



# Conduire ou Passer

"J'avance quand l'espace est libre, je donne quand l'espace est bloqué."

Par Stéphane Meyer

Fondamentaux Tactiques >> Conduire ou passer.

**L**a base de tous les sports collectifs est d'identifier et de maîtriser cette situation qui se retrouve continuellement dans un match.  
L'espace est libre devant moi, qu'est-ce que je fais ?  
L'espace est bloqué, qu'est-ce que je fais ?

Maîtriser cette règle d'action devrait être un objectif prioritaire dans les catégories U9, U11 voire U13 (avec un groupe plus faible).  
Comme son titre l'indique, elle comprend un pan technique (conduite, passe et dribble) mais aussi un pan tactique (l'alternative entre les deux choix).

## 1- Principes Généraux de « Conduire ou Passer ».

### 1) Se décentrer du ballon pour pouvoir choisir :

Cela passe par un gros travail de maîtrise individuelle du ballon.

Il n'y a pas de secret :

- répéter de nombreuses fois le geste juste.
- donner du sens à la technique en réinvestissant le geste dans du jeu pour le confronter.
- correction du coach.

Une fois décentré, le joueur va pouvoir identifier l'espace libre, l'adversaire qui vient vers lui (sa position de corps), son partenaire démarqué.

### 2) Trois niveaux pour une même règle d'action :

Selon le niveau des joueurs, nous chercherons à leur complexifier cette règle d'action.

 Niveau 1 : « J'avance quand l'espace est libre, je donne quand l'espace est bloqué. »

 Niveau 2 : « J'avance quand l'espace est libre, je donne quand l'espace est bloqué en fixant l'adversaire direct ».

 Niveau 3 : « J'avance rapidement quand l'espace est libre, je donne quand l'espace est bloqué en fixant l'adversaire direct, sauf si je peux créer le déséquilibre dans un 1c1 alors je peux dribbler mon adversaire direct si je ne suis pas dans mes 20 derniers mètres ».

### 3) Ce qu'il y a à apprendre

 Niveau 1 : l'alternative

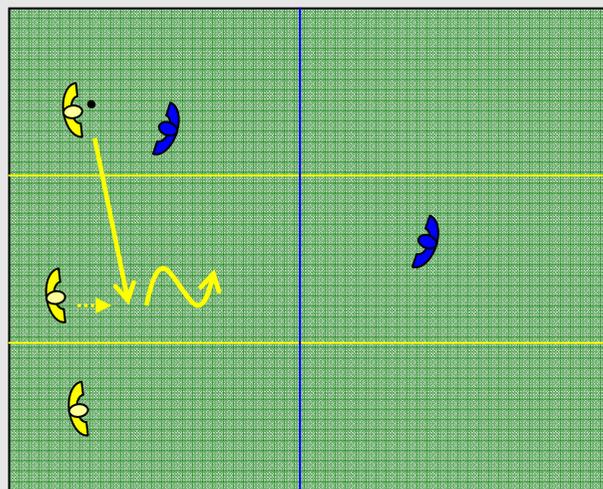
 Niveau 2 : apprendre à fixer (attirer un défenseur avant de donner)

 Niveau 3 : apprendre à tenter le dribble si aucune solution apportée par mes partenaires, ou si je me sens fort pour le duel et qu'il peut apporter le déséquilibre.

## 2- Situations d'entraînement « J'avance quand l'espace est libre, je donne quand il est bloqué » :

### Situation 1 3 c 1

**Objectif :** « J'avance quand mon couloir est libre ».  
Objectif technique : conduite/passe.



#### Consignes :

- 3 attaquants qui doivent rester dans leur couloir
- 1 défenseur qui peut passer d'un couloir à l'autre

But : traverser la 1<sup>ère</sup> zone pour ensuite dévier le 2<sup>e</sup> défenseur et aller marquer en stop ball (pied sur le ballon derrière la ligne.)

#### Critères de réussite/Buts :

Franchir les deux zones sans se faire prendre le ballon.  
La franchir 7 fois sur 10 passages.

#### Critères de réalisation/Corrections :

*Ce qu'il y a à apprendre : cf principes généraux*

#### Pour les porteurs

- ➔ quand l'adversaire rentre dans mon couloir, je donne le ballon.
- ➔ quand l'adversaire n'est pas dans mon couloir, j'avance.

#### Pour le non-porteur

- ➔ coordonner mon déplacement avec la conduite du porteur pour être une solution dans mon couloir.

#### Mise en place :

6 joueurs par atelier. (un défenseur en attente)

**Matériel :** coupelles pour délimiter les couloirs et les zones des défenseurs.

#### Séries/Répétitions :

10 passages pour l'équipe qui attaque. Changer de couloir à chaque passage.

#### Simplification :

Le défenseur défend mains dans le dos ou ne recherche que l'interception.

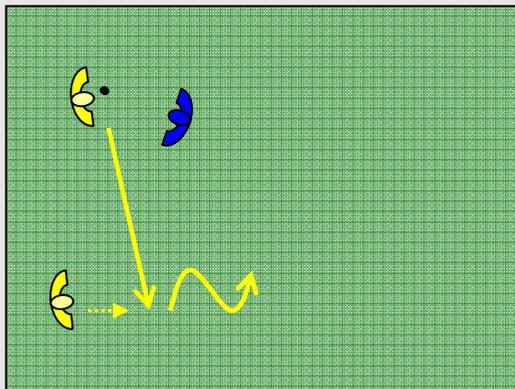
#### Complexification :

Imposer un temps pour traverser les deux zones.

## Situation 2 2 c 1

**Objectif :** « J'avance quand l'espace est libre, je donne quand l'espace est bloqué. »

Objectif technique : conduite/passe.



### Consignes :

- 2 attaquants contre un défenseur.

But : Aller marquer en stop ball (pied sur le ballon derrière la ligne.)

### Critères de réussite/Buts :

Franchir 7 fois sur 10 passages.

### Critères de réalisation/Corrections :

*Ce qu'il y a à apprendre : cf principes généraux*

#### Pour les porteurs

➔ quand l'adversaire vient vers moi, je me prépare à donner.

➔ quand l'adversaire ne m'attaque pas, j'avance (vite).

#### Pour le non-porteur

➔ coordonner mon déplacement avec la conduite du porteur pour être une solution (à distance de passe – hors de l'alignement).

### Mise en place :

Groupes de 3 joueurs qui passent ensemble. Changer les rôles.

**Matériel :** coupelles pour délimiter le rectangle

### Variantes :

#### Consignes :

- 2 attaquants contre un défenseur.
- 3 zones à franchir, chaque défenseur reste dans sa zone
- But : franchir les 3 zones pour aller marquer en stop ball après la 3<sup>e</sup> zone.

#### Mise en place :

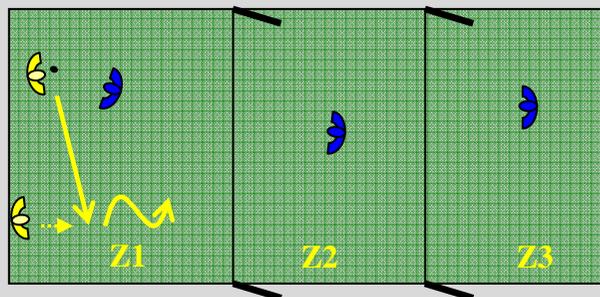
Groupes de 3 joueurs qui passent ensemble. Un groupe reste en défense pendant le passage de tous les autres groupes.

### Complexification :

Imposer un temps pour traverser les deux zones.

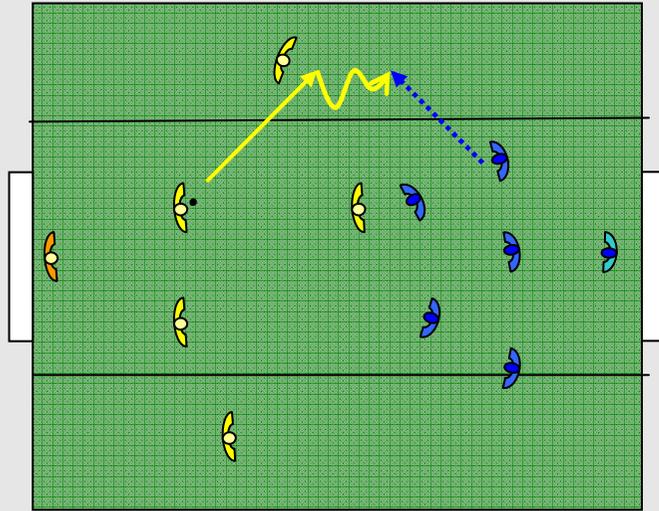
### Simplification :

Le défenseur défend mains dans le dos ou ne recherche que l'interception (pas le duel).



**Situation 3** Passer ou donner dans un 6c6

**Objectif :** « J'avance quand l'espace est libre, je donne quand l'espace est bloqué. » Niveau 2 et 3  
Objectif technique : conduite/passe.



**Consignes :**

2 équipes de 6 joueurs

- l'équipe qui a le ballon peut utiliser les couloirs latéraux ; un joueur de l'équipe qui n'a pas le ballon peut rentrer dans le couloir latéral une fois que l'équipe adverse y a pénétré. (créé le retard du défenseur)

**Critères de réussite/Buts :**

6 tentatives de tirs sur 10 attaques.

**Critères de réalisation/Corrections :**

*Ce qu'il y a à apprendre : cf principes généraux*

**Pour les porteurs**

➔ profiter de l'espace libre pour progresser, tenter le dribble sur le défenseur (si j'ai de la vitesse et que je me sens en position de force).

➔ quand l'adversaire me bloque, je donne. Mais j'attends qu'il arrive dans la zone, je l'attire avant de donner.

**Pour le non-porteur**

➔ coordonner mon déplacement avec la conduite du porteur pour être une solution.

**Mise en place :**

Source de ballons derrière le but. Le jeu part des gardiens.

**Matériel :** coupelles pour délimiter les couloirs.

**Séries/Répétitions :**

Séquences de 5mn.

**Simplification :**

Ajouter un joker offensif (qui joue avec l'équipe qui a le ballon).

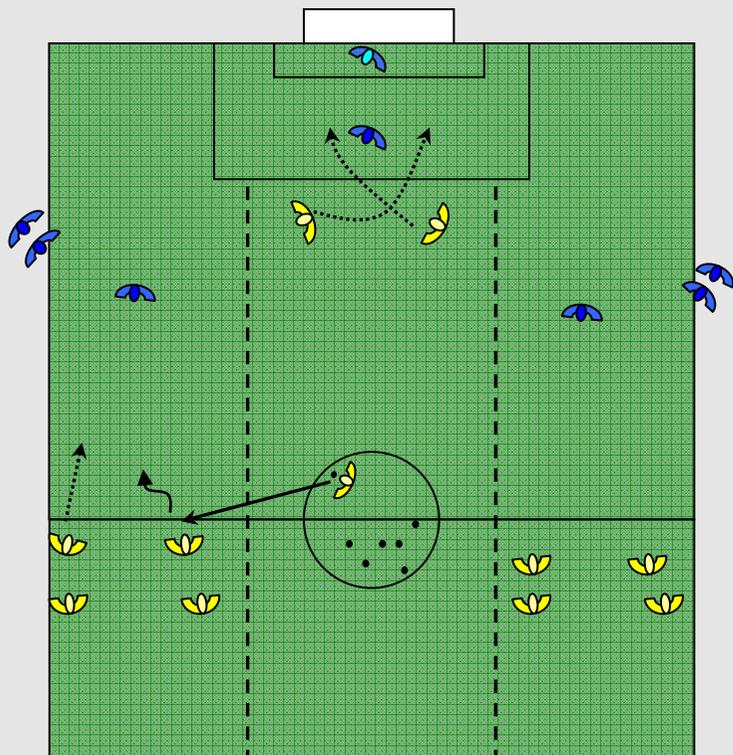
**Complexification :**

L'équipe qui n'a pas le ballon peut rentrer quand elle veut dans les couloirs latéraux.

#### Situation 4 2c1 dans les couloirs latéraux pour amener un centre dans la surface.

**Objectif : Alternative conduite/passe/dribble 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 :**

Couppelles de repères pour délimiter les couloirs.

Source de ballons dans le rond central.

#### **Séries/Répétitions :**

10 passages comme joueurs de couloir.

#### **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**

- ➔ utiliser une/deux, dédoublement, écran
- ➔ coordonner ses déplacements - conduites - passes
- ➔ varier les centres

#### **Pour les attaquants**

- ➔ utiliser une course croisée coordonnée avec son partenaire. (N+ : rajouter un faux-appel)
- ➔ un appel au premier poteau, un au deuxième.
- ➔ passer devant le défenseur pour tirer ou reprendre le centre.

#### **Variantes :**

- ❶ 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.
- ❷ Imposer un centre particulier (tendu/enroulé ; en retrait ; 1<sup>er</sup> poteau ; 2<sup>e</sup> poteau...) en informant uniquement les attaquants. C'est l'appel qui doit être le signal mais également la course du centreur.

#### **Simplification :**

Ralentir la vitesse de l'enchaînement.

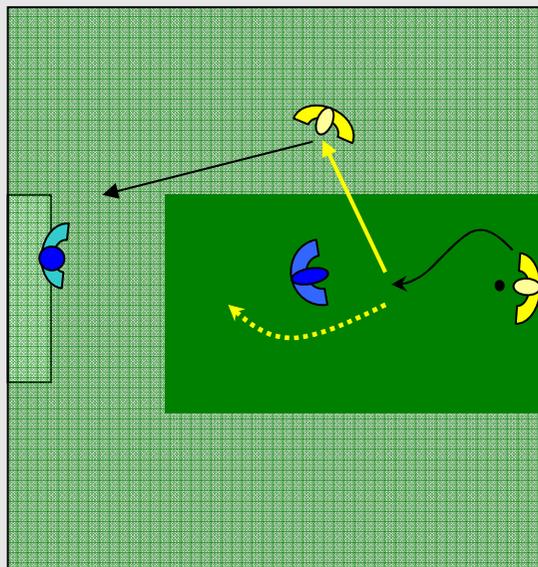
#### **Complexification :**

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

### Situation 5 1c1 +1.

**Objectif : Passer ou dribbler – lire le placement du corps du défenseur pour choisir dribbler ou passer.**

Objectif secondaire : conduite – dribbles et enchaînement - tirs



#### **Mise en place :**

Groupes de 4 joueurs (un attaquant en attente) rotation au poste de défenseur..

#### **Matériel :**

Couppelles de repères pour délimiter le couloir.  
Source de ballons devant la zone.

#### **Séries/Répétitions:**

10 passages chacun comme porteur.

#### **Consignes :**

Le porteur attaque le défenseur. En fonction de sa position, de ses intentions (pression –recul) jouer le dribble ou la passe.

Le 2<sup>e</sup> attaquant se positionne à distance de passe s'il reçoit le ballon, il doit s'organiser pour frapper sans contrôle.

Le défenseur peut sortir du couloir pour gêner ou empêcher le tir du 2<sup>e</sup> attaquant.

#### **Critères de réussite/Buts :**

Les deux attaquants : réussir à marquer une fois sur deux.

#### **Critères de réalisation/Corrections :**

*Ce qu'il y a à apprendre : cf principes généraux*

#### **Pour le porteur**

- ➔ prendre de la vitesse
- ➔ déclencher sa ou ses feintes ; feinter le dribble/la passe
- ➔ lire la position du défenseur et ses intentions

#### **Pour le partenaire**

- ➔ être à distance de passe et semi-orienter vers le but pour frapper sans contrôle
- ➔ rentrer dans le ballon.
- ➔ passer devant le défenseur pour tirer ou reprendre le centre.

#### **Simplification :**

Rajouter un 2<sup>e</sup> appui de l'autre côté

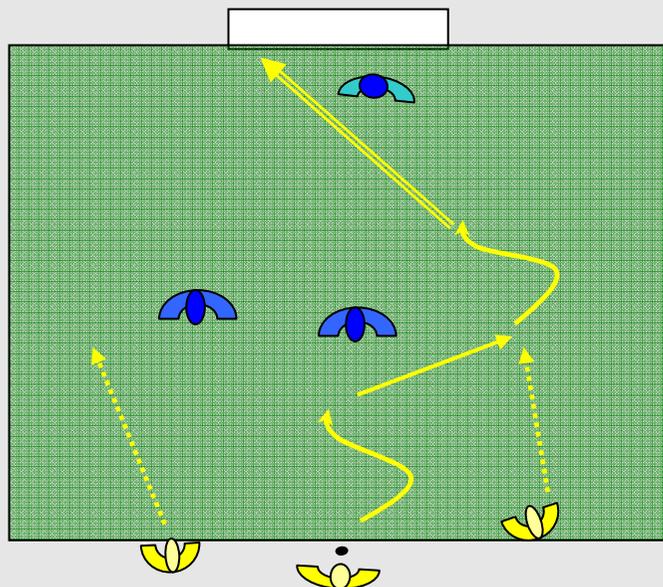
#### **Complexification :**

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

## Situation 6 3c2.

**Objectif : Conduire ou Passer ou dribbler – lire le placement du corps des défenseurs et leurs déplacements pour choisir.**

Objectif secondaire : conduite – dribbles et enchaînement – passes - tirs



### **Mise en place :**

Groupes de 4 joueurs ; rotation au poste de défenseur..

### **Matériel :**

Source de ballons devant la zone.

### **Séries/Répétitions :**

10 passages chacun comme porteur.

### **Consignes :**

Les 3 attaquants cherchent à déséquilibrer les 2 défenseurs pour marquer.

### **Critères de réussite/Buts :**

Les deux attaquants : réussir à marquer une fois sur deux.

### **Critères de réalisation/Corrections :**

*ce qu'il y a à apprendre : cf principes généraux*

#### **Pour le porteur**

- ➔ prendre de la vitesse quand l'espace est libre
- ➔ déclencher sa ou ses feintes ; feinter le dribble/la passe
- ➔ lire la position des défenseurs et leurs intentions

#### **Pour les partenaires**

- ➔ être à distance de passe et proposer une solution en mouvement
- ➔ rentrer dans le ballon.
- ➔ passer devant le défenseur pour tirer ou reprendre le centre.

### **Simplification :**

Les défenseurs ne jouent pas les duels mais juste l'interception.

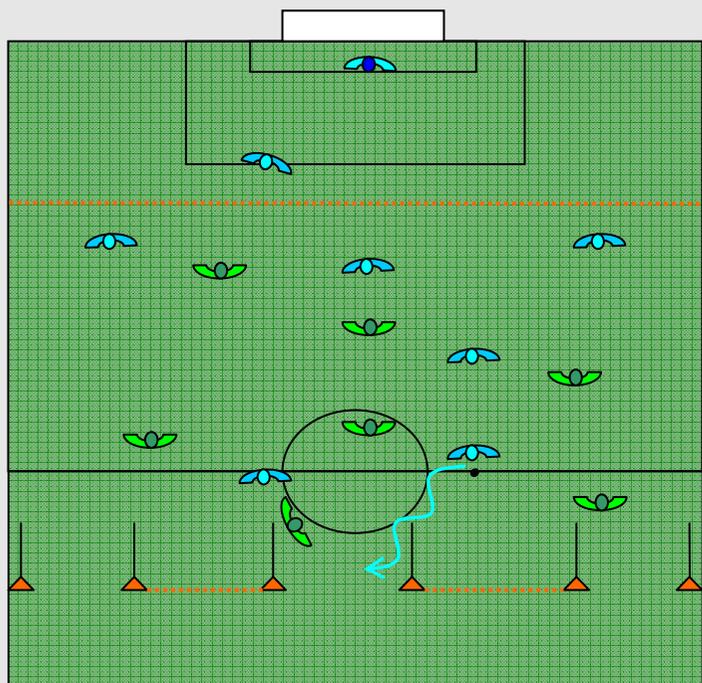
### **Complexification :**

Le 3c2 doit être réalisé en moins de 10 secondes.

## Situation 7 Attaque - Défense.

**Objectif : Conduire ou Passer ou dribbler – lire le placement de la défense pour progresser et marquer.**

Objectif secondaire : conduite – dribbles et enchaînement – passes - tirs



### Mise en place :

Groupes de 4 joueurs ; rotation au poste de défenseur..

### Matériel :

Source de ballons devant la zone. Plots pour délimiter terrain et zone. 6 constri-foot

### Séries/Répétitions:

Séquences de 10mn.

### Consignes :

6c6 dans la zone centrale + 1 défenseur dans la zone défensive devant le but.  
Pour les bleus, rentrer en conduite dans une des trois portes (après avoir dribblé un adversaire ou pas).  
Pour les verts, rentrer dans la zone devant le but et dribbler le dernier défenseur pour aller marquer.

### Critères de réussite/Buts :

Combien de buts sur 10 possessions.

### Critères de réalisation/Corrections :

*Ce qu'il y a à apprendre : cf principes généraux*

#### Pour le porteur

- ➔ prendre de la vitesse quand l'espace est libre
- ➔ déclencher sa ou ses feintes ; feinter le dribble/la passe
- ➔ lire la position des défenseurs et leurs intentions

#### Pour les partenaires

- ➔ être à distance de passe et proposer une solution en mouvement
- ➔ rentrer dans le ballon.
- ➔ passer devant le défenseur pour tirer ou reprendre le centre.

**Variante :** Enlever le dernier défenseur bleu. Le joueur vert qui rentre dans la zone va provoquer le gardien au 1c1

### Simplification :

Les défenseurs ne jouent pas les duels mais juste l'interception.

### Complexification :

Réduire le terrain en largeur.