

## Objectif(s)

Dominante : perceptif et décisionnel

Rendre les joueurs capables :

- de fermer les espaces libres en avançant, récupérer le ballon et contre-attaquer
- de prendre des informations sur les adversaires et les partenaires pour une plus grande efficacité dans R1 et R2
- d'améliorer les trajectoires de courses et l'efficacité du plaquage.

## Comportements attendus

**Pour tous** : s'informer, pré agir, anticiper, communiquer

**Opposants** : Nous organisons R1 pour fermer les espaces libres. Je plaque le porteur de ballon s'il est dans ma zone de plaquage. Si je suis éloigné, je m'informe des placements et déplacements des adversaires et participe à l'avancée collective dès que le règlement le permet.

**Porteur** : j'avance le plus vite possible seul dans l'espace libre, ou je fais avancer (passe ou jeu au pied) un partenaire situé face à un espace fragile (en fonction de l'organisation de l'adversaire et de ses points faibles). Je donne un signal à mes partenaires pour qu'ils se déplacent avant d'avoir le ballon.

**Non Porteur** : je cache mon jeu, je me lance dans un espace fragile avant d'avoir la balle

Si je suis éloigné, je prépare la suite du jeu en me replaçant dans les espaces libres.

## Dispositif :

**Groupe** : 8 à 12 par équipe

**Espace** : larg : le plus large possible correspondant au niveau de jeu

**long** : de 30 à 40 m

**Temps** : durée = séquence de jeu 1 à 2 min 4 à 5 ballons par équipe

**Matériel** : 2 ballons

**But** : Marquer à partir du lancement de jeu

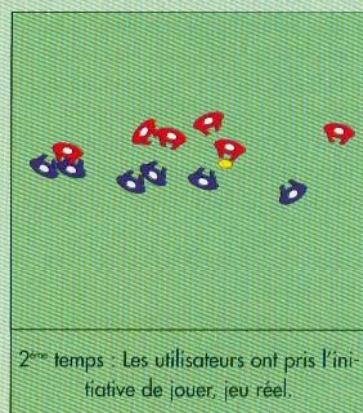
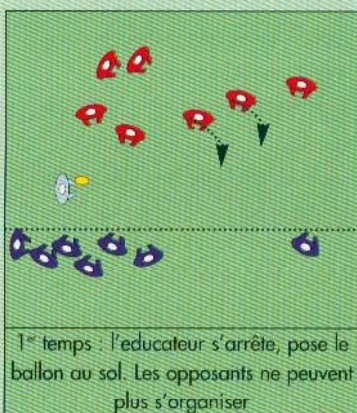
**Score** : 5 pts si essai, 3 points si la Ligne d'Avantage est franchie et le ballon récupéré ou conservé.

**Consignes, règles** : Respecter le hors jeu sur lancement de jeu pour les opposants. Ils ne bougent pas jusqu'au déclenchement

**Critères de réussite** : L'équipe qui s'oppose est capable de s'organiser et de se réorganiser pour éviter le franchissement du rideau défensif.

L'équipe utilisatrice est souvent mise en echec, surtout sur l'avancée.

Quelques ballons sont récupérés et joués en contre attaque.



**Lancement** : L'Educateur se déplace avec les 2 équipes. Il s'arrête et pose immédiatement le ballon au sol pour l'une des équipes.

Les opposants n'ont plus le droit de se déplacer (ils se retirent simplement à 5 m) Par contre, les utilisateurs peuvent encore se déplacer, et prennent l'initiative de jouer. Au déclenchement du jeu, jeu réel.

## POUR ÉVALUER – RÉGULER

### COMPORTEMENTS OBSERVÉS

- Les joueurs défendent à plusieurs sur le porteur.
- Les joueurs perçoivent les espaces libres mais n'arrivent pas à organiser R1
- Pas de réorganisation de R1 et pas de pression exercée sur les utilisateurs.

### INTERVENTIONS POSSIBLES

- Rappeler les règles d'action, proposer un repère de communication (signal pour le temps de départ)
- Avec questionnement proposer une organisation

## POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

### VARIANTES

- Donner des consignes aux utilisateurs
- Laisser plus ou moins de temps pour la mise en place de stratégie et faire vivre la gamme des rapports de force possibles :
  - numérique
  - positionnel
  - potentiel des joueurs

### EFFETS RECHERCHÉS

- Travailler sur la réorganisation défensive (en posant le maximum de problèmes aux opposants)
- Prendre de moins en moins de temps pour choisir une stratégie en utilisation
- S'adapter sur le plan stratégique en utilisation et en opposition