



PROJET DE JEU U15

COMMISSION
TECHNIQUE 17

PRINCIPES DIRECTEURS

Le projet de jeu U15 est centré sur le **développement individuel** du joueur.

L'**implication** du joueur est la clé de la réussite du projet et de la performance de l'équipe

La compétition est un **outil** d'évaluation et de développement



La
démarche

METHODE D'ENSEIGNEMENT

Progression Pédagogique





PALIER 1

- Entraîneur: Connaissance de la pratique
- Transfert des connaissances: Entraîneur/joueur
- Exercice-Situation-jeu
- Naviguer entre Analytique/Global
- Fixer des Objectifs



PALIER 2

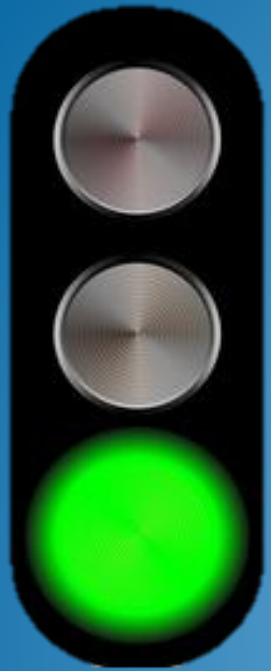
- Progressivité: Situation problème
- Succession d'étapes/Adaptation
- Les variables Complexifiantes et simplifiantes
- Echec = Sortir de la zone de confort = Progrès
- Nouvelles compétences
- Définir d'autres objectifs



PALIER 3

- Opposition
- Traitement d'informations
- Rythme / Intensité
- Interaction entre les trois
- Ajuster/Réguler
- Nouvelles compétences = Agrandir sa zone de confort
- Définir d'autres Objectifs

Formation du joueur
Progression Pédagogique

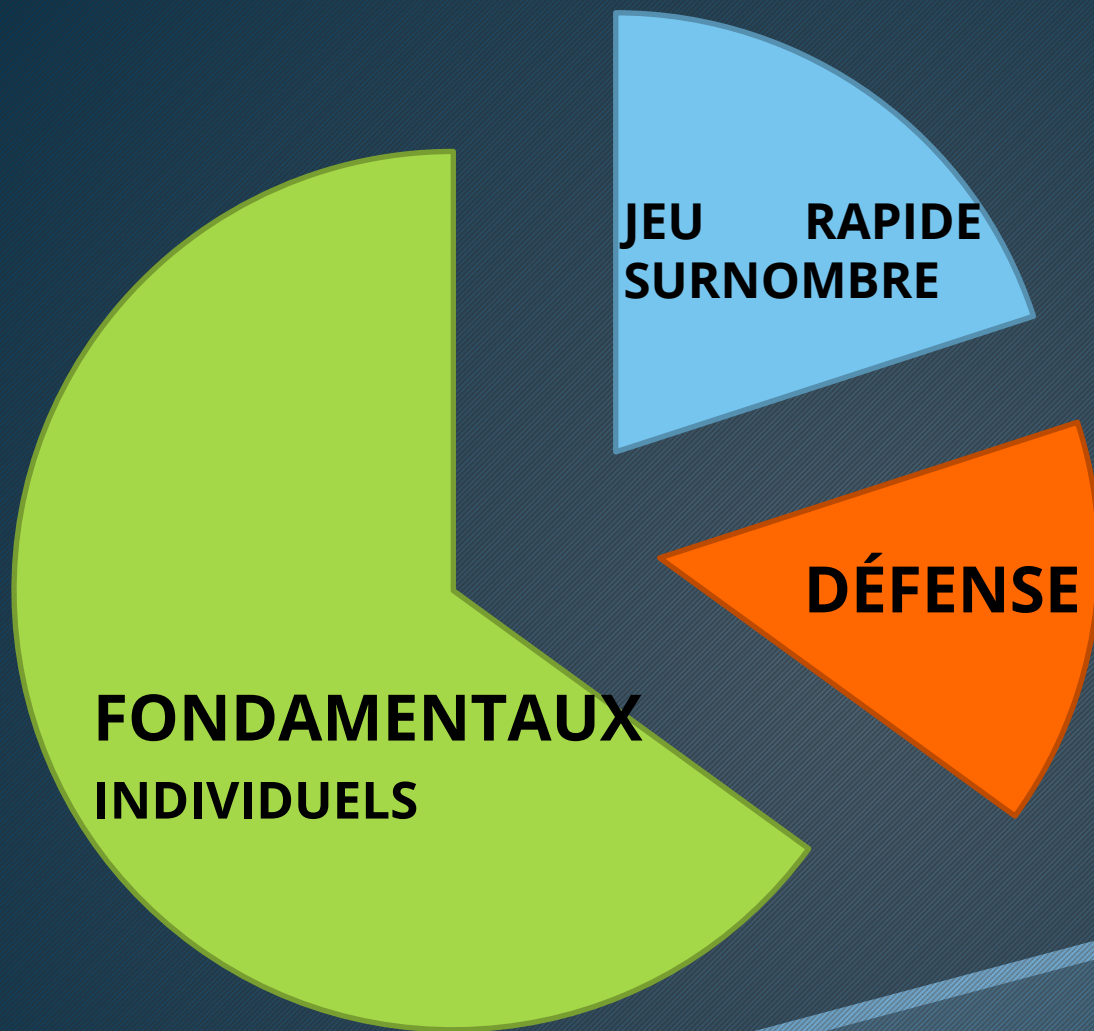


- Identifier le placement des défenseurs et repérer les espaces libres.
- 1C1(avec et sans ballon)= Espace
- Dribble: Capacité à monter le ballon sous pression défensive
- Surnombre: Trouver le joueur libre (1C0)
- Jeu placé: Capacité à créer le retard défensif ou le surnombre



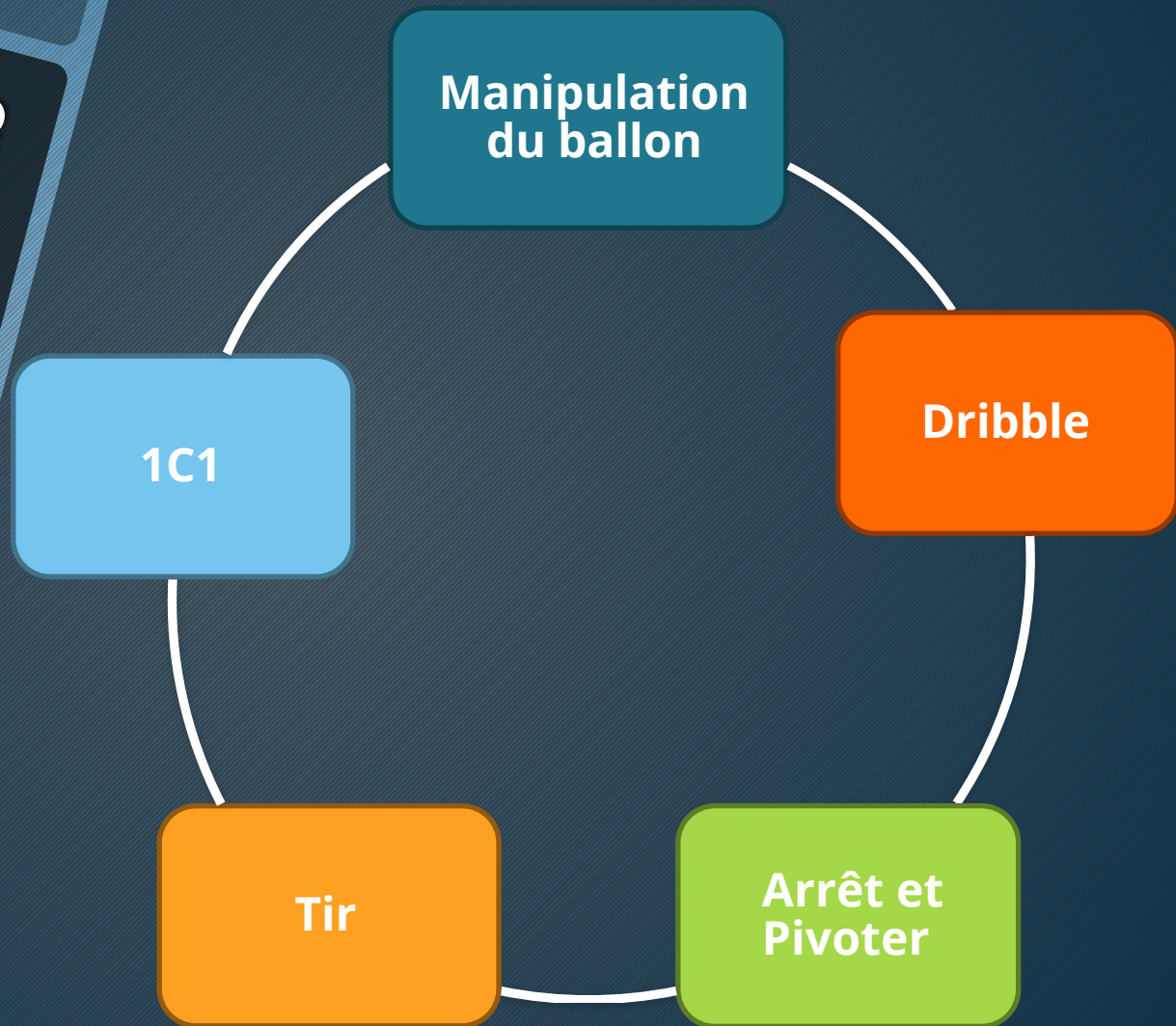
Indicateurs

PROJET DE JEU U15



Axes de Développement

FONDAMENTAUX INDIVIDUELS



Dribble

Contrôle

Contre -
attaque

Recul

Fixation

Manipulation du ballon

Dextérité

Utilisation
des doigts

Arrêt et Pivoter

Simultané
/ Alternatif

Engager/
Effacer

Enrouler

1C1

Prise
d'information

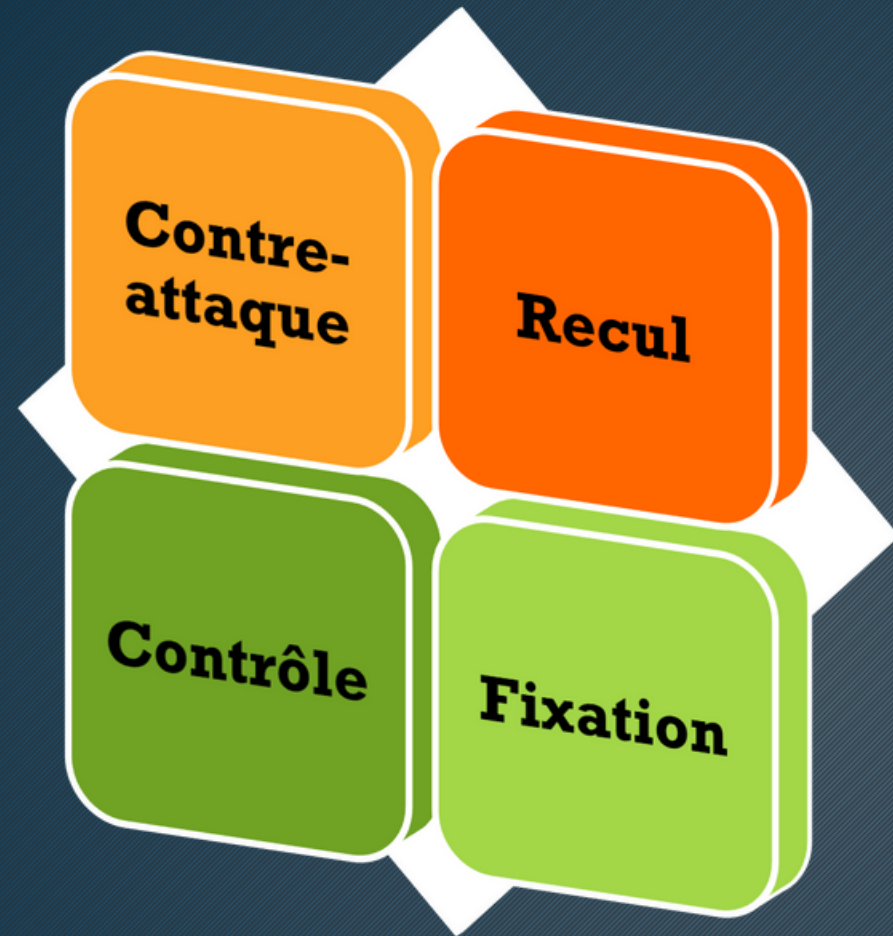
Feinte/
départ

Maitrise de
dribble

Tir

Tir en
course

Tir en
suspension



Types

Dribble

Dribble

**Position
du ballon
/ au
corps**

**Hauteur
du ballon**

Posture

Critères de réussite

Structure d'appuis

Tenue du ballon

Technique de lâcher

Préparation du tir et
Enchaînement

Tir

Décomposition

Tir en course

```
graph TD; A[Tir en course] --> B[Structure d'appuis]; A --> C[Haut du corps]; B --> D[Impulsion sur un appui]; B --> E[Impulsion sur deux appuis]; C --> F[Tenue du ballon]; C --> G[Technique de lâcher];
```

Structure
d'appuis

Haut du
corps

Impulsion sur
un appui

Impulsion sur
deux appuis

Tenue du
ballon

Technique de
lâcher

JEU RAPIDE SURNOMBRE



- Écran de retard
- Anticipation



- Couloir de course
- Espace



- Lecture
- Exploitation (Prise de décision)

DÉFENSE



```
graph LR; A(( )) --- B[Placement]; A --- C[Replacement]; A --- D[Lecture Communication]; A --- E[Défense sur les coupes];
```

Placement

Replacement

Lecture
Communication

Défense sur les coupes