Par Jean-Robert FAUCHER,
Directeur du Pôle Espoirs Grand-Est

Jeu d'appui-soutien-appe

Phase de progression et d'accélération collective. Voici un jeu qui permet de travailler la disponibilité, le jeu en mouvement, le jeu à trois et le jeu en continuité.

MISE EN PLACE. On joue d'une surface à l'autre (avec buts mobiles). Le terrain est divisé en 3 zones. Les deux couloirs sont matérialisés par des coupelles placées dans le prolongement des surfaces.

REGLES. Jeu à 8 contre 8 (pour chacune des deux équipes : 3 contre 3 de chaque côté de la ligne médiane + 2 appuis dans les couloirs défensifs). Jeu au sol uniquement. Trouver un partenaire lancé dans la zone offensive adverse, qui doit marquer en une touche dans le but vide. Les zones sont franchissables uniquement par une passe. Les appuis n'ont qu'une touche.

TRANSITION. Le joueur qui intercepte le ballon est libre de marquer directement en frappant dans le but adverse quelle que soit sa position, ou de faire la dernière passe à un partenaire. Au-delà d'une passe : obligation de repasser par les appuis.

CONTRAINTES. L'équipe qui n'a pas le ballon doit libérer la zone défensive (espace dans son dos). L'attaquant qui décroche derrière la médiane n'est pas suivi d'un défenseur, mais n'a qu'une touche pour jouer face à lui. Le hors-jeu est signalé en partie offensive.

EVOLUTION. Changer de thème toutes les 10 minutes.
- Thème 1 : le but est valable si l'équipe qui attaque s'est appuyée alternativement sur un des appuis de couloir et un attaquant en décrochage.
- Thème 2 : La passe dans le dos de la défense adverse (dernière passe) est réalisée en une touche.
- Thème 3 : idem, mais enlever les couloirs.

CRITERES D'OBSERVATION. Disponibilité en soutien, mobilité en appui et appel; déplacements anticipés; prise d'info sur les déplacements des partenaires; sens et dosage des passes et des remises; rythme des transitions; ne pas montrer ses intentions.

Phases offensives

Maîtrise collective
N°1 : Occupation
N°2 : Jeu croisé
N°3 : Disponibilité

Progression et accélération collective
N°4 : Jeu entre deux
N°5 : Appel /appui /soutien
N°6 : Jeu vers l'avant
N°7 : Jeu à deux

Phase de finition
N°8 : Jeu combiné
N°9 : Occupation du but

Phases défensives

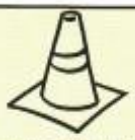
Phase d'opposition
N°10 : Compensation et replacement
N°11 : Cadrage et contrôle des courses

Phase de récupération
N°12 : Anticipation et prise à deux

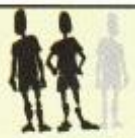
DURÉE
3x7 minutes (entrecoupées de 3 minutes de récupération passive).

OBJECTIFS
Maîtrise collective, changement de rythme, disponibilité en appui, en soutien, en appel et en permutation.

NIVEAU
Tout niveau à partir des U15.



MATÉRIEL
Ballons, 3 jeux de chasubles, coupelles et 2 buts mobiles.



JOUEURS
16 joueurs.

CALENDRIER
Tout au long de la saison et plutôt en milieu de fin de semaine.