Séance d'entraînement

Date: 26/11/2008

Séance 30 d'un programme composé de 56 séances

Thème de la séance : Le démarquage

Nom de votre équipe :

Plan de séance : Plan libre

Catégorie d'âge : Benjamin

Plan de la séance d'entraînement

Echauffement: 1031 / Jeux réduits

15 min.

Physique:

2011 / Vitesse

10 min.

Tactique:

4021 / Le démarquage 4020 / Le démarquage 15 min. 15 min.

Match:

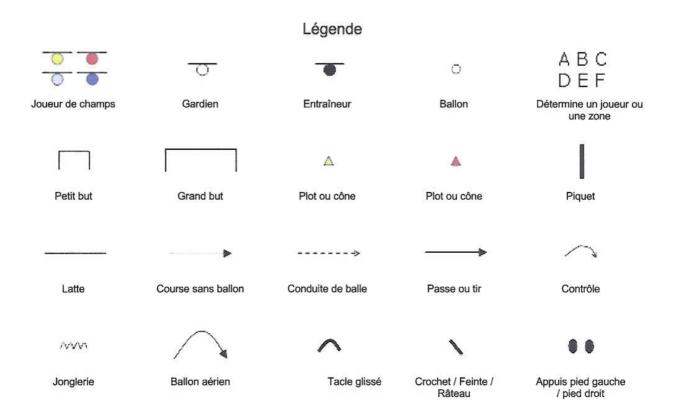
5032 / Le démarquage

20 min.

Durée effective de la séance :

1 h 15

Remarques:





Séance d'entraînement

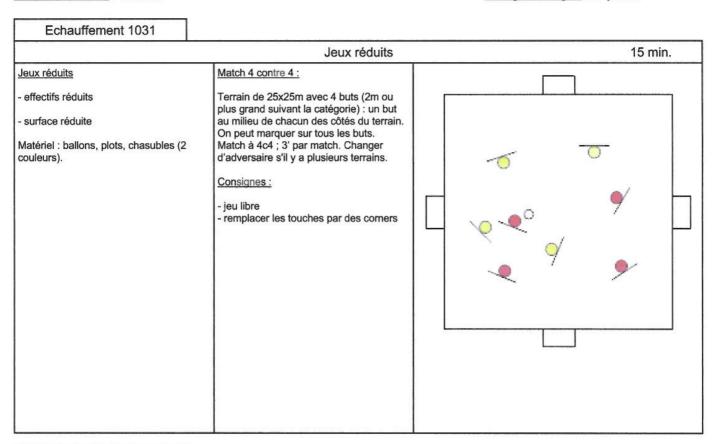
Séance 30 d'un programme composé de 56 séances

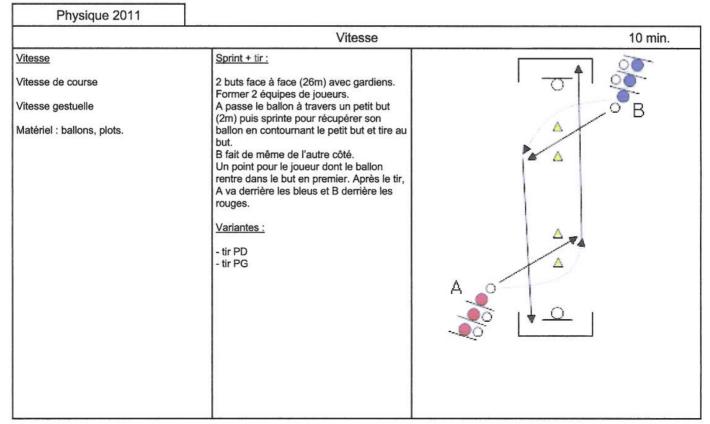
Thème de la séance : Le démarquage

Nom de votre équipe :

Plan de séance : Plan libre

Catégorie d'âge : Benjamin





Date: 26/11/2008

Séance d'entraînement

Séance 30 d'un programme composé de 56 séances

Thème de la séance : Le démarquage

Nom de votre équipe :

Plan de séance : Plan libre

Catégorie d'âge : Benjamin

Tactique 4021 15 min. Le démarquage Le démarquage Jeu dirigé stop-ball 3 contre 3 : Insister sur la notion d'aide au porteur du Par équipes de 3 joueurs. Terrain de 20x25m plus large que long avec en-buts aux deux extrémités. - Se placer de telle sorte qu'il n'y ait pas Match 3 contre 3. Pour marquer, stopper de risque d'interception. le ballon dans l'en-but adverse. Demander aux joueurs d'aider le porteur - Etre à distance de jeu : ni trop loin, ni du ballon et de lui offrir constamment des trop près du porteur du ballon. solutions. Changer d'adversaire toutes les 3' s'il y a Se donner, se créer un espace de plusieurs terrains. liberté. Variantes: - Créer de l'espace pour le porteur du ballon ou un autre partenaire. - jeu libre - 2 touches de balle maximum Matériel: ballons, plots, chasubles (2 couleurs).

Tactique 4020 Le démarquage 15 min. Le démarquage Jeu dirigé 3 contre 3 : Insister sur la notion d'aide au porteur du Terrain de 30x20m avec petits buts (2-3m).Match 3 contre 3. - Se placer de telle sorte qu'il n'y ait pas Demander aux joueurs d'aider et d'offrir constamment des solutions au porteur du de risque d'interception. ballon. - Etre à distance de jeu : ni trop loin, ni trop près du porteur du ballon. Consignes: - Se donner, se créer un espace de liberté - jeu libre - arrêter le jeu pour expliquer et - Créer de l'espace pour le porteur du démontrer si nécessaire ballon ou un autre partenaire. Matériel: ballons, plots, chasubles (2 couleurs).

Date: 26/11/2008

Séance d'entraînement

Séance 30 d'un programme composé de 56 séances

Thème de la séance : Le démarquage

Nom de votre équipe :

Plan de séance : Plan libre

Catégorie d'âge : Benjamin

Match 5032		
	Le démarquage	20 min.
Le démarquage Insister sur la notion d'aide au porteur d'aillon : - Se placer de telle sorte qu'il n'y ait par de risque d'interception. - Etre à distance de jeu : ni trop loin, ni trop près du porteur du ballon. - Se donner, se créer un espace de liberté. - Créer de l'espace pour le porteur du ballon ou un autre partenaire. Matériel : ballons, chasubles (2 couleur	Respecter les principes de jeu du démarquage.	