
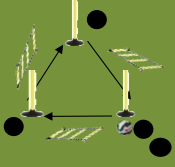
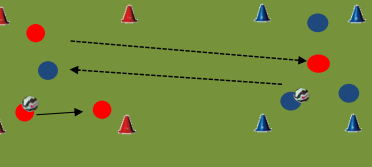


<b>STAFF</b>		Date de la séance	29 août 2020	Cycle	Cycle 1	<b>Catégorie</b>
<b>VIEL Patxi</b>		Phase de jeu	Mixte			
		Thème de la séance	La Passe			


Observations sur la séance	Matériel nécessaire	Nombre de joueurs
Séance de reprise avec un petit groupe et sur peu d'espace	Deux couleurs de coupelles, de chasubles et des piquets	8
		Nombre de gardiens
		0

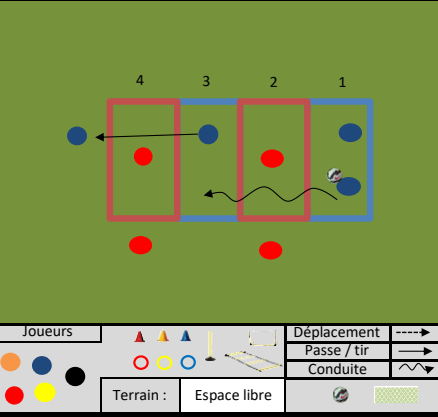
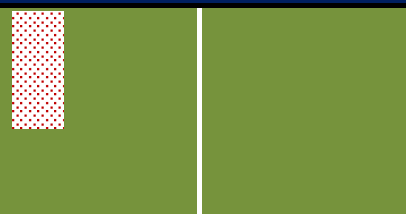
Partie	Tâche	Durée totale	Descriptif	Variantes																		
Atelier 1 : Triangle Passe	<b>Objectifs</b>	15		<b>Simplification</b>	<b>Complexification</b>																	
	Individuels	Séquence		Réduire les distances Supprimer la motricité	Augmenter les distances Echelle plus compliquée																	
	Echauffement Métrise technique de la passe	5		<table border="1"> <tr> <td>Joueurs</td> <td>▲ ▲ ▲ ▲</td> <td>Déplacement</td> <td>→</td> </tr> <tr> <td></td> <td>● ● ● ●</td> <td>Passe / tir</td> <td>→</td> </tr> <tr> <td></td> <td>○ ○ ○ ○</td> <td>Conduite</td> <td>→</td> </tr> <tr> <td>Terrain :</td> <td>Espace libre</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Joueurs	▲ ▲ ▲ ▲	Déplacement	→		● ● ● ●	Passe / tir	→		○ ○ ○ ○	Conduite	→	Terrain :	Espace libre				
	Joueurs	▲ ▲ ▲ ▲			Déplacement	→																
		● ● ● ●		Passe / tir	→																	
		○ ○ ○ ○		Conduite	→																	
	Terrain :	Espace libre																				
	Collectifs	2'																				
		1'																				
		Nombre de joueurs		4																		
	Equipe 1																					
	Equipe 2																					
	Equipe 3																					
	Equipe 4																					
	<b>But</b>		<b>Règles et consignes</b>																			
	Faire le plus de passe																					
	<b>Pédagogie utilisée</b>																					
	DIRECTIVE	Joker																				
	<b>Veiller à</b>																					
		Espace																				
		10m																				
			Passe et va. Une fois la passe faite, faire l'échelle. Multiplier le nombre de triangles en fonction du nombre de joueuses.																			
				<b>Placement du procédé sur le terrain</b>																		

**5' : HYDRATATION - RECUPERATION**

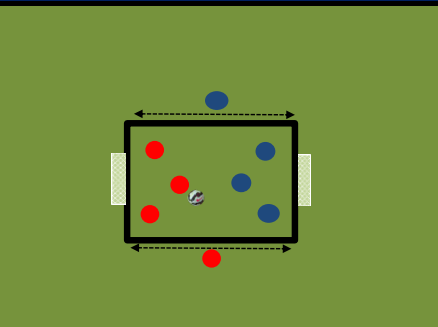
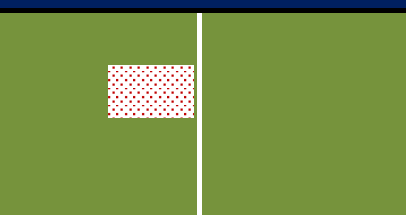
Partie	Tâche	Durée totale	Descriptif	Variantes																		
Atelier 2 : Double Taureau	<b>Objectifs</b>	15		<b>Simplification</b>	<b>Complexification</b>																	
	Individuels	Séquence		Augmenter l'espace	Réduire l'espace																	
	La Passe Trouver les espaces libres	3		<table border="1"> <tr> <td>Joueurs</td> <td>▲ ▲ ▲ ▲</td> <td>Déplacement</td> <td>→</td> </tr> <tr> <td></td> <td>● ● ● ●</td> <td>Passe / tir</td> <td>→</td> </tr> <tr> <td></td> <td>○ ○ ○ ○</td> <td>Conduite</td> <td>→</td> </tr> <tr> <td>Terrain :</td> <td>Espace libre</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Joueurs	▲ ▲ ▲ ▲	Déplacement	→		● ● ● ●	Passe / tir	→		○ ○ ○ ○	Conduite	→	Terrain :	Espace libre				
	Joueurs	▲ ▲ ▲ ▲			Déplacement	→																
		● ● ● ●		Passe / tir	→																	
		○ ○ ○ ○		Conduite	→																	
	Terrain :	Espace libre																				
	Collectifs	3'30																				
		1'30																				
		Nombre de joueurs		8																		
	Equipe 1																					
	Equipe 2																					
	Equipe 3																					
	Equipe 4																					
	<b>But</b>		<b>Règles et consignes</b>																			
	Faire le plus de passe sans que le ballon soit intercepté	4																				
	<b>Pédagogie utilisée</b>																					
	ACTIVE	Joker																				
	<b>Veiller à</b>																					
		Espace																				
		5x2																				
			Deux taureau partent en même temps. Un joueur de chaque équipe quitte son camp pour devenir le taureau dans l'espace de l'équipe adverse. Si le ballon sort ou si il est intercepté, le joueur qui était le taureau rejoint son camp et un autre joueur de son équipe prend ça place. (Exemple : Un joueur rouge intercepte le ballon dans le taureau bleu, il rejoint le camp rouge et un autre joueur rouge prend sa place dans le camp bleu.)																			
				<b>Placement du procédé sur le terrain</b>																		

**5' : HYDRATATION - RECUPERATION**

STAFF <b>VIEL Patxi</b>		Date de la séance	29 août 2020	Cycle	Cycle 1	Catégorie <b>U13F</b>	
		Phase de jeu	Mixte				
		Thème de la séance	La Passe				

Partie	Tâche	Durée totale	Descriptif	Variantes		
Atelier 3 : 2vs1 x 2	<b>Objectifs</b>	15		<b>Simplification</b>	<b>Complexification</b>	
	Individuels	Séquence		Enlever une zone de défenseur	Doubler les défenseur sur la dernière zone	
	Technique : conduite et passe Faire le bon choix : conduite ou passe	Temps de séquence		<p><b>Règles et consignes</b></p> <p>Départ de deux joueuses avec un ballon. Première zone de défense : je passe en conduite et rejoint la zone 3 ou je fait une passe. Zone 4 : 2vs1. Je dois trouver le capitaine sur une passe</p>	<p><b>Comportements attendus</b></p> <p>Individuels: Je part en conduite si j'ai de l'espace Si un adversaire monte sur moi, je fait la passe</p> <p>Collectifs: Je me place pour pouvoir recevoir le ballon</p>	
	Collectifs	Temps de repos				
	Placement en fonction de mon coéquipier et des adversaire	Nombre de joueurs				
	<b>But</b>	4				
	Atteindre le capitaine	4				
	<b>Pédagogie utilisée</b>					
	ACTIVE	Joker				
	<b>Veiller à</b>					
	Changer souvent les défenseur	Espace				
					<p><b>Placement du procédé sur le terrain</b></p> 	

**S : HYDRATATION - RECUPERATION**

Partie	Tâche	Durée totale	Descriptif	Variantes		
Atelier 4 : 3vs3 Flippeur	<b>Objectifs</b>	15		<b>Simplification</b>	<b>Complexification</b>	
	Individuels	Séquence		Agrandir l'espace	Réduire l'espace	
	Technique : conduite et passe Faire le bon choix : conduite, passe ou tir	4		<p><b>Règles et consignes</b></p> <p>3 contre 3 en jeu libre. Si but sans toucher les flippeurs = 1pts. Si but en touchant un flippeur = 2pts. Si but en touchant les deux flippeurs = 3pts.</p>	<p><b>Comportements attendus</b></p> <p>Individuels: </p> <p>Collectifs: </p>	
	Collectifs	Temps de séquence				
	Placement en fonction de mes coéquipiers et des adversaires Communications	3'				
	<b>But</b>	1'				
	Marquer	4				
	<b>Pédagogie utilisée</b>	4				
	ACTIVE	Joker				
	<b>Veiller à</b>					
	Changer les flippeurs	Espace				
					<p><b>Placement du procédé sur le terrain</b></p> 	

<b>Bilan de fin de séance</b>		<b>Remédiations et modifications à faire</b>	