

JEU A 2.

Le jeu à 2 est la relation la plus simple entre deux joueurs permettant la conservation et surtout la recherche du déséquilibre adverse. Cette relation demande une maîtrise technique, un timing dans les déplacements et la transmission entre le porteur et un partenaire.

1- LES FONDAMENTAUX DU JEU A 2

1) Le démarquage dans un intervalle :

La première relation entre le porteur de balle et un coéquipier est le démarquage simple, c'est-à-dire proposer une solution au porteur par un appel en mouvement dans un espace libre ou dans un intervalle entre deux adversaires et à distance de passe.

Si le joueur démarqué se situe en avant du porteur, on dit qu'il se positionne en appui. S'il se trouve en retrait du porteur, il est en soutien.

Ces différents relais doivent permettre une circulation du ballon qui se base sur la mobilité des joueurs sans ballon. (cf fiche 'jeu en appui, jeu en soutien').

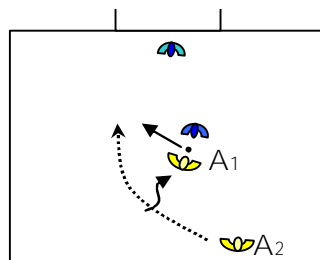
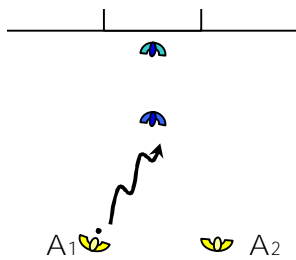
Nous devons amener le porteur à continuer son action après avoir transmis le ballon par le passe et suit ou le passe et va : « Je donne et je propose »

Le jeu à 2 sans ballon peut également se caractériser par deux appels croisés. Les deux joueurs coordonnent leurs appels.

2) Le une/deux :

Le porteur de balle, pour passer un adversaire, va s'aider d'un partenaire en appui qui va lui remettre le ballon en une ou deux touches après avoir fait le tour de l'adversaire. Il donne et continue sa course.

3) Le dédoublement :



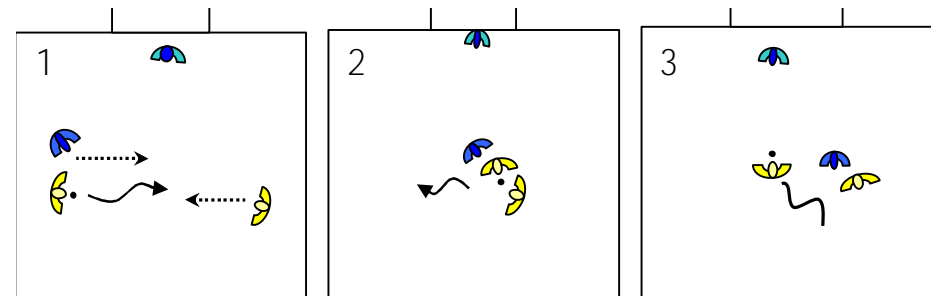
Il consiste en un enchaînement où le porteur rentre dans une conduite en diagonale pour aller fixer un adversaire mais également libérer un espace (1). Son partenaire va faire un appel en passant dans son dos. Le porteur a ensuite le choix entre lui glisser le ballon ou poursuivre sa conduite si le défenseur anticipe la passe (2).

Le dédoublement peut se mettre en place dans l'axe du terrain mais surtout dans l'animation des couloirs latéraux.

N.B. Dans toutes les situations de 2c1, le porteur doit chercher à fixer le défenseur.

4) L'écran :

Le porteur conduit le ballon au contact d'un adversaire. Souvent ce déplacement est latéral. Son partenaire court dans le sens opposé (1). Lorsque les deux joueurs se croisent, le porteur utilise son corps en obstacle pour cacher la prise de balle de son partenaire (2). Ce dernier doit venir avec de la vitesse afin de tromper l'adversaire qui ne sait plus quel joueur suivre (3).

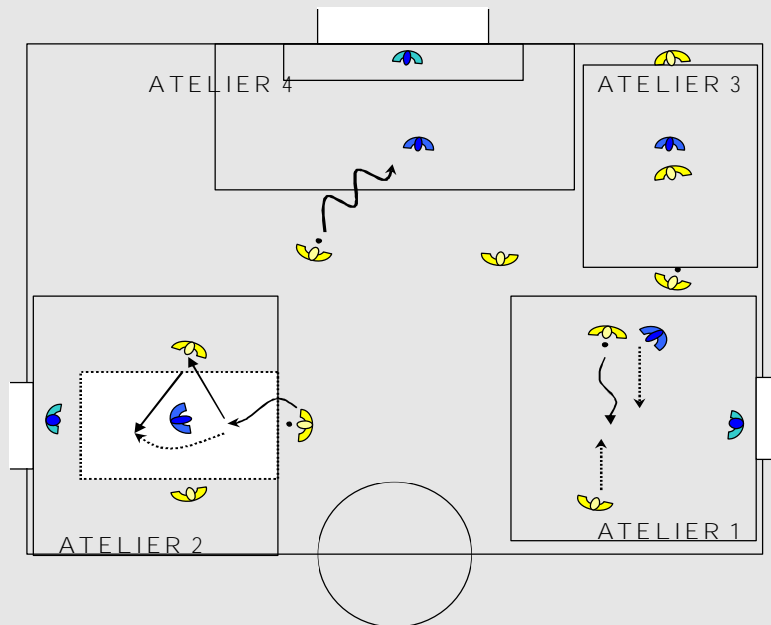


2- SITUATIONS D'ENTRAINEMENT DU JEU A 2.

Situation 1 Travail par ateliers des fondamentaux du jeu à 2

Objectif : Le jeu à 2 : une/deux, écran, dédoublement, soutien.

Objectif secondaire : Isoler les situations de 2c1 pour travailler le timing des déplacements et de la passe.



Consignes :

Atelier 1 : écran : 2c1

Atelier 2 : le porteur peut passer en dribble ou s'appuyer sur les 2 joueurs en appuis pour jouer le 1-2

Atelier 3 : 1c1 dans le rectangle, l'attaquant demande le ballon puis essaie de se retourner pour transmettre à son partenaire de l'autre côté en s'appuyant sur le joueur en soutien (qui a le droit à 2 touches de balle)

Atelier 4 : dédoublement : le porteur va provoquer le défenseur tandis que son partenaire passe dans son dos ; le porteur lui donne le ballon ou continue seul. La règle du hors-jeu s'applique.

Critères de réussite/Buts :

Atelier 1 : réussir l'écran afin de se retrouver seul face au gardien et marquer.

Atelier 2 : dribbler ou utiliser le une/deux pour aller marquer.

Atelier 3 : se retourner pour transmettre à son partenaire de l'autre côté.

Atelier 4 : réussir le dédoublement afin de se retrouver seul face au gardien et marquer.

Critères de réalisation/Corrections :

[Ce qu'il y a à apprendre : cf principes généraux](#)

Pour les porteurs

Æ fixer le défenseur, c'est-à-dire l'attirer par sa conduite puis transmettre avant d'être à distance d'interception.

Æ enchaîner conduite et passe dans le bon timing, voire en rajoutant une feinte pour brouiller davantage les pistes.

Pour le non-porteur

Æ coordonner son déplacement avec la conduite du porteur, demander au bon moment.

Mise en place :

4 joueurs par ateliers ; deux attaquants/deux défenseurs (sauf pour l'atelier une/deux) 16 joueurs + 3 gardiens. Possibilité de doubler un atelier.

Matériel : coupelles pour délimiter les 4 ateliers puis 4/5 ballons par atelier.

Séries/Répétitions:

4x2mn à chaque atelier. Chaque joueur passe comme attaquant porteur (2mn). Environ 35mn pour la rotation complète.

Simplification :

Demander au défenseur de défendre avec moins d'intensité.

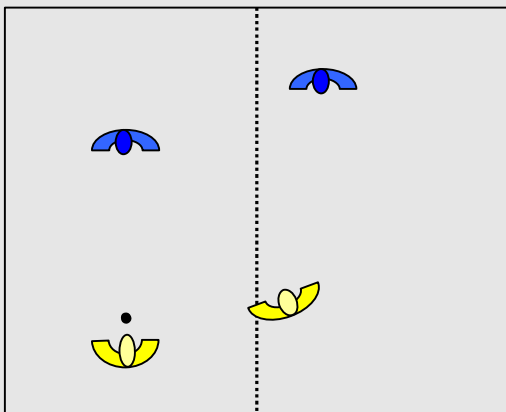
Complexification :

Demander une vitesse d'exécution plus rapide.

Situation 2 2c2

Objectif : Retrouver les principes du jeu à 2

Objectif secondaire :



Mise en place :

Tournoi de 2c2 ; possibilité d'organiser un tournoi montée/descente.

Matériel : coupelles pour délimiter les différents terrains.

Source de ballons derrière la ligne.

Séries/Répétitions:

Séries de 4mn de jeu..

Consignes :

Aller poser le pied sur le ballon derrière la ligne adverse (stop ball)

Critères de réussite/Buts :

Marquer le plus de buts possibles en 4mn.

Les défenseurs doivent défendre dans leur zone

Critères de réalisation/Corrections :

[Ce qu'il y a à apprendre : cf principes généraux](#)

Pour les attaquants

Æ retrouver dédoublement, 1-2, écran, démarquage.

Æ combiner à 2.

Pour les défenseurs

Æ défendre en zone

Variantes :

Les défenseurs peuvent sortir de leur zone.

Simplification :

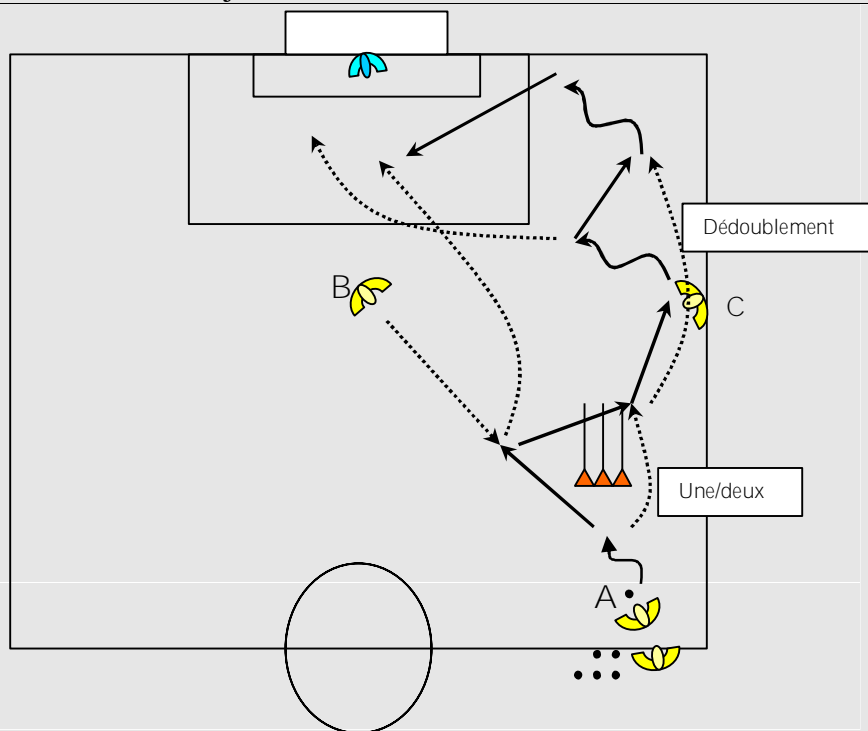
Ajouter un 3^e joueur pour l'équipe qui attaque : combien de but sur 10 attaques ?

Complexification :

Situation 3 Travail technique autour du jeu à 2. Construction de schémas de jeu

Objectif : Qualité technique – timing – vitesse d'exécution dans le jeu à 2.

Objectif secondaire : contrôles orientés - conduites – passes – tirs...



Consignes :

Circuit technique :

- A conduit jusqu'à l'obstacle (3 constris), B positionné en attaque décroche
- A lui transmet et sollicite le une/deux. B lui remet en une ou deux touches. (une/deux)
- A donne à C qui rentre dans l'axe en conduite, A passe dans son dos (dédoublement). C glisse le ballon à A et poursuit sa course devant le but, de même que B.
- A conduit jusqu'à la ligne puis centre en retrait sur B ou C qui cherche à marquer.

Critères de réussite/Buts :

Qualité de l'enchaînement (précision – vitesse – timing)

Critères de réalisation/Corrections :

[Ce qu'il y a à apprendre : cf principes généraux](#)

Pour les attaquants

- Æ ajuster son appel à la conduite du porteur.
- Æ coordination des déplacements.
- Æ passes appuyées et précises.
- Æ changement de rythme : je donne et j'accélère (une/deux)

Variantes :

Possibilité de varier les schémas de jeu en reprenant les principes du jeu à 2.

Mise en place :

Couppelles de repère pour le départ de A, B et C (puis les enlever).

Possibilité de dédoubler l'atelier à gauche (alterner les deux côtés).

Un ou deux joueurs en attente à chaque poste.

Matériel : 3 coupelles – 3 constris – une source de ballon au départ de A.

Séries/Répétitions:

Répétition pendant 20mn.

Simplification :

Ralentir la vitesse de l'enchaînement.

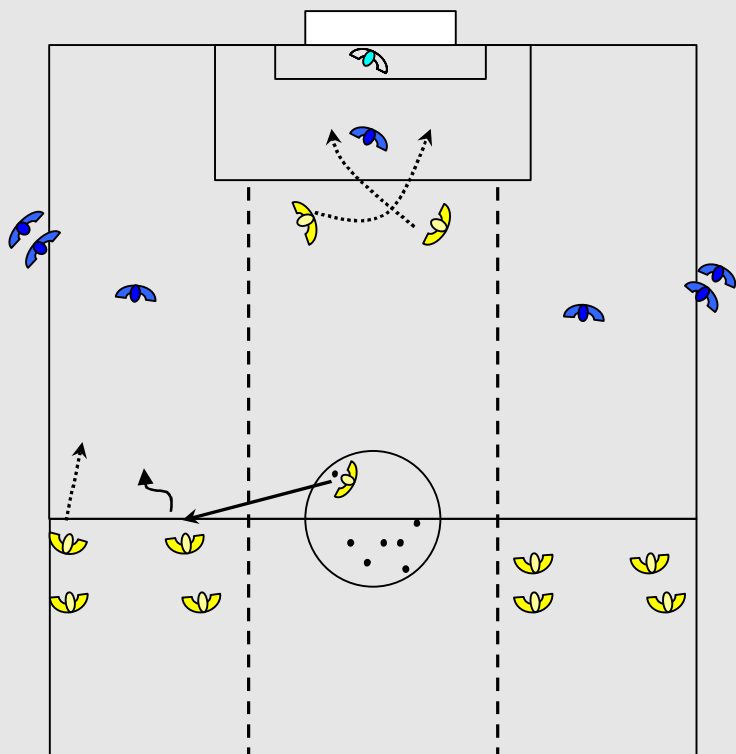
Complexification :

L'enchaînement doit être réalisé en moins de 10 puis 7 secondes.

Situation 4 Le jeu à 2 dans les couloirs et dans la surface.

Objectif : Utiliser les principes du jeu à 2 pour profiter d'un 2c1 dans le couloir.

Objectif secondaire : contrôles orientés - conduites – passes – centres – tirs...



Mise en place :

Alterner un passage à droite puis un à gauche.

Faire deux groupes : un reste en défense, l'autre en attaque.

Joueurs en attente sur le côté ou derrière la médiane.

Matériel :

Coupelles de repères pour délimiter les couloirs.

Source de ballons dans le rond central.

Consignes :

Le coach ou un joueur dans le rond central joue sur les joueurs de couloir (à gauche). Ceux-ci vont provoquer le défenseur et essayer de le dépasser pour centrer sur les deux attaquants dans la surface.

Les deux attaquants lancent deux appels croisés pour se libérer d'un marquage du défenseur à la réception du centre.

NB : si le gardien capte le ballon ou si les défenseurs le récupèrent, ils relancent sur le joueur dans le rond central.

Critères de réussite/Buts :

Les deux joueurs de couloir : Réussir à centrer à chaque fois.

Les deux joueurs dans la surface : Réussir à tirer (et marquer une fois sur trois)

Critères de réalisation/Corrections :

[Ce qu'il y a à apprendre : cf principes généraux](#)

Pour les joueurs de couloirs

Æ utiliser une/deux, dédoublement, écran

Æ coordonner ses déplacements – conduites – passes

Æ varier les centres

Pour les attaquants

Æ utiliser une course croisée coordonnée avec son partenaire. (N+ : rajouter un faux-appel)

Æ un appel au premier poteau, un au deuxième.

Æ passer devant le défenseur pour tirer ou reprendre le centre.

Variantes :

Les joueurs du couloir et les attaquants dans l'axe partent ensemble derrière la ligne médiane. Mise en place de la règle du hors-jeu.

Simplification :

Ralentir la vitesse de l'enchaînement.

Séries/Répétitions:

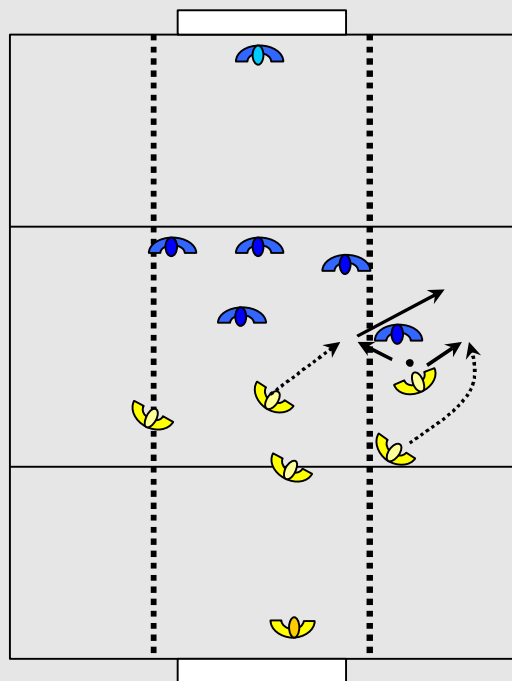
10 passages comme joueur de couloir.

Complexification :

Le 2c1 dans le couloir doit être réalisé en moins de 10 puis 7 secondes.

Situation 5 Le jeu à 2 dans un 5c5

Objectif : Créer le déséquilibre grâce à un jeu à 2 efficace.



Consignes :

2 équipes s'opposent mais seulement un joueur peut défendre dans le couloir latéral lorsque l'équipe n'est pas en possession de la balle.

Critères de réussite/Buts :

Gagner le match.

Critères de réalisation/Corrections :

[Ce qu'il y a à apprendre : cf principes généraux](#)

Pour les attaquants

Æ utiliser le jeu à 2 (dans le schéma de gauche, le porteur a le choix entre chercher le une/deux ou décaler son partenaire qui a dédoublé dans le couloir).

Æ créer de la mobilité : proposer des solutions en appui et en soutien, appels en mouvement.

Æ pour le porteur : donner et proposer (passe et va ; passe et suit)

Pour les défenseurs

Æ défendre en zone.

Variantes :

⊕ Les joueurs peuvent défendre partout.

• Obligation de réaliser un écran, un dédoublement ou un une/deux avant le tir ou la dernière passe pour que le but soit valable.

Mise en place :

5c5 + 2 gardiens

Matériel : coupelles pour délimiter le terrain et les deux couloirs latéraux. Source de ballons à côté des buts.

Simplification :

Surnombre offensif.

Séries/Répétitions:

Séquences de 6mn

Complexification :

Infériorité.

