
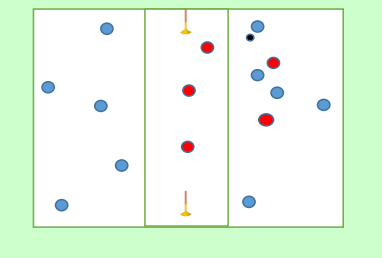
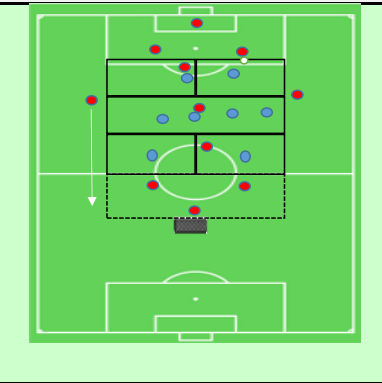


Thème de la séance		OFF - Rechercher des joueurs entre lignes par des passes traversantes / DEF - Réduire les espaces pour freiner la progression						
Date de la séance		Jeudi		Bleu				
Groupe d'entraînement / Effectif : 20 joueurs		Synthétique n10		Phase de jeu Principes de jeu				
		OFF - Conserver/Progresser DEF - S'opposer à a progression						
	JOUEURS PRÉSENTS							
	GB	DÉFENSEURS		MILIEUX	ATTAQUANTS			
Partie N°1								
Proximité pédagogique	Jeu Réduit	Aménagement / Espace		Autres				
Méthode pédagogique	PMAA	2 surfaces 15x15m et une bande centre de 8x15m 10 ATT vs 5 DEF		Matériel	10 Ballons   Coupelles x15   2 mannequins   2 coul de chasubles			
Les attendus : "Ce que je veux voir"	<p><b>OFF :</b> Trouver des décalages pour trouver des passes traversantes à l'intérieur</p> <p><b>DEF :</b> Coulisser - Fermer les espaces à l'intérieur - Couper les angles de passes</p>				<p><b>Consignes / Règles / Variables</b></p> <p>Jeu de la rivière modifié: (5 séquence au temps : 2'30 à 3mn)  <b>Bleu :</b> équipe en possession avec comme consignes de conserver et transmettre le ballon d'un camp à un autre.            2 touches pour les bleus MAX</p> <p><b>Rouge :</b> 5 défenseurs, obligation d'avoir 2 joueurs dans la zone de possession des bleus.</p> <p>Les mannequins sont là pour favoriser de trouver un angle de passe pour jouer vers l'avant.</p> <p><b>Variables :</b> - Elargissement de la zone            - Attaquants en 2 touches - 1 touche            - Ajouter des petits buts de part et d'autre pour ajouter une phase de transition</p>		<p><b>Critères de réalisation (Comment faire ?)</b></p> <p>Proposer des angles de passes par du mouvement - Voir avant pour accélérer le jeu - élargir sa prise d'information pour jouer vers l'avant</p> <p>Coulisser ensemble Côté ballon - Enfermer l'adversaire par le pressing</p> <p><b>Critères de réussite (Être capable de)</b></p> <p><b>DEF : Empêcher la progression adverse</b></p>	
Partie N°2								
Proximité pédagogique	Situation	Aménagement / Espace		Autres				
Méthode pédagogique	PMDT	2/3 du terrain, largeur surface de réparation 8 DEF vs 9 ATT + 2GB		Matériel	But mobile X1   Chasuble   coupelles			
Les attendus : "Ce que je veux voir"	<p><b>OFF :</b> Jouer en mouvement dans le dos, entre les lignes, dans le contrepied            Trouver des relais à l'intérieur</p> <p><b>DEF :</b> Communication pour gérer les prises en charge et le placement.            Organiser le pressing ou amener l'adversaire à la faute.</p>				<p><b>Consignes :</b></p> <p><b>Rouge :</b> Les rouges sont "fixes" dans leur zone. On organise le terrain avec des joueurs au poste. Les joueurs excentrés sont mobiles dans la profondeur. Conservation du ballon dans la zone de jeu. Pour progresser et jouer vers l'avant, les joueurs sont libres. 1 point pour 10 passes effectuées ou lorsque l'on trouve un des trois joueurs entre lignes. Tous les joueurs rouges sont attaquant. Les 3 joueurs à l'intérieur sont fixes dans leur position dans la profondeur.</p> <p><b>Bleus :</b> On organise le terrain avec des joueurs au poste. Les deux joueurs plus offensifs doivent rester dans leur carré et coulisser au maximum à la moitié de terrain. Les bleus peuvent sortir dans les pieds des joueurs se trouvant à l'extrémité des zones. Après récupération du ballon, les bleus se projettent sur le but le plus proche. Les rouges doivent défendre à la perte.</p> <p><b>Variables :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les trois joueurs rouges à l'intérieur sont mobiles dans chaque zone et peuvent dezonner</li> <li>- rajouter un milieu défensif pour simuler un milieu à 3 ; rajouter 1 milieu de terrain supplémentaire</li> </ul>		<p><b>Critères de réalisation (Comment faire ?)</b></p> <p><b>OFF:</b> Avoir une transmission rapide du ballon, vitesse d'enchaînement. Se déplacer entre les lignes. Voir loin pour chercher des appuis hauts. Garder des distances de passe.</p> <p><b>DEF :</b> Communiquer, coulisser côté ballon, Défendre en avançant, fermer les lignes de passes à l'intérieur</p> <p><b>Critères de réussite (Être capable de)</b></p> <p><b>OFF :</b> Casser des lignes en trouvant des joueurs vers l'avant, entre les lignes adversaires.</p> <p><b>DEF :</b> Empêcher la progression adverse.</p>	
Explications								
<p>Cette "situation" est intéressante car elle nous permet de faire travailler les joueurs au poste à la fois défensivement et offensivement selon des situations de matchs précises. J'apprécie cet exercice pour travailler plusieurs aspects défensifs : comment gérer le joueur entre lignes (un défenseur de la ligne de 4 qui sort ou un milieu qui redescend) ? ; Travailler sur le pressing - sortir sur le temps de passe. Je l'apprécie particulièrement car on peut imaginer que la ligne de 4 représente notre ligne de milieu de terrain + les deux attaquants dans une formation en 442 ou celle de notre ligne défensive + nos deux milieux récupérateurs dans une formation en 442. Elle permet aussi de pouvoir travailler sur la gestion du n6 adverse : quels déplacements pour fermer la ligne de passe , communication des joueurs en position plus basse pour gérer un éventuel dezonnage. On peut aussi la modifier en trois zones dans la largeur si on travaille avec un milieu à 3.</p> <p>Offensivement, je prête beaucoup attention dans un premier temps aux déplacements de mes joueurs à l'intérieur. Dans un second temps, je me focalise sur les intentions des joueurs à l'extérieur pour trouver des relais par des passes qui traversent et éliminent soit un joueur soit une ligne entière avec des réalisations en une ou deux touches. Comment gère t-on la prise d'information avec des défenseurs qui peuvent nous sortir dans les pieds et anticiper la future passe ?</p> <p>Généralement, je réalise cette situation avec mon adjoint pour que chaque prenne une équipe en particulier.</p>								