



## Attaquer et anticiper la défense

Dans une moitié de terrain, 2 joueurs tentent d'aller marquer, bien sûr 2 défenseurs tentent de faire échouer cette tentative. Dès qu'ils tirent ou perdent la balle, ils deviennent défenseurs sur l'autre espace de jeu dans lequel 2 autres joueurs viennent d'engager une attaque.

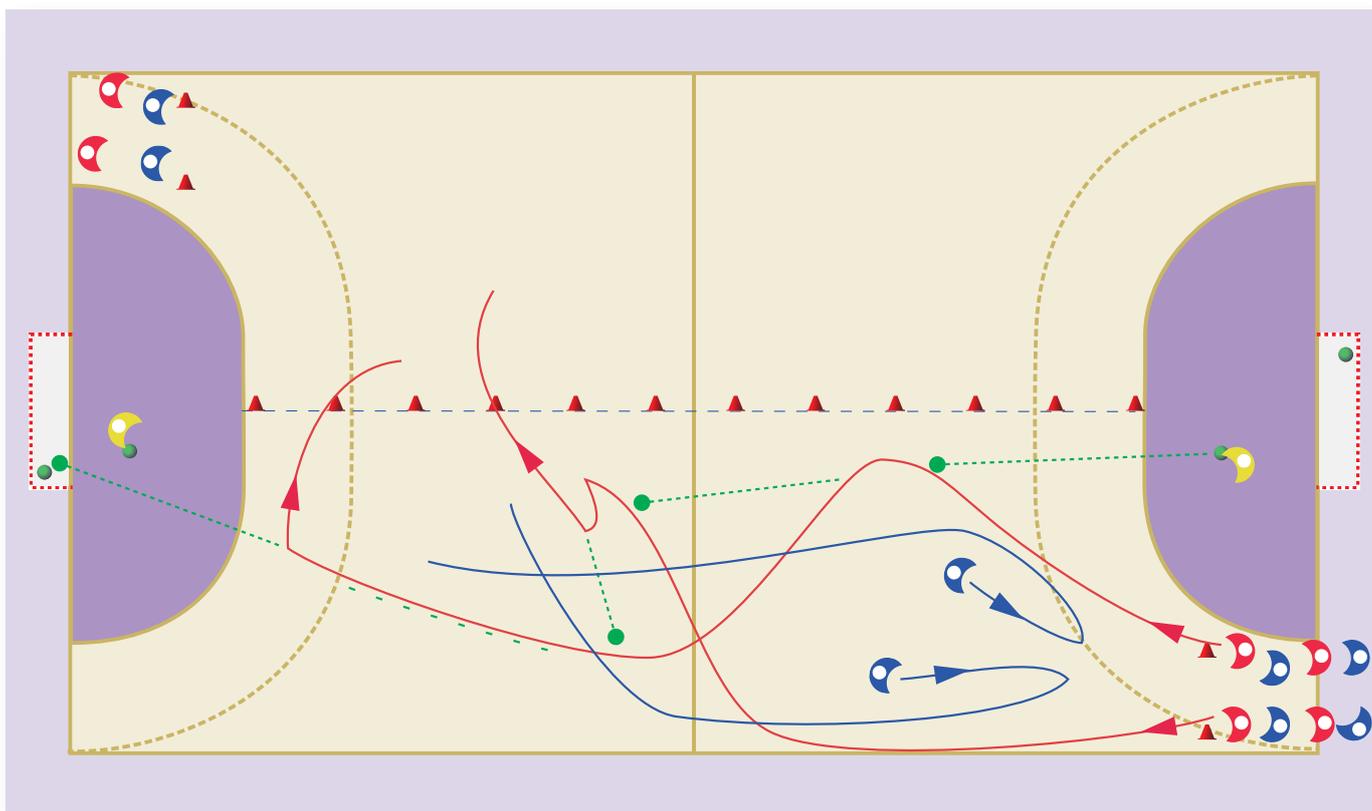


### Organisation du jeu

- Le terrain est coupé en 2 dans sa longueur. Au niveau des ailes gauches placer 2 plots (à droite pour que le jeu tourne dans l'autre sens).
- Mettre 2 gardiens dans les buts, avec chacun 2 balles
- Constituer 2 groupes de joueurs, chacun avec un jeu de chasubles (ex : rouge et bleu).
- Sur un des espaces de jeu, 2 joueurs bleus se placent en défense.
- De ce même coté, en colonne, derrière le plot se placent 4 joueurs rouges et 4 joueurs bleus en formant des binômes de même couleur. En début de colonne, 2 joueurs rouges, puis 2 bleus, puis jusqu'à la fin en alternance.
- Dans l'autre espace de jeu, et à l'opposé, vont se placer au niveau du plot 2 joueurs rouges et 2 joueurs bleus. Le binôme bleu se place devant le binôme rouge

### Consignes de jeu

- Au signal de l'animateur, le premier binôme rouge s'engage pour recevoir la balle de la part du gardien. Il cherche à aller marquer (dribbles et passes autorisés) en restant dans l'espace de jeu.
- Les défenseurs cherchent à reprendre la balle, et s'ils ne peuvent pas, ils doivent amener l'attaque dans une situation de tir la moins favorable. S'ils font une faute, la faute est jouée par les attaquants à l'endroit de celle-ci et les défenseurs se placent à 3 m.
- Dès que les 2 joueurs attaquants n'ont plus la balle (tir



ou faute de leur part), ils doivent aller défendre dans l'autre espace de jeu. Au même moment, dans cet espace de jeu, les 2 premiers joueurs en attente (dans l'exemple les bleus), s'engagent pour attaquer. Le gardien leur adresse la balle pour cela. Les 2 joueurs qui défendaient précédemment changent d'espace de jeu, mais vont se placer derrière les joueurs en attente.

- Le jeu s'enchaîne sans discontinuité.

- Si un des attaquants perçoit que son coéquipier n'a plus d'obstacle pour aller au tir, il peut anticiper la défense en changeant de côté.
- Pour garder le rythme du jeu, les gardiens devront garder une balle dans la main pour assurer la relance du jeu dès le tir ou la perte de balle de l'équipe attaquante. Sinon, il y a trop de perte de temps entre le tir et la récupération d'une balle.

## Fin de manche et de la partie

Ce jeu est très sollicitant pour les joueurs, faire des poses régulières en fonction des capacités du groupe.

Après 8 mn, changer de côté pour avoir une rotation dans

l'autre sens, pour habituer les joueurs à jouer des 2 côtés.

Fin de partie après 2 manches.

## Points d'attention

Ce jeu sollicite beaucoup les joueurs, au fur et à mesure certains lâchent plus ou moins leur rôle en défense. C'est sur ce point qu'il faut les solliciter.

Ce jeu nécessite une attention particulière de la part des joueurs car il y a beaucoup de changements : attaque - défense, espace de jeu, position, ... mais surtout il y a une perte de lucidité au cours du jeu d'où : des passes moins précises, des tirs approximatifs, ... Il faut leur faire prendre conscience de ces situations, et aussi adapter la durée des séquences à la capacité du groupe.

L'attaquant non-tireur reste souvent spectateur de son coéquipier qui va au tir. Il faut amener les joueurs à anticiper la prochaine action de défense dans le cas présent.

## Évolutions du jeu

La ligne de délimitation des espaces peut être légèrement en diagonale pour donner plus d'espace de jeu sur la fin de l'attaque et au contraire réduire l'espace de jeu en début d'attaque.

C'est un jeu qui peut évoluer vers du 3 contre 3.

