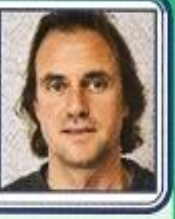
Amélioration de la prise d'informations

Par **Gilles SALOU**
Directeur du Pôle Espoirs de Dijon.



PRÉSENTATION

En match ou au cours d'un jeu d'entraînement, le joueur ne traite en général qu'une seule information : la position du ballon. Pierre donne à Paul qui donne à Jacques. Hervé, qui aimerait avoir le ballon et attend qu'on le lui donne, suit ce cheminement et ne traite que le champ de vision où se trouve la balle et ce, jusqu'au moment où il la reçoit. Au fil du temps et cela depuis les débutants, le joueur a développé une technique en fonction du traitement de cette seule information, sans tenir compte des autres paramètres (occupation du terrain, partenaires, adversaires, espace pour solliciter le ballon). Ainsi, 90% de l'attention du joueur est sur le cuir et 10% sur ce qu'il y a autour. L'objectif de cette séance (adaptée à partir des U15 de niveau régional) et de ce type de travail en général, consiste à inverser la tendance. Ouvrir le champ d'action du joueur et l'amener ainsi à développer naturellement sa technique pour s'adapter à sa prise d'informations (au pluriel maintenant) et surtout au traitement de celles-ci. Tous les jeux, de conservation ou pas, avec ou sans sens de jeu (je préfère avec) sont bons à partir du moment où l'aménagement (ou l'incitation) amène le joueur à avoir une prise d'informations constante (10% ballon, 90% ce qui se passe autour).

SITUATION 1 : ECHAUFFEMENT (15 minutes)

ORGANISATION : par groupe de 5 à 6 joueurs maximum pour qu'il y ait du rythme.

REGLES : Le joueur **bleu** donne au **vert** en lui annonçant une couleur de chasuble ou une couleur de coupelle ou le prénom d'un partenaire. Le joueur **vert** doit avoir pris les informations et aller sur un contrôle orienté vers cette couleur annoncée. Le joueur **bleu** sollicite un ballon en prenant la place du joueur **vert**, etc... Les porteurs du ballon doivent également prendre les informations pour annoncer les couleurs et veiller à ce que les coupelles aient toujours un joueur en place.

CRITERES DE REALISATION : Au-delà de la prise d'informations, l'exigence sera portée sur la passe (appuyée et dosée), les contrôles orientés (intérieurs et extérieurs des 2 pieds, derrière la jambe d'appui) et, au fil de l'échauffement, sur l'accélération après le contrôle tout en ayant la maîtrise du ballon sur la foulée suivante.

ÉVOLUTION : Appui-soutien puis appel de balle et sur le contrôle de balle, aller sur la couleur annoncée.

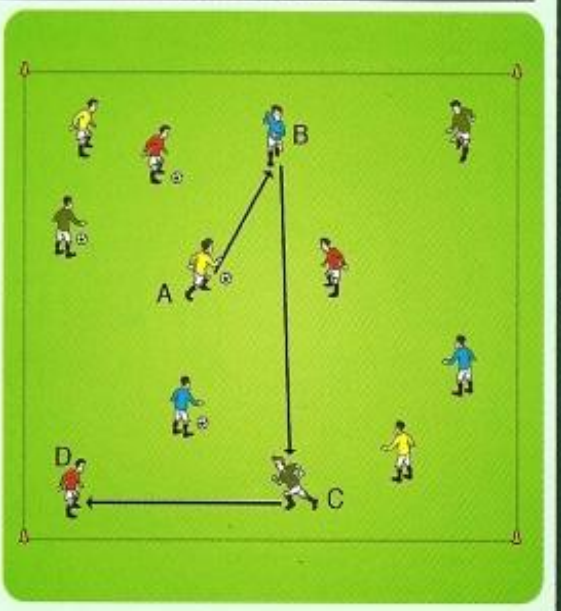
SITUATION 2 : TRAVAIL TECHNIQUE (15 minutes)

ORGANISATION : 4 équipes de 3 joueurs (en fonction de l'effectif). 1 ballon par équipe (4 ballons en jeu).

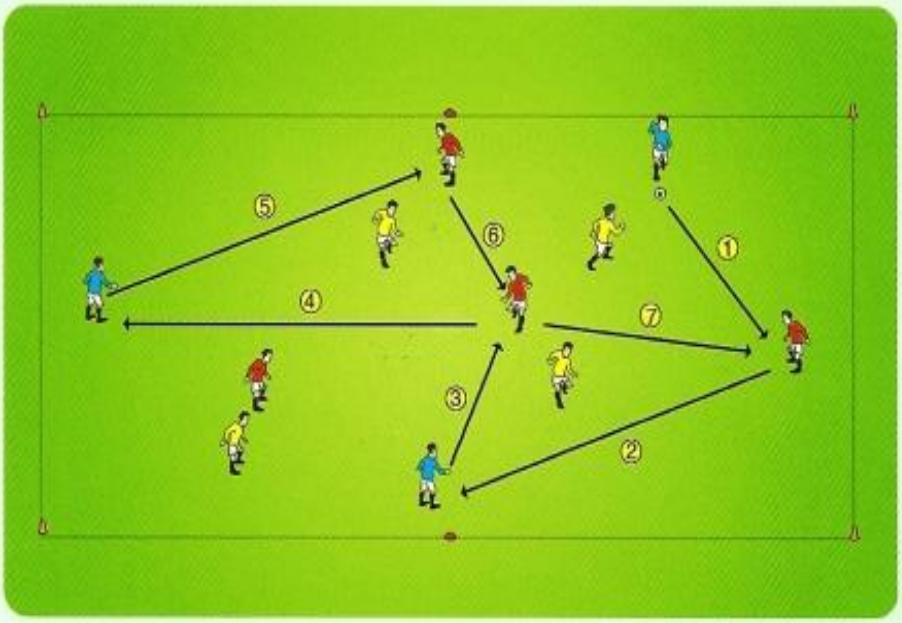
OBJECTIFS : Prise d'informations avant de recevoir le ballon pour savoir où se trouvent les 3 joueurs avec lesquels je vais devoir jouer puis le joueur avec lequel je vais jouer. Appel de balle ou démarquage avant de recevoir le ballon.

REGLES : Les **jaunes** donnent aux **bleus** qui donnent aux **verts** qui donnent aux **rouges** qui donnent aux **jaunes**, etc... Chaque joueur qui transmet le ballon annonce le prénom d'un des 3 joueurs avec lequel le réceptionneur du ballon devra jouer.

CRITERES DE REALISATION : Il est demandé à chaque joueur de chaque équipe d'occuper rationnellement le terrain (pas 2 joueurs de la même couleur dans la même zone) ce qui réclame une prise d'informations supplémentaire pour l'occupation du terrain. Le passeur doit également prendre l'information après sa prise de balle pour trouver la couleur et le joueur qu'il va annoncer avant la passe. Techniquement, chaque joueur doit effectuer le contrôle orienté adapté pour donner son ballon. Exemple : B a 3 possibilités de passes (verts) qu'il doit avoir vues, mais joue avec C (annoncé par A). C a 3 possibilités de passes (rouges) qu'il doit avoir vues, mais joue avec D (annoncé par B, etc...).



SITUATION 3 : JEU DE CONSERVATION (15 minutes)



ORGANISATION : 2 équipes de 4 joueurs (rouges et jaunes) + 3 joueurs neutres (en fonction de l'effectif).

OBJECTIF : Jeu de conservation avec accent mis sur la prise d'informations pour l'occupation du terrain, la position des partenaires, des adversaires, et des espaces pour solliciter le ballon en ayant le temps de jouer (temps d'avance).

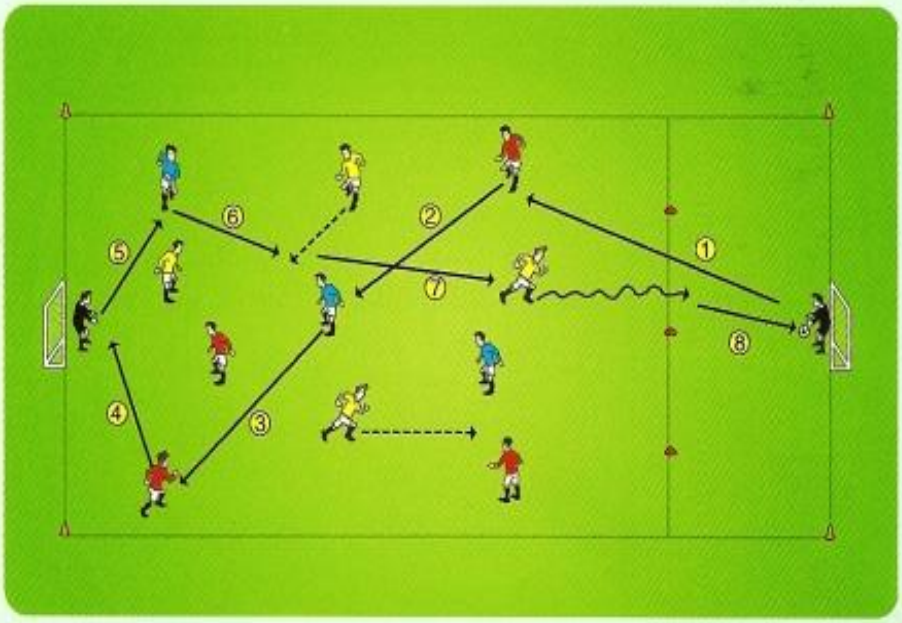
BUT : Conserver le ballon en recherchant le jeu dans la profondeur.

REGLES : Jeu libre pour les jaunes et les rouges, mais avec l'intention de limiter les touches de balle (l'objectif est d'aller rapidement d'un côté à l'autre de la profondeur). 1 touche de balle pour les bleus.

L'équipe qui possède le ballon voit ses joueurs se placer à leur poste respectif de match (les latéraux et joueurs excentrés sur la largeur, les milieux au centre et les attaquants ou défenseurs occupent la profondeur). Les bleus doivent s'adapter (prise d'infos sur l'occupation du terrain). Les bleus jouent avec l'équipe qui a le ballon.

CRITERES DE REALISATION : Dès que les rouges ont le ballon par exemple (voir schéma), ils occupent leurs places et les bleus s'adaptent. Le jeu se met en place avec la recherche de la prise d'informations constante (10% sur le ballon, 90% sur l'occupation du terrain, le positionnement des partenaires, des adversaires et des espaces de jeu).

SITUATION 4 : FORME JOUÉE (15 minutes)



ORGANISATION : 2 équipes de 4 joueurs (rouges et jaunes) + 3 jokers.

OBJECTIF : Jeu de conservation avec accent mis sur la prise d'informations et finition.

BUT : Une équipe conserve le ballon et l'autre marque (jeu en contre).

REGLES : Les bleus jouent avec les 2 équipes en 1 touche de balle, mais ne peuvent pas marquer. Les rouges jouent en 2 touches de balle avec les bleus et les gardiens de buts. Les jaunes sont libres, jouent avec les bleus et doivent marquer dans un des deux buts (le contre). Personne ne va dans les 16m50 sauf l'équipe qui doit récupérer le ballon (les jaunes pour presser le gardien). Les rouges peuvent aller dans les 16m50, mais seulement pour défendre quand le ballon est perdu. Une seule surface délimitée, les gardiens tournent pour avoir 2 sensations de jeu différentes.

Étirements en fin de séance mis à profit pour un retour sur la séance et le ressenti des joueurs.