

PROGRAMMATION FORMATION 2023-2024

Cto 10 LM	AVRIL				
Semaine	S13 25 - 31	S14 01 - 07	S15 08 - 14	S16 15 - 21	
Thème	Améliorer la capacité des défenseurs à défendre en infériorité numérique		Fixer dans une zone pour jouer dans une autre		
Phase de jeu	PROTEGER SON BUT		DESEQUILIBRER-FINIR		
Principes de jeu	S'organiser en déséquilibre		Jouer à l'opposé après avoir fixé collectivement		
	→ Ne pas se faire éliminer et favoriser le retour à l'équilibre		→ Alterner le jeu court et le jeu long		
	→ Prioriser l'axe ballon-but		→ Favoriser les supériorités numériques dans les couloirs		
	→ Orienter vers une zone plus favorable				
	Recul frein		Dribble		
Physique	Coordination / Vitesse / Vivacité		Coordination / Vitesse / Vivacité		
Psychologique	Maitriser sa concentration				

	MAI						
Semaine	S17 22 - 28	S18 29 - 05		S19 06 - 12	S20 13 - 19		
Thème	Le jeu vers l'avant (relation entre les lignes)		Améliore	Améliorer la capacité des joueurs offensifs à déclencher un pressing			
Phase de jeu	CONSERVER-PROGRESSER			S'OPPOSER A LA PROGRESSION			
	Créer et utiliser des espaces → Agrandir l'espace de jeu effectif sur la largeur et la profondeur → Demander dans un espace libéré par un partenaire ou par soi-même			Freiner la progression de l'adversaire → Réduire l'espace de jeu effectif de l'adversaire → Défendre en avançant sans se faire éliminer			
Principes de jeu	Jouer combiné (jeu à 2, jeu à 3) → Jouer en appui-remise, jouer en appui-remise pour un 3ème		→ Empêche	→ Empêcher les adversaires à prendre de la vitesse, de voir, de jouer vers l'avant Densifier et être actif dans le couloir de jeu direct			
	Jouer dans les intervalles		→ Densifie	→ Densifier la zone autour du ballon (libérer les zones les moins concernées)			
	→ Voir être vu et joignable		+	Couvrir le partenaire dans l'action défensive			
Technique	Passe courte / Remise Conduite / Prise de balle vers l'avant			Cadrage / Couverture			
Physique	Coordination / Vite	esse / Vivacité		Coordination / Vitesse / Vivacité			
Psychologique	Gérer le stress et les émotions						