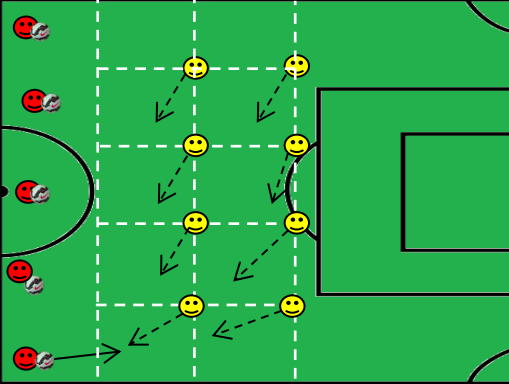
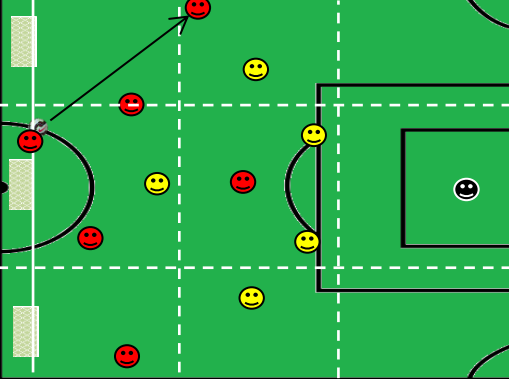
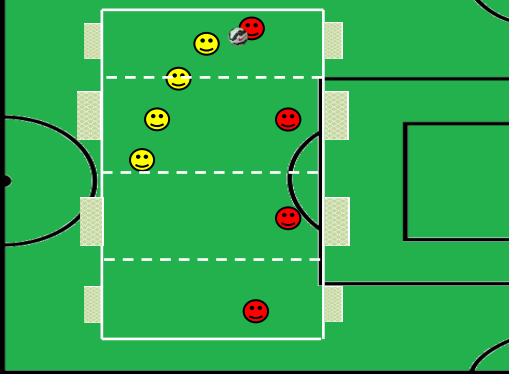
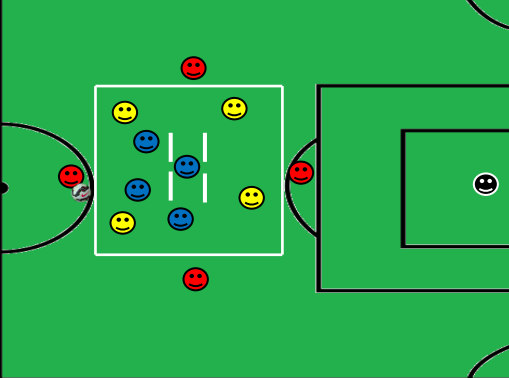


AMELIORER LA CREATION DE DENSITE AUTOUR DU PORTEUR DE BALLE

EXERCICE		S'OPPOSER A LA PROGRESSION
<p>But/Consignes</p> <p>Ballon stoppé derrière la 2ème ligne pour les off = 1pt Ballon stoppé derrière la ligne supérieure pour les def = 1pt A la couleur énoncée par l'éducateur, le joueur étant au cône correspondant se présente en conduite de balle et doit aller stopper le ballon derrière la ligne la plus profonde. Les défenseurs défendent en 1/1 par zone et mettent un maximum de densité vers sa zone.</p>	<p>Descriptif</p> 	<p>Principes de jeu</p> <p>Couvrir le partenaire dans l'action défensive -> Provoquer la perte de balle dans une zone identifiée -> Marquer les receveurs potentiels les plus proches Densifier et être actif dans le CJD -> Défendre en avançant sans se faire éliminer</p>
		Critères de réalisation
		<p>Le plus proche du porteur le cadre, les autres le couvrent Orientation du porteur vers la densité (prise à deux) Agressivité pour cadrer, être sur ses appuis, ralentir le porteur</p>

SITUATION		S'OPPOSER A LA PROGRESSION
<p>But/Consignes</p> <p>1but = 1pt Système off : 1-2-3 Système def : 4-1 La situation démarre toujours de la pointe basse, les offensifs attaquent le grand alors que les jaunes ont 3 petits buts à attaquer après la récupération. Laisser une phase de réversibilité. Variantes: défendre dans 4 zones maximum, obligation de traverser les 3 zones (largeur), 2 touches minimum</p>	<p>Descriptif</p> 	<p>Principes de jeu</p> <p>Couvrir le partenaire dans l'action défensive -> Provoquer la perte de balle dans une zone identifiée -> Marquer les receveurs potentiels les plus proches Densifier et être actif dans le CJD -> Défendre en avançant sans se faire éliminer</p>
		Critères de réalisation
		<p>Le plus proche du porteur le cadre, les autres le couvrent Orientation du porteur vers l'extérieur Si c'est possible cadrage sur temps de passe, sinon mettre de la densité dans l'axe Gestion de la profondeur</p>

JEU		S'OPPOSER A LA PROGRESSION
<p>But/Consignes</p> <p>1but axial = 3pts 1but latéral = 1pt Système: une ligne de 4 Variantes: - défendre dans 2 zones maximum - 2 touches de balle minimum</p>	<p>Descriptif</p> 	<p>Principes de jeu</p> <p>Couvrir le partenaire dans l'action défensive -> Provoquer la perte de balle dans une zone identifiée -> Marquer les receveurs potentiels les plus proches Densifier et être actif dans le CJD -> Défendre en avançant sans se faire éliminer</p>
		Critères de réalisation
		<p>Le plus proche du porteur le cadre, les autres le couvrent Orientation du porteur vers l'extérieur Si c'est possible cadrage sur temps de passe, sinon mettre de la densité dans l'axe</p>

AUTRE		S'OPPOSER A LA PROGRESSION
<p>But/Consignes</p> <p>Le ballon traverse le carré = 3pts (par une passe ou une conduite) Passe à un appui après récup = 1pt Faire 3 équipes (une en conservation, une qui défend et une en appui). Les appuis ont 2 touches de balle. Dès la récupération les défenseurs passent à un appui mais ce dernier rejoue avec l'équipe en conservation. Variantes: les appuis peuvent faire une passe à l'intérieur, les appuis peuvent rentrer à l'intérieur.</p>	<p>Descriptif</p> 	<p>Principes de jeu</p> <p>Couvrir le partenaire dans l'action défensive -> Provoquer la perte de balle dans une zone identifiée -> Marquer les receveurs potentiels les plus proches Densifier et être actif dans le CJD -> Défendre en avançant sans se faire éliminer</p>
		Critères de réalisation
		<p>Le plus proche du porteur le cadre, les autres le couvrent Orientation du porteur vers l'extérieur Si c'est possible cadrage sur temps de passe, sinon mettre de la densité dans l'axe Laisser le porteur dos au jeu</p>