

COMPORTEMENT TYPE COLECTIF		GRAPPE	SOMME DE JOUEURS POUR GAGNE TERRAIN	JEU COLLECTIF A CARACTERE SYSTEMATIQUE	JEU COLLECTIF A CARACTERE ADAPTATIF
INDIVIDUEL		Le suiveur	Le relayeur	Le percuteur solidaire	Le percuteur éclairé
ANALYSE CONDUITE	Ce qui l'organise (INTENTION)	⇒ Se débarrasser du ballon	⇒ Jouer avec ses partenaires	⇒ Marquer ou conserver	⇒ Créer une situation favorable et l'utiliser ⇒ Gêner l'adversaire
	Ce qu'il perçoit (PERCEPTION)	⇒ Le ballon et du « bruit autour » ⇒ Peur du ballon	⇒ Le ballon, partenaire et adversaires les plus proches ou dans son champ de vision	⇒ Sa position par rapport à la cible, espace libre direct vers la cible ⇒ relation préférentielle/niveau ⇒ Créer de l'incertitude spatiale et temporelle	⇒ Intègre la cible dans ses choix en association avec l'évolution du rapport de force ⇒ intègre ses déplacement dans une organisation collective avec et sans le ballon ⇒ créer en + de l'incertitude événementielle
	Ce qu'il fait (ACTION)	⇒ Immobile ou placement inadapté en fonction du ballon ⇒ Réception et passes maladroites (se trompe de camp)	⇒ conserve le ballon au sein de son équipe ⇒ dribble, contrôle le ballon ⇒ tire à l'arrêt	⇒ Il contrôle, passe et tire en mouvement. ⇒ tire en course, en situations favorables ⇒ défend assez souvent avec son équipe	⇒ Créer des occasions favorables pour marquer ⇒ défend avec son équipe
Problèmes fondamentaux		⇒ Accepter le contact avec le ballon (ETAPE EMOTIONNELLE) ⇒ Se placer dans l'espace ⇒ Ne pas perdre (CONSERVER)	⇒ Avoir pour intention première la marque: PROGRESSER ⇒ Dissocier les moments pour donner de ce pour percuter/ avancer ⇒	⇒ METTRE EN DANGER en gérant le conflit risque/sécurité. ⇒ S'organiser collectivement pour attaquer rapidement ou garder le ballon si la défense est replacée ⇒ organiser la protection de la cible et la récupération.	⇒ Organiser la circulation des joueurs (Rôles) et du ballon de son équipe: ⇒ METTRE EN DANGER COLLECTIVEMENT ⇒
Projets de transformation		⇒ Identifier les partenaires (att/def) et la cible ⇒ Construire le signal de réception de passe ⇒ Maîtriser la réception, la passe et le shoot à 2 mains.	⇒ Identifier les moments réalistes pour donner et/ou percuter-shooter ⇒ Se déplacer aisément avec le ballon et tirer en course.	⇒ Dissocier attaque rapide/attaque placée en s'adaptant au rapport de force	⇒ Etre capable de mettre en place une stratégie collective offensive et défensive.
Indicateur de fin d'apprentissage		⇒ Je conserve et je donne 80% des ballons dans de bonnes conditions	⇒ Tire profit d'un surnombre (attaque rapide) ⇒ Marque régulièrement en tire en course.	⇒ Décide vite et bien de percuter ou de conserver.	⇒ Mène le jeu de son équipe de façon adaptée.
NIVEAU COMPETENCE		⇒ N1	⇒ N1	⇒ N2	⇒ LYCEE

