

CPE SEANCE CYCLE 7

Phase de jeu: **Déséquilibrer** Thème: **Créer le surnombre / utiliser le jeu combiné à 2 (1-2)** Effectif:

DURÉE PROCÉDÉ D'ENTRAÎNEMENT MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	COMPORTEMENTS ATTENDUS	DESCRIPTIF	BUT / CONSIGNES	CRITÈRES...
<b>Organisation</b> DURÉE TOTALE: <input type="checkbox"/> 20' Tps de TRAVAIL: <input type="checkbox"/> Tps de RÉCUP.: <input type="checkbox"/> Nbre de SÉRIES: <input type="checkbox"/> Nbre de RÉPÉT.: <input type="checkbox"/> <b>Procédé d'entr.</b> EXERCICE: <input type="checkbox"/> SITUATION: <input type="checkbox"/> JEU: <input checked="" type="checkbox"/> AUTRE: <input type="checkbox"/> <b>Méthode péda.</b> P.M.D.T.: <input type="checkbox"/> P.M.A.A.: <input checked="" type="checkbox"/> P.M.E.: <input type="checkbox"/>	Fixer le défenseur / Utiliser si possible le jeu combiné à 2 (1-2) / son attitude : Fixer/donner > coordonner les déplacements, distance pour fixer le défenseur Fixer/dribbler > surprendre l'adversaire (feinter; changer rythme) Distance et angles de passe Constantes : Donner/reproposer Prise d'info Communication		<b>But</b> : marquer = 1 point / marquer après un 1-2 sur le côté = 3 pts <b>Consignes</b> : 2 appuis offensifs sur les cotés pour chaque équipes. 1 défenseur peut rentrer dans les zones cotés ainsi qu'un attaquant (2 vs 1) <b>Evolution</b> : 3 contre 2 sur les cotés	... de <b>Réalisation</b> (corrections)  ... de <b>Réussite</b> (2 maxi)
<b>BILAN</b> Sur... ma posture, le niveau d'engagement (adhésion) des joueurs, "l'efficacité" de la séance :		Remédiations, modifications à apporter sur l'aménagement et/ou les consignes :		

DURÉE PROCÉDÉ D'ENTRAÎNEMENT MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	COMPORTEMENTS ATTENDUS	DESCRIPTIF	BUT / CONSIGNES	CRITÈRES...
<b>Organisation</b> DURÉE TOTALE: <input type="checkbox"/> 20' Tps de TRAVAIL: <input type="checkbox"/> Tps de RÉCUP.: <input type="checkbox"/> Nbre de SÉRIES: <input type="checkbox"/> Nbre de RÉPÉT.: <input type="checkbox"/> <b>Procédé d'entr.</b> EXERCICE: <input checked="" type="checkbox"/> SITUATION: <input type="checkbox"/> JEU: <input type="checkbox"/> AUTRE: <input type="checkbox"/> <b>Méthode péda.</b> P.M.D.T.: <input type="checkbox"/> P.M.A.A.: <input type="checkbox"/> P.M.E.: <input checked="" type="checkbox"/>	Améliorer le 1-2		<b>but</b> : Marquer = 1 point <b>Consignes</b> : Réaliser le circuit de passes <b>Evolution</b> : <i>adaptatif sur 5 mn</i> 1) Le joueur peut fixer et dribbler le plot pour aller centrer, l'autre joueur s'adapte 2) le joueur sans ballon qui vient proposer l'appui pour le 1-2 peut prendre le ballon, (profiter de l'appel de son partenaire) pour s'orienter et frapper au but	... de <b>Réalisation</b> (corrections) Passe claquée pour J1. J2 oriente son corps vers l'adversaire (le plot) pour aller le fixer en changeant de rythme / 2ème changement de rythme de J2 sur la passe + appel. J3 se démarque et réalise une passe dosée dans la ... de Réussite (2 maxi) <b>Suite réalisation</b> : puis J3 fait une course au sud poteau (contourner le plot) et réceptionne le centre. J2 lève la tête pour centrer
<b>BILAN</b> Sur... ma posture, le niveau d'engagement (adhésion) des joueurs, "l'efficacité" de la séance :		Remédiations, modifications à apporter sur l'aménagement et/ou les consignes :		

DURÉE PROCÉDÉ D'ENTRAÎNEMENT MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	COMPORTEMENTS ATTENDUS	DESCRIPTIF	BUT / CONSIGNES	CRITÈRES...
<b>Organisation</b> DURÉE TOTALE: <input type="checkbox"/> 20' Tps de TRAVAIL: <input type="checkbox"/> Tps de RÉCUP.: <input type="checkbox"/> Nbre de SÉRIES: <input type="checkbox"/> Nbre de RÉPÉT.: <input type="checkbox"/> <b>Procédé d'entr.</b> EXERCICE: <input type="checkbox"/> SITUATION: <input type="checkbox"/> JEU: <input checked="" type="checkbox"/> AUTRE: <input type="checkbox"/> <b>Méthode péda.</b> P.M.D.T.: <input type="checkbox"/> P.M.A.A.: <input checked="" type="checkbox"/> P.M.E.: <input type="checkbox"/>	Fixer le défenseur / Utiliser si possible le jeu combiné à 2 (1-2) / son attitude : Fixer/donner > coordonner les déplacements, distance pour fixer le défenseur Fixer/dribbler > surprendre l'adversaire (feinter; changer rythme) Distance et angles de passe Constantes : Donner/reproposer Prise d'info Communication		<b>But</b> : marquer = 1 point , 3 points si but après un 1-2 (côte ou axe) <b>Consignes</b> : Jeu libre. 2 contre 1 sur les cotés <b>Evolution</b> : libre 10 minutes sans les zones	... de <b>Réalisation</b> (corrections)  ... de <b>Réussite</b> (2 maxi)
<b>BILAN</b> Sur... ma posture, le niveau d'engagement (adhésion) des joueurs, "l'efficacité" de la séance :		Remédiations, modifications à apporter sur l'aménagement et/ou les consignes :		