	12' à 15'		1) Marquer après un tir dans les portes																									
	Consignes : Marquer en conduite de balle dans les portes. Une touche de balle maximum autorisée pour entrer dans la zone de finition seul ou après une passe d'un partenaire. Interdit de pénétrer dans les zones offensives tant que le ballon n'y est pas Hors-jeu à partir de la ligne qui délimite la zone de finition					Nbre de joueurs	5 x 5		2) Jouer à 1x1 en zone de finition																									
						Espace	40 x 20		3) Jouer à 2 x 1 en zone de finition																									
						Méthode Pédagogique																												
						ACTIVE																												
						Laisser jouer- Observer - Questionner																												
						Veiller à ...																												
						Etre visible du porteur (non porteur)																												
						Voir avant (prise d'information) de recevoir																												
						L'appel déclenche la passe																												
						Privilégier les passes dans un intervalle et des appels dans un autre.																												
						Cacher son intention																												

EQUIPE :				EQUIPE :				EQUIPE :			
NOM Prénom (Capitaine X)	N° Licence	Résultats Tests en phase 2 et 3		NOM Prénom (Capitaine X)	N° Licence	Résultats Tests en phase 2 et 3		NOM Prénom (Capitaine X)	N° Licence	Résultats Tests en phase 2 et 3	
Dirigeant responsable : Diplômes : Licence : Signature				Dirigeant responsable : Diplôme: Licence : Signature				Dirigeant responsable : Diplôme: Licence : Signature			

OBSERVATIONS ou RESERVES :