Par **Jean-Robert FAUCHER,** Directeur du Pôle Espoirs Grand-Est et auteur de "La formation initiale, 160 séances détaillées" (Editions Amphora).

Jeu croisé et reprise d'espace

Phase de maîtrise collective. Voici un jeu simple à mettre en place et à intégrer pour les joueurs, qui permet de travailler la disponibilité, le jeu en triangle, le jeu horizontal et le jeu en continuité.

Mise en place. 2 buts mobiles face à face de part et d'autre du rond central. 2 couloirs matérialisés par des coupelles. Jeu à 3 contre 3 + 1 joker offensif (qui joue avec l'équipe qui a le ballon) + 2 joueurs placés dans les couloirs pour chaque équipe (qui peuvent s'attaquer entre eux) et 2 derrière leur propre but (défenseurs axiaux inattaquables). Les joueurs "à l'intérieur du jeu" peuvent pénétrer dans les couloirs.

Règles. Le ballon doit passer une fois derrière et une fois devant son propre but avant d'avoir le droit de marquer en 1 touche dans le but vide adverse. Lorsqu'un ballon est hors limite, un autre ballon est redonné aux joueurs placés derrière le but.

Transition. Le joueur qui intercepte le ballon est libre de marquer directement en frappant dans le but adverse, quelle que soit sa position. S'il ne peut pas, il doit alors refaire le circuit obligatoire (passer derrière et devant son propre but), etc...

Contraintes. Les 2 joueurs placés derrière chaque but ont 3 touches de balle maximum, à eux deux, pour faire circuler le ballon d'un côté à l'autre (cela permet d'accélérer le rythme de la circulation latérale et d'améliorer la vitesse d'exécution). Jeu au sol uniquement. Interdit de défendre dans les couloirs. Les joueurs de couloirs ont 2 touches de balle maxi. Le joker peut marquer.

Rotation. Changer de thème toutes les 10 minutes..

- Thème 1 : interdit de défendre dans les couloirs
- Thème 2 : possibilité de défendre en infériorité numérique dans les couloirs (exemple : si 2 joueurs bleus pénètrent dans le couloir pour jouer un 3 contre 1 face au joueur jaune, un 2ème jaune peut venir défendre dans ce même couloir).
- Thème 3 : les couloirs ne sont plus matérialisés.

Critères d'observation. Disponibilité, mobilité à l'intérieur, recherche du triangle; déplacements anticipés; prise d'info sur les déplacements des partenaires; sens des passes et prise d'initiative balle aux pieds; éviter les passes latérales; vitesse des transmissions.

Note. Dans une approche globale, les consignes sont souvent plus nombreuses pour permettre d'atteindre la répétition d'une intention bien ciblée au préalable, et ce afin de développer la concentration et la disponibilité collective, mais aussi pour acquérir des réflexes collectifs (transition ou reprise d'espace en l'occurrence). Toujours est-il que ce jeu a besoin d'être vécu plusieurs fois par les joueurs afin que ces derniers se débarrassent des erreurs de consignes mal appliquées et que le jeu prenne sa pleine mesure.

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
3x10' entrecoupées de 5' de récupération passive.

OBJECTIFS
Maîtrise collective, jeu en alternance et reprise d'espace.

NIVEAU
Tout niveau à partir des U15.

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

JOUEURS
15 joueurs.

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