

2. JEU DE SITUATIONS

TERRAIN :

2 couloirs latéraux (6-8 m de large)

1 bande médiane (5-6 m de large)

1/2 terrain avec buts

EFFECTIF :

2 équipes de 8 à 10 joueurs (16 à 20 joueurs)

OBJECTIFS :

Tous principes : jeu à 2, à 3, entre 2, déséquilibres, aide au porteur, passer et enchaîner

Placement-déplacement-replacement, changement de rythme, jeu sur les ailes...

Evolution des joueurs à leur poste

Système et animation de jeu

Dynamique de jeu à partir des situations -starter-

CONSIGNES :

Règles évolutives adaptées à toutes catégories



Jeu par les ailes

Situation de base :

Joueur de couloir libre

Action recherchée :

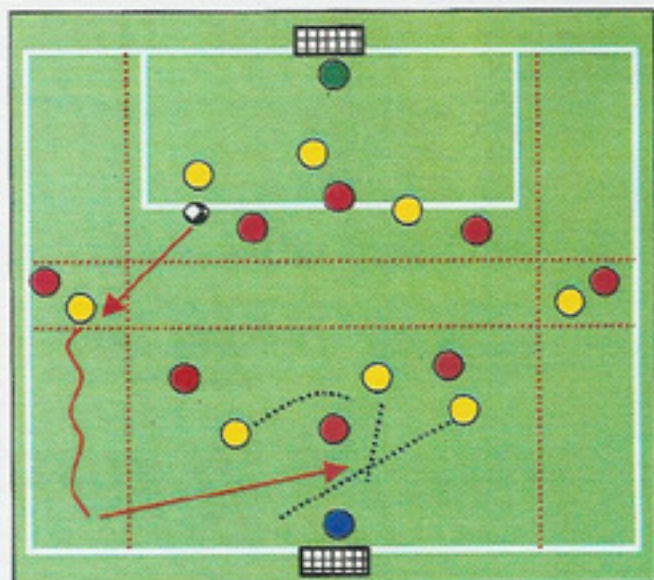
Prise de balle, débordement, centre, reprise

Consignes :

- Coordination des déplacements devant le but
- Principes défensifs

Variantes :

- 1- Pression par adversaire dans couloir
- 2- Marquage individuel dans zone de but
- 3- Joueur de couloir opposé rentrant
- 4- Défenseur changeant de zone après passe



Jeu d'appui médian

Situation de base :

- Appui par attaquant/zone médiane (1 contact)
- Gestion de la supériorité numérique

Action recherchée :

Développement du jeu sur action-starter

Consignes :

- Recherche des joueurs de couloirs
- Aller vite au but (changement de rythme...)
- Opposition en zone (infériorité numérique)

Variantes (après appui) :

- 1- Défenseur passe et suit
- 2- Joueur en couloir opposé rentre en soutien
- 3- Adversaires en couloirs défendent
- 4- Utilisation de toute la zone offensive

