

# Thème : Défendre en infériorité numérique



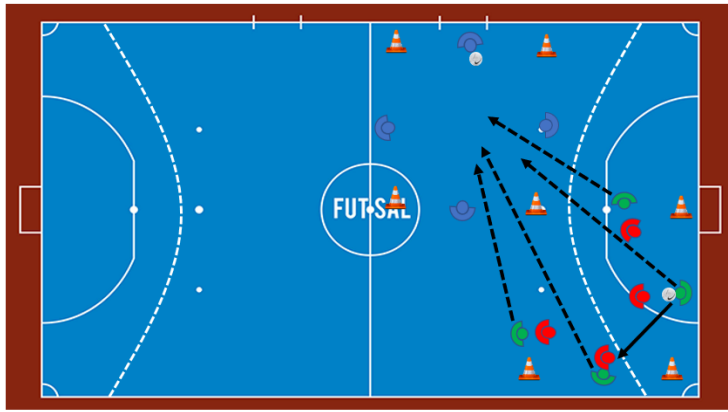
Catégorie	Procédé
U12 - U18	n°1

Phase de jeu	S'organiser pour protéger son but
Principe de jeu	Défendre son but, récupérer ou dégager le ballon
Méthode pédagogique	ACTIVE : Laisser jouer, observer, questionner.

Durée totale	20 min
--------------	--------

Joueurs	24 à 30	Matériel	
Effectif			4
GB	0		2

	Passé / Tir
	Déplacement
	Conduite



Organisation - Règles - Consignes	Critères de réalisation	Précisions et évolutions
<p><b>Objectif :</b> S'échauffer et construire des repères sur la fermeture de ligne de passe.</p> <p><b>Consignes :</b> 3 équipes de 4 par demi terrain. 2 carrés de 9m*9m sont repérables par des plots. Les joueurs de 2 équipes se positionnent sur les côtés du carré, entre les plots. Les joueurs de la troisième équipe sont dans le carré et essayent d'intercepter le ballon sur une trajectoire de passe. Interdiction d'aller défendre au-delà du carré pour les défenseurs. A la récupération, l'équipe qui a perdu le ballon devient défenseuse sur l'autre carré, l'équipe qui l'a récupéré prend leur place.</p> <p><b>Buts :</b> 1 récupération = 1 point</p>	<p>Les défenseurs adoptent des postures dynamiques : sur la pointe des pieds, jambes légèrement fléchies et toniques sur les appuis. Ils orientent leur corps de façon à voir à la fois le ballon et leur joueur. Cela nécessite une prise d'information visuelle et/ou tactile de l'attaquant. Dès qu'un attaquant tarde à effectuer une passe, le défenseur en profite pour réduire la distance de cadrage pour fermer le plus d'angle possible.</p>	<p><b>Précisions :</b> Les joueurs de l'autre moitié de terrain réalisent le même procédé symétriquement. Les joueurs s'échangent le ballon continuellement, même si aucun défenseur ne défend dans le carré. Tant qu'ils restent entre les plots, les joueurs sont libres de se déplacer sur les côtés du carré.</p> <p><b>Évolutions :</b> Augmenter / réduire la taille du carré. Imposer un nombre de touches maximum aux joueurs sur les côtés du carré. Demander aux défenseurs de sécuriser le ballon en faisant un stop balle sur un côté du carré pour valider la récupération. Autoriser les défenseurs à défendre en dehors du carré.</p>



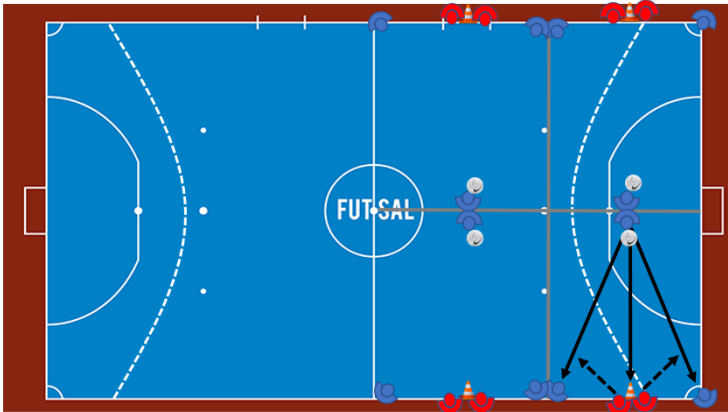
Catégorie	Procédé
U12 - U18	n°2

Phase de jeu	S'organiser pour protéger son but
Principe de jeu	S'organiser en déséquilibre
Méthode pédagogique	Directive : Expliquer, démontrer, faire répéter les gestes

Durée totale	20 min
--------------	--------

Joueurs	24 à 30	Matériel	
Effectif			4
GB	0		4

	Passé / Tir
	Déplacement
	Conduite



Organisation - Règles - Consignes	Critères de réalisation	Précisions et évolutions
<p><b>Objectif :</b> Travailler la fermeture de ligne de passe de façon ludique.</p> <p><b>Consignes :</b> Exercice "1-2-3 soleil" Travail en atelier. 5 joueurs par atelier, dont 2 défenseurs qui travaillent. Les 2 défenseurs changent toutes les minutes. Les deux défenseurs partent d'un plot central, ils doivent aller toucher le joueur avec ballon. Si celui-ci trouve un des deux joueurs ou renverse le plot en le touchant avec le ballon, les 2 défenseurs retournent au départ. Si les défenseurs interceptent le ballon, ils le rendent au joueur central et continuent leur progression.</p> <p><b>Buts :</b> 1 joueur touché = 1 point par duo</p>	<p>Postures corporelles dynamiques des 2 défenseurs pour défendre 3 trajectoires de passe potentielles à 2. Les 2 défenseurs doivent jouer un double rôle pour dissuader le passeur. Une fois le doute installé chez le passeur, les défenseurs avancent.</p>	<p><b>Précisions :</b> Les joueurs de l'autre moitié de terrain réalisent le même procédé symétriquement. Les 4 ateliers sont symétriques. Possibilité d'ajouter 1 élève par atelier en tant qu'arbitre ou source de balle.</p> <p><b>Évolutions :</b> Agrandir l'espace en fonction du nombre de joueurs à disposition. Ajouter un plot supplémentaire comme cible si trop difficile à toucher. (Il faut que ça reste une option de passe facile pour que les défenseurs aient vraiment 3 lignes de passe à défendre.)</p>



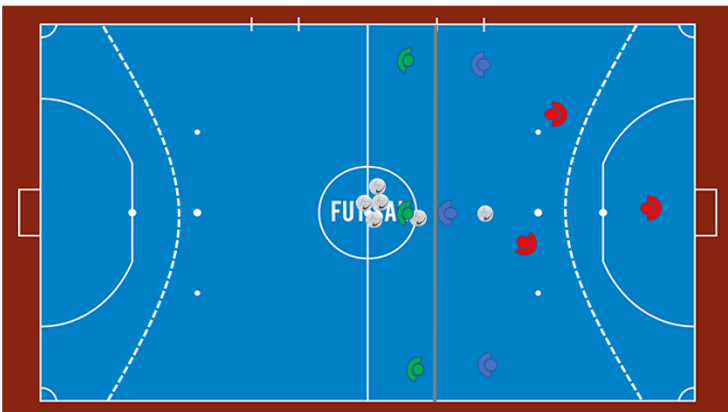
Catégorie	Procédé
U12 - U18	n°3

Phase de jeu	Reformer le bloc
Principe de jeu	S'organiser en déséquilibre
Méthode pédagogique	ACTIVE : Laisser jouer, observer, questionner.

Durée totale	20 min
--------------	--------

Joueurs	24 à 30	Matériel	
Effectif			4
GB	0		4

	Passé / Tir
	Déplacement
	Conduite



Organisation - Règles - Consignes	Critères de réalisation	Précisions et évolutions
<p><b>Objectif :</b> Travailler la défense en 2c3 en situation réelle.</p> <p><b>Consignes :</b> 3 équipes de 3 par demi terrain. Obligation pour l'équipe défenseuse de jouer avec un gardien. 1 seule équipe travaille pendant 5 ballons d'attaque. Les 2 équipes attaquantes passent l'une après l'autre. L'objectif des attaquants est de marquer dans le but, comme en match. A la récupération, les défenseurs doivent passer par la zone de changement de statut pour pouvoir marquer dans le but, comme en match là aussi. Une seule réversibilité. Si le ballon sort des limites du terrain, une nouvelle attaque démarre.</p> <p><b>Buts :</b> 1 but concédé = 1 point malus 1 but après une récupération = 1 point</p>	<p>Les 2 défenseurs jouent un double rôle pour fermer à la fois la progression du porteur de balle dans l'axe ballon but et la ligne de passe sur le joueur de côté. Un des défenseurs oriente le jeu vers un côté pour créer un 2c2. L'autre défenseur est proche de l'attaquant pour récupérer le ballon sur le temps de passe. Volonté de progression des défenseurs pour récupérer le ballon après avoir enfermé l'adversaire en situation de 2c2. Si les défenseurs sont trop proches de leur but et sont dépassés par une passe, le joueur recevant le ballon est pris par le gardien et les 2 autres défenseurs gardent leur joueur en individuel.</p>	<p><b>Précisions :</b> Les joueurs de l'autre moitié de terrain réalisent le même procédé symétriquement. Utiliser les joueurs en attente comme coach ou arbitre.</p> <p><b>Évolutions :</b> Modifier le système des attaquants pour mettre en difficulté la défense.</p>



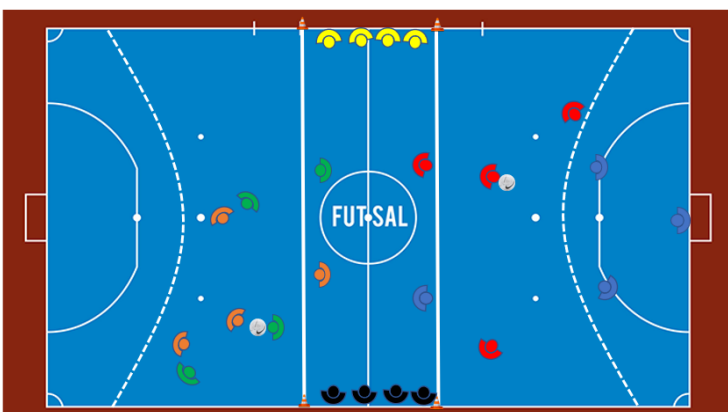
Catégorie	Procédé
U12 - U18	n°4

Phase de jeu	Reformer le bloc
Principe de jeu	S'organiser en déséquilibre
Méthode pédagogique	ACTIVE : Laisser jouer, observer, questionner.

Durée totale	30 min
--------------	--------

Joueurs	24 à 30	Matériel	
Effectif			2
GB	0		4

	Passé / Tir
	Déplacement
	Conduite



Organisation - Règles - Consignes	Critères de réalisation	Précisions et évolutions
<p><b>Objectif :</b> Observer si le comportement des défenseurs en infériorité numérique s'est amélioré.</p> <p><b>Consignes :</b> 6 équipes de 3 + 1 remplaçant. Matches de 2*4 minutes avec une mi-temps de 1 minute. Obligation de jouer avec un gardien. Ce sont les coachs (joueurs en attente) qui jugent si la défense en 2c3 est bonne ou non.</p> <p><b>Buts :</b> But = 1 point Bonne défense du 2c3 = 2 points</p>	<p>Les 2 défenseurs jouent un double rôle pour fermer à la fois la progression du porteur de balle dans l'axe ballon but et la ligne de passe sur le joueur de côté. Un des défenseurs oriente le jeu vers un côté pour créer un 2c2. L'autre défenseur est proche de l'attaquant pour récupérer le ballon sur le temps de passe. Volonté de progression des défenseurs pour récupérer le ballon après avoir enfermé l'adversaire en situation de 2c2. Si les défenseurs sont trop proches de leur but et sont dépassés par une passe, le joueur recevant le ballon est pris par le gardien et les 2 autres défenseurs gardent leur joueur en individuel.</p>	<p><b>Précisions :</b> Utiliser les joueurs en attente pour arbitrer, chronométrer, coacher à la mi-temps...</p> <p><b>Évolutions :</b> Si le niveau est hétérogène, conservation du score du match précédent pour l'équipe perdante. Exemple : Perdu 3-1 au 1er match, je commence le second match à 1 but.</p>