

3. JEU D'ANIMATION

TERRAIN :

terrain avec 1 but aux 16,50 m
(zone médiane de 20-25 m) placée
selon thème

EFFECTIF :

2 équipes de 11 joueurs avec
gardien de but (adapter si moins de

joueurs)

OBJECTIFS :

Principes de jeu - adaptation aux
situations

Animation offensive et défensive -

mise en place : joueurs à leurs
postes

Système et animation du jeu /
attaques placées ou attaques
rapides

CONSIGNES :

Règles adaptables à toutes
catégories

Attaques placées ou attaques rapides

● Attaque placée :

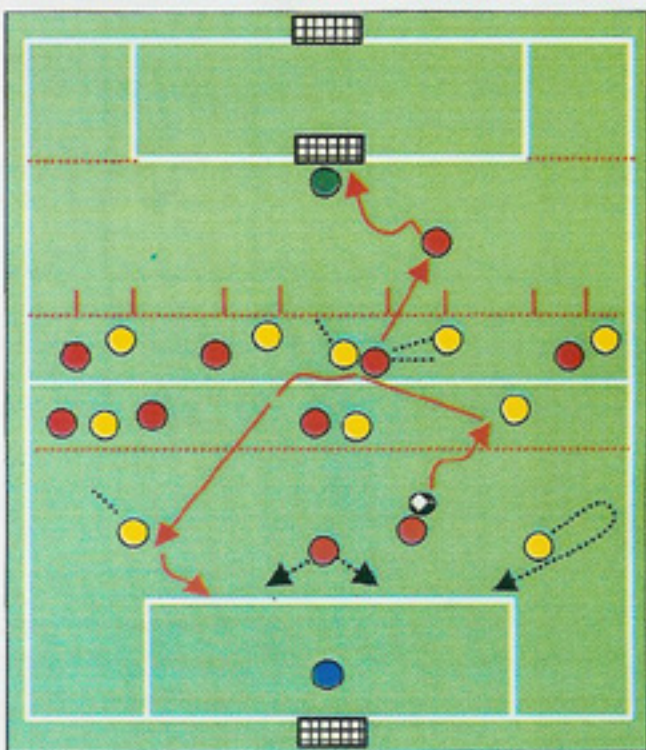
- Remontée du ballon en zone médiane
- Conservation en 8c8
- Chercher attaquant entre piquet
- Attaquant c. Gardien de But sur 20-25 m

● Attaque rapide :

- Récupération (pressing) du ballon
- Recherche rapide de l'attaquant libre (2c1)
- Gestion de la situation

Variantes :

- 1- Limiter les contacts en attaque placée
- 2- Limiter les passes en attaque rapide
- 3- Le passeur suit l'action
- 4- Le joueur perdant le ballon, défend.



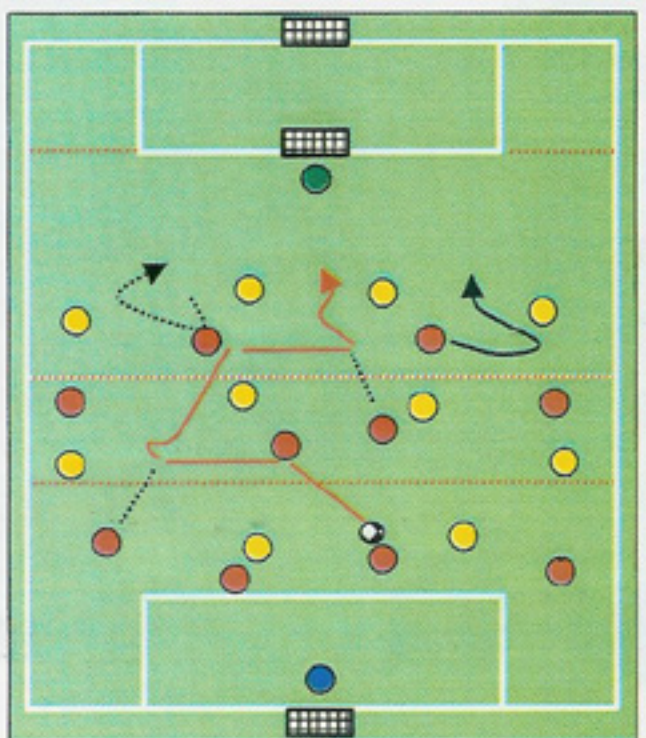
Animations de jeu

Progression par zone :

- Montée d'un joueur sur appui
- Gestion des déséquilibres (permanents)
- Système au choix
- Animation défensive sur déséquilibres

Variantes :

- 1- Limiter les contacts en zone médiane
- 2- Appui remise (1-2)
- 3- Appui pour un 3ème
- 4- Jeu en 4-3-3 (+ de déséquilibres)
- 5- Chercher la profondeur :
Défenseur vers attaquant
Appui pour milieu rentrant
- 6- Densité en zone médiane :
Attaque rapide.



Mise au point des exercices et schémas
réalisés par François BLAQUART,
Entraîneur national