Coordonner libération et prise d'espace

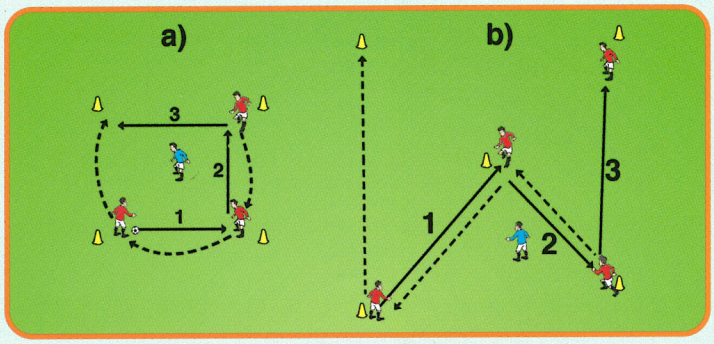
PRÉSENTATION : Conçue pour 16 joueurs, cette séance vise à améliorer la coordination entre la libération et la prise des espaces de jeu. Il convient de la mettre en lien avec la rubrique "Entraînement" de ce mois ci. Bien entendu, elle doit être adaptée au niveau et aux possibilités des joueurs (espace de jeu, nombre de touches de balle etc...). Comme bien souvent lorsqu'il s'agit de tactique et de développement de l'intelligence collective, le rôle de l'éducateur s'avère tout particulièrement important. La pertinence de ses interventions (arrêts sur image) ainsi que la cohérence de ses interventions pédagogiques dicteront pour une bonne part la qualité et l'efficacité de la séance. Nous ne pouvons donc qu'inciter les éducateurs à mettre au clair la nature de leurs exigences de jeu et les moyens d'y parvenir.

Par **Jean-Robert FAUCHER,**
directeur du Pôle Espoirs Grand Est

JEU D'ECHAUFFEMENT : TORO THÉMATIQUE

12 minutes

Organisation / Règles (a) : 4 joueurs (3 partenaires + 1 taureau) dans des carrés de 12X12m délimités par 4 coupelles. Après chaque passe effectuée, le passeur doit se rendre à la coupelle inoccupée la plus proche. Le joueur à l'origine de la perte de balle devient "chasseur". Limiter (ou pas) le nombre de touches de balle.

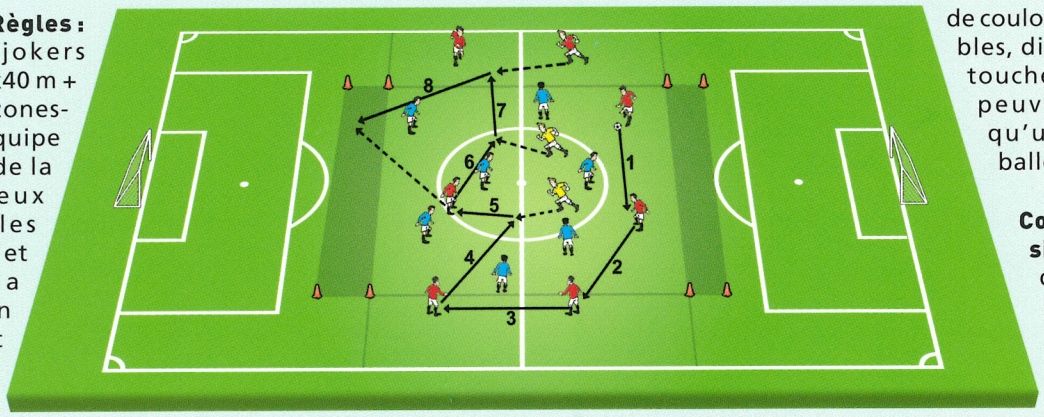


Evolution possible (b): Idem, mais avec 5 joueurs (4 partenaires et 1 joker) et une cinquième coupelle positionnée au centre du carré (voir schéma).

SITUATION 1 : FIXER, LIBÉRER ET UTILISER L'ESPACE

12 minutes

Organisation / Règles : 7 contre 7 + 2 jokers offensifs sur 40x40 m + 2 couloirs et 2 zones-but axiales. L'équipe en possession de la balle place deux joueurs dans les couloirs de part et d'autre de la médiane. On marque 1 point lorsque l'équipe en possession trouve un partenaire lancé dans la zone but après être passé par les deux couloirs.



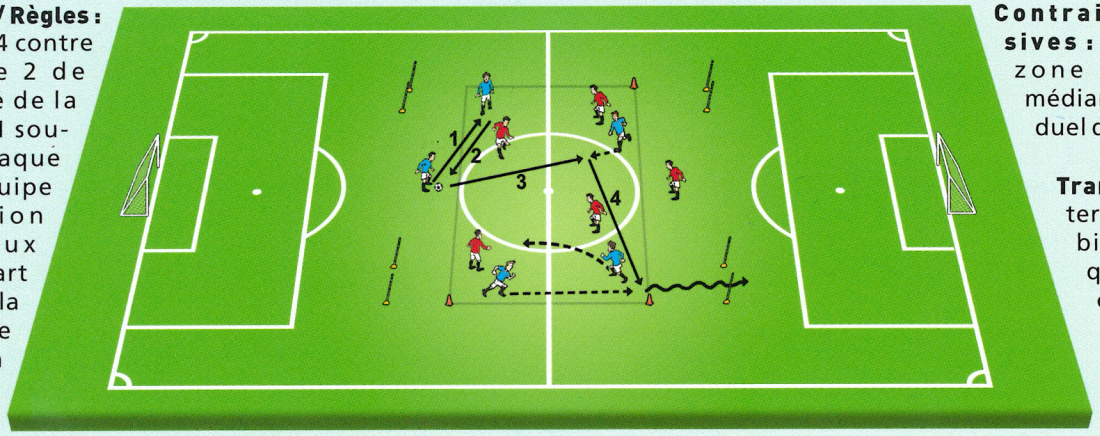
Contraintes offensives : Un des deux joueurs de couloir offensif opposé peut rentrer (libération de l'espace pour le partenaire) lorsque le ballon est sorti du couloir opposé. Les joueurs de couloir sont inattaquables, disposent de deux touches de balle et ne peuvent s'échanger qu'une seule fois le ballon.

Contraintes défensives : Interdiction de défendre dans les couloirs et dans la "zone-but".

Transition : Sur interception, possibilité de trouver en 1 passe un partenaire dans la zone but adverse sans passer par les couloirs. Si pas de possibilité de contre-attaque immédiate, recommencer la préparation de l'action.

SITUATION 2 : DÉCROCHER ET UTILISER L'ESPACE

12 minutes



Organisation / Règles : Sur 20x30m, 4 contre 4 (2 contre 2 de chaque côté de la médiane) + 1 soutien pour chaque équipe. L'équipe en possession place deux joueurs de part et d'autre de la médiane. Elle peut jouer en soutien si l'espace est bloqué. But lorsqu'un joueur lancé parvient à stopper le ballon derrière l'une des deux portes.

Contraintes offensives : Un joueur peut appeler derrière la médiane uniquement si un partenaire a décroché. Le soutien peut trouver le joueur lancé en 1 touche.

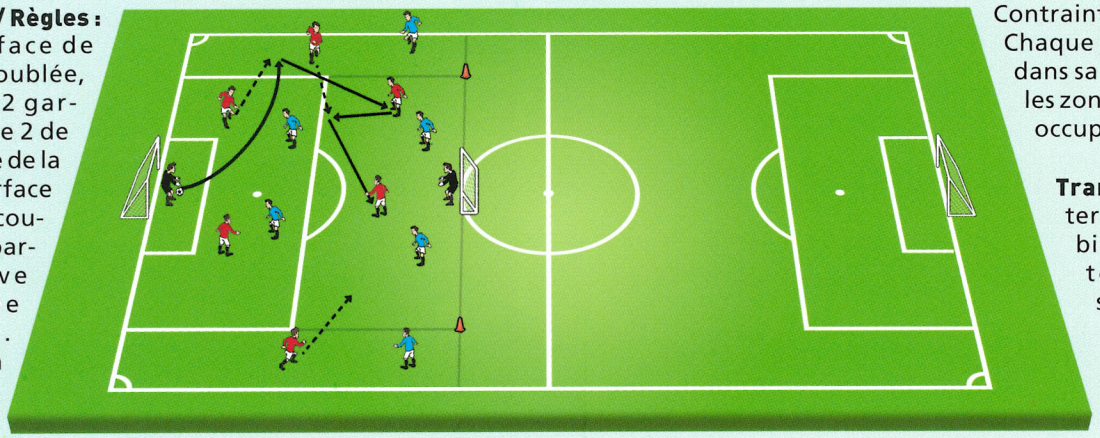
Contraintes défensives : Défendre en zone devant la médiane et en individuel derrière

Transition : A l'interception, possibilité de provoquer en 1 contre1 pour le stop ball dans une des portes adverses ou ressortir sur le soutien si la situation le demande.

Critères de réussite : Décrocher pendant la remise au soutien ou si le partenaire parvient à se mettre dans le sens du jeu, appeler dans le dos pendant le temps du décrochage.

SITUATION 3 : JEU RÉDUIT - PERMUTATIONS ET PRISE DES ESPACES LIBÉRÉS

12 minutes



Organisation / Règles : Sur une surface de réparation doublée, 6 contre 6 + 2 gardiens (2 contre 2 de part et d'autre de la ligne de la surface + 2 appuis de couloirs dans la partie défensive pour chaque équipe). L'équipe en possession doit passer par un côté en effectuant une permutation entre un joueur zone défensive et un joueur de couloir (qui libère l'espace) avant de chercher à marquer en zone offensive.

Contraintes offensives : Les joueurs dans les couloirs ont 2 touches de balle maxi. Les buts sont marqués en zone offensive uniquement.

Contraintes défensives : Chaque joueur défend dans sa zone et toutes les zones doivent être occupées.

Transition : A l'interception, possibilité de frapper tout de suite, sinon obligation de repasser par la zone défensive...

Variante : La permutation peut se faire dans la profondeur entre un joueur en zone offensive et un joueur de couloir.