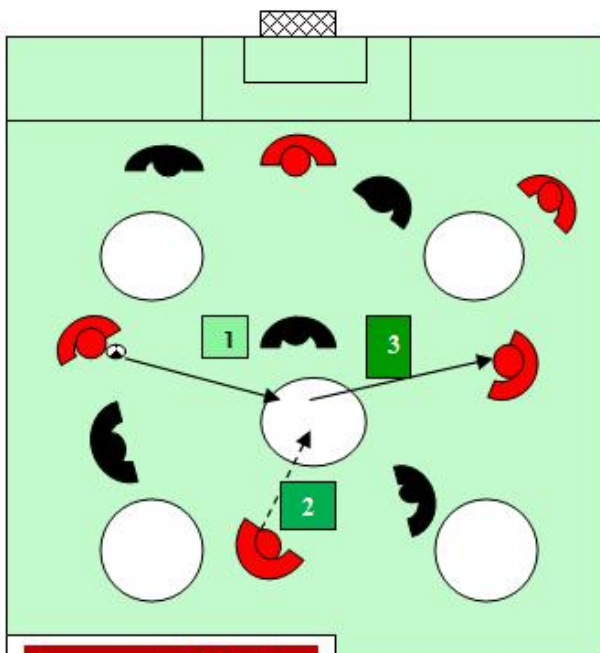




Les fiches pédagogiques

Frédéric BODINEAU et Guy DERSOIR

CONSERVATION/ANTICIPATION ENCHAINEMENT RECHERCHE DU TROISIEME JOUEUR



Sur un + 1/2 de
TERRAIN

But : Améliorer les combinaisons de passes, sans se faire toucher la Balle. RECHERCHER LES 1 / 2 ou 1 / 3 DANS L'une des 5 zones sans y « stationner ».

Dispositif : 5 ATT rouges jouent contre 5 DEF noirs.

Consignes :

ATT : Libres au niveau des touches et des dribbles. Ne peuvent être dans l'une des 5 zones, ils doivent faire un appel dans cette zone et donner en une touche.

DEF : Récupérer la B et devenir ATT à leur tour, peuvent rentrer dans la zone si l'ATT y pénètre. 1 point sur un 1 / 2, 2 points sur un 1 / 3

Variables :

Jouer sur les touches de balle ou dribbles (A l'extérieur de la zone (Libre, 4T, 3 T...) ou dans les 5 zones (2T, 1T ...)

Critères de réussite :

A fixer suivant le niveau d'exigence de l'éducateur.

Gagner en ayant plus de points que l'ADV.

CE QUE JE VEUX FAIRE APPRENDRE :

PB (Porteur de Balle): Fixer le DEF et donner au bon moment (cf: l'ATT doit gérer son espace de sécurité / au DEF). Privilégier les passes à contre pied du DEF. Favoriser les passes dans les intervalles, dans le dos des DEF. Savoir garder et/ou donner.

Re-solliciter une possibilité de passe après avoir transmis.

PPB (Partenaire du Porteur de Balle): Offrir des solutions de passes en appui, en soutien, dans les intervalles entre les DEF. Se situer sur le terrain par rapport à l'espace disponible, aux partenaires et adversaires. Anticiper sur les passes possibles et leurs prolongements. Savoir à qui je dois, ou peux faire la passe avant de recevoir.

DEF (Defenseur): Ne pas se livrer en situation défavorable. Concentrer son attention dans les endroits favorables à la récupération (Angles du terrain, cf : touche en match) cadrer le PB et récupérer ensemble. Ne pas laisser partir les ATT, être très réactif.

G (Goal): Pas présent dans la situation (mais envisageable en temps que DEF)

EQUIPE : /ATT Grande disponibilité des appuis et soutiens

/DEF Coordonner les actions DEF pour récupérer la Balle

EVOLUTIONS : Enchaîner à la sortie du 1/2 ou 1/3 par une troisième passe dans une des 4 autres ZONES (en 1 ou 2 T). Mettre un sens du jeu sous forme de « Stop Ball »