

Objectif(s)

Dominante : perceptif, et décisionnel technique ; rendre les joueurs capables :

- d'identifier, s'approprier et utiliser des repères de circulation pour :
- assurer une pression défensive collective
- cadrer défensivement et plaquer
- récupérer et contre-attaquer.

Comportements attendus

Pour les opposants :

- Je m'informe sur le placement des adversaires pendant que E lance le ballon en l'air et le réceptionne.

Je communique avec mes partenaires en leur signalant quel adversaire je prends en charge défensivement et pour assurer une avancée collective dès la passe de E. Je reste un peu à l'intérieur de mon adversaire direct, je plaque le porteur du ballon.

- Si je ne suis pas directement impliqué dans l'action, je m'informe très rapidement pour aller là où il y a un risque possible que l'adversaire avance.

Pour les utilisateurs : Je cherche à me démarquer et à produire un jeu qui avance pour poser le maximum de problèmes aux opposants.

Dispositif :

Groupe : 6 à 8 par équipe

Espace : le plus large possible
Long : env. 40 m + 2 en-buts

Temps : durée = 6 ballons par équipe.

Matériel : ballons, balises, maillots

But : - empêcher de marquer
- contre-attaquer et marquer

Score : *Opposants* :

- pas d'essai encaissé : 2 pts
- Essai sur contre-attaque : 5 pts
- Essai encaissé : 3 pts pour ut.

Consignes, règles :

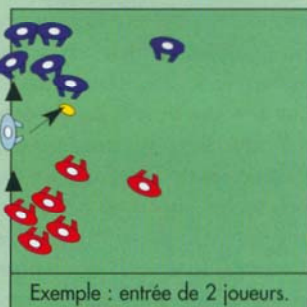
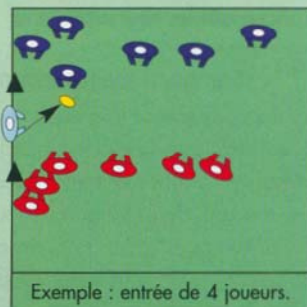
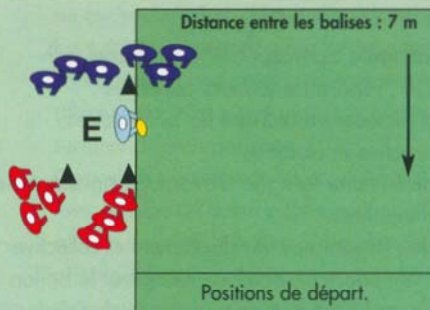
Pour tous : respect du règlement et des consignes

Critères de réussite :

- blocage très rapide de l'attaque
- pas d'essai encaissé
- des essais sur contre-attaque

Lancement du jeu :

E, à l'insu des opposants, indique le nombre d'utilisateurs qui pénétreront sur le terrain, lorsqu'il lancera le ballon en l'air. Les autres pénètrent quand E réceptionne le ballon. Les opposants entrent sur le terrain quand E réceptionne le ballon lancé en l'air en s'adaptant au placement des utilisateurs, ils ne pourront avancer qu'à sa passe.



POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS

- Les opposants ne se réparent pas en fonction des utilisateurs.
- Les utilisateurs avancent beaucoup
- Peu de plaquages réussis
- Des dominants gênent le réglage de la situation (trop facile ou trop difficile)

INTERVENTIONS POSSIBLES

- Décomposer la situation en leur faisant chercher quel type d'information est nécessaire et quelle répartition est la plus judicieuse (qui prend qui ?)
- Revenir à S7.
- Renforcer la sensation de montée collective en rajoutant par exemple un score sur la zone d'arrêt des utilisateurs (cf. S2)
- Vérifier le « marquage » défensif (montée à l'intérieur pour ne laisser qu'un passage possible) en jouant à effectif très réduit (1x1, 2x2, ...)
- Il suffit de jouer sur les temps d'entrée qui rendront la situation plus ou moins complexe pour les différents groupes de joueurs.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES

- Varier les rapports de force en augmentant ou diminuant la différence de temps d'entrée entre les deux groupes de joueurs
- Insérer des séquences de très forte pression où les opposants sont juste devant leur en-but
- Sur la même structure, diminuer le nombre de joueurs
- Interdire aux opposants de jouer le ballon.

EFFETS RECHERCHÉS

- Faire émerger l'efficacité de la communication et des répartitions défensives, quel que soit le rapport de pression.
- Mise en place de temps forts défensifs
- Régler les problèmes de communication, de cadrage défensif et de placage.
- Obliger les opposants à renouveler l'organisation défensive.