Animation offensive dans un milieu à 3 axiaux

PRÉSENTATION

Voici une séance destinée aux catégories U17-U19-Seniors. Elle a pour objectif d'améliorer et de synchroniser les déplacements entre 3 milieux de terrain axiaux, lorsque la ligne arrière a le ballon. On pourra y apporter quelques variantes selon le système de jeu utilisé. Le but recherché par ce travail est de mettre en mouvement les joueurs et de "casser" l'habitude de venir chercher le ballon dans les pieds des défenseurs. Et pour cause, la passe défenseurs-milieux est inutile, si ce n'est pour laisser le ballon en mouvement. Elle peut même parfois représenter un danger pour le receveur qui se retrouve dos au jeu, un cadrage de l'adversaire direct pouvant provoquer une perte de balle.

Par **Denis MOUTIER**

Entraîneur des U19 au CS Sedan Ardennes

ECHAUFFEMENT : GAMMES ATHLÉTIQUES, RELATION À 2, À 3 (20 minutes)

Organisation. 2 équipes de 8 joueurs dans une surface d'environ 40x35 mètres (distance entre la ligne de la surface de réparation et la ligne médiane).

Règles. Les joueurs d'une même équipe s'échangent 2 ballons en passes courtes (soit 4 ballons pour les 16 joueurs) :
1/ Après chaque passe, gammes athlétiques (talon-fesse, montée de genou, flexion, extension, ouverture, fermeture de hanche...).
2/ Davantage de rythme dans les passes (passes claquées) et accélération.
3/ Alternance jeu court-jeu long dans la conservation du ballon, tout en restant en mouvement.
4/ Recherche de une-deux avec accélération après la prise d'appui.
5/ Recherche, après un appui-remise, d'un troisième joueur lancé.

Variantes. Lors de la recherche du une-deux (4), l'appel de balle doit permettre à la deuxième passe de traverser un intervalle entre deux joueurs. Idem pour l'appel de balle du troisième joueur (5) après l'appui-remise (voir schéma).

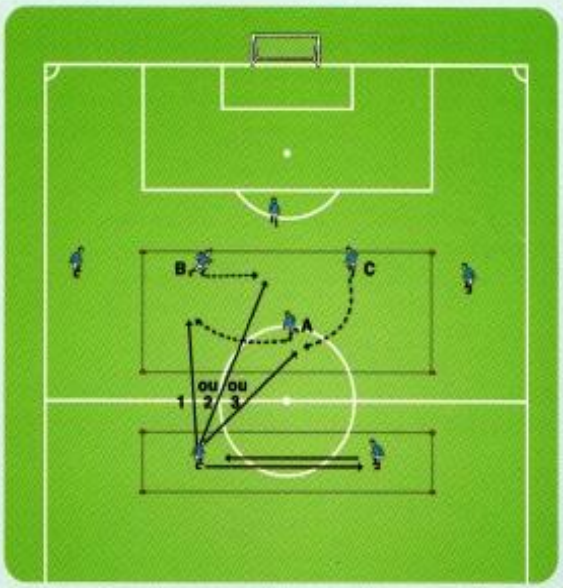
Critères de réalisation. Les passes, "claquées", doivent arriver avec de la vitesse. Les joueurs doivent communiquer.

SITUATION 1 : PASSES COURTES EN ÉVOLUTIF (20 minutes)

Organisation. 2 groupes de 8 joueurs qui jouent à tour de rôle. 3 milieux de terrain axiaux sont placés dans un rectangle de 30x20 mètres. Les 2 défenseurs centraux sont placés dans un rectangle de 30x10 mètres situé à 5 mètres du rectangle des milieux (pour éviter que ces derniers ne viennent trop près des défenseurs). Les 2 joueurs excentrés sont situés de part et d'autre du rectangle des milieux. Enfin, 1 attaquant est placé devant ce rectangle.

Règles. Les défenseurs échangent librement en 1 ou 2 touches de balle (4-5 passes maxi). Lorsqu'un défenseur fait un contrôle orienté vers l'avant, **A** fait un appel de balle. En fonction de son déplacement, **B** et **C** appellent dans le même sens de rotation (si **A** se déplace vers **B**, **B** se déplace vers **C** qui se déplace vers l'espace libéré par **A**). Le défenseur choisit de transmettre à l'un des trois milieux. Puis les joueurs doivent s'échanger le ballon en 1 touche de balle (tolérer 2 touches en début d'apprentissage) avant de trouver l'attaquant. Les 3 milieux peuvent dans la progression se servir des excentrés.

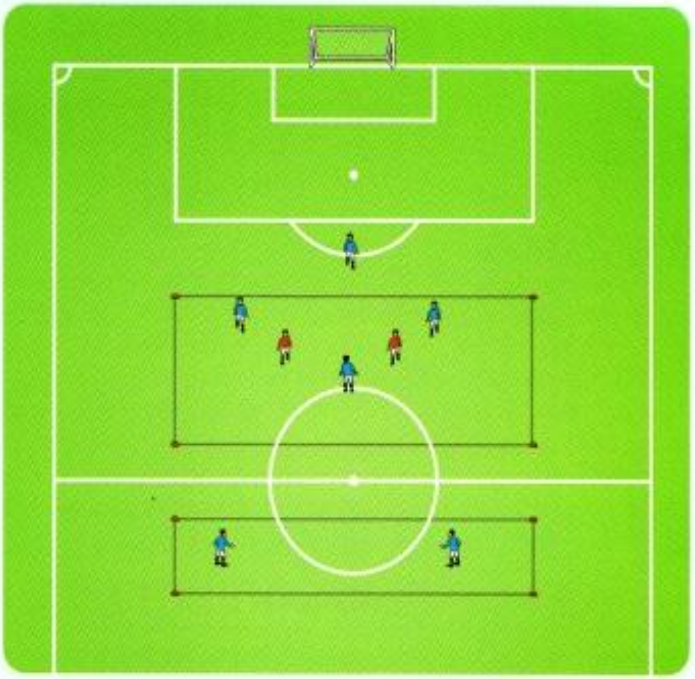
Critères de réalisation. À la réception du ballon, les milieux doivent au moins être orientés de trois-quarts ou, mieux, vers l'avant. Les passes doivent être appuyées, les ballons donnés dans l'espace plutôt que dans les pieds (sauf pour les passes à destination des joueurs excentrés et attaquants). Le milieu qui reçoit le ballon peut redonner à l'un des 2 défenseurs lorsque le déplacement ou la passe sont mauvais. En 4 ou 5 passes maximum, l'attaquant doit être trouvé.



SITUATION 2 : PASSES COURTES EN GLOBAL (20 minutes)

Organisation. Idem situation 1. Mais les 2 excentrés deviennent défenseurs dans la zone du milieu.

Règles. L'objectif est toujours le même, à savoir que les milieux doivent trouver l'attaquant en s'aidant des 2 défenseurs centraux. Les deux milieux "rouges" cherchent à empêcher cette progression.



SITUATION 3 : JEU À 8 CONTRE 8 (20 minutes)

Organisation. 2 équipes de 8 joueurs organisées en 2-5-1 avec gardiens.

Règles. Les joueurs sont répartis dans les 7 zones où ils sont fixes. Seul le joueur excentré peut rentrer dans la surface de réparation lorsque son partenaire situé dans le couloir opposé est en situation de centrer. Obligation de passer par la zone réservée aux milieux avant de jouer avec les excentrés ou l'attaquant. 2 touches de balle maximum (on cherche, à travers cette séance, à faire les différences grâce à la qualité des déplacements). À chaque arrêt de jeu, le ballon repart du gardien de l'équipe qui bénéficie de la remise en jeu.

Variantes :
- Pour faciliter la situation en cas d'échec trop important des joueurs du milieu, on peut ne faire travailler l'animation à 3 milieux que pour l'une des deux équipes. L'autre sera organisée en 3-4-1 avec seulement 2 milieux axiaux. Dans ce cas, l'équipe sur laquelle on veut travailler notre animation se trouvera à 3 contre 2 dans la zone du milieu. L'entraîneur pourra ensuite inverser les dispositifs des 2 équipes afin qu'elles travaillent toutes deux l'animation à 3 milieux.
- Un milieu axial peut apporter la supériorité numérique dans la surface de réparation lorsque l'attaquant ou un excentré de son équipe reçoit le ballon.
- Les joueurs excentrés peuvent défendre sur l'excentré adverse, mais ne peuvent entrer dans sa zone que lorsque ce dernier touche le ballon.