

La transition offensive-défensive

PRÉSENTATION : Cette séance est à mettre en lien avec le dossier du mois-ci sur les "transitions". Conçue pour 20 joueurs et 2 gardiens, elle vise à travailler la transition offensive-défensive appelée aussi transition "négative". S'opposer à l'attaque adverse, c'est en premier lieu anticiper le changement de statut attaquant/défenseur. Mais c'est aussi coordonner les actions défensives pour ralentir la progression du ballon et chercher à le récupérer. L'éducateur veillera à ce que le joueur le plus proche du récupérateur du ballon gêne la progression vers la cible et excentre son adversaire direct, les joueurs plus éloignés s'adaptant aux actions exercées sur le porteur de balle et à son réseau d'échange. Sans oublier l'importance du gardien de but bien sûr !

Pédagogiquement, il s'agit ici de mettre le système de contraintes sur l'équipe qui récupère le ballon afin d'inciter l'autre équipe à presser. Un dispositif d'entraînement d'une grande richesse tactique. Tout un ensemble de situations extraites du match, pour essayer de gagner le match dans le match : les transitions.

Par
**Jérémy
Dos Santos**

responsable
technique Iris Club
de Croix (CFA 2).



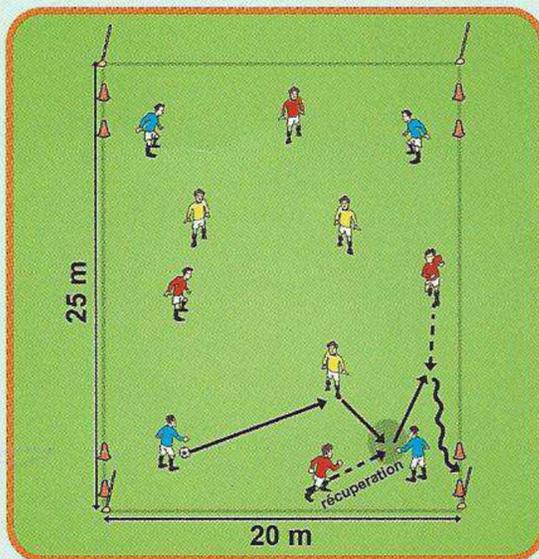
1 : MISE EN TRAIN



Jeux d'échauffement visant à "préparer à la transition". 2 ateliers de 11 joueurs.

1- Toro à 7 contre 4 : Chasubles à la main. Le joueur qui perd le ballon va au milieu. 2 touches maximum et obligation d'être en mouvement. Donner et se déplacer.

2 -Conservation aux postes (voir schéma) : 4 contre 4 + 3 joueurs neutres (jaunes) à 2 touches maximum. Espace 25x20 mètres. Pour les bleus : bien garder la position (occupation des côtés) pour faciliter la circulation du ballon d'un côté à l'autre. Transition



: à la perte du ballon, les bleus "rentrent" presser dans l'axe et sont remplacés par les rouges. Objectif : la "respiration" du bloc. Accélérer les transitions.

3 -Travail de la transition : Idem, mais cette fois-ci, à la récupération, les 4 joueurs du milieu cherchent à se projeter très rapidement dans une des 4 portes, soit en conduite de balle, soit par une passe en trouvant le partenaire derrière la porte. Les 7 joueurs en conservation doivent avoir le réflexe d'empêcher cette projection dès la perte du ballon.

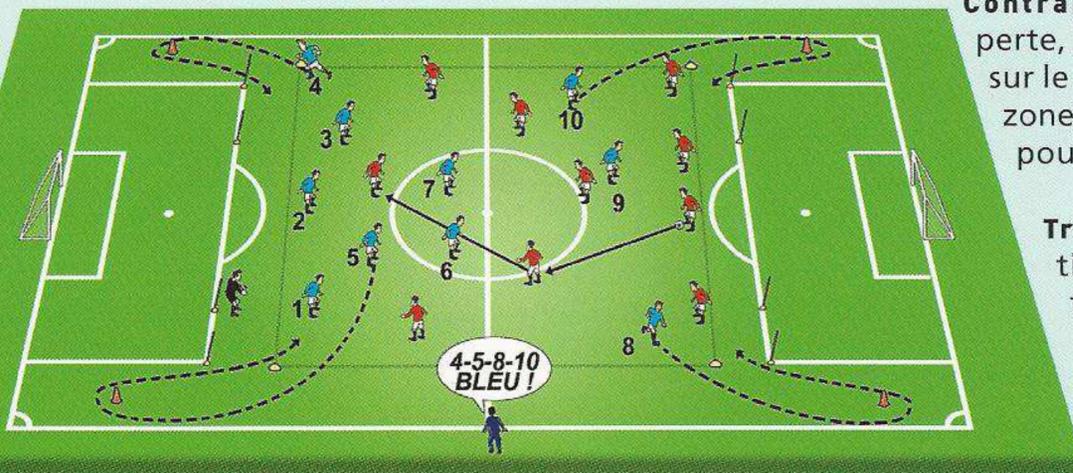
2 : JEU A THEME



Jeu à 10 contre 10.

Organisation : Deux équipes s'affrontent dans un système en 4-3-3 et sur un espace 50x30 mètres. Matérialisation de 4 portes-buts. Chaque joueur de champ est numéroté de 1 à 10. Quatre plots sont positionnés à l'extérieur de l'aire de jeu (environ 20 mètres).

Règles : Chaque équipe attaque et défend 2 buts. Dans la dynamique de jeu, l'éducateur cherche à provoquer artificiellement des situations de rupture. A l'appel de leur numéro (exemple : "Bleus" N°1,2,3 et 4), les joueurs sortent de l'espace de jeu en sprint pour contourner un des 4

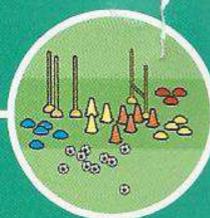


cônes extérieurs, laissant ainsi leur équipe en infériorité numérique (déséquilibre momentané 10 contre 6...).

Contrainte offensive : Dans le temps offensif, possibilité de positionner 2 joueurs sur le côté (à l'extérieur de la zone) pour donner de la largeur au jeu.

Contraintes défensives : A la perte, les 2 joueurs qui étaient sur le côté (à l'extérieur de la zone) rentrent vite dans l'axe pour presser.

Transition : A la récupération du ballon, se projeter en conduite ou en trouvant un joueur lancé dans une des 2 portes.



3 : SITUATION PROBLEME

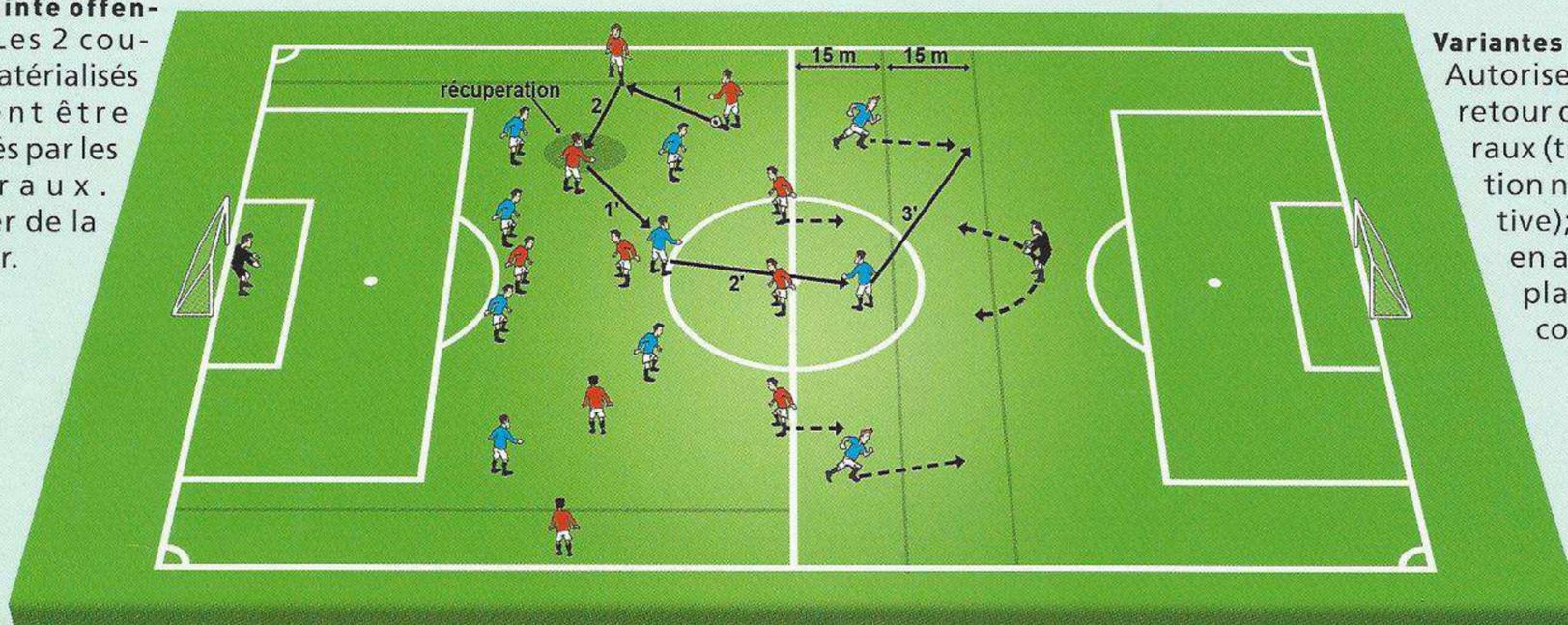
2x **10** minutes

Organisation : 10 contre 7 (+ 1 gardien) sur une moitié de terrain. Les 7 joueurs en situation défensive jouent la récupération du ballon. L'équipe de 10 joueurs doit profiter de sa supériorité numérique pour trouver des réponses adaptées face à un bloc regroupé et ainsi accéder à la finition. L'équipe de 10 joueurs de champ peut utiliser son gardien en soutien.

Transition : A l'interception, l'équipe en infériorité numérique bénéficie de 3 passes maximum pour trouver un de ses 3 attaquants situés au dessus de la médiane en appuis (nécessité ici de cadrer le porteur et de fermer les angles de passes). Une fois un des 3 attaquants "touchés", opérer une attaque rapide à 3 contre 2 (retour de 2 défenseurs) et tenter de franchir les 2 lignes buts de 15 mètres. 1 point par lignes traversées.

Contrainte offensive : Les 2 couloirs matérialisés doivent être occupés par les latéraux. Donner de la largeur.

Variantes : Autoriser le retour des latéraux (transition négative); jouer en attaque placée à 10 contre 9.



4 : JEU DIRIGE/LIBRE

20 minutes

Organisation : 10 contre 10. Terrain divisé en 4 zones. Possibilité d'utiliser le hors-jeu (à la médiane). Les joueurs jouent librement dans les 4 zones.

Transition : A la perte, il s'agira d'obliger l'adversaire à effectuer plus de 4 passes dans sa zone et ainsi l'empêcher de développer son jeu et augmenter les chances de récupérer le ballon.

Contraintes offensives : Maximum 4 passes par zone. Au-delà de 4 passes, le ballon est rendu à l'adversaire. Objectif : Trouver un joueur lancé derrière la médiane si bloc adverse haut ou trouver un joueur lancé dans la surface si bloc adverse bas.

Evolution : Finir par du jeu libre

Contrainte défensive : Interdiction de défendre dans la surface de réparation.

Critères d'observation : Réactivité à la perte (transition individuelle et collective). Encercler le porteur. Presser et densifier dans la zone du ballon.

