



## Attaque à 2

En partant de la zone, 2 attaquants vont chercher à aller marquer dans le but opposé. Sur leur parcours, dans chaque demi-terrain, ils auront à faire face à un défenseur.

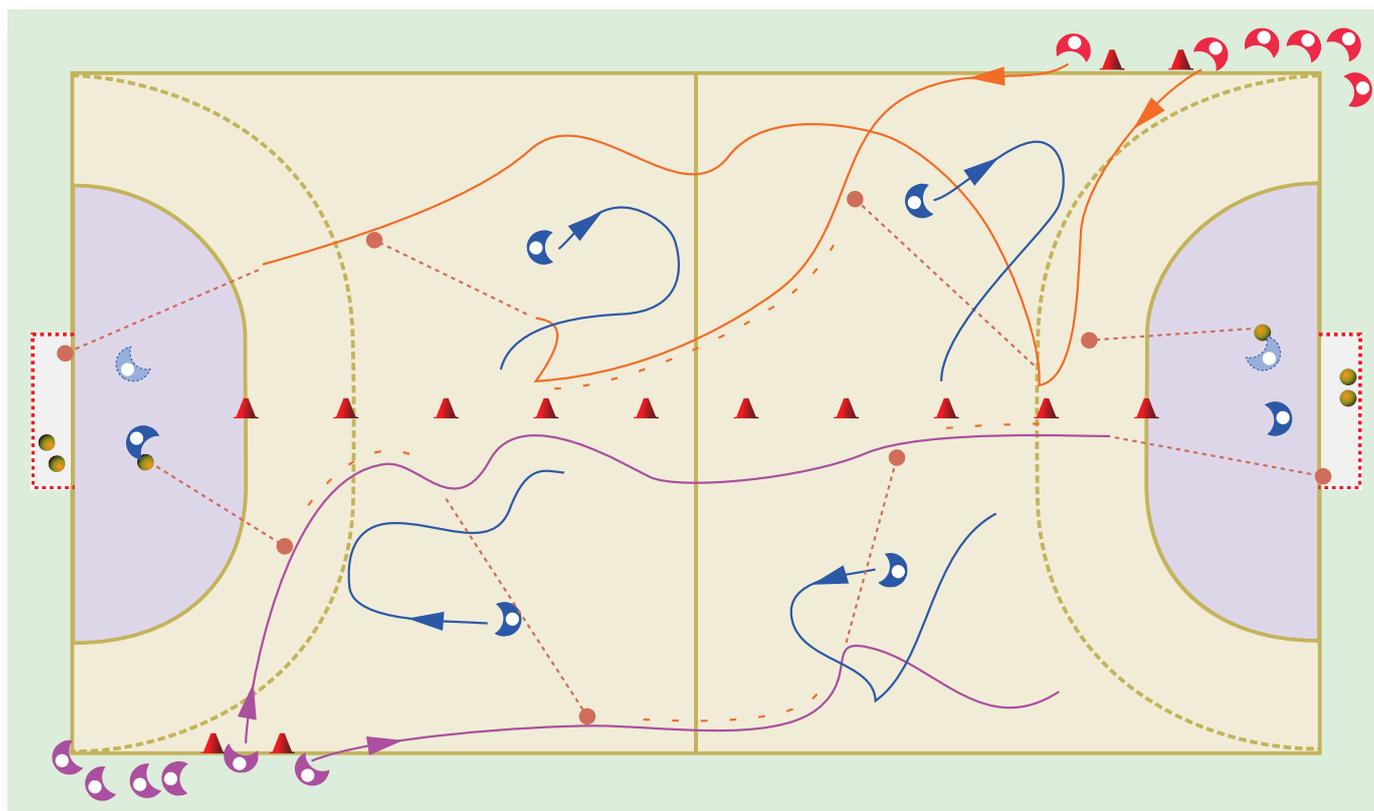


### Organisation du jeu

- Le terrain est coupé en 2 dans la longueur.
- Faire trois groupes de joueurs.
- Un groupe fournit : 2 gardiens de but et 1 défenseur dans chaque quart de terrain.
- Chaque gardien a une réserve de balle.
- Sur la touche, 2 plots pour indiquer le départ des attaquants. Ces plots sont à placer à hauteur des 7 m.
- Un groupe d'attaquants se place d'un côté du terrain auprès des plots, l'autre groupe aux plots mais à l'opposé.

### Consignes de jeu

- Ce sont les gardiens qui lancent le jeu. À leur signal les attaquants se lancent sur l'aire de jeu de façon à recevoir la balle du gardien.
- Dès que les attaquants ont la balle, ils s'organisent pour aller marquer. Le dribble ou la passe sont à leur disposition pour se déplacer.
- Les défenseurs défendent exclusivement sur  $\frac{1}{4}$  de terrain. Leur objectif est de récupérer la balle ou d'amener les attaquants à perdre la balle. Quand c'est le cas, le jeu s'arrête. Un des 2 attaquants se place au point de la perte de la balle, et il relance le jeu. Le défenseur se place au moins à 3 m de la relance.
- Le défenseur cherche à reprendre la balle tout en amenant l'attaque dans un espace de tir le moins favorable. Bien sûr l'attaque cherche l'inverse, c'est-à-dire tirer dans l'espace central. Il doit éviter d'avoir un



attaquant dans son dos, mais aussi choisir de jouer le duel sur l'attaquant porteur de balle.

- Quand l'attaque a tiré, elle passe dans l'autre espace de jeu. Les joueurs se placent après les joueurs en

attente. Avant, ils ont replacé la balle dans la réserve du gardien.

- Le gardien, dès que l'attaque a franchi la ligne médiane, s'organise pour lancer une nouvelle attaque.

## Fin de manche et de la partie

Toutes les 3 minutes, remplacement du groupe de défenseurs et de gardiens par un autre groupe.

Après 9 minutes de jeu changer la rotation du jeu pour

que les joueurs prennent l'habitude de jouer dans le couloir droit et gauche du terrain.

Fin du jeu après les 6 rotations, soit 18 mn

## Points d'attention

Malgré la supériorité numérique de l'attaque, l'attaquant qui a la balle doit garder l'intention d'aller directement au but, obliger le défenseur à venir jouer le duel, puis choisir de gagner le duel ou de passer.

Les attaquants doivent rechercher l'écartement maximum, mais en rapport à leur capacité à faire des passes.

Le non porteur de balle doit donner des solutions à son coéquipier, soit en soutien ou en appui, pour sortir le défenseur de son propre alignement avec la balle.

Le défenseur doit éviter d'avoir un attaquant dans son dos, mais aussi choisir de jouer le duel sur l'attaquant porteur de balle.

## Évolutions du jeu

Avant de recevoir la balle du gardien, obliger les joueurs à aller toucher la ligne médiane pour favoriser le mouvement des attaquants avant la prise de balle et contraindre le défenseur à s'adapter.

Le long de la touche créer une barrière de plots pour contraindre les attaquants à sortir du couloir externe.

Obliger que les passes se fassent en avant ou en arrière. Dans ce dernier cas il faut gagner du terrain dès que le joueur à la balle (comme au rugby)

Quand le défenseur reprend la balle (interception, prise au dribble, faute de l'attaquant) il prend la place du porteur de balle, et celui-ci devient défenseur. L'attaquant qui rate son tir remplace le gardien. Avec cette variante, pas besoin de faire des rotations des groupes.

