

### Objectif(s)

Priorité perceptive et décisionnelle  
Rendre les joueurs capables :

- d'avancer seul ou en utilisant le partenaire proche
- de soutenir le porteur du ballon
- d'empêcher d'avancer seul et s'organiser pour s'opposer avec les partenaires proches

### Comportements attendus

#### Porteur :

j'avance le plus droit possible avec vitesse, place mon regard pour voir adversaires et partenaire .  
Je continue à avancer ou fais avancer mon partenaire démarqué avant d'être bloqué et accélère pour le soutenir.

si je ne peux pas éviter le contact, je m'organise (tête , dos , bassin) pour rendre le ballon disponible pour mes partenaires.

#### Non Porteur (en avance sur le mouvement latéral du ballon) :

je me démarque avant que le partenaire qui précède ait le ballon.

#### Non Porteur (en retard sur le mouvement latéral du ballon) :

je soutiens mon partenaire en me plaçant sur l'épaule intérieure du porteur et en me tenant prêt à recevoir le ballon. Si le porteur se fait prendre avec le ballon, je vais l'aider pour conserver le ballon.

#### Opposants :

j'avance rapidement puis contrôle ma vitesse pour plaquer le porteur avant qu'il passe le ballon.

Si je ne suis pas fixé par la passe, je vais vite plaquer le partenaire du porteur qui reçoit le ballon.

### Dispositif :

**Groupe :** 2+1 contre 2+1

**Espace :** larg : env. 15 m long : env.. 20 m

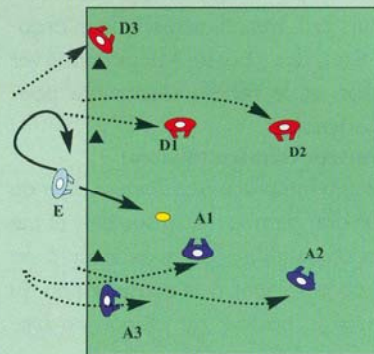
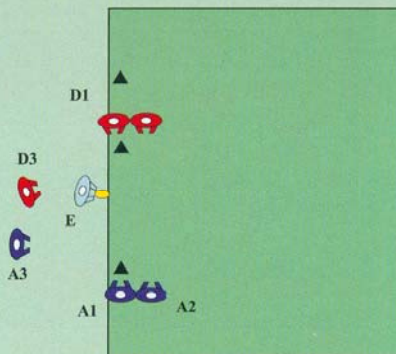
**Temps :** 3 à 4 ballons par équipe.

**Matériel :** ballon, balises et maillots

**But :** Marquer plus que l'adversaire

Score : 5 pts par essai + 2 pts si passe au joueur démarqué

**Lancement du jeu :** Au 1er signal, les utilisateurs entrent sur le terrain. Au 2ème signal, les défenseurs entrent sur le terrain et ne peuvent avancer qu'à la passe de l'éducateur.



**Consignes, règles :** respect des consignes liées au lancement.

- pour les opposants : deux types de consignes

D1 prend A1 et D2 prend A2 avec retard de A3

D1 et D2 prennent A1 avec soutien axial de D3

**Critères de réussite :** Essais marqués sans arrêt du mouvement du ballon

## POUR ÉVALUER – RÉGULER

### COMPORTEMENTS OBSERVÉS

- Les joueurs hésitent à avancer, fuient les défenseurs

- Les joueurs ne prennent pas l'info sur le joueur démarqué

- Les joueurs ne communiquent pas

- Tendance à aller au contact avant d'essayer de faire avancer le partenaire

- Peu d'implication sur le plan défensif

- Problème de dominants physiques

### INTERVENTIONS POSSIBLES

→ Faciliter le lancement en donnant des consignes précises aux opposants

→ Jouer sur le temps de départ du 1er opposant

→ Arrêts sur image, faire chercher...

→ Inciter le joueur démarqué à appeler le porteur

→ Score sur les plaquages réussis

→ Si dominants utilisateurs : faire avancer plus rapidement les opposants, si dominants opposants faire l'inverse

## POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

### VARIANTES

- Faire évoluer les rapports de force

- Éliminer le passage de balises, en faisant reproduire les situations (rôles en fonction des positions momentanées)

- Axer le travail sur la défense en donnant des consignes aux attaquants (garde, donne, feinte de passe ...)

### EFFETS RECHERCHÉS

→ Faire vivre un grand nombre de situations, éviter une forme de stéréotype.

→ Renforcer les exigences sur les bons choix du porteur du ballon.

→ Aider les joueurs à "repérer" cette répartition des rôles dans le jeu.

→ Apprentissage sur la coopération défensive