

# LA CONSERVATION DE BALLE

## Variables didactiques essentielles :

- limiter le nombre de touche de balle
- faciliter la conservation par un surnombre
- avoir constamment un joueur libre
- inciter au jeu en mouvement
- proposer un nombre de passe élevé pour marquer un point
- alterner jeu latéral et jeu vers l'avant
- jeu en appui et en soutien pour faciliter la conservation
- apprentissage progressif de la nécessité d'être organisé collectivement (positions et déplacements des joueurs)

## *Pourquoi limiter le nombre de touche de balle ?*

Si on ne limite pas le temps de possession de balle, on peut assister à des actions individuelles répétées par des joueurs habiles techniquement. « Le dribbleur » s'enfermera souvent et sera pris au marquage et encercler par plusieurs adversaires jusqu'au moment où il perdra le ballon.

Si on a la responsabilité de jeunes joueurs on pourra proposer un jeu avec 3 touches de balle (TB) maxi, et avec des joueurs confirmés on pourra descendre à 2 voire 1 touche de balle.

De plus, limiter le nombre de TB obligera le porteur de balle (PB) à rechercher un partenaire pour lui transmettre le ballon. Le jeu collectif sera ainsi une priorité des joueurs.

Enfin, les joueurs devront constamment être en mouvement pour proposer ainsi une solution au porteur.

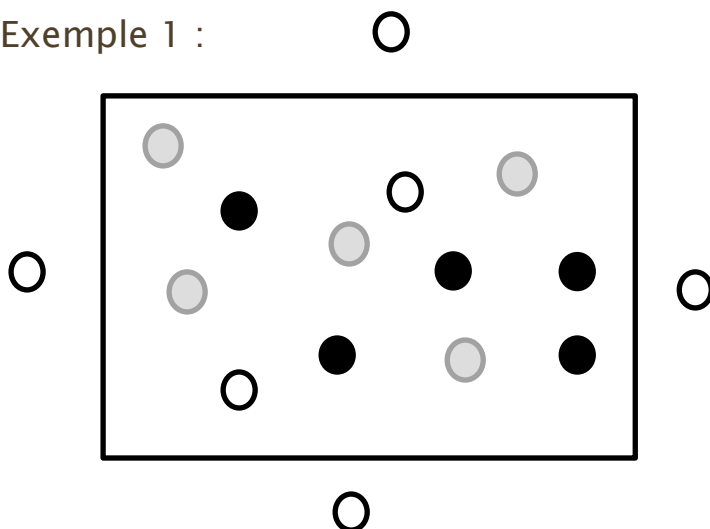
***Proposer une situation permettant d'avoir constamment un joueur libre***

Pour conserver le ballon, les joueurs d'une équipe doivent proposer constamment une solution au PB. Pour cela, il est nécessaire dans un premier temps de faciliter la conservation en proposant des jeux en surnombre notamment avec des joueurs postés dans le coeur du jeu ou autour du terrain.

On notera que l'aide apportée par les jokers doit être conservée en les faisant jouer en 1 ou 2 TB. En effet, le temps d'avance prit sur les adversaires sera ainsi conservé par cette rapidité d'exécution.

Toutefois, il est très rare d'être en supériorité numérique lors d'un match, donc par la suite, l'entraîneur proposera des exercices à égalité numérique. Pour favoriser le mouvement, il sera obligatoire de diminuer le nombre de touche de balle.

Exemple 1 :



Dans cette situation, on joue une passe à 10 en 5 contre 5 + 6 jokers.

On joue en 3 TB et les jokers en 1 ou 2 TB selon le niveau de l'équipe. L'aide apportée par les jokers va permettre une meilleure conservation de balle dans le c.

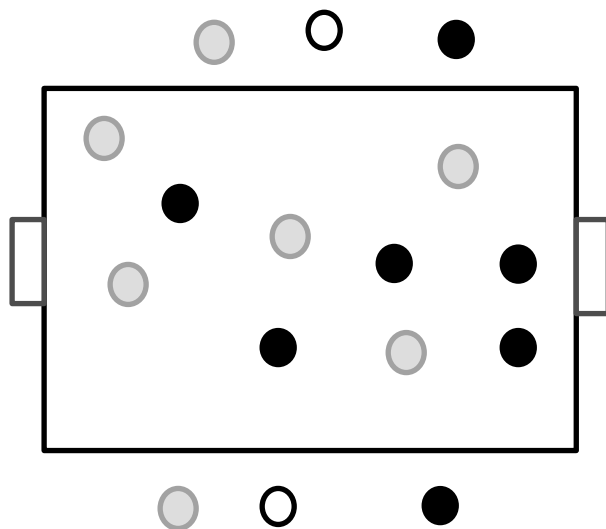
### *Alterner jeu latéral et jeu en profondeur*

Pour améliorer le jeu de conservation de balle de son équipe, il va falloir sensibiliser les joueurs au jeu latéral à un moment où la progression vers l'avant dans l'axe du terrain est compromise par la densité d'adversaires.

Dans les exercices d'apprentissages à mettre en œuvre, on reproduira ce schéma en densifiant l'axe du terrain et en facilitant le jeu par une aide latérale. Un grand nombre de situations sont alors possibles.

On peut proposer un exercice alliant conservation dans l'axe et jeu latéral.

Exemple 2 :



**Consignes :** réaliser 7 passes avant de pouvoir attaquer le but. Dans les couloirs on joue un 2 contre 1 avec le joker qui joue avec l'équipe en possession de balle.

**Commentaires** : en densifiant l'axe dans une petite surface, on incite à conserver le ballon en passant par les côtés.

**Variantes** : pour alterner jeu dans l'axe et jeu latéral, on peut faciliter le jeu dans la zone centrale avec un joker pour permettre également de réussir les 7 passes dans cette zone.

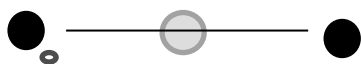
Vous pouvez complexifier en augmentant le nombre de passes à réaliser. On pourra également complexifier ou faciliter la situation en modifiant le nombre de TB.

### ***Comment éveiller à la conservation de balle à l'école de football***

Chez les très jeunes joueurs, il est difficile d'avoir un semblant de conservation de balle, et cela est dû entre autres au niveau de maîtrise technique (contrôle- prise d'information-passe).

De plus, la stratégie (tactique) avec ce public est essentiellement axée sur l'attaque rapide ou contre-attaque.

Pour les aider et les sensibiliser, on peut leur proposer lors d'un échauffement de jouer à la passe à dix avec les mains. Avec cet exercice, mieux maîtriser techniquement on pourra insister sur le démarquage en rompant l'alignement (porteur de balle- adversaire).



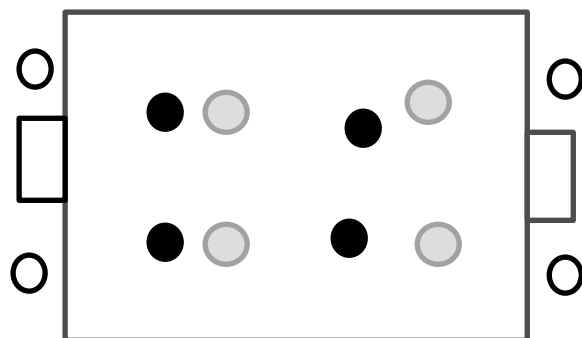
***Mauvais positionnement du partenaire (aligné)***



***Bon positionnement (alignement rompu)***

## *Proposer des situations avec joueurs/appuis et joueurs/soutiens*

Avec ces deux aides, la conservation sera facilitée. Je vous propose une situation modifiable à souhait :



### **Consignes :**

5 passes avant de pouvoir tirer.

Petit espace de jeu

Jeu en 2 ou 3 TB et joker en 1 touche.

On peut jouer avec les 4 jokers blancs.

**Variantes possibles :** vous pouvez augmenter le nombre de touches de balle selon le niveau de vos joueurs. Mais également ajouter des jokers latéraux, ou un joker dans le cœur du jeu.

Vous remarquerez que j'oblige les joueurs à réaliser 5 passes avant de tirer pour qu'il y ait conservation de balle (bien que cela peut parfois aller à contre-sens de la logique de finition de l'action) avec comme aide les appuis et les soutiens près des buts. Pour complexifier, vous pouvez augmenter le nombre de passes à réaliser.

**Centre de Recherche et de Développement du Football**

Août 2018 ©

Tous droits réservés