

STAGE ANNUEL DES ENTRAÎNEURS RÉGIONAUX 2014

UTILISATION DES JEUX À EFFECTIFS
RÉDUITS POUR INCULQUER
LES PRINCIPES DE JEU

8-9-10-15 MAI

OBJECTIFS DE LA RENCONTRE

**MIEUX COMPRENDRE LES
PRINCIPES DE JEU ET
COMMENT LES APPLIQUER À
L'ENTRAÎNEMENT**

LES PRINCIPES DE JEU

- DÉFINITION

- **RÈGLES COMMUNES PERMETTANT
UNE RÉPONSE INDIVIDUELLE OU
COLLECTIVE AUX SITUATIONS DE JEU**
- **DES REPÈRES AUX JOUEURS**

PRINCIPES DE JEU

- **LES PRINCIPES S'ENTRECHOQUENT ENTRE EUX, À CERTAINS MOMENTS LE JOUEUR DEVRA LES PRIORISER**
- **LES PRINCIPES S'APPLIQUENT À 80% DES SITUATIONS POUR LES AUTRES IL Y AURA DES AMÉNAGEMENTS (POUR LE HAUT NIVEAU)**

PRINCIPES DE JEU

- **POUR METTRE EN APPLICATION LES PRINCIPES DE JEU IL FAUT PRENDRE L'INFORMATION. UN JOUEUR (UN ENTRAÎNEUR) QUI NE REGARDE QUE LE BALLON NE PEUT PAS PRENDRE UNE BONNE DÉCISION.**
- **IL EST DONC ESSENTIEL DE FAIRE DES EXERCICES QUI OBLIGENT LE JOUEUR À REGARDER LES AUTRES AUTOUR DE LUI ET PAS UNIQUEMENT LE BALLON**

PRINCIPE PÉDAGOGIQUE

*** LES ÉDUCATEURS DOIVENT, AVANT TOUT, RESPECTER LES CARACTÉRISTIQUES ET LES OBJECTIFS INCONTURNABLES DE LA CATÉGORIE ÂGE QU'IL ENTRAÎNE**

*** PAS TOUT LES PRINCIPES EN U9**

PRINCIPE PÉDAGOGIQUE

- POUR LES U9 À U14, L'ORIENTATION PRIMORDIALE DOIT ÊTRE L'APPRENTISSAGE ET LE PERFECTIONNEMENT **DES GESTES TECHNIQUES (CONDUITES, DRIBBLES, CONTRÔLES, PASSES ET TIRS) ET LEUR UTILISATION EN JEU (PRINCIPES DE JEU)**
- PLUS ON EST À L'AISE AVEC LE BALLON PLUS ON A DE CHANCE DE RÉUSSIR DANS LE JEU OFFENSIF

PRINCIPES DE JEU: LESQUELS PRIORISER?

* EN POSSESSION

- AGRANDIR L'ESPACE DE JEU
- RENSERER LE JEU SI C'EST FERMÉ D'UN COTÉ
- DONNER ET BOUGER
- APPUI-SOUTIEN
- L'APPEL DÉCLENCHE LA PASSE
- SE DÉMARQUER, ALLER OÙ L'ADVERSAIRE N'EST PAS
- SE FAIRE VOIR ENTRE 2 ET SUR LES COTÉS

PRINCIPES DE JEU: LESQUELS PRIORISER?

- **L'ADVERSAIRE EN POSSESSION**
 - SE PLACER ET SE REPLACER ENTRE MON BUT ET L'ADVERSAIRE
 - MARQUER UN ADVERSAIRE
 - NE PAS SE « JETER » LORSQUE JE VAIS « PRESSER »
 - ORGANISATION EN ZONE
- **TRANSITION**
 - PASSER RAPIDEMENT DE L'ATTAQUE À LA DÉFENSE ET DE LA DÉFENSE À L'ATTAQUE

PRINCIPES DE JEU: LESQUELS PRIORISER?

SE PLACER EN GROUPE PAR CATÉGORIES

- U9-U10
 - U11-U12
 - U13 et plus
- **DÉCIDER QUELS PRINCIPES DEVRAIENT ÊTRE PRIORISÉS POUR NOTRE GROUPE D'ÂGE (Avec le ballon, l'adv. avec ballon, transition)**

PRINCIPES DE JEU U9-U10 EN POSSESSION

1. **DONNER ET BOUGER (C'EST AUSSSI ACCOMPAGNER L'ATTAQUE)**

LES JEUNES ENVOIENT LE BALLON ET NE BOUGENT PLUS, LEUR TÂCHE EST TERMINÉE, DE GRANDS ESPACES ENTRE LES DÉFENSEURS ET LES ATT/MILIEUX

2. **APPEL DÉCLENCHÉ (AVANT) LA PASSE (RÉPONDRE À L'APPEL)**

ON FRAPPE LE BALLON POUR LE PARTENAIRE QUI COURT APRÈS.

PRINCIPES DE JEU U9-U10

ADVERSAIRE EN POSSESSION

- 1. ME PLACER ENTRE MON BUT ET L'ADVERSAIRE (PROTÉGER MON BUT), TOUT LE MONDE DÉFEND**

LES JEUNES NE REGARDENT QUE LE BALLON. IL FAUT SURTOUT NE PAS SE FAIRE ÉLIMINER ET ORGANISER LA DÉFENSE DE NOTRE BUT. LE JOUEUR EST « DEVANT » SON ADVERSAIRE.

PRINCIPES DE JEU U11-U12 EN POSSESSION

- 1. AGRANDIR L'ESPACE DE JEU (LARGE ET PROFOND) MAIS SURTOUT EN LARGEUR (UN DES INTÉRÊTS DU SOCCER À 9)**

LES JOUEURS SONT ATTIRÉS PAR LE BALLON ET JOUENT EN GRAPPES OU SE TIENNENT TROP PRÈS LES UNS DES AUTRES. ILS SONT TELLEMENT ATTIRÉS PAR LE BUT ADVERSE QU'ILS FONCENT DANS LE « MUR », IL FAUT CONTOURNER L'ÉQUIPE ADVERSE (ÉTIRER LE JEU EN LARGEUR PAR NOTRE PLACEMENT POUR ALLER VERS L'AVANT)

PRINCIPES DE JEU U11-U12 EN POSSESSION

2. SE DÉMARQUER, ALLER OU L'ADVERSAIRE N'EST PAS

JE ME RAPPROCHE DU JOUEUR ADVERSE OU JE NE SAIS PAS
OÙ IL EST

3. ÊTRE VU ENTRE 2 ADVERSAIRES OU SUR LES COTÉS

JE ME CACHE DERRIÈRE LE JOUEUR ADVERSE

PRINCIPES DE JEU U11-U12

ADVERSAIRE EN POSSESSION

- 1. MARQUER UN ADVERSAIRE, LE SUIVRE** LORSQU'IL FAIT UN APPEL ET QU'IL EST SUSCEPTIBLE DE RECEVOIR LE BALLON

LES JOUEURS SUIVENT LE BALLON ET NON LE JOUEUR QUI EST LE PLUS PROCHE

- 2. NE PAS SE JETER LORSQUE JE VAIS « PRESSER »**

LE JOUEUR ARRIVE TROP VITE ET EST BATTU FACILEMENT.

L'OBJECTIF EST DE METTRE L'ADVERSAIRE SOUS PRESSION ET

C'EST SOUVENT UN PARTENAIRE QUI VA INTERCEPTER LE BALLON

PRINCIPES DE JEU U14 et + EN POSSESSION

1. **APPUI-SOUTIEN**

LES JOUEURS FUIENT VERS L'AVANT AU LIEU DE SERVIR D'APPUI
LES JOUEURS TOURNENT AVEC LE BALLON ALORS QU'ILS N'ONT
PAS VU SI UN DÉFENSEUR SE TROUVAIT DERRIÈRE, REJOUER À UN
JOUEUR EN SOUTIEN

2. **RENVERSER LE JEU SI C'EST FERMÉ D'UN COTÉ**

LES JOUEURS VONT ATTAQUER D'UN COTÉ SANS TENIR COMPTE
DU # D'ADVERSAIRE DEVANT EUX, CONTOURNER LE BLOC ADVERSE.

PRINCIPES DE JEU U14 et + ADVERSAIRE EN POSSESSION

1. ORGANISATION EN ZONE

LES JOUEURS COURENT APRÈS LE
BALLON SANS VÉRITABLE

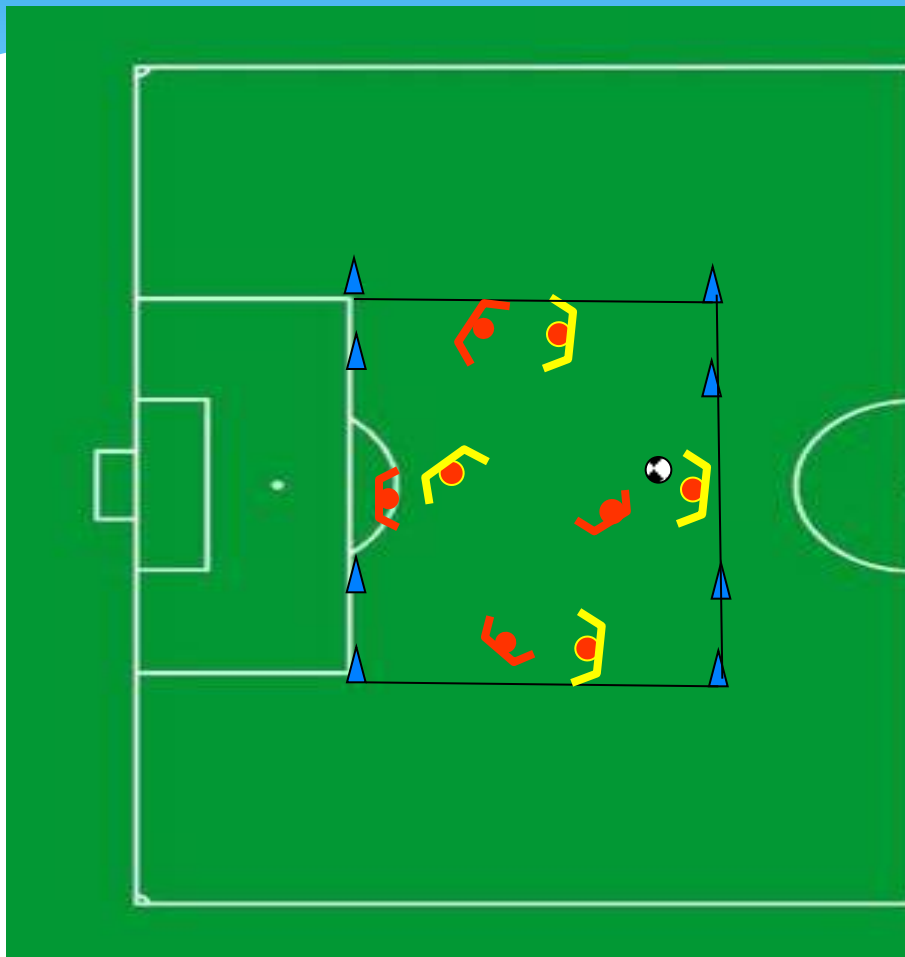
ORGANISATION L'UN APRÈS L'AUTRE

PRINCIPES DE JEU U14 et + TRANSITION

- 1. PASSER LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE DU MODE DÉFENSEUR À ATTAQUANT ET VICE VERSA À LA PERTE OU AU GAIN DU BALLON**

LES JOUEURS SONT DÉÇUS LORSQU'ILS PERDENT LE BALLON ET PRENNENT BEAUCOUP DE TEMPS SOIT POUR STOPPER LA CONTRE-ATTAQUE, SOIT À SE REPLACER SOIT ILS NE SE REPLACENT PAS DU TOUT. LE JOUEUR N'EST PAS PRÊT À AIDER LE PORTEUR.

MATCHS À EFFECTIFS RÉDUITS



MATCH JEU DE PASSE

4 c 4 match libre Formation 1-2-1

- Pour marquer un joueur doit faire pénétrer le ballon dans une des 2 portes. Chaque équipe défend ses deux portes.

Principes: Renverser, Se faire voir sur les cotés et entre 2, appel déclenche la passe

Points clés:

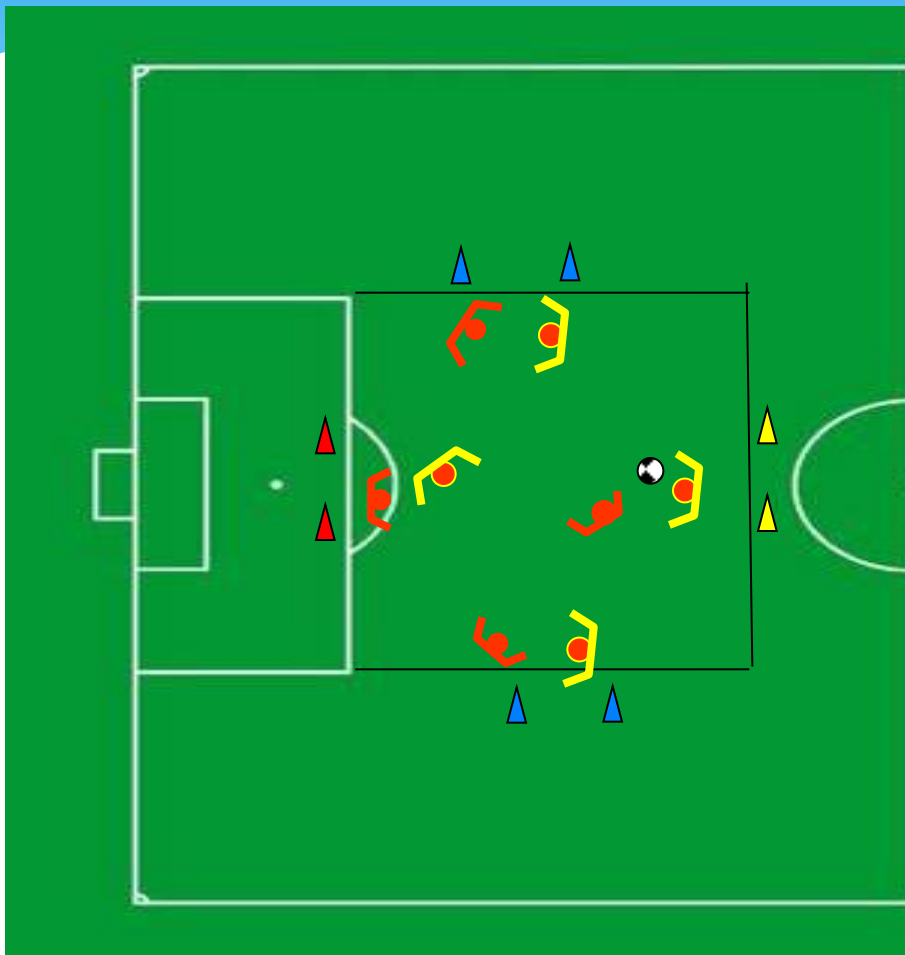
Utiliser la bonne surface de contact pour la passe courte (intérieur du pied)

Servir le partenaire avec une passe au sol, précise et bien dosée.

Élargir le terrain

Prendre contact visuel avec le partenaire.

MATCHS À EFFECTIFS RÉDUITS



MATCH « ORIENTER LE JEU » (BUTS EN CROIX)

4 c 4 match libre

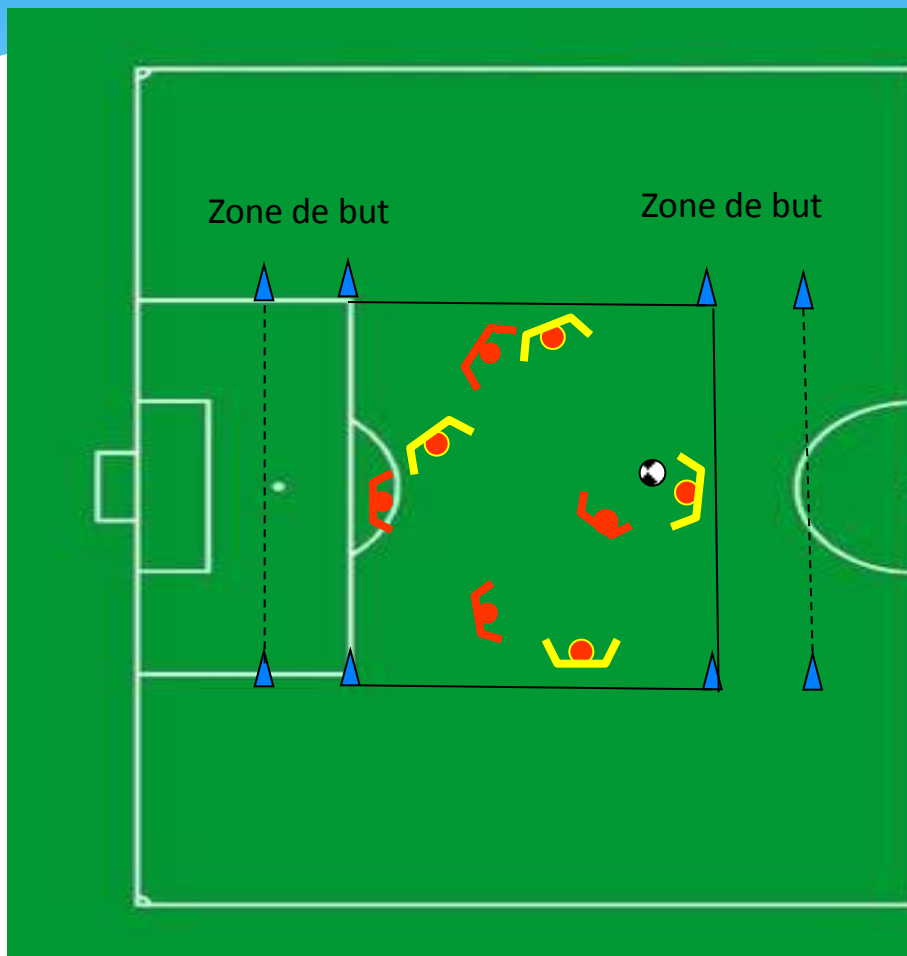
- Pour marquer un joueur doit faire pénétrer le ballon dans une des 3 portes. Chaque équipe défend ses 3 portes.

Principe : Agrandir l'espace de jeu, Renverser

Points clés:

Utiliser la bonne surface de contact pour la passe courte (intérieur du pied)
Servir le partenaire avec une passe au sol, précise et bien dosée.
Bien occuper l'espace de jeu
Orienter le jeu en fonction du placement des partenaires et adversaires

MATCHS À EFFECTIFS RÉDUITS



MATCH STOP BALLE

4 c 4 match libre Formation 1-2-1

- Pour marquer un joueur doit faire pénétrer et stopper le ballon dans la zone de but. Idem mais on peut aussi entrer sur une passe (attention au H-J)

Principes: Donner-bouger, Se démarquer, Renverser, Marquer un adversaire

Points clés:

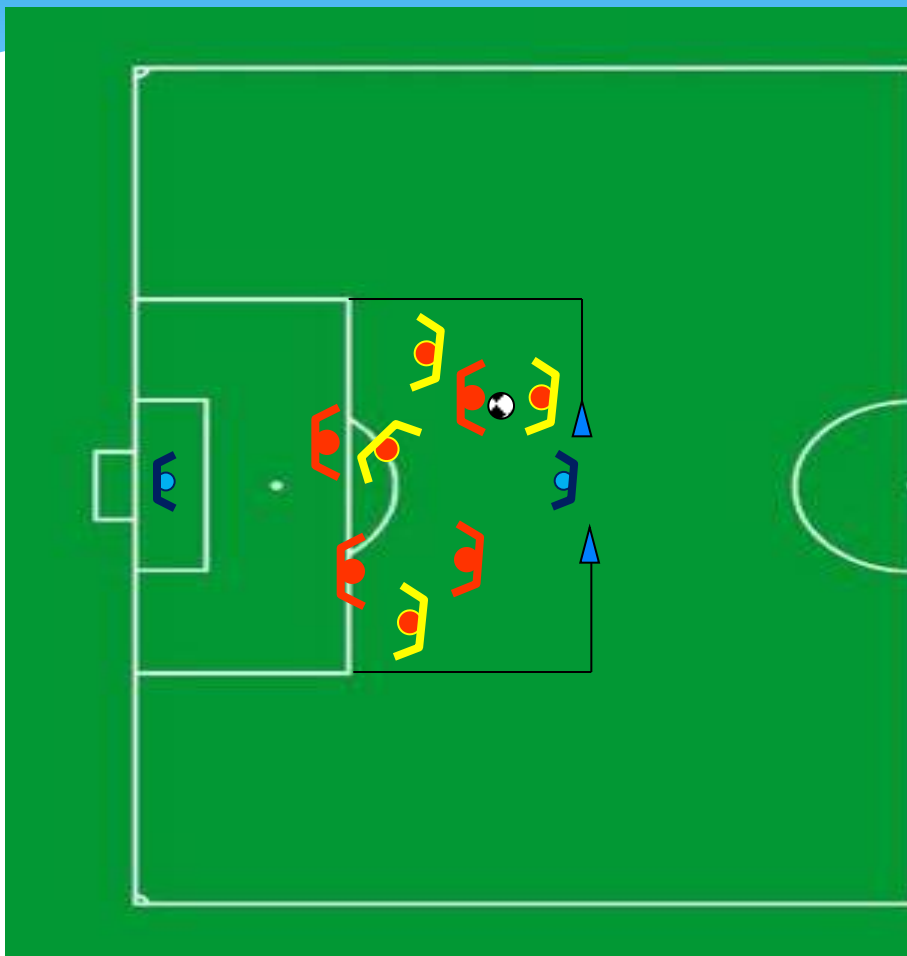
Reconnaitre les 1 c 1 et chercher à en créer.

Aller dribbler, provoquer l'adversaire direct

Après la feinte accélérer pour battre le défenseur

Renverser le jeu si on ne peut passer d'un côté

MATCHS À EFFECTIFS RÉDUITS



MATCH GRANDS BUTS (FINITION)

Match 4 c 4 + G

Chaque équipe tente de marquer dans un grand but.

Principes: Saisir toutes les occasions de tirer (même des ½ chances), Me placer et me replacer entre mon but et le ballon, marquer un adversaire

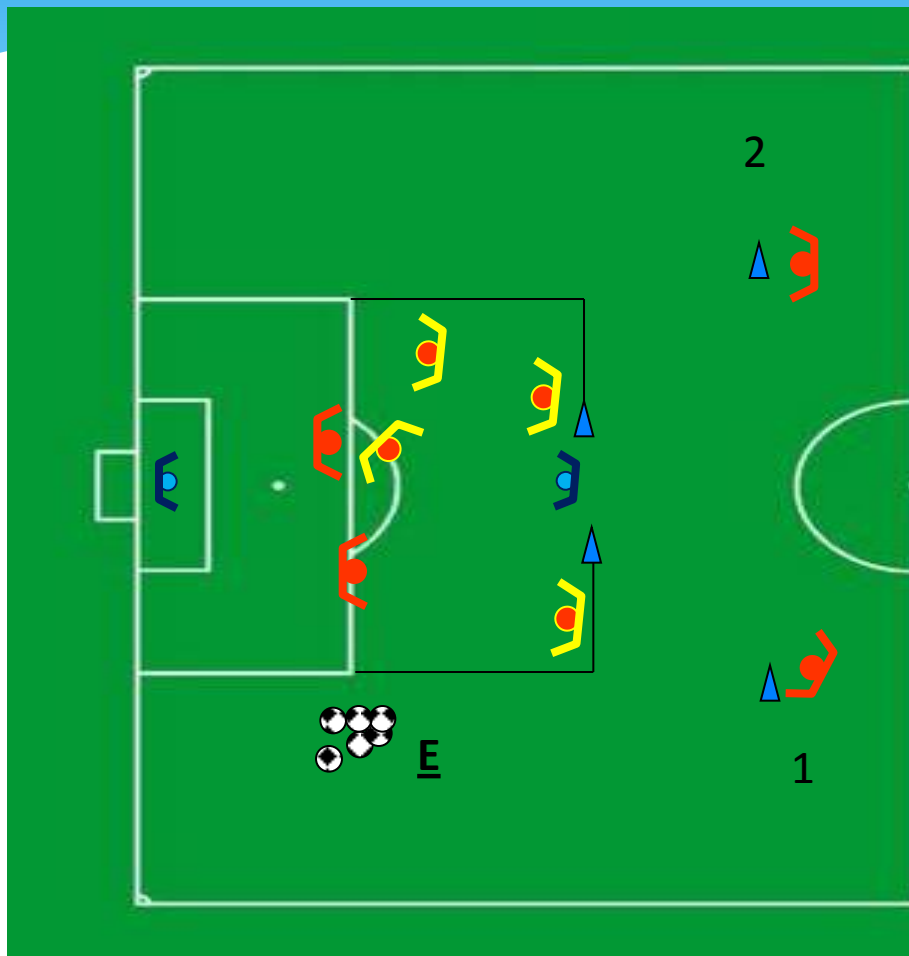
Points clés: Utiliser la bonne surface de contact (cou-de-pied, intérieur...)

Corps penché vers l'avant

Prise de risques

Orienter son corps pour être en position de tirer avant de recevoir

MATCHS À EFFECTIFS RÉDUITS



MATCH GRANDS BUTS (FINITION)

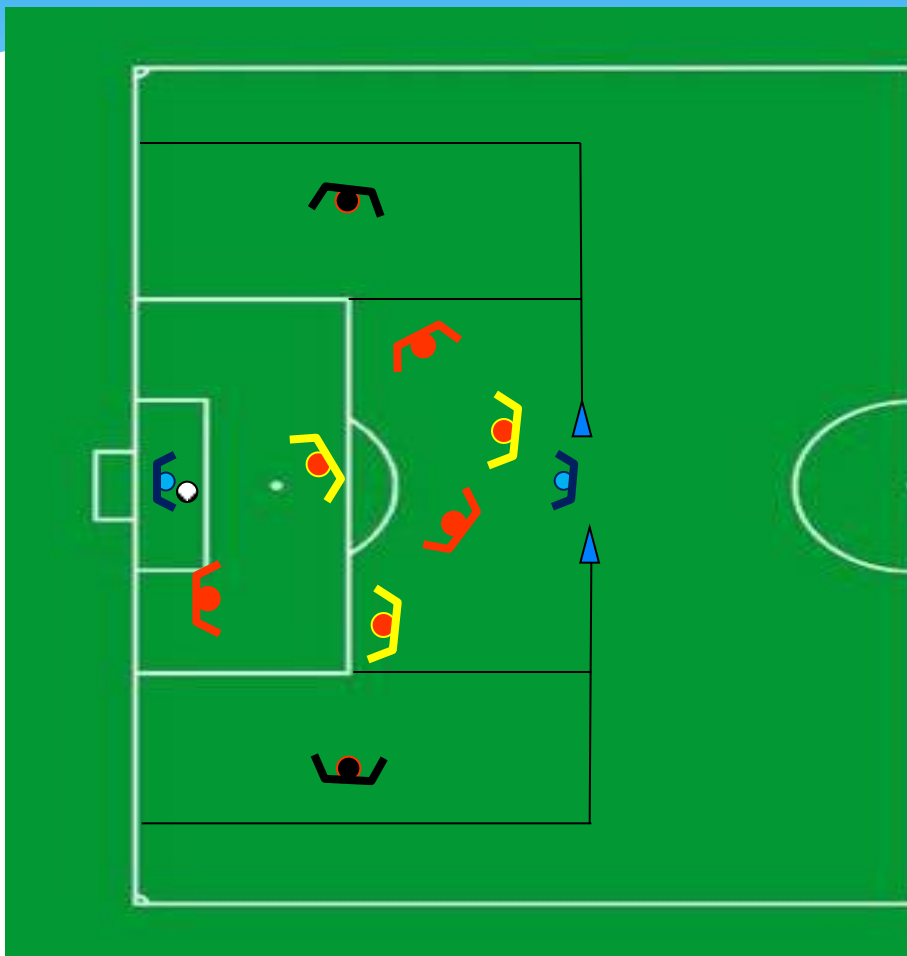
Variante: 4 c 2 + 2 qui doivent aller contourner un cône avant de revenir dans le jeu

Principes: Ralentir l'attaque en désavantage numérique, jouer en zone, ne pas se jeter

Points clés: Utiliser la bonne surface de contact (cou-de-pied, intérieur...)

Orienter son corps pour en en position de tirer

MATCHS À EFFECTIFS RÉDUITS



MATCH PAR LES AILES

4 c 4 avec des ailiers neutres (ils jouent pour l'équipe qui est en possession du ballon). Aucun autre joueur ne peut entrer dans cette zone

Principes: Agrandir l'espace de jeu, L'appel déclenche la passe, Me placer entre mon but et l'adversaire

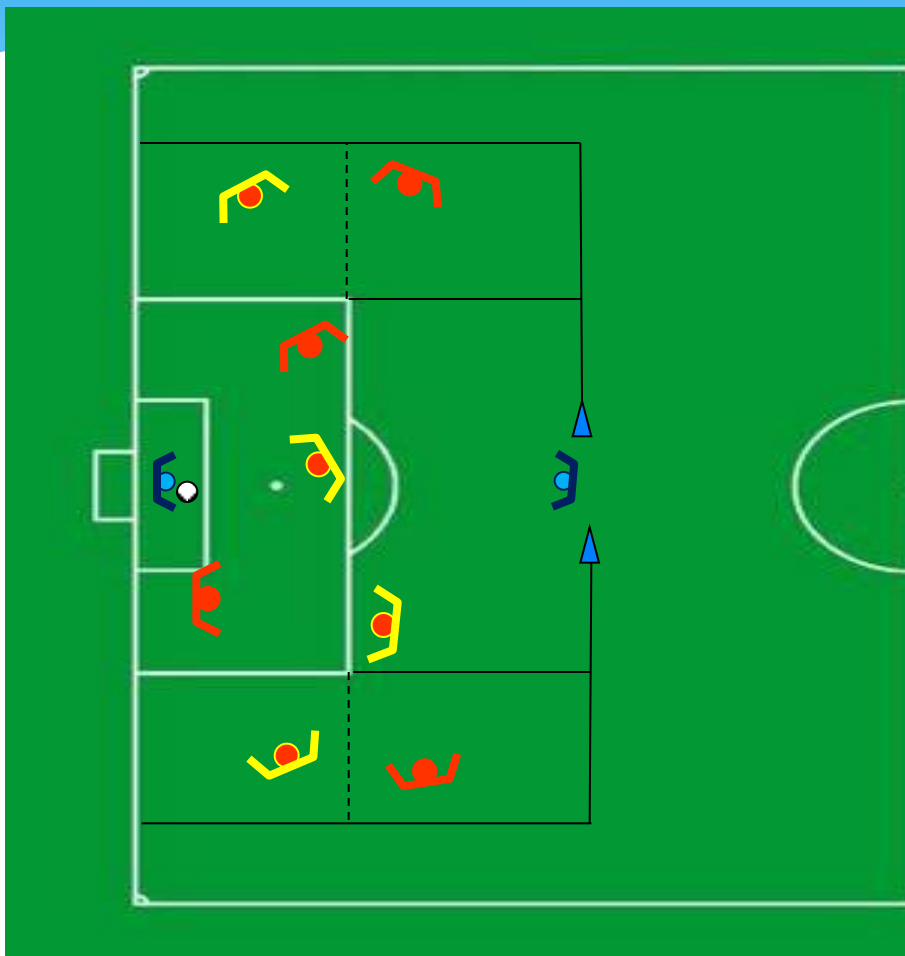
Points clés:

Synchroniser le déplacements des attaquants

Qualité des centres

Jeu de tête (attaquer les ballons)

MATCHS À EFFECTIFS RÉDUITS



MATCH PAR LES AILES

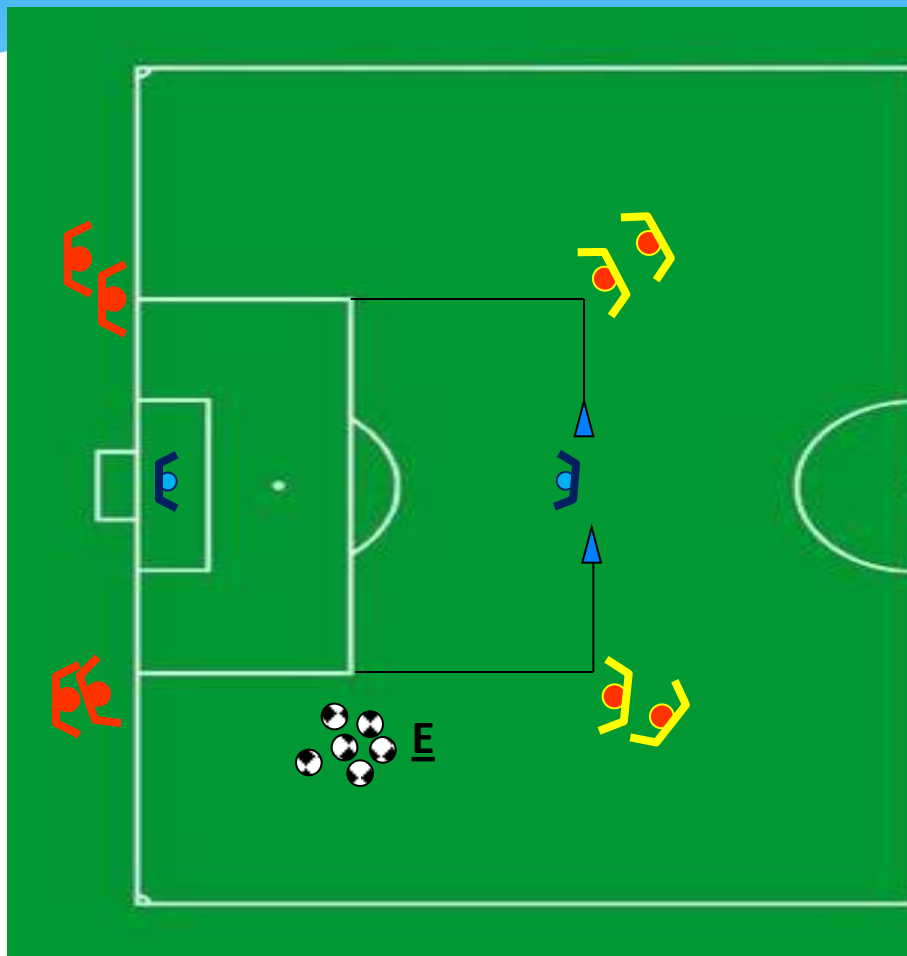
2 c 2 avec deux ailiers. Aucun autre joueur ne peut entrer dans la zone
Variante: On permet à l'ailier de l'autre équipe d'aller mettre de la pression quand son adversaire touche au ballon

Principes: L'appel déclenche la passe,
Me placer entre mon but et
l'adversaire

Points clés:

Synchroniser le déplacements des attaquants
Qualité des centres

MATCHS À EFFECTIFS RÉDUITS



MATCH PAR VAGUES

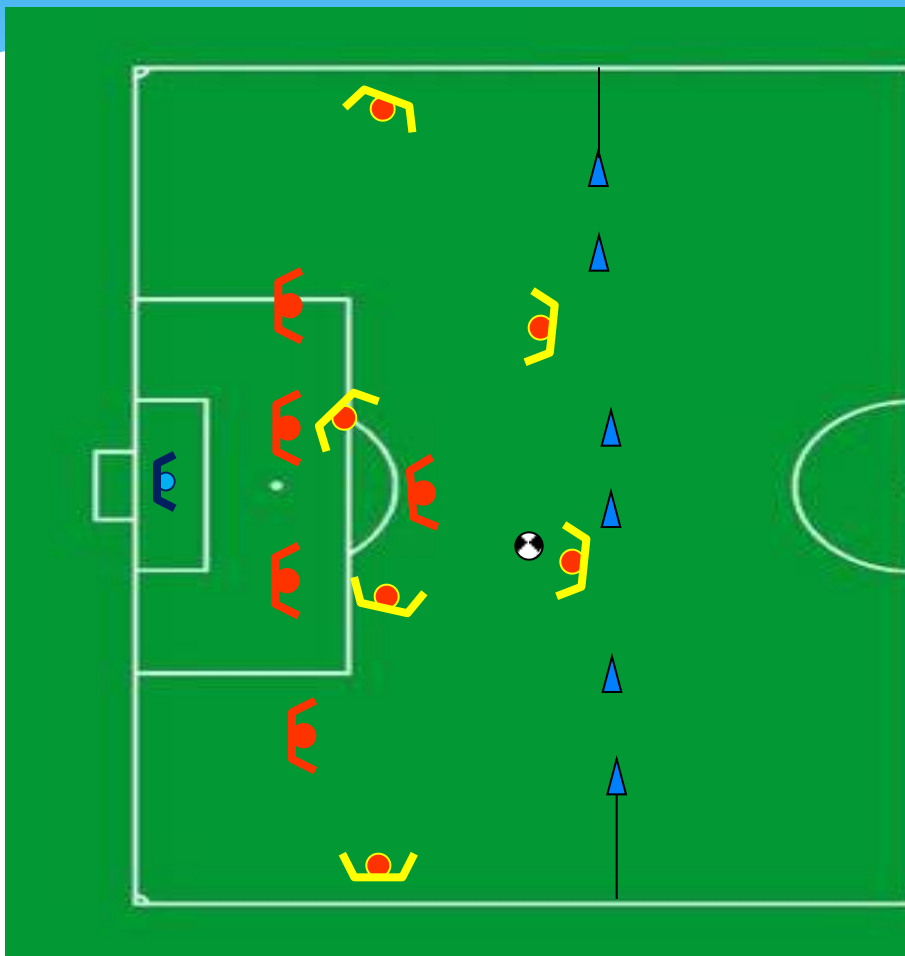
1 c 1 , 2 c 1, 2 c 2...- L'Entraîneur envoie le ballon à l'une ou l'autre des équipes en indiquant le nombre de joueurs...

Principes: Transition rapide, agrandir l'espace marquer un adversaire ou jouer en zone

Points clés:

Réagir rapidement
reconnaître la situation (égalité numérique ou non), finir l'action

MATCHS À EFFECTIFS RÉDUITS



MATCH ATTAQUE/DÉFENSE

6 c 6 match libre

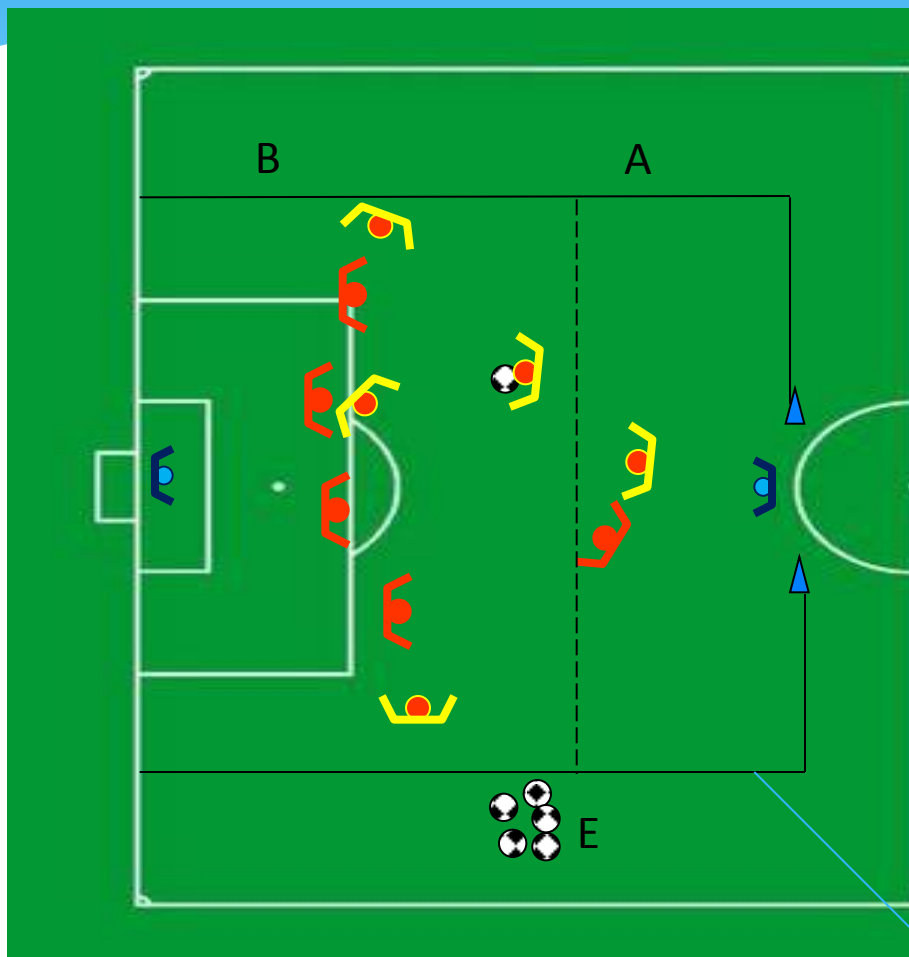
- La défense défend (en zone) le grand but et marque dans les 3 portes à 30 ou 40m.

Principes: Patience en attaque, Zone en défense, Transition rapide

Points clés:

Bien utiliser l'espace disponible en attaque, synchroniser les déplacements

MATCHS À EFFECTIFS RÉDUITS



MATCH ATTAQUE PLACÉE/CONTRE-ATTAQUE

5 c 5 + G

- Une équipe en attaque placée et l'autre en contre-attaque . Les joueurs restent dans leur zone.
- Variantes: Un/des joueurs qui attaque peut venir dans la zone A

Principe: Patience en attaque, Zone en défense, Transition rapide

Points clés:

Trouver le jeu vers l'avant rapidement à la récupération du ballon

MESSAGES CLÉS

