

JEU PAR LES COTES

Utilisation de la largeur.

Fondamentaux tactiques >> Fondamentaux Offensifs >> Jeu par les côtés

Le jeu actuel voit des équipes s'affronter avec une grande densité de joueurs dans l'axe central du terrain et un remplacement rapide. L'utilisation de toute la largeur du terrain apparaît comme une solution pour déséquilibrer l'adversaire. L'objectif recherché étant d'étirer la défense adverse afin de créer des espaces. Ensuite les enchaînements dans les couloirs doivent permettre de profiter de cet espace et amener une occasion de but.

1- LES FONDAMENTAUX DU JEU PAR LES COTES.

1) L'utilisation de la largeur du terrain :

Pour passer par les côtés, l'équipe doit proposer des relais dans les couloirs latéraux. Les défenseurs latéraux ou les milieux excentrés doivent écartés lorsque leur équipe est en possession du ballon pour étirer le bloc adverse et utiliser soit l'espace libre sur les côtés, soit une situation de supériorité numérique (2c1).

2) Fixer/Renverser :

Afin de déstabiliser l'adversaire dans la largeur, l'équipe qui a le ballon cherche à l'attirer d'un côté pour ensuite jouer rapidement de l'autre côté (là où la densité est moindre) par une transversale ou une série de passes rapides.

3) Le jeu à 2, à 3 :

On retrouve les fondamentaux du jeu à 2, à 3 qui doivent permettre de passer par les côtés. Ainsi les situations proposées sur ces thèmes (cf fiches) peuvent également être utilisées en les travaillant dans les couloirs latéraux.

On retrouve le une/deux, le une/deux/trois, le dédoublement.

4) Le centre :

Lorsque la différence se fait sur les côtés, les centres permettent de ramener le ballon devant le but pour une frappe (tir – reprise – tête).

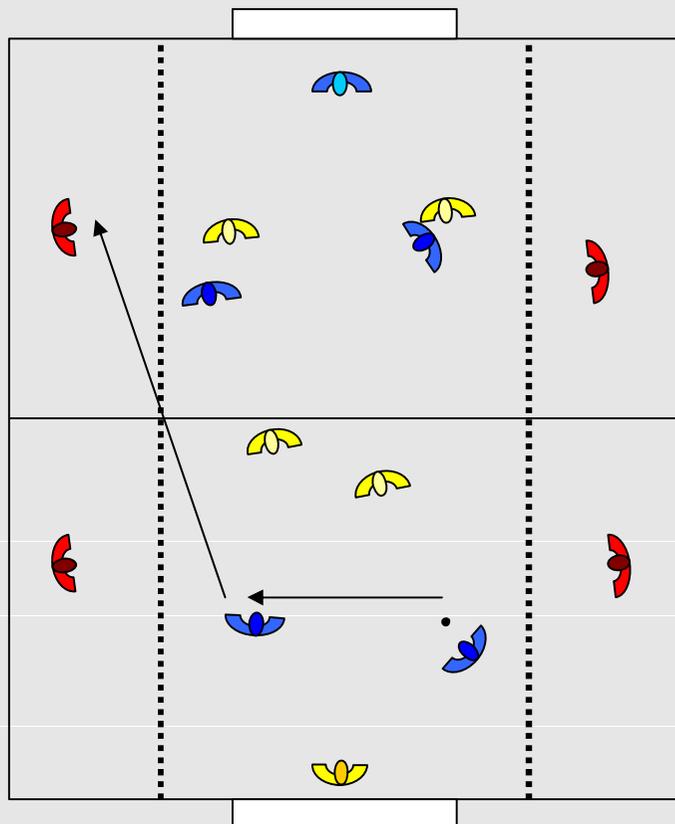
Dans ce thème de travail, les centres vont être nombreux. L'éducateur peut demander ou imposer à ses joueurs des centres variés (en bout de course – en retrait – tendus/enroulés...).

2- SITUATIONS D'ENTRAINEMENT DU JEU PAR LES COTES.

Situation 1 Le jeu pour amener un centre dans la surface.

Objectif : Amener rapidement le ballon sur les côtés.

Objectif secondaire : contrôles orientés - conduites – passes – centres – tirs...



Mise en place :

2 équipes de 4 s'affrontent – la 3^e joue dans les couloirs. Rotation des équipes.

Matériel :

Couppelles de repères pour délimiter les couloirs.
Source de ballons derrière les buts.

Séries/Répétitions:

6mn par match.

Consignes :

Trois équipes de 4.

Deux équipes s'affrontent dans le couloir central et la 3^e équipe joue le rôle d'appui ou de soutien dans les couloirs.

Trois touches de balle dans l'axe et deux touches pour les remiseurs.

Critères de réussite/Buts :

Les deux joueurs de couloir : réussir à centrer à chaque fois.

Les deux joueurs dans la surface : réussir à tirer (et marquer une fois sur quatre)

Critères de réalisation/Corrections :

[Ce qu'il y a à apprendre](#) : cf principes généraux

Pour les joueurs de couloirs

Æ enchaîner rapidement contrôle/centre

Æ varier les centres

Pour les attaquants

Æ utiliser une course croisée coordonnée avec son partenaire. (N+ : rajouter un faux-appel)

Æ un appel au premier poteau, un au deuxième.

Æ passer devant le défenseur pour tirer ou reprendre le centre.

Variantes :

Æ Les défenseurs peuvent rentrer dans les couloirs pour défendre.

• Imposer un centre particulier (tendu/enroulé ; en retrait ; 1^{er} poteau ; 2^e poteau...) en informant uniquement les attaquants. C'est l'appel qui doit être le signal mais également la course du centreur.

Demander au centreur de rajouter une feinte avant de centrer.

Simplification :

Ralentir la vitesse de l'enchaînement.

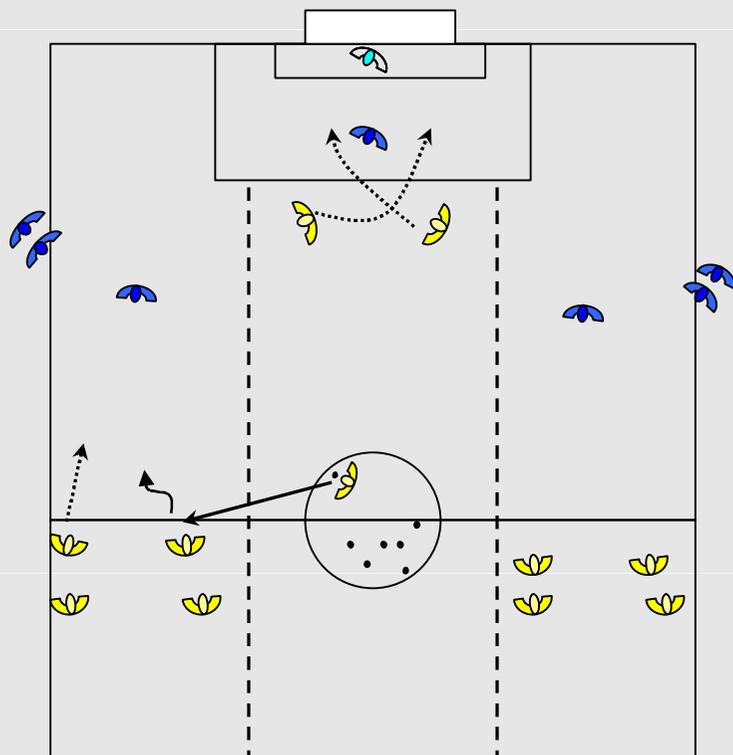
Complexification :

Une touche de balle pour le joueur dans le couloir.

Situation 2 Le jeu à 2 dans les couloirs pour amener un centre dans la surface.

Objectif : Utiliser les principes du jeu à 2 pour profiter d'un 2c1 dans le couloir.

Objectif secondaire : contrôles orientés - conduites – passes – centres – tirs...



Mise en place :

Alterner un passage à droite puis un à gauche.

Faire deux groupes : un reste en défense, l'autre en attaque.

Joueurs en attente sur le côté ou derrière la médiane.

Matériel :

Couppelles de repères pour délimiter les couloirs.

Source de ballons dans le rond central.

Séries/Répétitions:

10 passages comme joueurs de couloir.

Consignes :

Le coach ou un joueur dans le rond central joue sur les joueurs de couloir (à gauche). Ceux-ci vont provoquer le défenseur et essayer de le dépasser pour centrer sur les deux attaquants dans la surface.

Les deux attaquants lancent deux appels croisés pour se libérer d'un marquage du défenseur à la réception du centre.

NB : si le gardien capte le ballon ou si les défenseurs le récupèrent, ils relancent sur le joueur dans le rond central.

Critères de réussite/Buts :

Les deux joueurs de couloir : réussir à centrer à chaque fois.

Les deux joueurs dans la surface : réussir à tirer (et marquer une fois sur trois)

Critères de réalisation/Corrections :

[Ce qu'il y a à apprendre : cf principes généraux](#)

Pour les joueurs de couloirs

Æ utiliser une/deux, dédoublement, écran

Æ coordonner ses déplacements – conduites – passes

Æ varier les centres

Pour les attaquants

Æ utiliser une course croisée coordonnée avec son partenaire. (N+ : rajouter un faux-appel)

Æ un appel au premier poteau, un au deuxième.

Æ passer devant le défenseur pour tirer ou reprendre le centre.

Variantes :

Æ Les joueurs du couloir et les attaquants dans l'axe partent ensemble derrière la ligne médiane. Mise en place de la règle du hors-jeu.

• Imposer un centre particulier (tendu/enroulé ; en retrait ; 1^{er} poteau ; 2^e poteau...) en informant uniquement les attaquants. C'est l'appel qui doit être le signal mais également la course du centreur.

Simplification :

Ralentir la vitesse de l'enchaînement.

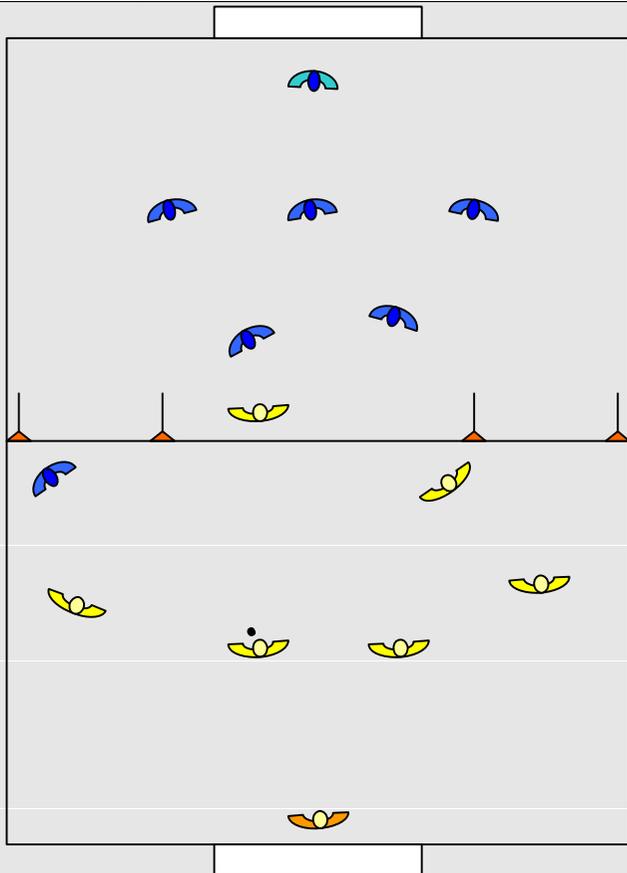
Complexification :

Le 2c1 dans le couloir doit être réalisé en moins de 10 secondes.

Situation 3 « Les portes latérales ».

Objectif : Utiliser la largeur du terrain pour déséquilibrer l'adversaire.

Objectif secondaire : contrôles orientés - conduites – passes – centres – tirs...



Mise en place :

2 équipes de 6 et 2 gardiens.

Matériel :

Coupelles de repères pour délimiter les limites. Constri foot pour les portes

Source de ballons derrière les buts.

Séries/Répétitions:

6mn par séquence.

Consignes :

Deux équipes s'affrontent. Si l'équipe qui récupère le ballon dans son camp passe par les portes latérales et marquent, le but compte triple.

Critères de réussite/Buts :

Les deux joueurs de couloir : réussir à centrer à chaque fois.

Les deux joueurs dans la surface : réussir à tirer (et marquer une fois sur quatre)

Critères de réalisation/Corrections :

[Ce qu'il y a à apprendre : cf principes généraux](#)

Pour les attaquants

Æ être patient ; faire tourner rapidement le ballon pour prendre de vitesse la défense

Æ écarter le jeu.

Æ renverser le jeu.

Variantes :

Æ Etablir une règle opposée : 3pts si l'action qui a emmené le but est passée par l'axe (la défense va donc être dense dans l'axe et la solution sera alors de passer par les côtés).

.

Simplification :

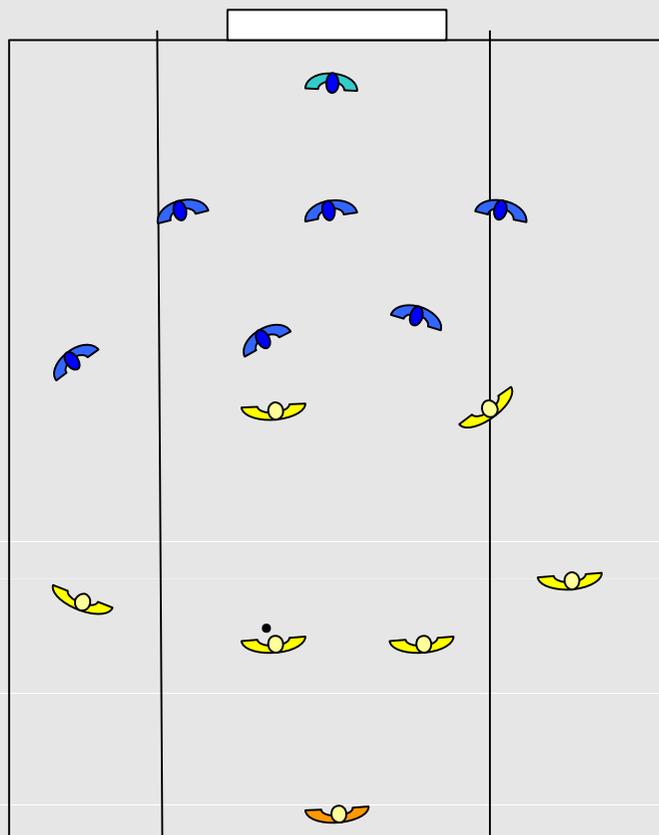
Agrandir les portes.

Complexification :

Situation 4 Les 3 couloirs de jeu

Objectif : Utiliser la largeur du terrain pour déséquilibrer l'adversaire.

Objectif secondaire : contrôles orientés - conduites – passes – centres – tirs...



Mise en place :

2 équipes de 6 et 2 gardiens.

Matériel :

Coupelles de repères pour délimiter les limites et les couloirs..

Source de ballons derrière les buts.

Séries/Répétitions:

6mn par séquence.

Consigne :

Deux équipes s'affrontent.

Jeu libre dans les couloirs. 3 touches dans l'axe central.

Critères de réussite/Buts :

Amener le ballon devant le but une possession sur trois.

Critères de réalisation/Corrections :

[Ce qu'il y a à apprendre](#) : cf principes généraux

Pour les attaquants

Æ être patient ; faire tourner rapidement le ballon pour prendre de vitesse la défense.

Æ écarter le jeu.

Æ fixer dans l'axe et accélérer sur les côtés.

Æ fixer d'un côté et renverser le jeu.

Variantes :

⊞ L'équipe qui attaque doit passer par les 3 couloirs avant de marquer.

- Jeu libre mais les buts marqués sur centre comptent triple (tête ou volée).

Simplification :

Jeu libre – un seul défenseur peut pénétrer dans le couloir.

Complexification :

- Deux ou trois touches dans les couloirs et une touche dans l'axe central

- But en une touche

