





# PROGRAMMATION ANNUELLE


## Section Sportive Scolaire 2° Cycle Football

### Lycées Daguin - Dassault Mérignac



MOIS	SEPTEMBRE					OCTOBRE			
SEMAINE	5 6	9 10 11 12	16 17 18 19	23 24 25 26		30 1 2 3	7 8 9 10	14 15 16 17	
	Règles de vie collectives : tutorat, climat d'apprentissage, MODULE DIETETIQUE					Match # 1 J.Leroy			
Phase de jeu principale	ON A LE BALLON			ON A PAS LE BALLON	ON A LE BALLON		ON A PAS LE BALLON		Congés Toussaint du 19/10 au 3/11 inclus 
Phase de jeu complémentaire	Jeu de position					TRANSITION DEF-OFF			
Principe de jeu	Créer et utiliser des espaces		Jouer dans les intervalles et entre les lignes	Protéger le CJD (axe b-but) et organiser prises en charge	Jeu combiné (jeu à 2/3), enchaîner act°		Jouer à l'opposé après avoir fixé collectivement	Freiner progress° adversaire, organiser et réorganiser les alignements	
Techniques et compts associés	Prises de balle et enchaînements, différentes passes		Orientations du corps, remises et déviations	Réduction espaces, intercept°, charges, contres	Conduite enchaînements, dribbles		Alternance jeu court / jeu long	Réduction d'espaces, interceptions	
Athlétique									

MOIS	NOVEMBRE				DECEMBRE			JANVIER
SEMAINE	4 5 6 7	11 12 13 14	18 19 20 21	25 26 27 28	2 3 4 5	9 10 11 12	16 17 18 19	
	Match # 2 J.Leroy				Match # 3 J.Leroy			
Phase de jeu principale	ON A LE BALLON		ON A PAS LE BALLON	ON A LE BALLON		ON A PAS LE BALLON	ON A LE BALLON	Congés Noël du 21/12 au 5/01 inclus 
Phase de jeu complémentaire				TRANSITION OFF-DEF				
Principe de jeu	Jouer en profondeur après un décalage	Se démarquer pour fixer et éliminer, passer ou finir	Densifier et être actif dans le CJD (axe b-but)	Rechercher J lancé en prof. dans dos défense	Se démarquer pour fixer et éliminer, passer ou finir	Organiser press° coll. sur « tps de passe »	Rechercher J lancé en prof. dans dos déf.	
Techniques et compts associés	Passes, conduite et enchaînements	Tirs, jeu de tête, jeu de volée, dribbles	Réduction d'espaces, charges, contres	Différentes passes (courtes et longues)	Passes, conduite et enchmts, tirs	Défendre en avançant, contrôler J lancés	Différentes passes (courtes et longues)	
Athlétique								

MOIS	FEBVRIER				MARS			
SEMAINE	6 7 8 9	13 14 15 16	20 21 22 23	27 28 29 30	3 4 5 6	10 11 12 13	17 18 19 20	
	1/8° de finale J.Leroy							
Phase de jeu principale	ON A LE BALLON	ON A PAS LE BALLON	ON A LE BALLON	ON A PAS LE BALLON	ON A LE BALLON	ON A PAS LE BALLON	ON A LE BALLON	Congés Hiver du 22/02 au 9/03 inclus 
Phase de jeu complémentaire	TRANSITION OFF-DEF			TRANSITION DEF-OFF				
Principe de jeu	Se démarquer pour fixer et éliminer, passer ou finir	S'organiser en déséquilibre	Jouer combiné pour créer un surnombre	Couvrir partenaire dans l'act° déf (moment d'intervent°)	Créer et utiliser des espaces	Défendre son but, récup. ou dégager le B	S'ajuster se réajuster pour finir	
Techniques et compts associés	Passes, conduite et enchmts, tirs	Recul-frein, contrôle J lancés	Passes, conduite et enchaînements	Défendre en avançant, réduction d'espaces	Prises de B et enchmts, différentes passes	Jeu de corps, de tête, charges, contres	Tirs, jeu de tête, jeu de volée	
Athlétique								






# PROGRAMMATION ANNUELLE

## Section Sportive Scolaire 2° Cycle Football

### Lycées Daguin - Dassault Médrignac



MOIS	MARS			AVRIL			MAI	Victoire 1945
SEMAINE	10 11 12 13	17 18 19 20	24 25 26 27	31 1 2 3	7 8 9 10	14 15 16 17		5 6 7 8
	1/4° de finale J.Leroy			Phase finale J.Leroy (F° continue)				
Phase de jeu principale	ON A PAS LE BALLON	ON A LE BALLON		ON A PAS LE BALLON	ON A LE BALLON	ON A LE BALLON	Congés <b>Printemps</b> du 19/04 au 4/05 inclus 	ON A PAS LE B
Phase de jeu complémentaire			TRANSITION OFF-DEF					
Principe de jeu	Protéger CJD (axe b-but) et organiser prises en charge	Jouer dans les intervalles et entre les lignes	Se démarquer pr fixer et éliminer 1c1 ou prise de vitesse	Freiner la progress* advers. organiser ré-org. alignements	Jouer combiné pour créer un surnombre	S'ajuster se réajuster pour finir		Organiser press* coll. sur « tps de passe »
Techniques et compts associés	Recul-frein, contrôle J lancés	Orientation du corps, remises et déviations	Dribbles et enchainements, conduite	Réduction d'espaces, interceptions	Passes, conduite et enchainements	Tirs, jeu de tête, jeu de volée		Défendre en avançant, contrôler J lancés
Athlétique								

MOIS	MAI			Ascension	JUIN	
SEMAINE	12 13 14 15	19 20 21 22	26 27 28 29	2 3 4 5		
Phase de jeu principale	ON A LE BALLON		ON A PAS LE BALLON	ON A LE BALLON	Fin des séances  	
Phase de jeu complémentaire		TRANSITION DEF-OFF		BEACH SOCCER		
Principe de jeu	Jouer combiné pour créer un surnombre	S'ajuster se réajuster pour finir	Couvrir partenaire dans l'act* déf (moment d'intervent*)	...		
Techniques et compts associés	Passes, conduite et enchainements	Tirs, jeu de tête, jeu de volée	Défendre en avançant, réduction d'espaces	...		
Athlétique						

PHASES OFFENSIVES :	Constantes pédagogiques	PHASES DEFENSIVES :
<b>PRINCIPES DE JEU (Que faire?) Notion d'espace, de temps et de surnombre</b> <b>CONSERVATION COLLECTIVE POUR PROGRESSER</b> 1/Création d'espaces 2/Jouer dans les intervalles et entre les lignes 3/Création du surnombre 4/Démarquage 5/Jeu combiné (jeu à 2, à 3), enchainements d'actions <b>DESEQUILIBRE (SUR LA DERNIERE LIGNE)</b> 6/Jouer à l'opposé après avoir fixé collectivement 7/Jouer en profondeur après un décalage 8/Rechercher un joueur lancé en profondeur dans le dos de la défense 9/Jouer "combiné" pour créer un surnombre 10/Se démarquer pour fixer et éliminer (notion de 1c1) <b>FINITION (DERNIERE PASSE + DUEL ATTAQUANT - GARDIEN)</b> 11/Anticiper, s'ajuster <b>ou se réajuster</b> pour tirer 12/Se démarquer 13/Prendre de la vitesse	Pression sur le PDB <b>Marquage dans le CJD</b> Jouer en prof. et prise de vitesse dès que poss. (indiv. & collect.) <b>Permettre la réversibilité (tps de réaction)</b> Structure de l'Eq. (notion de lignes)	<b>PRINCIPES DE JEU (Que faire?) Notion d'espace, de temps et de surnombre</b> <b>S'OPPOSER A LA PROGRESSION-REEQUILIBRER</b> 14/Fermer (l'axe "ballon-but") l'espace du couloir de jeu direct (CJD) et organiser le marquage 15/Anticiper la profondeur quand le PDB n'est pas cadré 16/Freiner la progress. de l'adv. et réorganiser les alignements <b>PROTEGER LE BUT/RECUPERER</b> 17/Densifier, être actif dans le CJD 18/Orienter et organiser la press. collective sur "temps de passe" 19/Couvrir le partenaire dans l'action défensive (notamment d'intervent.) 20/Organiser la suppléance défensive ( <b>couverture pour récupérer</b> ) <b>POUR LA RECUPERATION</b> 21/Bien se placer (positionnement "ballon-but") 22/Anticiper, s'ajuster pour intervenir (moment d'intervent.) 23/Intervenir pour engager ou non la CA
<b>Tout mouvement défensif contient la "contre attaque"</b>		<b>Tout mouvement offensif contient un "repli" potentiel</b>