

Objectif(s)

Dominante : perceptif et décisionnel puis technique

Rendre les joueurs capables :

- de faire avancer leur partenaire démarqué
- d'assurer le soutien après avoir passé le ballon
- d'être efficaces au point de rencontre
- de cadrer défensivement, plaquer le porteur de balle
- de se réinvestir très rapidement dans les tâches défensives.

Comportements attendus

Porteur : s'avance le plus droit possible, place son regard pour voir adversaires et partenaire, fais avancer mon partenaire avant d'être bloqué et s'accélère pour le soutenir.

■ si je ne peux pas éviter le contact, je m'organise (tête , dos , bassin) pour rendre le ballon disponible pour E qui le passera à mon partenaire

Non Porteur : je soutiens mon partenaire en me plaçant devant l'espace libre (« à l'extérieur ») et en me tenant prêt à recevoir le ballon.

■ s'il se fait prendre avec le ballon, je me prépare à recevoir la passe de E qui va récupérer le ballon.

1^{er} Opposant : s'avance rapidement puis contrôle sa 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

2^e Opposant : je respecte les consignes qui concernent mon intervention et idem 1^{er} défenseur.

Dispositif

Groupe : 2 utilisateurs et 2 opposants

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

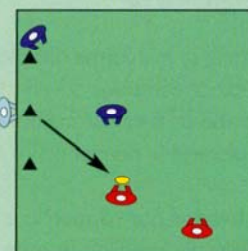
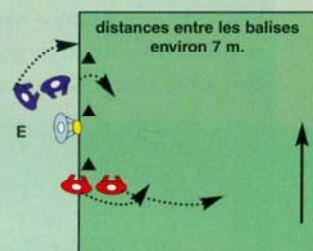
Score : 5 pts par essai + 2 pts si passe au temps juste
- 2 points si blocage et utilisation de E

Lancement du jeu : quand E lance le ballon en l'air :

· les utilisateurs se déplacent sur la largeur du terrain

· les opposants entrent sur le terrain par leurs balises d'entrée.

Ils ne pourront avancer (dépasser le niveau de leur balise) qu'à la passe de E au premier utilisateur.



Consignes, règles :

- pour tous : respect du règlement

- pour les utilisateurs : respect des consignes liées au lancement. **Si blocage ou plaquage du 1^{er} attaquant, E** récupère le ballon et le passe au 2^e attaquant.

- pour les opposants : 1^{er} opp : je me charge du 1^{er} attaquant
2^e opp : je m'adapte à la situation pour empêcher les utilisateurs de marquer.

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

POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS

- Les joueurs hésitent à avancer, fuient les défenseurs
- Tendance à aller au contact avant d'essayer de faire avancer le partenaire
- Peu d'implication sur le plan défensif
- Le partenaire du porteur reçoit le ballon arrêté
- Joueurs dominants sur le plan physique

INTERVENTIONS POSSIBLES

- Utiliser des exercices aidant à résoudre les problèmes affectifs
- Faciliter le lancement en plaçant les joueurs sur le terrain avant le lancement.
- Jouer sur le temps de départ du 1^{er} opposant
- Arrêts sur image, faire chercher...
- Score sur les plaquages réussis
- Renforcer la notion de « prise d'élan »
- Faire des groupes de niveau
- Si dominants utilisateurs : faire avancer plus rapidement les opposants, si dominants opposants faire l'inverse.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES

- Faire évoluer le nombre de joueurs (2 x 1, 2 + 1 x 2 ...)
· les temps d'entrée
- Action terminée si blocage du porteur du ballon.
- Arrivée d'un autre joueur si blocage du porteur du ballon, pour aider à la conservation et à l'utilisation.
- Axer le travail sur l'opposition en donnant des consignes aux utilisateurs (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.
- Apprentissage du rôle du soutien « axial »
- Apprentissage sur la coopération en opposition