

Une partie de la Programmation
OBJECTIFS TECHNICO-TACTIQUES ; SITUATION PROBLEME JEU. POUVOIR ET SAVOIR JOUER (Cycle D) : Jeux d'application

Séances N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
Mon équipe a le ballon, déséquilibre - finir, créer de l'incertitude et n'a pas le ballon, s'opposer à la progression, protéger son but : Egalité numérique		■		■		■																									
Mon équipe a le ballon, déséquilibre - finir, créer et utiliser des espaces : Supériorité numérique								■		■		■																			
Mon équipe n'a pas le ballon, s'opposer à la progression, réduire l'espace et le mouvement : Supériorité numérique													■		■		■														
Mon équipe a le ballon, déséquilibre - finir, créer de l'incertitude et n'a pas le ballon, s'opposer à la progression, protéger son but : Egalité numérique																					■		■		■						
Mon équipe a le ballon, déséquilibre - finir, créer de l'incertitude : Infériorité numérique																											■		■		■
Mon équipe n'a pas le ballon, s'opposer à la progression, réduire l'incertitude : Infériorité numérique																															

OBJECTIFS TACTIQUES COLLECTIFS ; JEU. SAVOIR JOUER ENSEMBLE (Cycle E) : Principes de jeu

Séances N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Mon équipe n'a pas le ballon, s'opposer à la progression, réduire l'espace et le mouvement : Occupation du terrain	■	■	■	■	■	■																								
Mon équipe a le ballon, conserver - progresser, jouer en mouvement : Attaque placée							■	■	■	■	■	■																		
Mon équipe n'a pas le ballon, s'opposer à la progression, réduire l'espace et le mouvement : Opposition à la progression du ballon													■	■	■	■	■	■												
Mon équipe a le ballon, déséquilibre - finir, créer de l'incertitude : Attaque rapide																					■	■	■	■	■					
Mon équipe a le ballon, déséquilibre - finir, créer et utiliser des espaces : Utilisation des couloirs																										■	■	■	■	■
Jeu libre																														