



TRAVAIL DEVANT LE BUT

Fondamentaux tactiques >> Fondamentaux Offensifs >> Travail devant le but.

L'objectif recherché par l'entraîneur ou l'éducateur est de travailler la finition afin d'augmenter le pourcentage d'actions offensives se concluant par un but. La finition concerne tous les enchaînements permettant d'amener une occasion de but. Elle prend en compte le dernier geste, mais également la dernière passe.

Les journalistes parlent souvent d'équipes en manque de réussite ou d'attaquants stériles. L'efficacité offensive demande beaucoup de répétitions à l'entraînement et de patience.

Marquer reste la priorité et passe par des qualités techniques bien sûr, mais également par un bon placement, un timing adapté et une volonté sans faille de scorer. La dimension psychologique est cruciale. Un buteur a appris durant sa formation à persévérer, à croire en lui-même notamment lorsque la réussite le fuit.

1- La palette d'enchaînements.

Les combinaisons que nous chercherons à travailler sont les suivantes :

pour la dernière passe :

- tous les enchaînements à deux : passe/remise, une/deux, écran...
- tous les centres : en retrait, tendus, enroulés...
- les ouvertures en profondeur : dans un intervalle, dans l'espace...

pour le dernier geste :

- toutes les formes de tirs : placés, tendus, enroulés, après une conduite...
- le jeu de volée
- le jeu de tête
- les coups francs (cf fiche CPA)

des déplacements :

- toutes les formes d'appel/contre-appel : courses croisées, décrochage, courses en profondeur, courses latérales, passer devant le défenseur...
- le jeu en pivot

Certains éducateurs sont partisans de proposer un entraînement entièrement sous forme jouée (parfois appelé méthode globale) car il reflète l'adversité rencontrée en match.

Pour notre part, si nous nous appuyons beaucoup sur les formes jouées, il nous semble important de travailler également la répétition des gestes ou des enchaînements de gestes comme une conduite suivie d'une frappe sans adversaire. Ces séquences ont pour but de corriger un geste, des appuis, un placement, mais également d'augmenter le nombre de répétitions nécessaires pour maîtriser un geste et prendre confiance.

Beaucoup se souviennent des images de Jean-Pierre Papin ou de Thierry Henry répétant en fin d'entraînement des séries de reprises de volée ou de frappes enroulées.

Bien sûr l'objectif est de rapidement passer en situation de jeu.

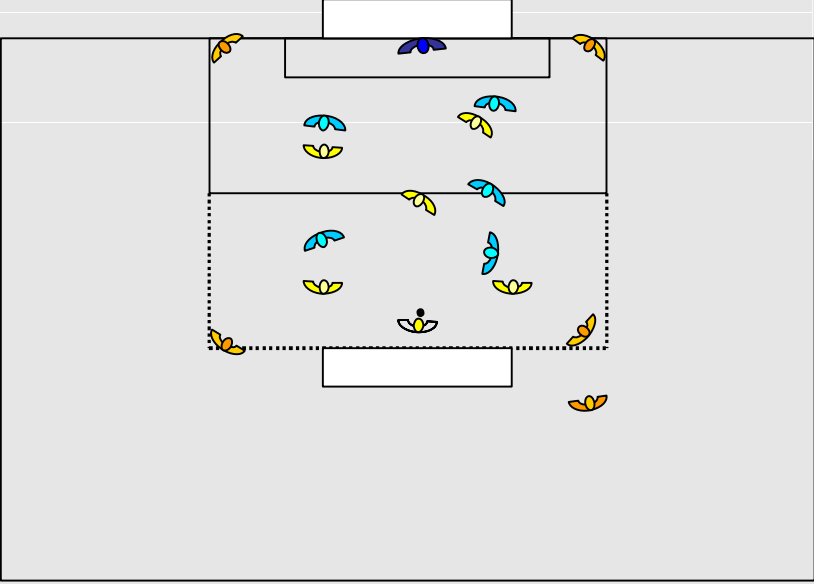
2- LE ROLE DE L'EDUCATEUR

L'entraîneur va axer ses interventions durant les jeux sur les corrections techniques par rapport au placement, au positionnement et au geste réalisé. Ensuite, il doit encourager la prise d'initiative, mais également commenter les choix effectués. Ne fallait-il pas prendre sa chance ou passer à un partenaire mieux placé ? La surface de frappe choisie était-elle la plus pertinente ?

L'ENTRAINEMENT DEVANT LE BUT SANS OPPOSITION.

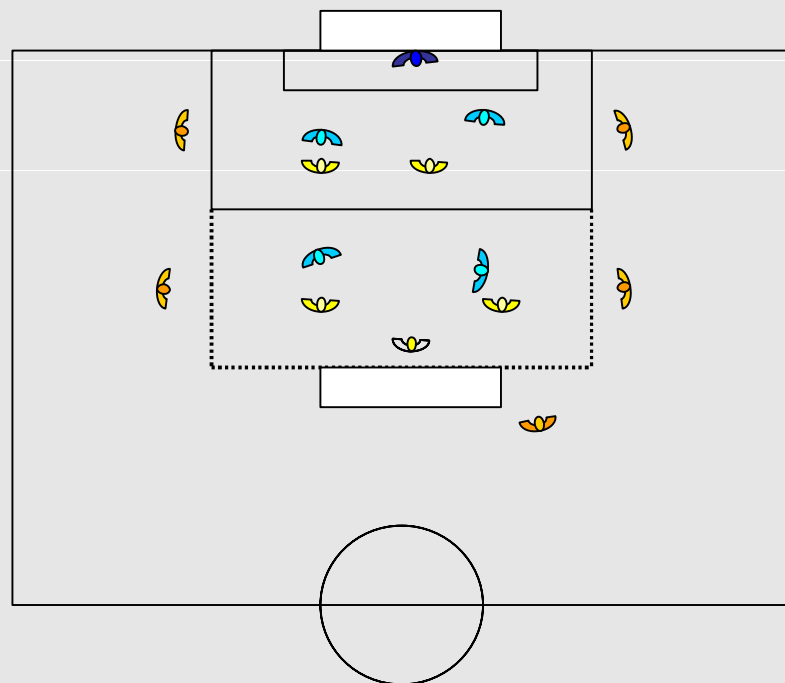
CF Fiche sur le Tir en méthode analytique dans la partie « Fondamentaux Techniques » du site.

3- L'ENTRAINEMENT DEVANT LE BUT SOUS FORME DE JEUX.

Situation 1 Jeu de volée/Jeu de tête.	
Objectif : Améliorer la finition du jeu de volée et de tête dans les 40m.	
	Consignes : Les joueurs peuvent frapper le ballon uniquement de la tête ou de volée. Le ballon est relancé à la main par le gardien. Dès que le ballon tombe par terre, le joueur le reprend à la main et le passe sous forme de touche.
	Critères de réussite/Buts : L'équipe finit par une frappe une possession sur deux.
	Critères de réalisation/Corrections : Ce qu'il y a à apprendre : Pour les joueurs Æ qualité technique (cf fondamentaux techniques) Æ déplacement pour se démarquer (passe et propose, se retourner/ frapper, passe/remise, conduite/frappe...)
	Variantes : ☒ Lorsque le ballon tombe par terre, le ballon est rejoué en volée ou par une tête. • Le gardien peut relancer sur les remiseurs.
Mise en place : 3 équipes de 4 ou 5 joueurs - rotation des équipes - la 3 ^e se place sur les côtés	Simplification : L'équipe qui n'a pas le ballon ne joue pas le duel (opposition raisonnée)
Matériel : coupelles pour matérialiser la 2 ^e surface - un but mobile. Source de ballons derrière les buts.	Complexification : Variante 1
Séries/Répétitions: 2 ou 3 séries de 3x 5mn.	

Situation 2 Le jeu dans une double surface de réparation.

Objectif : Marquer dans les 40 derniers mètres.



Consignes : Le jeu commence par une relance du gardien. Les joueurs ont le droit à 3 touches de balle dans la partie défensive. Libre en partie offensive. Les remiseurs jouent en une touche.

Critères de réussite/Buts :

L'équipe finit par une frappe une possession sur deux.

Critères de réalisation/Corrections :

[Ce qu'il y a à apprendre :](#)

Pour les attaquants

Æ qualité technique (cf fondamentaux techniques)

Æ déplacement pour se démarquer (passe et propose, se retourner/ frapper, passe/remise, conduite/frappe...)

Æ créer la situation favorable pour tirer et marquer (construction –patience)

Æ suivre l'action jusqu'au bout (« s'arracher pour marquer »)

Æ faire preuve de persévérance

Variantes :

☒ Chaque équipe a le droit à 10 possessions et doit à partir de la relance du gardien marquer en moins de 7s.

• **Combativité** : l'équipe qui marque reste sur le terrain ; au bout de 5mn si pas de but, l'équipe qui avait gagné le match précédent sort.

Mise en place :

3 équipes de 4 ou 5 joueurs- rotation des équipes- la 3^e se place sur les côtés

Matériel : coupelles pour matérialiser la 2^e surface - un but mobile.

Source de ballon derrière les buts.

Séries/Répétitions: 2 ou 3 séries de 3x 5mn.

Simplification :

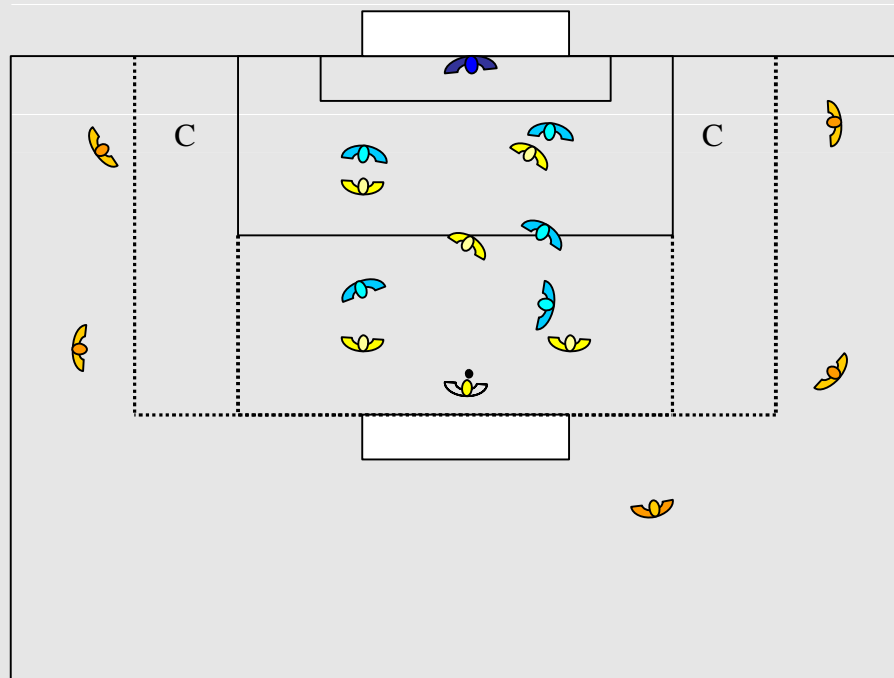
Rajouter un joker offensif

Complexification :

But valable seulement si en une ou deux touches.

Situation 3

Objectif : Marquer sur des ballons venus des couloirs latéraux.



Consignes : Le jeu commence par une relance du gardien. Les joueurs ont le droit à 2 touches de balle. Dans les zones latérales C, le joueur possède une touche de balle et ne peut être attaqué. Les centreurs ont deux touches de balle mais doivent enchaîner en moins de 4s.
But venant des remiseurs 3pts, sinon 1pt.

Critères de réussite/Buts :
L'équipe cherche à gagner le match.

Critères de réalisation/Corrections :

Ce qu'il y a à apprendre :

Pour les attaquants

- Æ qualité technique (cf fondamentaux techniques)
- Æ déplacement pour se démarquer (passe et propose, se retourner/ frapper, passe/remise, conduite/frappe...)
- Æ créer la situation favorable pour tirer et marquer (construction –patience)
- Æ suivre l'action jusqu'au bout (« s'arracher pour marquer »)
- Æ faire preuve de persévérance

Pour les remiseurs

- Æ qualité de l'enchaînement contrôle-centre.

Variantes :

- Æ Le remiseur opposé au centreur peut rentrer dans l'axe central pour ajouter un surnombre devant le but. But de volée compte 3.
 - Le centreur peut conduire le ballon (jeu libre) si, grâce à son contrôle, il rentre dans la zone C pour centrer (retrait-passe au sol appuyé)

Mise en place :

3 équipes de 4 ou 5 joueurs- rotation des équipes- la 3^e se place sur les côtés (centreurs)

Matériel : coupelles pour matérialiser la 2^e surface - un but mobile.

Source de ballon derrière les buts.

Séries/Répétitions: 2 ou 3 séries de 3x 5mn.

Simplification :

Rajouter un joker offensif

Complexification :

But valable seulement si en une ou deux touches.