



ENTENTE DU PAYS DE CRUSEILLES



Andilly



Cercier



Cernex



Copponex



Cruseilles



Marlioz



St Blaise



Stade des Chardons - 74350 COPPONEX
[http:// www.ententepayscruseilles.fr](http://www.ententepayscruseilles.fr)



Formation Animateur Seniors



Rapport de stage

M Frederic Stevenin

**Entente du Pays de Cruseilles
(Etoile Sportive Cernex)**



LESCHERAINES du 31/05/2010 au 03/06/2010

Certification à YENNE le Samedi 25/09/2010

VALIDE	
NON VALIDE	



1 – Présentation du stagiaire

Nom: Stevenin

Prénom: Frederic

Date de naissance : 11.12.1966

Situation familiale : concubin avec 3 enfants dont 2 garçons

Situation professionnelle : Ingénieur informaticien

Expérience de joueurs :

11 saisons en ligue Rhône-Alpes et Paris ce qui doit représenter approximativement 180 matchs et ceci dans 4 clubs différents, Annecy Le Vieux (74), Villepinte (93), Velizy (78) et le Chable (74).

Expérience d'éducateur :

De 2007 à 2009, encadrement des entraînements et plateaux de la catégorie U9

En Janvier 2008, obtention initiateur I1

En Juillet 2008, obtention initiateur I2

Depuis Septembre 2009, responsable des jeunes (catégories U7 à U13).

En Juin 2010, obtention label Ecole de Foot.

A partir de cette saison (2010/2011), toujours responsable de l'école de foot et encadrement des entraînements et plateaux de la catégorie U11.

Encadrement de séances séniors notamment la préparation physique / VMA.

Encadrement de 5 séances U17 (club EPC).

Motivation (dans le cadre de la formation)

Acquérir de la connaissance afin que cela devienne de la compétence et que je puisse la partager avec les éducateurs et joueurs.

ATTESTATION DU PRESIDENT

M. **Didier Bonnet** Président du club **Entente des pays de Cruseilles** certifie sur l'honneur que M Stevenin Frederic a bien réalisé son stage en situation au sein de notre club sur l'encadrement de la catégorie **U17**.

Pour valoir ce que de droit.

Fait le.....à.....

Signature du Président

Tampon du club



2 – Présentation du club

Nom du club : Entente des pays de Cruseilles (EPC)

Nom du Président : Didier Bonnet

Date de création : Août 2010

Présentation :

L'entente des pays de Cruseilles est un club de football communautaire de Haute Savoie comprenant les communes d'Andilly, Cercier, Cernex, Copponex, Cruseilles, Marlioz et St Blaise afin d'optimiser les équipements et la logistique des catégories U15, U17 et U19. Cruseilles et l'ES Cernex se partagent les frais, l'organisation, la mise à disposition d'éducateurs et d'équipements, mais les joueurs continuent néanmoins à être licenciés de leur propre club. Cette solution a été choisie pour pallier aux baisses d'effectifs constatées dans ces niveaux, au moment où les jeunes s'éloignent pour leurs études où n'ont plus assez de temps à consacrer aux entraînements et aux matches.

Nombre de licenciés

Nb total de licenciés	Nb de dirigeants	Nb d'éducateurs	Nb de joueurs jeunes		
			U19	U17	U15
59	3	3	16	17	26

Nombres d'équipes

Seniors	U19	U17	U15
3 (ES Cernex) 3 (Cruseilles)	1	1	2
	2 ^{ème} série poule B	2 ^{ème} série poule B	1 ^{ère} série poule B 2 ^{ème} série poule B

Equipements et matériel du club

Club House	Nb de terrains herbes	Nb de terrains stabilisés	Nb de terrains synthétiques	Accès à un gymnase	1 ballon par joueur	Petit matériel d'entraînement suffisant
Oui	2 (ES Cernex) 1 (Cruseilles)	1 (Cruseilles)	1 (Cruseilles) Effectif Octobre 2010	Oui	Oui	Oui



3 – Présentation de l'équipe

Catégorie : U17

Niveau de pratique de l'équipe entraînée : 2ème série poule B

Information sur le groupe

Total de joueurs	Nb nés le 1 ^{er} semestre (janv. à juin)	Nb de joueurs au club depuis au moins 2 saisons	Nb de joueurs en charges d'une équipe de jeunes
17	11	15	0

Performance de l'équipe (saison 2009/2010)

Equipe engagée en série dans un championnat à 2 phases (automne et printemps).

Effectifs de la catégorie : une vingtaine de joueurs avec une majorité de 2ème année.
Accession en 2ème série à la fin de la saison.

Nb de matchs joués	Nb de matchs gagnés	Nb de matchs perdus	Nb de matchs nuls	Nb de buts marqués	Nb de buts encaissés	Nb de joueurs ayant pris un carton
15	11	1	3	64	19	5

Saison 2010/2011



4 – Présentation des 5 séances

Facteurs de la performance	Lundi 23 Août à 18h00		Lundi 30 Août à 19h00		Lundi 6 Septembre à 19h00	
Psychologique	Rencontre des joueurs Résistance ; attention		Retour sur comportements attendus		Retour sur le match de coupe. Discours motivationnel qui positionne la semaine de travail	
Echauffement	Jeu N°1 : jeu des prénoms	15mn	Jeu N°5 : Conserver ses points	12mn	Jeu N°9 : Se montrer dans un intervalle	15mn
Tactique	Jeu N°2 : Marquer plus de buts que l'adversaire	15mn	Jeu N°6 : Conservation avec appui	12mn	Jeu N°10 : Marquer dans le but adverse. (voir et être vu dans les intervalles).	20mn
Technique	Jeu N°3 : Faire le plus d'aller/retour en 2'30'' (évolutive)	15mn	Jeu N°7 : Marquer un but sur deux tentatives	20mn	Jeu N°11 : Marquer en stop balle dans un des deux buts	12mn
Athlétique	Jeu N°4 : Gagner son duel (travail vivacité)	20mn	Jeu N°8 : 5 passes réussies permet de marquer un point (Capacité Aérobie sous forme jouée)	20mn	Jeu N°12 : Trouver le joueur cible (travail de la capacité aérobie)	20mn

	Jeudi 16 Sept. à 19H00		Lundi 23 Sept. à 19H00	
Psychologique	Retour sur match		Retour sur match	
Echauffement	Jeu N°13 : Rattraper son adversaire	15mn	Jeu N°17 : Etre l'équipe qui marque le plus de buts	12mn
Tactique	Jeu N°14 : Marquer le but en moins de 10''	15mn	Jeu N°18 : Transmettre au joueur cible	25mn
Technique	Jeu N°15 : Marquer en stop balle dans un des deux buts	15mn	Jeu N°19 : Marquer en stop balle dans un des deux buts	15mn
Athlétique	Jeu N°16 : Vider sa maison	20mn	Jeu N°20 : Trouver le joueur cible	20mn

Légende des séances	Jalon	Plots	but	ballon	déplacement	conduite	Passé	joueur	Educateur



Séance	Date	Lieu	Catégorie	Nombre de joueurs	Durée
1	Lundi 23 Aout	Cernex	U17	16 joueurs	1H10mn

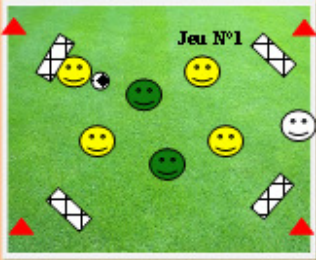
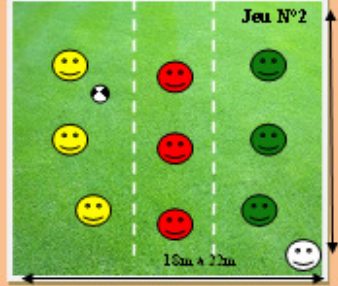
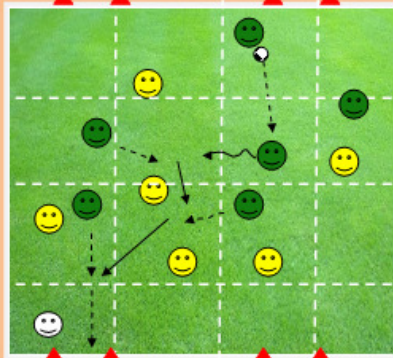

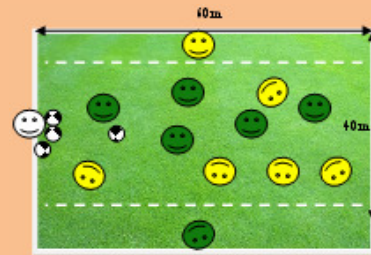
TACHES	ORGANISATIONS	TACHES	ORGANISATIONS
<p>Temps de jeu : Conservation / Progression Règle d'action : Agrandir l'espace de jeu Organisation Terrain : 40m * 40m (carré de 10m * 10m). Joueur(s) : 8c8. Durée : 15mn Matériel : 25 coupelles, 2 couleurs de chasubles. But : Jeu des prénoms Consignes Lever le bras lorsque le joueur a le ballon virtuel. Faire la passe en nommant le prénom du partenaire. Rentrer dans la zone de finition pour marquer un point. Variantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ne pas faire la passe dans un même carré et les carrés limitrophes. • Ne pas faire la passe dans le même couloir. • Mettre la règle du hors jeu. 		<p>Temps de jeu : Conservation / récupération du ballon Règle d'action : jouer en mouvement Organisation Terrain : 30m*30m. Joueur(s) : 15 joueurs (3 équipes de 5 joueurs). Durée : 5 séquences de 3mn avec 3mn de récup. active. Matériel : coupelles, 3 couleurs de chasubles, 4 buts. But : Marquer plus de buts que l'adversaire. Consignes Jouer avec un appui sur le côté permet de marquer un but. L'équipe qui ne joue pas se met en appui sur les côtés. Ne pas marquer les joueurs en appui. Variantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Limiter le nombre de touches de balle pour les joueurs de champ, • Limiter le nb de touches de balle pour les appuis, • Imposer le marquage individuel 	
<p>Temps de jeu : Conservation / Progression Règle d'action : jouer en mouvement Technique : Passe (évolutive) Moteur : Champ de vision Psychologie : Concentration, résistance Organisation Terrain : 40m*40m. Joueur(s) : 16 joueurs (3 équipes de 5 à 6 joueurs). Durée : 5 séquences de 2mn avec 30'' de récupération passive. Matériel : 25 coupelles, 3 couleurs de chasubles. But : Faire le plus d'aller/retour en 2mn. Consignes Il n'est pas autorisé à faire une passe à un partenaire situé dans un carré limitrophe sauf en une touche. Après la passe, le joueur doit changer de carré. Prendre la place du joueur appui après lui avoir fait la passe. Variantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ne pas faire la passe dans un même carré et les carrés limitrophes. • Passes aériennes autorisées, • Je dois contourner un constri après ma passe, • Passe pied faible (faire baisser la chaussette). 		<p>Moteur : Travail vivacité / Coordination Psychologie : Concentration, résistance Organisation Terrain : demi terrain foot à 11. Joueur(s) : 16 joueurs (4c4 sur jeu 1 et 4c4 sur jeu 2). Durée : 8mn sur chaque jeu, récup. 3mn. Matériel : coupelles, beaucoup de ballons. But : Gagner son duel. Consignes Jeu N°1 : Le premier joueur qui arrive à immobiliser son ballon dans son carré, marque un point pour son équipe. Passage : 2 passages pied fort, 2 passages pied faible. Variantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indicateur de départ (visuelle, cognitive - paire/impaire, son), • décaler la porte de départ <p>Jeu N°2 : L'éducateur annonce un enchaînement de couleurs. Chaque joueur doit toucher les bornes correspondantes avant de revenir à sa position de départ. Variantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partir dos à dos, partir coucher. 	

Séance	Date	Lieu	Catégorie	Nombre de joueurs	Durée
2	Vendredi 27 Août	Cernex	U17	16 joueurs	1H30mn

TACHES	ORGANISATIONS	TACHES	ORGANISATIONS
<p>Temps de jeu : conservation</p> <p>Règle d'action : jeu en mouvement</p> <p>Organisation Terrain : 40m*40m. Joueur(s) : 15 à 18 joueurs (3 équipes de 5 à 6 joueurs). Durée : 3 * 3mn avec 30'' de récupération. Matériel : 25 coupelles, 3 couleurs de chasubles.</p> <p>But Conserver ses points</p> <p>Consignes Toutes les équipes démarrent avec 10 points. L'éducateur retire des points suite à une constatation d'une erreur. Jeu au sol, 3 touches de balle maximum Contrôler en mouvement. Si le ballon sort de l'air de jeu, perte de 1 pt. 1 pt supplémentaire lorsque l'équipe arrive à faire un allé retour (nommer un capitaine qui indique le nombre de points à haute voix).</p> <p>Variantes</p> <ul style="list-style-type: none"> Prendre la place de l'appui après la passe, faire le tour d'un cône après avoir fait la passe. 		<p>Technique : Passe</p> <p>Athlétique : Capacité aérobie sous forme jouée</p> <p>Psychologie : Concentration, résistance</p> <p>Organisation Terrain : 30m*30m. Joueur(s) : 15 à 18 joueurs (3 équipes de 5 à 6 joueurs). Durée : 6 séq. de 3mn et récupération actives (jonglage). Matériel : coupelles, couleurs de chasubles.</p> <p>But 5 passes réussies permettent de marquer un point et utiliser le total de jonglages pour départager les équipes en cas d'égalité.</p> <p>Consignes Passe au sol dans une zone limitrophe et se déplacer dans une autre zone (si nécessaire mettre un piquet sur les extérieurs du terrain et demander de contourner ce piquet après la passe). Deux joueurs du même groupe ne peuvent pas être dans la même zone. Si nécessaire, faire compter les passes à voix hautes ou par un capitaine désigné au départ du jeu.</p> <p>Variantes</p> <ul style="list-style-type: none"> Ne pas remettre le ballon dans la zone d'où il arrive, Retirer des points si un joueur marche ou s'arrête. 	
<p>Temps de jeu : conservation le ballon</p> <p>Règle d'action : appui, soutien, se montrer dans les intervalles.</p> <p>Organisation Terrain : 5 côtés de 10m. Joueur(s) : 15 à 18 joueurs (3 équipes de 5 à 6 joueurs). 5 c 5 avec 5 joueurs appuis. Durée : 4 séquences de 3mn avec 3mn de récupération active (jeu en appui). Matériel : coupelles, 3 couleurs de chasubles, un ballon par équipe.</p> <p>But Un point chaque fois que deux appuis sur deux côtés différents sont trouvés.</p> <p>Consignes Les équipes doivent conserver le ballon. Pour cela, elles ont la possibilité de jouer avec les appuis.</p> <p>Variantes</p> <ul style="list-style-type: none"> 15'' pour trouver le 2ème appui, une touche de balle. 		<p>Temps de jeu : finition</p> <p>Règle d'action : Tirer</p> <p>Technique : Passe ; contrôle puis Tir</p> <p>Moteur : Champ de vision</p> <p>Psychologie : Concentration, résistance</p> <p>Organisation Terrain : demi terrain foot à 11. Joueur(s) : tout le groupe avec un gardien. Durée : 5 tirs à effectuer par joueur. Matériel : coupelles, beaucoup de ballons.</p> <p>But marquer un but sur deux tentatives.</p> <p>Consignes Voir le numéro des passes pour le sens (1 à 7). Rotations Voir les flèches rouges.</p> <p>Variantes</p> <ul style="list-style-type: none"> La passe 4 s'effectue au sol. La 4 s'effectue aérienne avec remise en une touche. <p>Critères d'efficacité : Porter une attention toute particulière aux passes. Elles doivent être de très bonnes qualités. Attention au pied d'appui pour le tir et l'équilibre du corps. Les joueurs doivent aller au devant (attaquer) du ballon.</p>	



Séance	Date	Lieu	Catégorie	Nombre de joueurs	Durée
3	Lundi 6 Sept.	Cernex	U17	14 joueurs	1H30mn

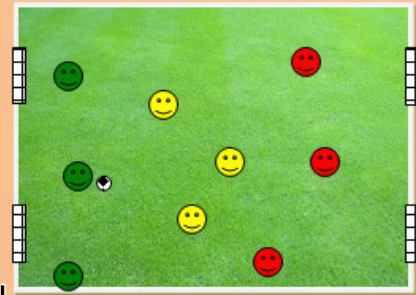
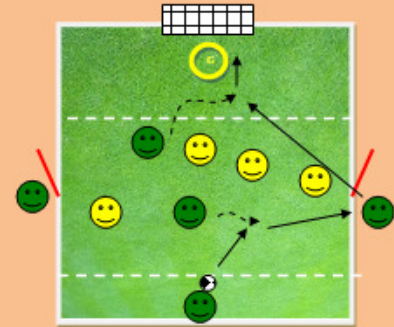
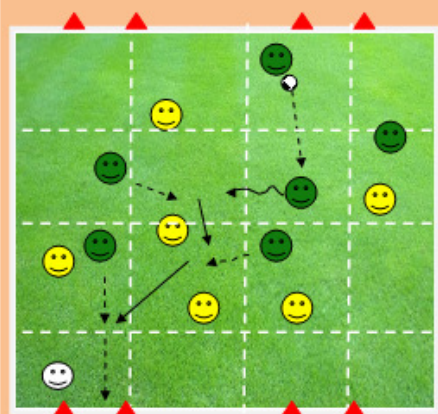
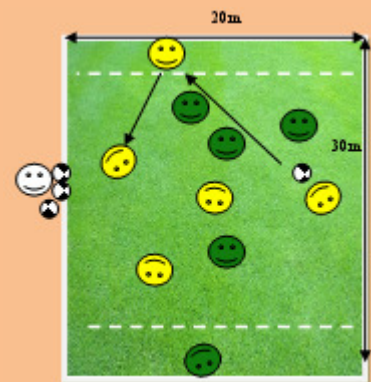
TACHES	ORGANISATIONS	TACHES	ORGANISATIONS
<p>Temps de jeu : conservation</p> <p>Règle d'action : Se montrer dans un intervalle.</p> <p>Organisation</p> <p>Terrain : deux jeux de 15m*15m</p> <p>Joueur(s) : 15 joueurs (4c2 sur jeu 1 et 6c3 sur jeu 2).</p> <p>Durée : chaque jeu, 3 séq. de 3' avec 30'' de réc.</p> <p>Matériel : coupelles, buts, beaucoup de ballons.</p> <p>But Marquer plus de point que l'adversaire</p> <p>Jeu n°1 : Consignes</p> <p>L'équipe en supériorité numéro marque un point au bout de 5 passes réussies.</p> <p>L'équipe en infériorité numérique marque un point si le ballon passe entre les piquets d'un but.</p> <p>Variante</p> <p>L'équipe en supériorité numérique marque un point si la dernière passe se termine par un but.</p> <p>Jeu n°2 : Consignes</p> <p>L'équipe en supériorité numérique (c'est elle qui a le ballon) doit conserver le ballon le plus longtemps possible en effectuant un maximum de passes.</p> <p>L'équipe en infériorité numérique (celle qui n'a pas le ballon) doit effectuer le pressing afin de récupérer le ballon.</p> <p>Les 3 joueurs de l'équipe qui perd le ballon sont remplacés par les 3 joueurs de l'équipe qui a récupéré le ballon.</p>	 	<p>Temps de jeu Conservation / progresser</p> <p>Règle d'action Jouer en mouvement</p> <p>Technique Prise de balle et enchaînement</p> <p>Organisation</p> <p>Terrain : 32m * 32m (carré de 8m * 8m).</p> <p>Joueur(s) : 7c7 et mettre joker selon le nombre de joueurs disponibles.</p> <p>Durée : 15mn</p> <p>Matériel : 25 coupelles, 2 couleurs de chasubles.</p> <p>But Marquer en stop balle dans un des deux buts</p> <p>Consignes</p> <p>2 touches de balles minimum.</p> <p>Suite à la réception du ballon, il faut sortir du carré.</p> <p>Variante</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interdiction de sortir du carré par où le ballon est arrivé, • Prise de balle pied faible, • Prise de balle extérieure / intérieure, • (+) si on touche le porteur du ballon entre sa 1ère et sa 2ème touche de balle, le porteur perd automatiquement le ballon. <p>Critères de réalisation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le ballon ne doit jamais être à l'arrêt, • Varier les surfaces de contact. 	
<p>Temps de jeu : Conserver / progresser</p> <p>Règle d'action : Voir et être vu dans les intervalles</p> <p>Organisation</p> <p>Terrain : deux jeux sur un demi-terrain foot à 11</p> <p>Joueur(s) : 14 joueurs (7c7)</p> <p>Durée : 20mn.</p> <p>Matériel : coupelles, ballons.</p> <p>But Marquer dans le but adverse.</p> <p>Consignes</p> <p>Jeu au sol.</p> <p>On ne peut changer de zone que sur passe.</p> <p>On ne peut conduire le ballon que dans les couloirs latéraux.</p> <p>Variante</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passe vers l'avant en une touche • Mettre des jokers • Élargir les couloirs 		<p>Objectifs (Travail capacité au travers d'u jeu)</p> <p>Temps de jeu : Déséquilibre</p> <p>Règle d'action : Se montrer dans un intervalle.</p> <p>Organisation</p> <p>Terrain : 60m*40m</p> <p>Joueur(s) : 12 joueurs, 6c6.</p> <p>Durée : 3 séquences de 6mn avec 2mn de récupération active.</p> <p>Matériel : coupelles, buts, beaucoup de ballons dont le source est l'éducateur.</p> <p>But Trouver le joueur cible</p> <p>Consignes</p> <p>Le porteur de balle est inattaquable, mais ne peut trouver le joueur cible qu'en une touche de balle et ne peut conserver le ballon que 4''. Jeu au sol.</p> <p>Un joueur à l'arrêt ne peut recevoir le ballon (être en mouvement).</p> <p>Variante</p> <ul style="list-style-type: none"> • Joueur cible = 1 point 	

Séance	Date	Lieu	Catégorie	Nombre de joueurs	Durée
4	Lundi 13 Sept.	Cernex	U17	12 joueurs	1H30mn

TACHES	ORGANISATIONS	TACHES	ORGANISATIONS
<p>Objectifs Echauffement</p> <p>Temps de jeu : Conserver - Progresser</p> <p>Règle d'action : Agrandir l'espace de jeu effectif</p> <p>Organisation</p> <p>Terrain : 60m x 60 m (12 carrés de 15 m*15m)</p> <p>Joueur(s) : 10 joueurs ; 2 équipes de 5 joueurs.</p> <p>Durée : 15 minutes</p> <p>Matériel : coupelles, ballons ;</p> <p>But Rattraper son adversaire ; 1 pt pour l'équipe rattrapée.</p> <p>Consignes</p> <p>Jeu au sol Immobiliser son ballon dans le même carré que celui de l'adversaire permet de marquer un point.</p> <p>Variantes</p> <ul style="list-style-type: none"> (+) Passe dans le même carré interdite (+) Jeu en une touche (-) Passe dans le même carré autorisés mais en une touche 		<p>Organisation</p> <p>Terrain : demi terrain foot à 11</p> <p>Joueur(s) : 2 défenseurs et 2 attaquants à proximité de la zone de finition. 3 carrés de 4m*4m avec 2 défenseurs et 3 attaquants.</p> <p>Durée : 20mn</p> <p>Matériel : coupelles, buts, beaucoup de ballons</p> <p>But Marquer le but en moins de 10''. (Attaquer à 4c3)</p> <p>Consignes</p> <p>Les 2 défenseurs jouent la conservation. Dès que le ballon est récupéré, il sort du carré pour trouver un des deux appuis, cela donne le droit à un 2ème attaquant de sortir du carré ainsi qu'un défenseur. Cela permet d'avoir une phase 4c3. A la séquence suivante, on change de carré. Les défenseurs marquent un point s'il arrive à se faire 2 passes.</p> <p>Variantes</p> <ul style="list-style-type: none"> Agrandir les carrés ou diminuer, Augmenter le temps pour marquer à 20'', Faire sortir le 2ème défenseur du carré dès que le temps limite est écoulé. 	
<p>Temps de jeu Conservation / progresser</p> <p>Règle d'action Jouer en mouvement</p> <p>Technique Prise de balle et enchaînement</p> <p>Organisation</p> <p>Terrain : 32m * 32m (carré de 8m * 8m).</p> <p>Joueur(s) : 7c7 et mettre joker selon le nombre de joueurs disponibles.</p> <p>Durée : 15mn</p> <p>Matériel : 25 coupelles, 2 couleurs de chasubles.</p> <p>But Marquer en stop balle dans un des deux buts</p> <p>Consignes</p> <p>2 touches de balles minimum. Suite à la réception du ballon, il faut sortir du carré. Interdire d'arrêter le ballon. Interdiction de faire une passe à une partenaire dans le même carré.</p> <p>Variantes</p> <ul style="list-style-type: none"> Interdiction de sortir du carré par où le ballon est arrivé, Prise de balle pied faible/ extérieure / intérieure, (+) si on touche le porteur du ballon entre sa 1ère et sa 2ème touche de balle, le porteur perd automatiquement le ballon. 		<p>Objectifs Capacité aérobie</p> <p>Organisation</p> <p>Terrain : demi terrain foot à 11</p> <p>Joueur(s) : 2 jeux de 10 joueurs chacun.</p> <p>Durée : 12mn (3 séquences de 2mn), récupération active 3mn entre les séquences (jonglage par deux ou un ballon chacun si le nombre de ballon est OK)</p> <p>Matériel : coupelles,</p> <p>But Vider sa maison de coupelles</p> <p>Consignes</p> <p>Chaque joueur amène une coupelle (une à la fois) dans la maison de l'adversaire. 1ère passage : en course avant et en contournant les piquets. 2ème passage : en course arrière sur la première partie et en contournant les piquets. 3ème passage : en effectuant 5 pompes sur la ligne centrale.</p>	



Séance	Date	Lieu	Catégorie	Nombre de joueurs	Durée
5	Lundi 20 Sept.	Cernex	U17	10 joueurs	1H30mn

TACHES	ORGANISATIONS	TACHES	ORGANISATIONS
<p>Objectifs <i>Echauffement Conservation 6 contre 3</i></p> <p>Temps de jeu : conservation / récupération</p> <p>Règle d'action : agrandir l'espace de jeu.</p> <p>Organisation</p> <p>Terrain : ¼ terrain foot à 11</p> <p>Joueur(s) : 3 équipes de 3 joueurs.</p> <p>Durée : 6 séquences de 2 minutes.</p> <p>Matériel : Voir dessin</p> <p>But Etre l'équipe qui marque le plus de buts.</p> <p>Consignes</p> <p>Nommer un capitaine pour compte les points par équipe.</p> <p>2 équipes de 3 joueurs contre une équipe de 3 joueurs.</p> <p>L'équipe qui perd le ballon va jouer seule contre les deux autres.</p> <p>Les 2 équipes ensemble marquent un point au bout de 8 passes.</p> <p>L'équipe seule marque un point si elle récupère le ballon et marque 3 points dans les buts avant 5''.</p>		<p>Temps de jeu : Opposer à la progression du ballon</p> <p>Règle d'action : Remplacement sur l'axe ballon-but</p> <p>Organisation</p> <p>Terrain : un demi terrain foot à 11</p> <p>Joueur(s) : 9 joueurs avec gardien.</p> <p>Durée : 15mn (5 séquences de 2 minutes)</p> <p>Matériel : Voir dessin</p> <p>But Transmettre au joueur cible</p> <p>Consignes</p> <p>Les joueurs sources peuvent trouver le joueur cible directement.</p> <p>Jeu au sol</p> <p>3'' pour marquer par le joueur cible.</p> <p>Si les défenseurs (jaune) récupèrent, et qu'ils se font trois passes, ils enlèvent deux points aux verts.</p> <p>Les joueurs sur le côté ne peuvent pas effectuer une passe après le piquet.</p> <p>Variantes</p> <ul style="list-style-type: none"> Enlever un défenseur et créer un surnombre attaquant, Jeu aérien autorisé. 	
<p>Temps de jeu Conservation / progresser</p> <p>Règle d'action Jouer en mouvement</p> <p>Technique Prise de balle et enchaînement</p> <p>Organisation</p> <p>Terrain : 32m * 32m (carré de 8m * 8m).</p> <p>Joueur(s) : 7c7 et mettre joker selon le nombre de joueurs disponibles.</p> <p>Durée : 15mn</p> <p>Matériel : 25 coupelles, 2 couleurs de chasubles.</p> <p>But Marquer en stop balle dans un des deux buts</p> <p>Consignes</p> <p>2 touches de balles minimum.</p> <p>Suite à la réception du ballon, il faut sortir du carré.</p> <p>Interdire d'arrêter le ballon.</p> <p>Interdiction de faire une passe à une partenaire dans le même carré.</p> <p>Variantes</p> <ul style="list-style-type: none"> Interdiction de sortir du carré par où le ballon est arrivé, Prise de balle pied faible/ extérieure / intérieure, (+) si on touche le porteur du ballon entre sa 1ère et sa 2ème touche de balle, le porteur perd automatiquement le ballon. 		<p>Temps de jeu : Déséquilibre</p> <p>Règle d'action : Se montrer dans un intervalle.</p> <p>Organisation</p> <p>Terrain : 20m*30m</p> <p>Joueur(s) : 10 joueurs, 5C5 avec joueurs cibles</p> <p>Durée : 6 séquences de 2mn avec 30'' de récupération active.</p> <p>Matériel : coupelles, buts, beaucoup de ballons dont le source est l'éducateur.</p> <p>But Trouver le joueur cible et rendre à un partenaire dans le terrain permet de marquer un point</p> <p>Consignes</p> <p>Jeu au sol.</p> <p>Un joueur à l'arrêt ne peut recevoir le ballon (être en mouvement).</p> <p>Variantes</p> <ul style="list-style-type: none"> Joueur cible = 1 point Joueur cible joint depuis son propre camp = 3 point 	



5 – Conclusion et bilan du stage

Sur ces 5 semaines, en alternance avec l'éducateur principal du groupe U17, j'ai principalement mis en place et proposé des thèmes basés sur la conservation / progression puisque je pars du principe qu'il faut d'abord savoir conserver « collectivement » son ballon avant de vouloir prétendre marquer un but.

L'observation du comportement offensif de l'équipe a également mis en évidence que nous perdions trop rapidement le ballon et que nous voulons toujours progresser alors qu'il serait préférable dans certaine situation de conserver le ballon. L'analyse du réseau de passe a montré que nous faisons en moyenne 3 passes avant de perdre le ballon sur des erreurs individuelles (mauvaise passe, passe trop longue...)

J'ai donc, au travers de ces séances, demandé aux joueurs d'être attentifs (jeu N°2) et d'être appliqués dans les passes (jeux N° 3 / 5) sachant qu'il était nécessaire que la prise d'information (indicateurs de jeu) se fasse avant la prise de balle (jeu N°10).

J'ai mis également en place des situations faisant intervenir des appuis (jeu N°7) (cela permet d'être patient, de faire tourner la ballon si nécessaire).

J'ai demandé aux joueurs à se démarquer de leur adversaire direct pour offrir au porteur de balle une solution pour conserver (jeu N°7).

J'ai également proposé des séances dans lesquelles les joueurs devaient se sortir de la densité adverse pour se redonner de l'espace et du temps (jeu N°13). Ainsi, les partenaires du porteur de balle devaient, non pas faire des appels de balle vers le porteur de balle réduisant ainsi les incertitudes de la défense adverse et augmentant la densité autour du porteur mais s'écarter du porteur en profondeur (en appui et en soutien du porteur) ou de s'écarter du porteur dans la largeur.

Beaucoup de nos joueurs sont à l'internat ce qui a expliqué cet effectif moins important lorsque l'école a repris. Ainsi il a fallu mettre en place des jeux pour un effectif de 10 à 12 joueurs (jeux N°17 et 18), c'est-à-dire bien souvent des jeux sur des espaces restreints de 30m / 30m avec des 5c5 ou 6c6.

Lorsqu'il m'était confirmé la présence d'un gardien à l'entraînement, je proposais des jeux dans lesquels le gardien avait une place importante (jeu N°8, 15 et 19).

Des séances ludiques permettant de travailler la vitesse (jeux N°4 et 6) ou la capacité (jeu N° 7, 12 et 20) ont également été proposé.

Ma séance sur laquelle je serais évalué et dont le thème est « Entraînement aux prises de balle et enchaînements sous forme globale » a été proposée trois fois. Cette situation a évolué notamment sur la partie consignes car je n'étais pas satisfait des résultats obtenus (critère de réalisation).

Des séances ont été dispensées plusieurs fois car elles devenaient de plus en plus bénéfiques en raison de l'acquisition des consignes et des variantes appliquées.

Je tiens à remercier le président du club de l'Entente des Pays de Cruseilles, Didier Bonnet, le responsable des équipes Foot à 11, Didier Sublet et l'éducateur principal du groupe U17, Laurent Faulcon pour m'avoir permis de mener à bien l'objectif que je m'étais fixé il y a 3 ans, à savoir obtenir l'I1, I2 et enfin l'AS. Tout au long de ces formations et du temps passé sur les bords des terrains, j'ai rencontré beaucoup de personnes passionnées et j'ai pu apprendre énormément de choses que j'essaye maintenant de transmettre et de partager avec les éducateurs, joueurs et enfants.

Je n'oublierais pas non plus de remercier les 17 joueurs U17 que j'ai rencontrés tout au long de ces semaines, ils ont été attentifs à ce que j'ai essayé de leur enseigner. Laurent et moi avons confiance en eux, c'est un très bon groupe, sain d'esprit et soucieux de vouloir réaliser quelque chose ensemble. Je leur souhaite une très bonne saison, ils me verront sans doute autour du terrain et me rencontreront peut-être également à l'entraînement pour de nouvelles aventures....merci encore.



Andilly



Cercier



Cernex



Copponex



Cruseilles

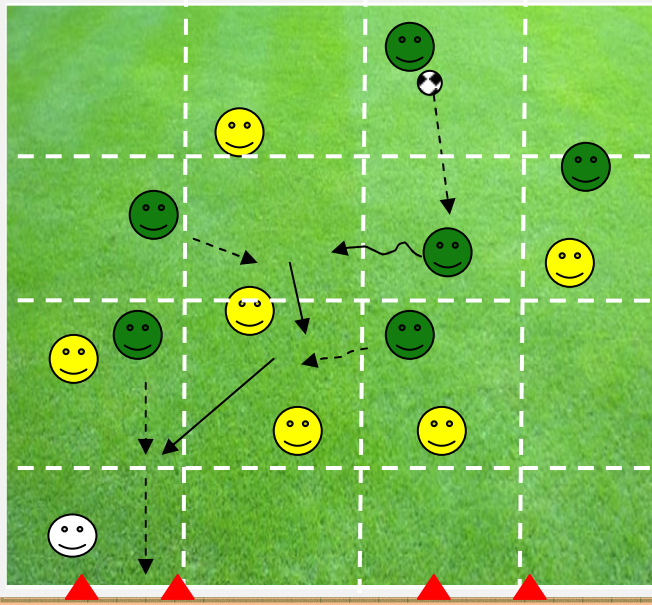


Marlioz



St Blaise



NOM: Stevenin Frederic	THEME: Entraînement aux prises de balle et enchaînements sous forme globale	PASSAGE n°
TACHE (but-règles)	ORGANISATION	VARIABLES
<p>Objectifs Temps de jeu <u>Conservation / progresser / déséquilibre</u> Règle d'action <u>Jouer en mouvement</u> Technique <u>Prise de balle et enchaînement (méthode globale)</u></p> <p>Organisation Terrain : 32m * 32m (carré de 8m * 8m). Joueur(s) : 7c7 et mettre joker selon le nombre de joueurs disponibles. Durée : 15mn Matériel : 25 coupelles, 2 couleurs de chasubles.</p> <p>But Marque en stop balle dans un des deux buts</p> <p>Consignes 2 touches de balles minimum. Suite à la réception du ballon, il faut sortir du carré. Interdire d'arrêter le ballon. Interdiction de faire une passe à un partenaire dans le même carré.</p> <p>Critères de réalisation</p> <ul style="list-style-type: none"> Le ballon ne doit jamais être à l'arrêt, Varié les surfaces de contact. 		<p>Variantes</p> <ul style="list-style-type: none"> Interdiction de sortir du carré par où le ballon est arrivé, Prise de balle pied faible, Prise de balle extérieure, Prise de balle intérieure, (+) si on touche le porteur du ballon entre sa 1ère et sa 2ème touche de balle, le porteur perd automatiquement le ballon.

Problème de jeu rencontré

Beaucoup de joueurs font leurs prises de balle à l'arrêt ce qui a pour effet de perdre de l'avance sur son adversaire.
 Les prises de balles s'effectuent sans que le joueur ait pris en compte les indicateurs de jeu (adversaire, partenaire et but)

Objectifs

Orienter sa prise de balle, c'est gagner du temps sur son adversaire (protéger son ballon avec son corps, orienter sa prise de balle vers la cible)

Comportements attendus

Orienter son ballon par rapport au partenaire, à l'adversaire ou au but afin de gagner du temps.

La prise de balle doit permettre d'éloigner le ballon de l'adversaire en mettant son corps en opposition et ainsi éviter l'interception.

La prise d'informations doit se faire avant la prise de balle.