



Mesdames, Messieurs les Entraîneurs,

L'âge d'or de l'apprentissage du jeune joueur ... Des catégories d'âges charnières U11 et U13 à exceller, avec passage du grand au petit espace, priorité sur les savoir-faire individuels d'attaque et défensifs ... encadrées par des éducateurs priorisant la formation plutôt que le résultat ...

TECHNIK 84 s'adresse plus particulièrement aux entraîneurs (débutants voire confirmés) des catégories -11 et -13 ans M et F ; il se veut être un lien incontournable entre vos projets de jeu et ceux des sélections vauclusiennes (N – 2, N – 1 et N).

Au travers de ce document, **TECHNIK 84** aborde et explore les Savoir-Faire requis chez les -11 et -13 ans. Ainsi, dans chaque numéro, il vous sera fait un rappel des contenus, en tenant compte de 3 critères : « Le joueur a la balle », « L'équipe a la balle », « L'équipe n'a pas la balle ». Les savoir-faire présentés ci-après sont ceux souhaités à la fin de chaque catégorie d'âge, ces compétences étant à développer sur l'ensemble des années de la catégorie concernée.

Ce NUMERO 15 aborde la prise d'informations et la reconnaissance de l'intervalle à attaquer...Une séance évolutive, écrite par Philippe MARY et Cyrille CHAUVIN, avec situations individuelles, interindividuelles et collectives.

Ce document est avant tout le votre. Si vous souhaitez voir aborder d'autres thèmes en priorité, faites-nous le savoir et l'Equipe Technique Départementale se fera une joie d'y répondre du mieux possible.

Sportivem'hand

Cyrille CHAUVIN, Conseiller Technique Fédéral 84



La volonté du Comité est de vous fournir un document regroupant l'ensemble des fondamentaux dans la catégorie -11 et ainsi d'avoir une harmonisation entre les contenus à prioriser en club et les attentes en sélections départementales.

Le joueur a la balle :	Son équipe a la balle :	Son équipe n'a pas la balle (en défense) :
<ul style="list-style-type: none"> de courir dans l'espace, vers le but adverse de voir les partenaires disponibles et de passer le ballon, si possible vers l'avant en priorité de maîtriser le ballon dans le dribble de déborder son adversaire direct et/ou de sortir le ballon et donner dans la course d'un partenaire (<i>jeu lecture</i>) d'utiliser diverses formes de tirs (<i>suspension, dans la course</i>) de ne plus tirer sur le gardien, mais de tirer hors de portée du GB (<i>impacts</i>) à courte et semi-distance de jouer dans son <i>Couloir de Jeu Direct</i> sur grand et petit espaces d'initier des relations AR/AL et AR/PVT autour de la zone adverse <p>Le Gardien de But :</p> <ul style="list-style-type: none"> de relancer rapidement à un partenaire démarqué (le plus proche du but adverse en priorité) 	<ul style="list-style-type: none"> de voir la récupération de la balle et devenir attaquant le plus rapidement possible (<i>changement de statut</i>) d'être orienté vers le but adverse (<i>piéd face au but</i>) d'être disponible pour le porteur de balle (<i>se démarquer</i>) de recevoir le ballon en mouvement, en courant, dans un espace libre d'utiliser l'espace en largeur (<i>écartement</i>) et profondeur (<i>étagement</i>) de faire progresser rapidement la balle vers le but adverse de passer du grand au petit espace (proche de la zone adverse) 	<ul style="list-style-type: none"> de se sentir défenseur dès la perte de balle (<i>changement de statut</i>) de prendre en charge son adversaire direct tout en voyant le ballon (<i>positionnement entre adversaire/but à défendre, ou ballon/but à défendre</i>) de développer des intentions de récupération de balle au plus proche du but adverse, comme le harcèlement (sur le PDB*), et la dissuasion (sur les partenaires du PDB) de s'organiser collectivement (<i>Harcèlement/Dissuasion/Interception</i>) pour récupérer la balle <p>Le Gardien de But :</p> <ul style="list-style-type: none"> de se positionner dans son but de manière à fermer l'angle de tir, tout en se déplaçant rapidement de passer du mode <i>réactif</i> à <i>anticipateur / protecteur</i> dans ses parades

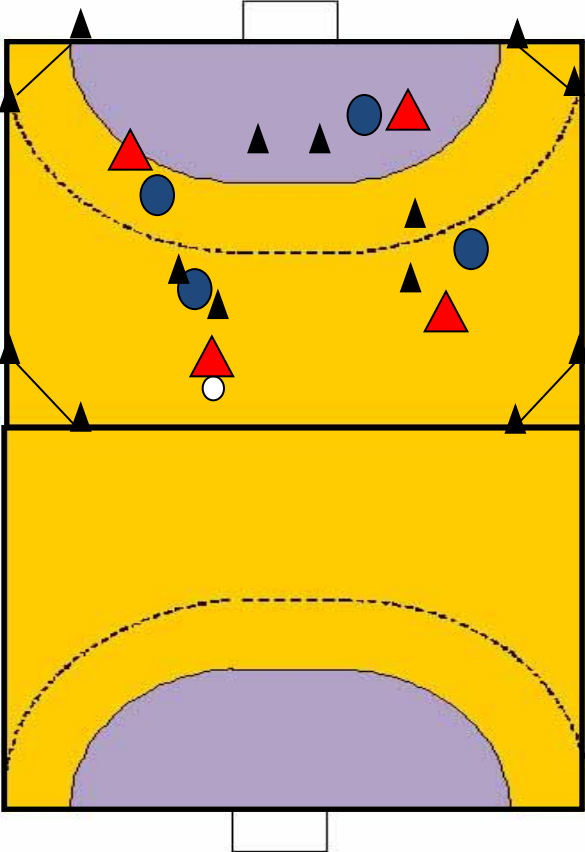
*Porteur de Balle

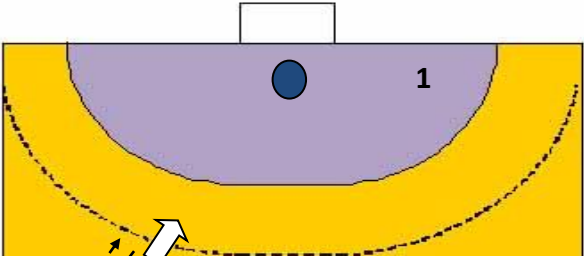
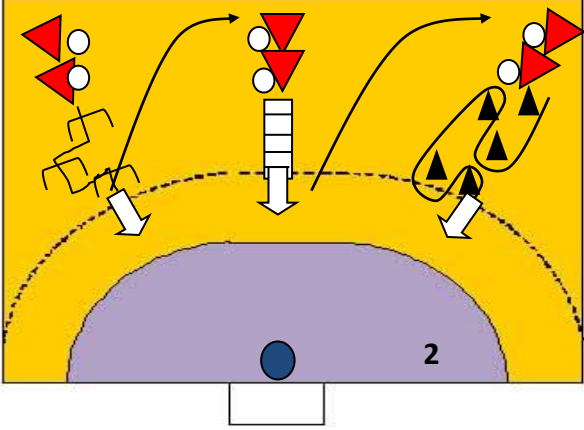


La volonté du Comité est de vous fournir un document regroupant l'ensemble des fondamentaux dans la catégorie -13 et ainsi d'avoir une harmonisation entre les contenus à prioriser en club et les attentes en sélections départementales.

<p>Le joueur a la balle : En plus des savoir-faire listés en -11 ans</p>	<p>Son équipe a la balle : En plus des savoir-faire listés en -11 ans</p>	<p>Son équipe n'a pas la balle (en défense) : En plus des savoir-faire listés en -11 ans</p>
<ul style="list-style-type: none"> d'être dangereux à l'approche du but adverse en essayant de respecter la triple menace (<i>manœuvrer, passer, tirer</i>) d'utiliser à bon escient le crédit d'actions (<i>règlement balle en main</i>) d'attaquer un des 2 intervalles proches du pivot (<i>pour recherche et exploitation en surnombre</i>) de faire circuler le ballon en vue de la continuité du jeu (<i>circulation de balle</i>) de rechercher un surnombre offensif d'améliorer la relation avec ses partenaires proches (AR/AL, AR/PVT) <p>Le Gardien de But :</p> <ul style="list-style-type: none"> d'agir en vue d'avoir la balle le plus proche possible et enchaîner la relance le plus vite de relancer la balle en respectant les 3 plans du positionnement des partenaires sur la montée de balle : <ol style="list-style-type: none"> ailiers et pivot à l'approche du but adverse arrières sur ligne médiane (écartement) demi-centre en appui proche 	<ul style="list-style-type: none"> de <i>changer de statut</i> défenseur/attaquant dès que le ballon quitte la main du tireur adverse de prendre de vitesse le <i>repli défensif</i> adverse par anticipation à l'opposé du tir, de le traverser ou de le contourner, en respectant les fondamentaux de la montée de balle : <i>Ecartement et étagement sur 3 plans</i> de respecter l'espace, le placement de son poste autour de la défense adverse, en fonction des actions du porteur de balle, et du dispositif adverse de respecter la notion de trapèze en attaque placée (2 ailiers et 2 arrières latéraux) en cas de mouvement <p>Le Gardien de But :</p> <ul style="list-style-type: none"> de participer à la montée de balle en sortant de sa zone (relais potentiel) 	<ul style="list-style-type: none"> de <i>changer de statut</i> attaquant / défenseur dès la perte de balle d'interdire l'espace intérieur (courses) en excentrant l'adversaire avec (<i>orientations des appuis</i>) de <i>communiquer</i> en vue de mieux se répartir les joueurs et tâches défensives de se situer dans un dispositif défensif (étagé de préférence) de prendre en compte le duel du partenaire défensif proche et d'agir en fonction (<i>soutien/dissuasion</i>) d'être aligné pour mieux aider le ou les partenaires proches (<i>orientation des appuis selon le système utilisé</i>) de flotter pour obtenir un surnombre côté balle (<i>système de zone</i>) de prendre en charge collectivement le pivot <p>Le Gardien de But :</p> <ul style="list-style-type: none"> de prendre des informations sur le tireur (bras porteur, course, yeux ... ligne d'épaules) de lire les tirs préférentiels en fonction des indices prélevés

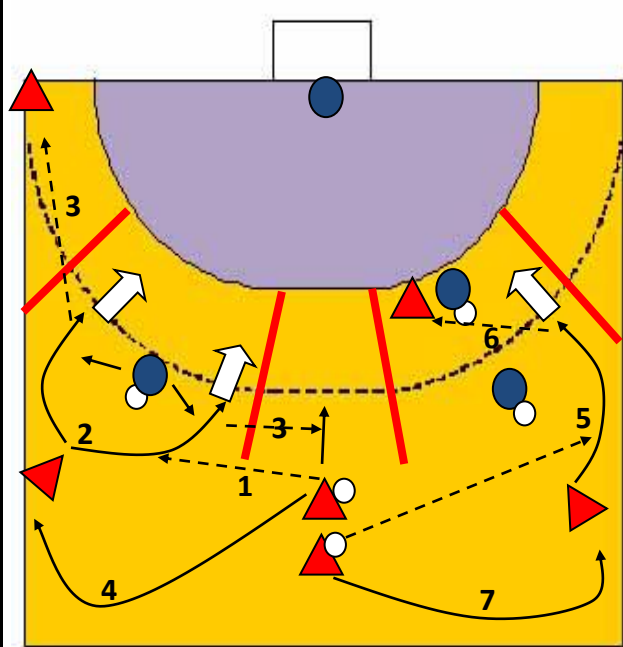
Tout en passant d'une motricité générale vers une motricité plus affinée et spécifique .. liée au(x) poste(s)

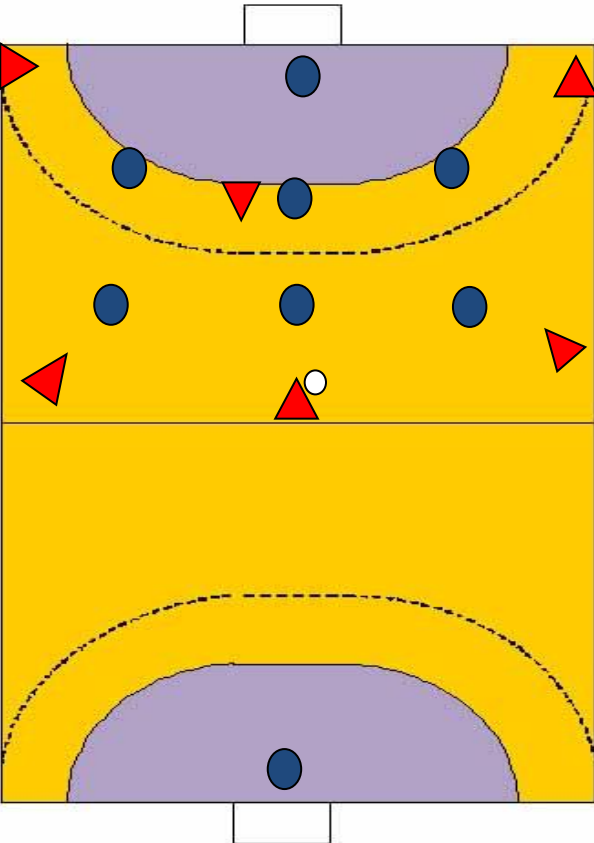
<p>Légende</p> <p>▲ Attaquant ● Défenseur ▲ Plot ○ Ballon → Course - - - → Passe ⇨ Tir</p>		<p>Objectif de la situation :</p> <p>Echauffement : Repérer les espaces</p>	
<p>Situation</p>	<p>Fonctionnement</p>	<p>Evolution</p>	
	<p>.2 équipes avec chasubles et un ballon .4 cibles (dans les coins) et 3 portes délimitées par 2 plots</p> <p><i>But du jeu :</i> Déposer le ballon dans une des 4 cibles, jeu sans dribble, pas de contact.</p> <p><i>Consignes :</i> .Attaque : 2 pts si vous passez par une des portes 'ouvertes' avant de poser le ballon dans la cible, sinon 1 pt. Après avoir posé le ballon dans la cible, vous enchaînez vers une autre cible.</p> <p>.Défense : Interdire l'accès aux portes en se positionnant dedans (porte fermée) et interdire l'accès à la cible. Pour récupérer le ballon, vous devez l'intercepter.</p>	<p>Ajouter 1 ou 2 portes et passer dans 2 portes différentes avant de poser dans la cible (3 pts au lieu de 1 pt si non passé par les portes)</p> <hr/> <p>Comportements attendus</p> <ul style="list-style-type: none"> .Repérer les espaces libres .Se rendre disponible tout en étant éloigné des défenseurs .Repérer et passer le ballon aux partenaires disponibles 	

Légende		Objectif de la situation :
<p>▲ Attaquant ● Défenseur ▲ Plot ○ Ballon → Course - - - → Passe ⇨ Tir</p>		<p>Echauffement Gardien(s) et motricité générale</p>
Situation	Fonctionnement	Evolution
 	<p><i>2 ateliers ... au choix</i></p> <p>1 – « 3 colonnes sur la base arrière, avec un ballon par joueur, enchaîner 3 actions motrices entre 12 m et 9 m puis tir pour échauffer le GB.</p> <p>Dès le '1^{er} aller' du joueur d'une colonne, le 1^{er} joueur de la colonne suivante s'engage à son tour, etc ... »</p> <p>2 – "3 ateliers (plots, échelle de rythme et haies par exemple) sur la base arrière, avec un ballon par joueur.</p> <p>Dès qu'un joueur est au milieu de l'atelier, le joueur suivant s'engage, etc ... se placer dans un atelier différent à l'issue du passage »</p> <p>« Les tirs doivent s'enchaîner rapidement pour un échauffement correct du gardien »</p>	<p>. Etre imaginatif pour augmenter la difficulté des tâches.</p> <p>. Le GB montre l'impact des tirs</p>
	Comportements attendus	



Légende		Objectif de la situation : Reconnaître l'intervalle à attaquer
<p>▲ Attaquant ● Défenseur ▲ Plot ○ Ballon → Course - - - → Passe ⇨ Tir</p>		
Situation	Fonctionnement	Evolution
	<p>2 secteurs avec 2 portes et un défenseur par secteur. 3 portes sur secteurs d'aile avec un ou plusieurs ailiers. Colonne de DC avec ballon, un AR par poste.</p> <p>« Pour l'attaque, à la réception du ballon par le DC, l'attaquant passe par la porte laissée libre par le défenseur,</p> <p>Pour la défense, au moment de la passe par le DC, le défenseur se place dans l'une des 2 portes,</p> <p>A l'issue du tir de l'AR, l'ailier s'engage balle en main, 3 pas maximum sans dribble, choisit une des 3 portes, et duel avec le gardien ; le DC prend la place de l'AR,</p> <p>On alterne gauche et droite ».</p>	<p>.Le défenseur peut changer de porte à tout moment .Oter la languette entre les 2 portes et ajouter 2 ballons dans les mains du défenseur</p> <p>Comportements attendus chez l'attaquant</p> <p>.Dissocier haut/bas du corps dans le but d'avoir à la fois les appuis orientés vers le but à attaquer et être en capacité de recevoir le ballon .Se positionner face à l'intervalle, ne pas courir sur le défenseur .Recevoir le ballon en courant, en dehors des 9 m</p>

Légende		Objectif de la situation :
<p>▲ Attaquant ● Défenseur ▲ Plot ○ Ballon → Course - - - → Passe ⇨ Tir</p>		<p>Courir dans l'intervalle</p>
Situation	Fonctionnement	Evolution
	<p>Evolution de la situation précédente : « <i>Ballon dans les mains des défenseurs.</i></p> <p><i>Côté Arrière : Temps fort de l'AR sur passe du DC (1 et 2), crédit d'actions libre et course dans l'intervalle.</i></p> <p><i>Si perte du duel :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - externe, passe à l'ailier qui tire, - interne, passe au DC qui tire à 9 m (3), le DC prend la place de l'AR (4), <p><i>Côté pivot : Gagner son 1^{er} duel sur défenseur avancé (5), crédit d'actions libre, puis jouer en fonction du défenseur bas ... Soit je tire, soit je passe au pivot (6). Le DC prend ensuite la place de l'AR (7)».</i></p>	<p>.Secteur AR/AL : enlever le ballon au défenseur</p> <p>.Secteur AR/PVT : enlever le ballon au défenseur avancé, laisser le ballon dans les mains du défenseur bas</p>
		Comportements attendus
		<p>.Capacité à courir dans l'intervalle sans et avec ballon</p> <p>.Etre placé de manière à voir en permanence le centre du but</p> <p>.Protéger son ballon</p> <p>.Donner le ballon au partenaire proche dans de bonnes conditions</p>

Légende		Objectif de la situation :
<p>▲ Attaquant ● Défenseur ▲ Plot ○ Ballon → Course - - - → Passe ⇨ Tir</p>		<p>Reconnaître/Courir/jouer avec</p>
Situation	Fonctionnement	Evolution
	<p>2 équipes avec chasubles – 1 ballon en jeu</p> <p>« Match à thème, défense 3/3, un dribble autorisé dans le crédit d'actions.</p> <p><i>Si but sur contre-attaque, l'attaque garde le ballon pour une attaque placée.</i></p> <p><i>Si but sur attaque placée, engagement au centre »</i></p>	<p>.Jouer sans dribble ou crédit d'actions libre</p>
		<p>Comportements attendus chez l'attaquant</p> <p><u>Le porteur de balle</u></p> <ul style="list-style-type: none"> .Reconnaître et courir dans les espaces en étant orienté vers le but .Capacité à sortir un ballon 'propre' pour son partenaire proche <p><u>Le non porteur de balle</u></p> <ul style="list-style-type: none"> .Se démarquer, disponibilité pour le porteur de balle .Se désengager pour continuité de balle