

Objectif(s)

- Dominante :** affectif et relationnel, perceptif et décisionnel ; 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, de plaquer le porteur de balle
 - de se réinvestir très rapidement dans les tâches défensives.

Comportements attendus**Porteur :**

- J'avance le plus droit possible, place mon regard pour voir adversaires et partenaire, fais avancer mon partenaire 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 l'Éducateur 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 :

- 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.

- 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

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.

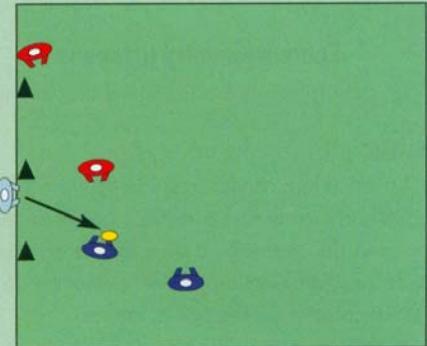
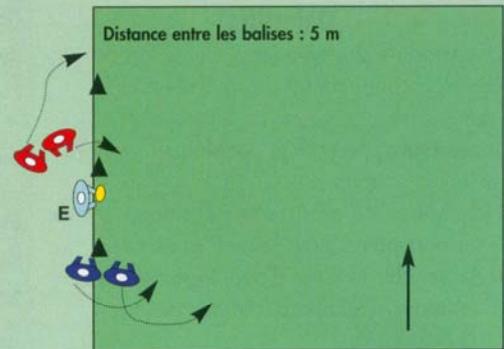
Critères de réussite :

Essais marqués sans arrêt du mouvement du ballon.

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.

**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 physiques

INTERVENTIONS POSSIBLES

- Utiliser des situations d'appel 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 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 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.
- Apprentissage du rôle du soutien « axial »
- Apprentissage sur la coopération défensive.