

Thème situation: JEU DÉPLOYÉ EN SURNOMBRE NUMERIQUE

MOUVEMENT GENERAL

OFFENSIF JEU DEPLOYE

1+2 C 2 RF++

PLAN COLLECTIF PARTIEL

DISPOSITIF

8 par atelier

6 minutes

avec 1' hydratation et 1' de bulle de maîtrise

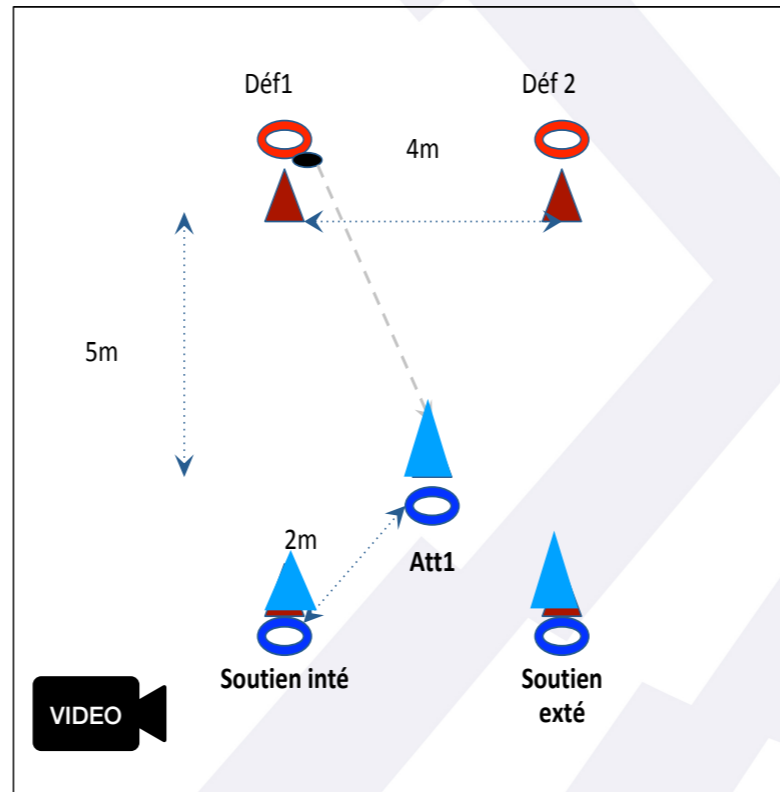
15m long par 15 m large avec espace de sécurité

6 passages en attaque

5 plots et 1 ballon

LANCEMENTS

Ballon dans les mains de l'utilisateur qui passe au défenseur pour lancer la pré-action des attaquants et le démarquage. Les opposants se mettent en mouvement quand le défenseur redonne la balle au premier attaquant qui peut se décaler durant ce temps pour une fixation efficace du premier défenseur.



CONSIGNES

Jouer les espaces libres sans se faire toucher et marquer quand les 3 attaquants ont touché le ballon!!!

Critère de réussite : 5 réussites pour 6 passages

Vous êtes le garant de la réussite de la gamme . Vous portez l'exigence à chaque passage. Soyez intransigeant entre vous.

- 1- POSITIONNEMENT PRECIS: Au départ à l'intérieur et à l'extérieur de IA1 → DÉFENSE « RUSH »
- 2- PRESSER: Faites un choix clair pour faciliter la réaction des ATT.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

PORTEUR DE BALLE

ATTAQUER L'INTERVALLE VITE
Vitesse de course

DECIDER,PASSER ou GARDER
Garder le ballon dans les deux mains , juger de l'intention des défenseurs et passer au joueur libre.

CONTINUER DEBOUT / DYNAMISER AU SOL
Lire le rapport de force, privilégier la passe et le jeu debout mais surtout possession active.

SOUTIENS DU PORTEUR DE BALLE

SE DEMARQUER ESPACE LIBRE

COMMUNIQUER
pour breaker ou attirer le défenseur

CONVERGER
Venir rapidement au soutien du PB

EVOLUTIONS POSSIBLES

- Changer la distance entre DEF et ATT afin de faire varier la pression et le R.F. (+ vous êtes proches du PB, plus le temps de décision est réduit et + la difficulté augmente)
- Complexification numérique
- Augmenter charge physique, mental, droit de charge ...