

LE JEU ET L'ACQUISITION DES FONDAMENTAUX TECHNIQUES par Richard Bonin et Robert Dumas

Lors du colloque de Lyon (France - Italie), Richard Bonin et Robert Dumas, secrétaire de l'AFEB 69, ont, sur le terrain, répondu à une question des entraîneurs de jeunes en montrant comment faire acquérir les "fondamentaux techniques" en utilisant le jeu comme moyen pédagogique. Nous aurions pu publier cet article dans "Pivot jeunes" mais nous avons pensé qu'il concernait également les catégories plus âgées, y compris les seniors. Il était utile de rappeler que l'enseignement de la technique peut s'effectuer d'une manière non fastidieuse, à la condition que le "jeu" soit alors dirigé avec minutie et selon des règles précises à respecter scrupuleusement.

Lors de la mise en commun des préparations d'interventions, on a constaté que plusieurs situations avaient des dispositifs semblables et qu'elles ne variaient que par les consignes et leurs évaluations. Pour ne pas créer trop de redondances, nous n'avons conservé dans cette intervention, que les situations radicalement différentes de l'intervention qui va suivre.

ENCORE UNE INTERVENTION SUR LES FONDAMENTAUX !

Comment allons-nous embarquer dans un tel bateau ?

Ce sujet est venu des constats faits dans une précédente réunion AFEB qui remarquait deux points :

Qu'il n'y avait pas assez de formes jouées aux entraînements de jeunes et que les fondamentaux étaient méconnus des entraîneurs.

De quels "fondamentaux" allons-nous vous entretenir ?

Des moyens pour faire avancer le ballon et marquer bien sûr !

Mais en clarifiant les intentions de jeu !

Les fondamentaux offensifs :

- "Vitesse d'action dans les manipulations de balle et les manœuvres d'évitement - feintes et vitesse de décision".

- Moyens individuels : pivots, dribble, jeu de feintes (aiguillages) et tir.

- Moyens collectifs pour arriver au tir, comme les démarquages et le jeu de passes.

Des moyens pour gêner la progression et les tirs

(notion d'agressivité)

Les fondamentaux défensifs :

- Moyens individuels : "pas" de recul, pivoter, replacements, positions de bras (afin de limiter les manœuvres du porteur de balle).

- Moyens collectifs pour limiter ces manœuvres en s'aidant (dans cet article, nous ne traiterons pas cet aspect).

QUELLES INTENTIONS DE JEU VEUT-ON PRIVILEGIER ?

Dans un premier temps, nous voulons orienter les jeunes joueurs vers un jeu sans risque où on va chercher à mettre le ballon loin de l'adversaire.

Conséquence pour soi :

- Si je suis le joueur le plus avancé de l'équipe, j'avance en utilisant le corps comme obstacle.

- Si je suis confronté directement avec un adversaire, je donne prioritairement le ballon au partenaire situé dans un espace libre en avant de moi,

où j'emmène le ballon vers une partie du terrain (feinte des directions de course vers un secteur) pour revenir dans un autre secteur libre, plus intéressant.

Nous voulons lier ces fondamentaux aux intentions de jeu et aux espaces que le joueur veut utiliser.

Il s'agit ici de développer l'idée de précéder l'adversaire en première intention, ou de le "manœuvrer", s'il est devant.

On mettra en relation ces intentions avec des attitudes mentales, dont chacune ne doit pas durer plus de trois secondes :

- S'imposer par sa vitesse supérieure ou sa technique.

- Leurrer, c'est-à-dire faire semblant de vouloir s'imposer dans une fausse direction ou faire semblant d'abandonner pour revenir et s'imposer par la ruse.

- Abandonner parce qu'on ne sent pas d'issue favorable et jouer pour un autre.

On aura donc progressivement une organisation temporelle du jeu de chacun, où le joueur pourra exprimer sa technique pendant quelques secondes, dans un ensemble progressivement organisé.

SITUATIONS

Nous vous proposons quelques situations pratiques d'entraînement, pour mettre en valeur les intentions de jeu que nous voulons développer chez les joueurs.

Situation 1

Thème général :

Situation de référence.

Benjamines : S'échauffer et jeu libre observé par le filtre des occupations d'espaces.

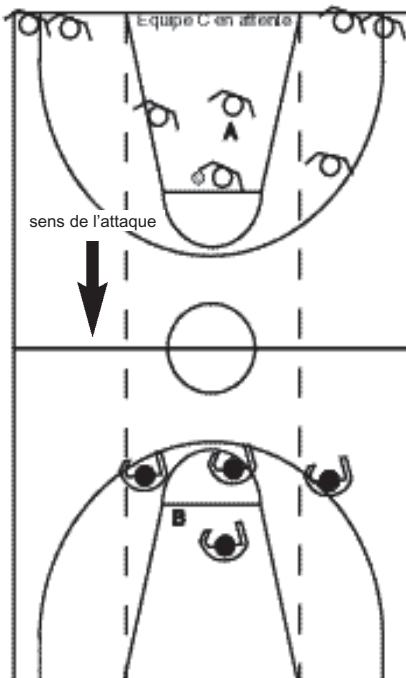
Dispositif : Quatre contre quatre en trois vagues. Le terrain est découpé en trois couloirs longitudinaux.

Durée : 3 min.

Consignes : Jeu libre.

Déroulement : Equipe A contre B, puis B contre C. Equipe C prête à défendre.

Figure 1.

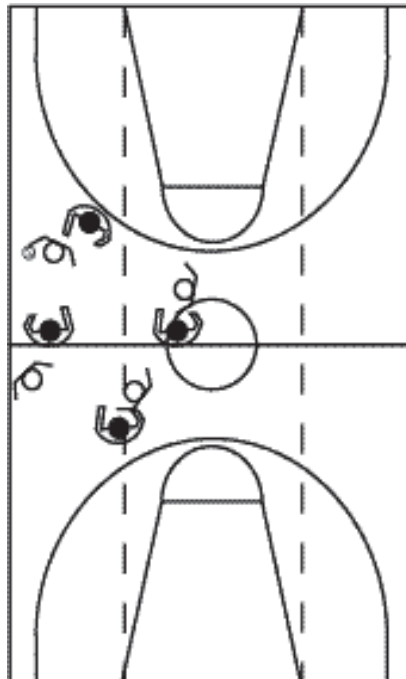


Le cadre veille à arrêter sur "image" les erreurs de jeu selon le filtre qu'il a choisi.

Cas d'arrêts sur images :

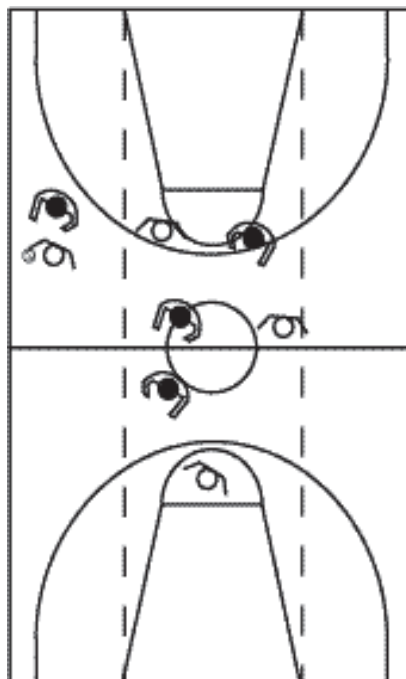
- l'équipe ne se répartit pas dans l'espace.

Figure 2.



- le porteur de balle ne passe pas au partenaire démarqué en avance.

Figure 3.



Variables : Filtre des occupations d'espaces entre partenaires et filtre des recherches du jeu en profondeur.

Situation 2

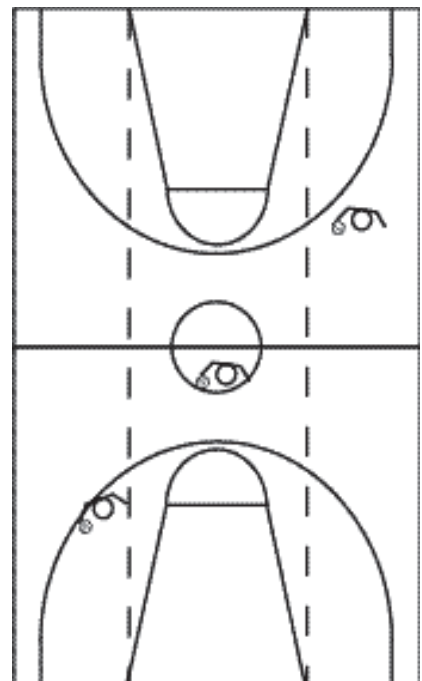
Thème général : S'imposer par la vitesse pour aller tirer

Benjamines : S'échauffer et reconnaître les espaces pour aller en dribble vers le cercle.

Dispositif : Le terrain est partagé en trois couloirs longitudinaux.

Consignes : Vous courez en dribble jusqu'au panier, puis, vous récupérez votre ballon et au passage suivant, vous prenez un autre couloir. L'exercice se termine à la fin des X passages dans chaque couloir.

Figure 4.



Variables : En course arrière (avec ou sans ballon), le nombre de ballons par joueur.

Situation 3

Thème général : S'imposer par la vitesse pour aller tirer et choisir la tâche complétant celle de mes partenaires.

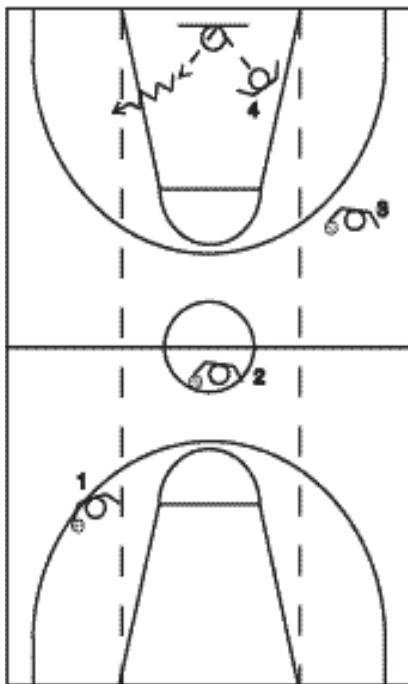
Benjamines : S'échauffer et prendre un espace différent que celui qui me précède pour aller tirer.

Dispositif : Le terrain est partagé en trois couloirs longitudinaux.

Consignes : Vous lancez votre balle contre le panneau. Pour courir en dribble, vous ne pouvez partir dans le

couloir de vos deux prédécesseurs, courez en dribble jusqu'au panier. Vous récupérez votre ballon et revenez au départ. L'exercice est fini après X passages dans chaque couloir.

Figure 5.



Variables : A partir du milieu du terrain, le dribbleur de tête peut changer de couloir ce qui doit se répercuter sur son (ses) suivant(s).

On peut aussi imposer une contrainte de temps comme variable. Par exemple, demander à ce que le troisième joueur soit dans son couloir avant que le premier joueur soit en train de faire ses appuis de tir (balise repère).

Autre variable : dans le couloir du centre, on demande des dribbles alternés main droite, main gauche ou encore, à gauche, on dribble main gauche.

On peut envisager également des contraintes diverses de manipulation de balle.

A ce moment l'entraîneur peut évoluer vers une complexification du nombre de joueurs et s'orienter vers les échanges de progression à plusieurs ou s'orienter vers une complexification par l'opposition, c'est-à-dire augmenter le nombre de défenseurs.

Situation 4

Thème général : S'imposer par la vitesse pour aller tirer à plusieurs.

Benjamines : C'est le joueur démarqué le plus près du panier qui doit avoir le ballon pour tirer !

But : Le groupe d'attaque doit transmettre le ballon au joueur le plus avancé et libre : choix entre le dribble et la passe pour le porteur.

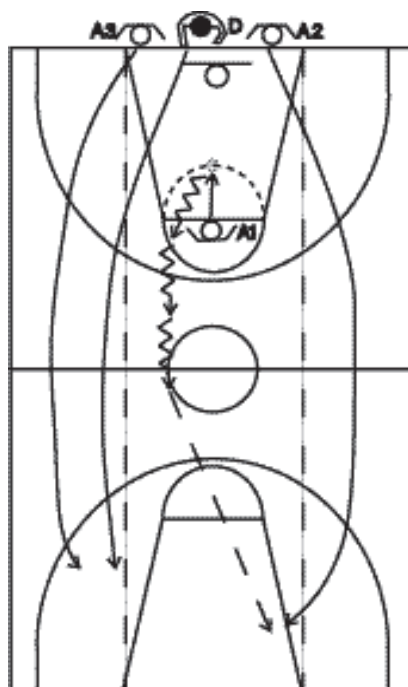
Dispositif : Le terrain est découpé en trois couloirs longitudinaux.

Le ballon est posé sur la ligne des pointillés des lancers francs. Un attaquant A1 est face au panier, en tête de raquette. Deux autres attaquants, A2 et A3 sont sous le panier, en ligne de fond, face au panier adverse. Un défenseur D est entre A2 et A3.

Consignes : Lorsque A1 va prendre le ballon, il va pivoter et courir le plus vite possible pour tirer dans le panier adverse. Ses partenaires A2 et A3 sprintent au moment de la prise du ballon, afin de dépasser A1 et de recevoir le ballon pour tirer.

A1 doit choisir l'attaquant qui n'est pas marqué par le défenseur D.

Figure 6.



Variables : Le joueur A1 peut partir de la ligne de fond, et avoir un slalom de plots en quinconce à contourner, ce qui lui fera baisser les yeux.

On peut rajouter une opposition supplémentaire en mettant deux défenseurs D1 et D2 qui choisissent leurs joueurs, ou avoir un défenseur sur A1 qui doit atteindre une ligne vers le lancer franc pour faire partir ses équipiers.

Note : Ici, on pourra introduire des situations fermées extraites de cette situation : exercices de passes en situation d'opposition pour approfondir les techniques d'échange.

Situation 5

Thème général : S'imposer par la vitesse, pour placer le tireur.

Benjamines : C'est le joueur démarqué le plus près du panier qui doit avoir le ballon pour tirer !

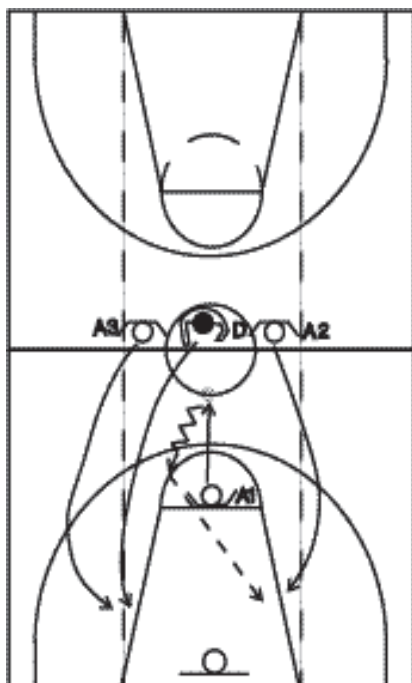
Commentaires : Dans la situation suivante, nous allons raccourcir l'espace pour diminuer le temps du choix en faisant partir les partenaires du porteur et la défense, de la ligne médiane. La prise du ballon au sol et dos orienté vers le panier attaqué perturbent toujours la motricité car il y a obligation de pivoter en s'équilibrant pour préparer sa passe !

But : Le groupe d'attaque doit transmettre le ballon au joueur le plus avancé et libre : choix entre le dribble et la passe pour le porteur.

Dispositif : Le terrain est coupé en trois couloirs longitudinaux. Le ballon est posé sur le demi-cercle de la ligne médiane. L'attaquant A1 est face à la ligne médiane et part de la tête de raquette, deux autres attaquants A2 et A3 sont sur la ligne médiane avec un défenseur D.

Consignes : Lorsque A1 va prendre le ballon, il va pivoter et regarder s'il peut passer ou courir le plus vite possible pour tirer. Ses partenaires A2 et A3 sprintent, au moment de la prise du ballon, pour recevoir dans de bonnes conditions de tir. A1 doit choisir l'attaquant qui n'est pas marqué par le défenseur D.

Figure 7.



Variables : Raccourcir encore la distance pour diminuer le temps de réaction avec le départ des non porteurs de balle au milieu du terrain, la balle est posée sur le rond central, A1 se trouvant sur la ligne des lancers francs. Mettre deux défenseurs D1 et D2 qui choisissent leurs joueurs.

DEVELOPPER L'APTITUDE AU CONTREPIED

Dans les situations qui vont suivre, le joueur attaquant va se déplacer sur un

terrain découpé en parcelles (4 à 5 m par 4 à 5 m environ). Ces situations complètent la notion de prise d'information de l'attaquant sur le "joueur défenseur" par une information "espace". Nous recherchons ici la perception par l'attaquant du temps d'avance du défenseur par rapport à certains espaces pour rechercher l'attaque de l'espace situé dans le dos du défenseur. C'est le développement de l'art du contre-pied. En effet, si un défenseur est en avance dans un déplacement orienté, il est en retard dans la direction opposée. Nous proposons de développer cette faculté à changer rapidement de direction pour faire pivoter le défenseur sur ses pas de recul.

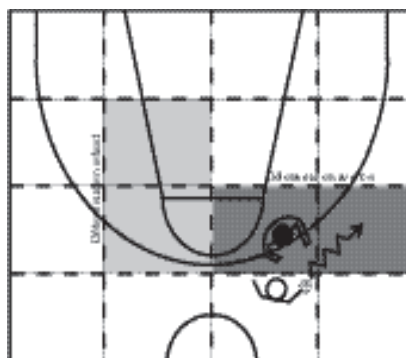
La nécessité de changer de direction en accélérant doit être développée conjointement.

Chez les jeunes, l'efficacité du contre-pied sera accentuée dans la mesure où l'attaquant aura fait déplacer le défenseur avec une même orientation sur une distance importante (au moins 5 m) avant son changement de direction accélérée.

L'utilité de cette aptitude sera encore décuplée lorsque les jeunes attaquants seront aptes à utiliser le jeu d'écran.

Si pour des benjamin(e)s, la seule lecture globale du défenseur sera suffisante pour occuper toute l'attention de l'attaquant, pour des minimes / cadets, il sera intéressant d'inclure les choix des manœuvres de l'adversaire en y ajoutant cette perception de l'espace vers lequel le défenseur est en retard.

Figure 8.



Situation 6a

Thème général : S'imposer par la vitesse ou manœuvrer l'adversaire pour aller tirer

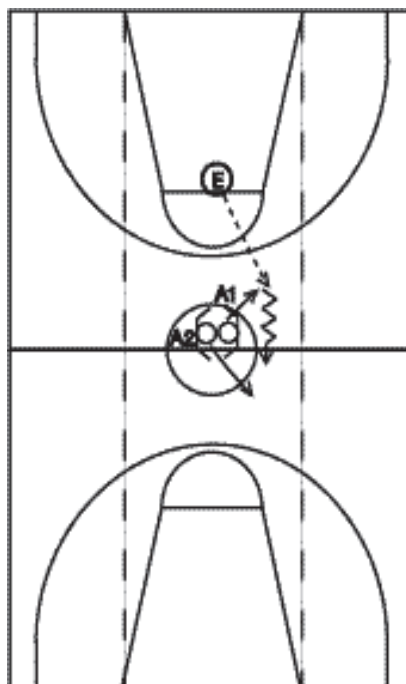
Benjamins : S'imposer face à un adversaire par la technique ou la ruse.

Dispositif : le terrain est divisé en trois couloirs longitudinaux et quatre à huit couloirs transversaux.

Consignes : L'entraîneur E est sur la ligne des lancers francs. Deux joueurs A1 et A2 face à lui, à hauteur de la ligne médiane.

E lance le ballon à droite ou à gauche. A1 et A2 se disputent la conquête et le vainqueur doit aller attaquer le panier opposé.

Figure 9.



Tournoi Benjamins Photo : D. Mandritch

Variables : Le dribbleur doit essayer d'aller tirer en restant au centre (réussite sur maximum cinq points), sinon il emmène le défenseur dans les couloirs latéraux pour feinter ou réaliser le débordement et s'ouvrir le tir. On donne comme valeur un point s'il vient en zone de tir depuis le couloir côté main forte et trois points pour le couloir côté main faible.

Le dribbleur doit avoir emmené son adversaire dans un secteur opposé à son côté final de tir.

Provocations obligatoires par accélérations dans différents secteurs, en jouant, faire des constats à chaque tranche franchie : le défenseur est-il toujours là ? Ou est-il en avance ? L'attaquer en oblique, leurrer, changer de direction, de rythme.

Contrainte de temps : Cinq secondes pour aller tirer.

Recul interdit !

Evaluer l'attaquant : L'attaquant est capable de débordement après feintes autant à droite qu'à gauche.

Il a un jeu de feintes crédibles (accélérations main faible) pour terminer de son côté fort.

Il ne peut pas déborder, et donc, il avance en zone latérale.

Il se fait prendre le ballon.

Situation 6b : adaptation de la situation à un travail défensif

But : Le défenseur doit empêcher le tir de l'attaquant ou le faire rater.

Dispositif : Le terrain est partagé en trois couloirs longitudinaux et quatre à huit couloirs transversaux.

Consignes : L'entraîneur E est sur la ligne des lancers francs. Deux joueurs A1 et A2 face à lui, à hauteur de la ligne médiane.

E lance le ballon à droite ou à gauche. A1 et A2 se disputent la conquête et le vainqueur doit aller attaquer le panier opposé.

Le défenseur doit rester au contact de l'attaquant, et être en même temps que lui dans le carré et le lui interdire.

Variables : Le défenseur est "mort" si le porteur de balle a une ou deux lignes transversales d'avance.

Evaluer le défenseur :

Le défenseur a bloqué l'attaquant dans

un secteur et l'a obligé à pivoter vers l'arrière.

Il a refusé l'accès au panier, n'a accepté la progression qu'en couloir latéral et il est encore sur la ligne panier – attaquant/tir

Il a obligé l'attaquant à avancer avec difficulté, par des zigzags pour conserver le ballon.

Il est dépassé en quelques zigzags de l'attaquant mais plusieurs orientations et accélérations sont nécessaires.

Il est dépassé sur un seul démarrage.

Même dans le jeu avec aide on se rappellera que "les trois premiers dribbles sont pour le défenseur initial !"

Situation 7

Thème général : Réussir les remises en jeu pour tirer.

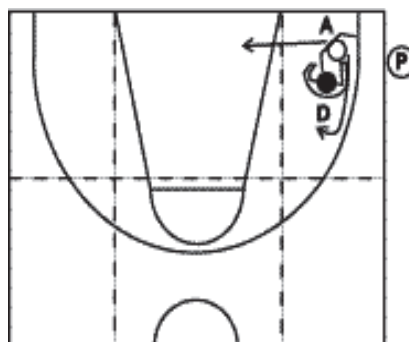
Benjamines / cadets : Se démarquer pour réussir la touche en manœuvrant son adversaire et aller tirer.

Dispositif : Un contre un avec passeur. Le terrain est divisé en deux couloirs longitudinaux et deux couloirs transversaux, soit quatre cases, près d'un panier. L'exercice se fait sur cinq remises en jeu ligne de touche latérale.

Consignes : Le passeur P est à l'extérieur du terrain pour la remise en jeu. Le joueur A1 est dans une case et son défenseur D le marque.

L'attaquant A1 doit faire le nécessaire pour recevoir la balle, dans les cinq secondes réglementaires, et aller tirer.

Figure 10.



Variables : Deux contre deux avec un passeur : après la remise en jeu, c'est un 2 C 1 si on fait intervenir le joueur P.

Contrainte de temps : Cinq secondes pour la remise en jeu.

Observation du point de vue de l'attaque : Inciter l'attaquant à des déplacements latéraux et en profondeur pour se démarquer.

Evaluer l'attaquant : L'attaquant est capable de se démarquer dans son carré initial.

Il sait jouer sur les deux dimensions, latérale et en profondeur, pour se démarquer.

Il ne sait pas se démarquer dans le temps imparti.

Situation 8

Thème général : Réussir les remises en jeu.

Benjamines / cadets : Avoir deux chances de se démarquer pour réussir la touche et tirer.

Dispositif : Deux contre deux avec passeur. Le terrain est découpé en deux couloirs longitudinaux et deux couloirs transversaux, soit quatre cases, près du panier.

L'exercice se fait sur cinq remises en jeu.

Consignes : Le passeur P est à l'extérieur du terrain pour la remise en jeu.

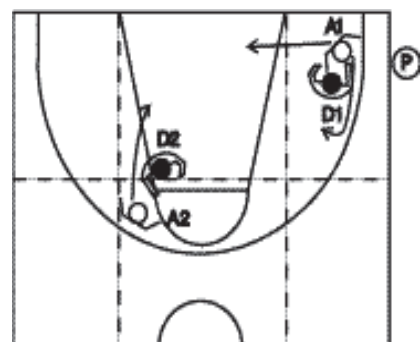
Les joueurs A1 et A2 sont dans des cases différentes latéralement et en profondeur. Les défenseurs D1 et D2 sont au marquage.

A1 et A2 doivent faire le nécessaire pour recevoir la balle, ils ont cinq secondes pour le faire et aller tirer.

Ils doivent coordonner leurs déplacements pour qu'ils soient complémentaires. A savoir, si A1 s'éloigne du passeur, alors A2 s'en rapproche.

Ils essayent de toujours offrir deux directions et deux profondeurs de passe à P.

Figure 11.



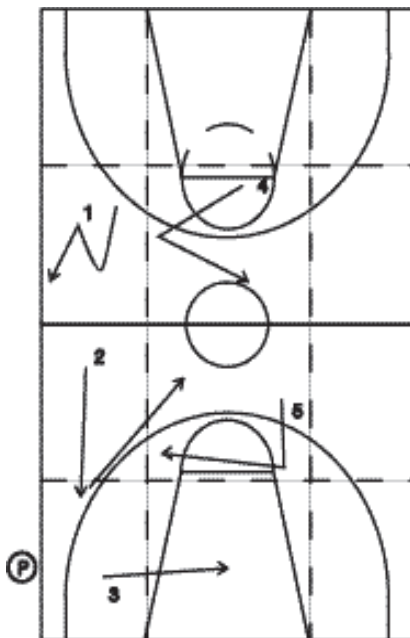
Variables : Le terrain est coupé en deux couloirs longitudinaux et deux couloirs transversaux (quatre cases) près de la ligne médiane.

On passe en trois contre deux avec passeur. Après la remise en jeu, c'est un trois contre deux si on fait intervenir le joueur P.

Contrainte de temps : Cinq secondes pour la mise en jeu

Observation du point de vue de l'attaquant : Inciter l'attaquant à des déplacements latéraux et en profondeur pour se démarquer.

Figure 12.



Evaluer l'attaquant situé près du passeur :

1. Il est capable de se démarquer dans son carré initial.
2. Il sait jouer sur les deux dimensions, latérale et profondeur pour se démarquer.
3. Il est capable de ne pas insister sur un démarquage difficile et de s'éloigner pour faire intervenir le partenaire.

Evaluer l'attaquant non porteur situé loin du passeur :

4. Il est capable de se démarquer dans son carré initial.
5. Il sait se placer en fonction du passeur et de son partenaire situé près du passeur.

Autre variable : Trois contre trois avec trois défenseurs sur la remise en jeu.

Après la remise en jeu, c'est un trois contre trois avec l'entrée en jeu du joueur P.

Situation 9

Thème général : Construire l'attaque collective.

Benjamins / minimes / cadets : Miser sur les joueurs sans ballon pour créer le jeu.

But : Aller marquer sans utiliser le dribble mais les partenaires.

Dispositif : Quatre contre quatre, le terrain est partagé en deux couloirs longitudinaux et huit couloirs transversaux (vingt-quatre cases) près de la ligne médiane.

Jeu sans dribble pendant trois minutes.

Consignes : Interdiction de dribbler pour le porteur de balle.

Ce sont les joueurs sans ballon qui vont construire le jeu. Le porteur est, quant à lui, confronté aux problèmes d'équilibre dans les réceptions et de pivots pour se protéger, la fuite lui étant interdit.

Utilisation des cases pour équilibrer l'équipe

Situation 10

Thème général : Construire l'attaque collective.

Minimes / cadets : Ouvrir les lignes de passes en se démarquant pour les non porteurs de balle, et en ouvrant l'angle pour les porteurs de balle.

But : Marquer sans utiliser les passes aériennes pour s'échanger le ballon.

Dispositif : Quatre contre quatre.

Le terrain est découpé en deux couloirs longitudinaux et huit couloirs transversaux, soit vingt-quatre cases, près de la ligne médiane.

Jeu avec passes à terre obligatoires pendant trois / quatre minutes.

Consignes : Chaque non porteur doit faire l'effort d'ouvrir complètement la ligne de passe. Le passeur est contraint de chercher ses angles de transmission et de passer "fort".

Utilisation des cases pour équilibrer l'équipe.

COMMENT EVALUER UN PASSEUR ?

L'évaluation par "Lefort Mateur"	L'évaluation par "Eddy Causette"
Passe dans le dos	Oh la la !!!
Passe derrière la tête	T'as vu l'allure du copain qui reçoit ta passe ? Oh la la !!!
Passe entre les jambes	Oh la la !!!



Tournoi Benjamins Photo : D. Mandritch

COMPOSITION DU BUREAU DE L'AFEB 69

au 25 Novembre 2000

PRÉSIDENT DE L'AFEB 69

Pierre GRALL
Rue Moulin à Vent
69510 SOUCIEU EN JARREST
Tél. : 04 72 31 00 18

SECRÉTAIRE

Robert DUMAS
170, rue Général de Gaulle B1
69530 BRIGNAIS
Tél. : 04 72 31 10 89

TRÉSORIER

Jean-Christophe SANCHEZ
10, parc du centre
69100 VILLEURBANNE
Tél. : 04 78 68 63 37