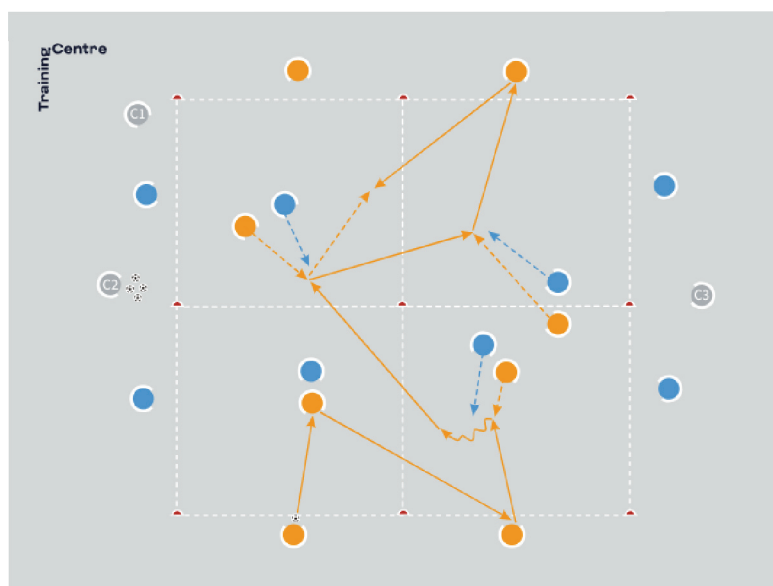


Programme d'encadrement des talents de la FIFA- Construire dans l'axe



Organisation

- Délimiter une aire de jeu de 20 x 20 m.
- Diviser l'aire de jeu en quatre zones égales.
- Constituer deux équipes de 8 (orange et bleue)
- Dans chaque équipe, disposer deux joueurs à chaque extrémité de l'aire de jeu et quatre joueurs au milieu.

Consignes

- Les quatre zones servent uniquement de points de repère. Les joueurs intérieurs peuvent s'y déplacer librement, tandis que les joueurs extérieurs ne peuvent y entrer.
- L'équipe orange commence l'exercice. Elle doit tenter d'emmener le ballon à l'autre bout de l'aire de jeu. Si elle y arrive, elle repart dans l'autre sens.
- Si les bleus récupèrent le ballon, ils essaient de faire la même chose,
- mais dans un axe « gauche-droite » par rapport au sens de progression des orange.

Variante 1

- Les joueurs ont droit soit à une touche, soit à quatre touches minimum (interdiction de jouer en deux ou trois touches), ce qui les oblige à anticiper.

Variante 2

- Il n'y a plus de restrictions sur les touches de balle. Les joueurs sont libres d'en faire autant qu'ils veulent, mais ils doivent anticiper la suite de l'action, comme dans la variante 1.
- Les joueurs extérieurs ont maintenant le droit d'entrer dans le carré, et les joueurs intérieurs doivent tenir compte de leurs déplacements et se repositionner en conséquence.

Variante 3

- L'équipe obtient un point si le ballon est transmis à l'extrémité opposée de l'aire de jeu depuis la « zone de construction ».
- Elle obtient deux points si le ballon est transmis à l'extrémité opposée de l'aire de jeu depuis la « zone offensive ».

Éléments techniques clés

- Les joueurs de l'équipe qui a le ballon doivent chercher à occuper l'espace intelligemment pour offrir un maximum de solutions au porteur.
- Quand il y a très peu d'espaces, le porteur doit veiller à masquer ses intentions.

Il peut faire bouger les défenseurs en regardant dans une direction, créant ainsi un espace, avant de faire la passe dans l'autre direction.

Rôle des entraîneurs

- Entraîneur 1 : dirige la séance et explique les règles.
- Entraîneur 2 : remet le ballon en jeu de sorte qu'il n'y ait pas de temps mort pendant l'exercice.
- Entraîneur 3 : donne des conseils et encourage les deux équipes depuis sa position sur un des côtés de l'aire de jeu.