

Les principes de jeu à l'école de foot du Réal Madrid

La technique de la "cantera" du réal repose sur 5 principes offensifs à mettre en œuvre , à savoir :

- Recuper le ballon et effectuer un jeu sécurisé
- Développer le concept intérieur/extérieur pour créer des espaces de jeu
- Jouer en écartant le jeu pour rechercher la supériorité numérique
- Utiliser les insertions
- Finaliser la manœuvre en contournant la ligne défensive adverse.

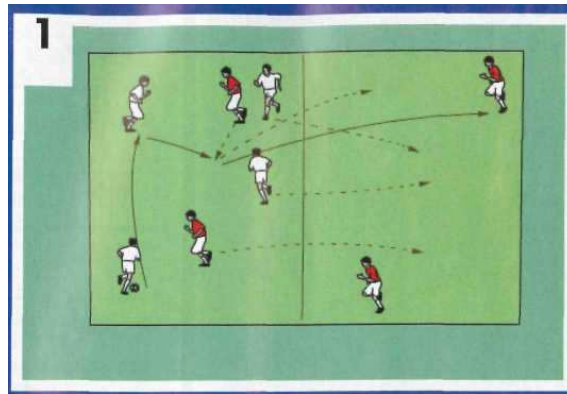
Voici ci-après quelques exercices qui monterent comment arriver à mettre en place ces 5 principes.

Recuperer le ballon et effectuer un jeu sécurisé.

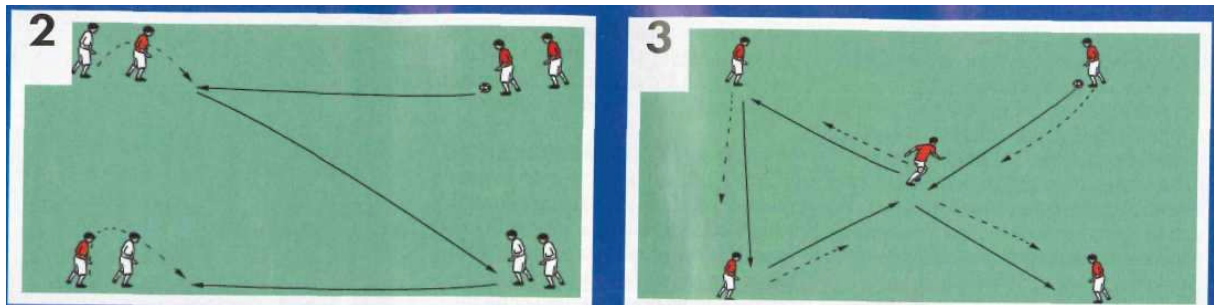
L'objectif de cet exercice est de recuperer rapidement le ballon et trouver simplement un partenaire , une passe facile , pour maintenir la possession du ballon (figure 1).

Sur un terrain de 30m/15m divisé en 2 zones égales, s'affrontent dans une zone 4 attaquants contre 2 défenseurs (les 2 autres restant dans l'autre zone) .

Quand les défenseurs récupèrent le ballon , il le passent vers leurs partenaires de l'autre zone et les y rejoignent pour un nouveau 4 contre 2 dans lequel ils jouent les attaquants.

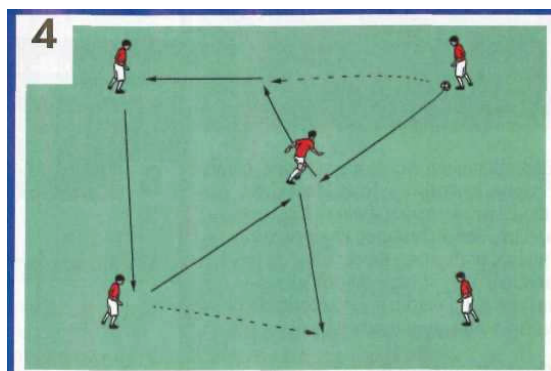


Deuxieme exercice pouvant être mis en place (figure 2) , un travail d'anticipation des defenseurs sur un exercice de passes.

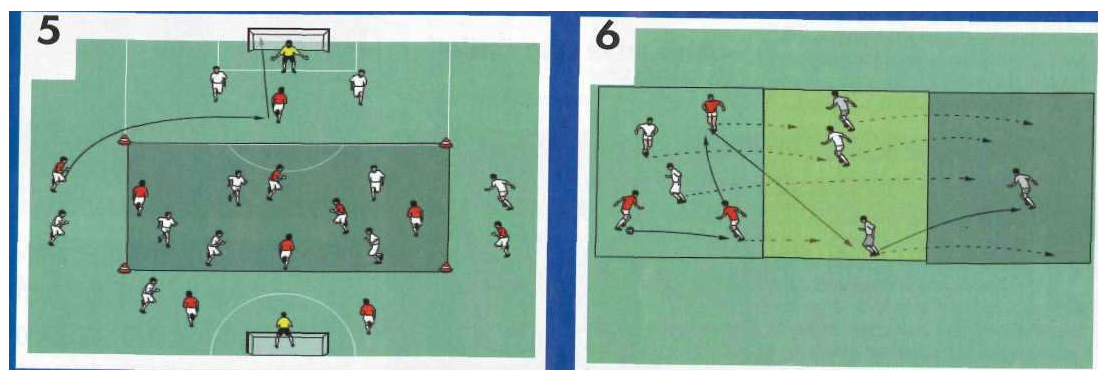


Jeu interieur/exterieur/interieur

Mise en place d'une proposition pour créer de nouveaux espaces de jeu, en déplaçant la balle des zones intérieures vers des zones extérieures et vice versa. Cette pratique est utile pour éviter l'échelonnement des adversaires et les frapper en zones libres. Aussi en un tel cas, il est bon d'utiliser un exercice analytique classique, "l'étoile", qui précédera l'exercice situationnel. Dans les figures 3 et 4 la balle circule entre les différents éléments de zones externes et interne selon deux modalités, passes directes ou une-deux.



Déterminantes sont les corrections et les indications qui sont surtout donné aux partenaires du possesseur qui doivent lui faire comprendre "où il veut la balle." Dans le football les joueurs "timides" ne servent pas, il ne faut pas avoir peur. La sphère doit être en outre jouée précise et forte. Pour solliciter "l'appel" de balle on peut habituer les joueurs à dire un numéro ou un nom! La transformation en situation prévoit une compétition en champ réduit, avec des joueurs externes qui peuvent centrer en zone de finalisation pour les partenaires placés à l'intérieur (jeu en une ou deux touches) qui viennent conclure au but (figure 5)



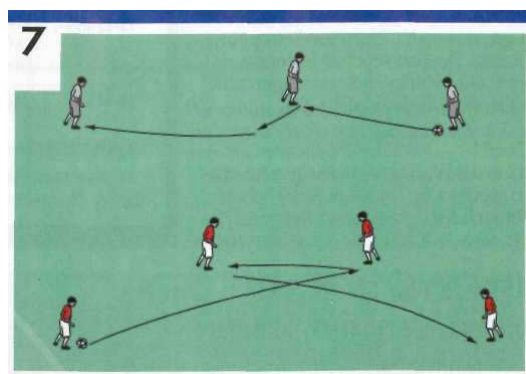
Jeu d'un côté à l'autre

Dans cette proposition d'exercice la recherche principale est celle du développement du jeu en largeur.

La partie situationnelle est un jeu à thème avec 3 groupes de joueurs (rouges , blancs et gris) dans 3 secteurs (figure 6) . Un 3 contre 2 se développe dans la zone de gauche avec l'objectif pour les possesseurs (rouges), malgré l'opposition de 2 blancs, de servir un des deux centraux (gris) qui en cas de réception , glissent à leur partenaire placé dans la troisième zone avec un nombre pré-établi de passes.

Un joueur blanc viendra gêner le travail des gris.

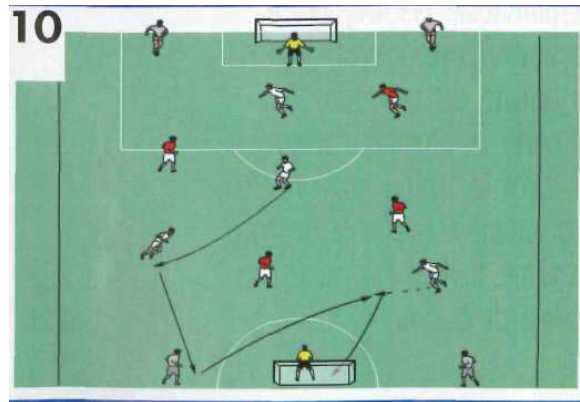
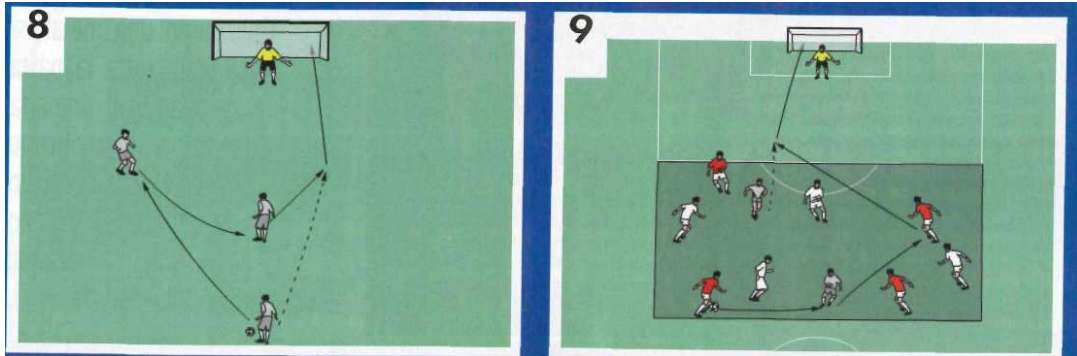
En cas de réussite , les gris devront très rapidement diriger la balle vers la zone la plus lointaine .



En pratique, il faudra tâchez d'attirer les adversaires dans un espace pour puis en atteindre un autre libre. Dans l'espace central on sollicite le mouvement à deux éléments, un bas et un haut. La proposition situationnelle est précédée d'exercices analytiques avec des combinaisons de passes, (illustration7).

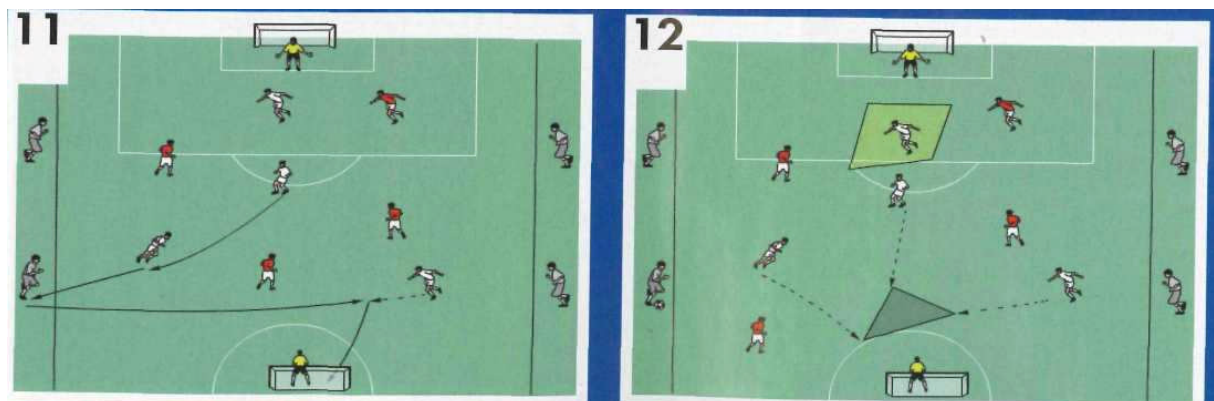
Insertions surprise:

l'objectif de l'exercice est de tâcher d'améliorer le mouvement en vertical finalisé à la conclusion au but des "seconde lignes." Il se compose toujours d'un moment analytique, combinaison à trois éléments pour le tir – (illustration 8) et un situationnel qui prévoit un 4>4 avec 2 jokers, ceux qui finalisent l'action. En effet, le devoir des deux équipes est de maintenir la possession et servir un joker dans la zone de conclusion, (illustration9).



Finaliser la manoeuvre

L'objectif est de controurner la defense adverse et de conclure au but. Nous montrons dans la figure 10 une partie situationelle 8 contre 5 avec des jockers et la possibilité de placer 2 appuis sur chaque ligne de but. Le but est validé uniquement si c'est sur une passe de l'appui.



Une variante prévoit de positionner les appuis sur les côtés du terrain qui serviront les partenaires de zone (figure 11)

Si la proposition de travail ne réussit pas on peut réduire le nombre de joueurs pour un 4 contre 4 . Il est important de rechercher une organisation offensive garantissant à la fois une efficacité devant le but et un équilibre défensif (voir la figure 12 avec un triangle offensif et un joueur en couverture)