



## Passage obligé

En partant de la zone, 2 attaquants vont chercher à aller marquer dans le but opposé. Sur leur parcours, ils auront à faire face à deux défenseurs, mais pas possible de passer au centre du terrain pour aller vers le but. Il faut passer sur les côtés

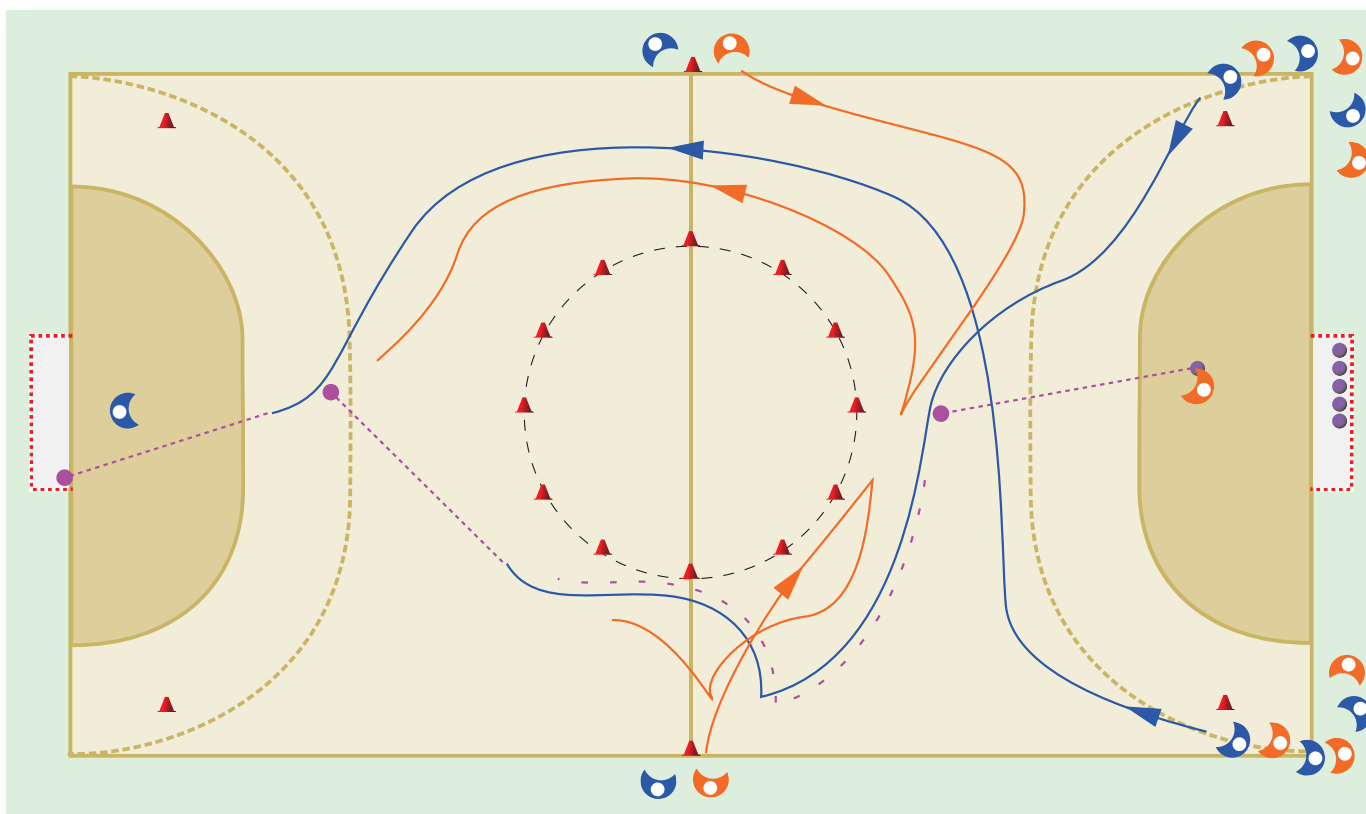


### Organisation du jeu

- Au centre du terrain, créer une zone circulaire, de 8 m de diamètre avec les plots. Cette zone sera interdite au passage, aussi bien pour la défense que pour l'attaque.
- Placer à la hauteur de la ligne médiane, et de part et d'autre du terrain, 2 plots. Ils serviront à indiquer le point de départ des défenseurs. Au niveau des 4 ailes, placer des plots pour indiquer le point de départ des attaquants.
- Dans un des buts placer toutes les balles.
- Constituer 2 groupes avec des chasubles de couleurs différentes.
- Chaque groupe fournit 2 défenseurs et 1 gardien. Les gardiens vont se placer dans les buts, Les défenseurs vont se placer au niveau des plots qui sont sur la ligne médiane. De chaque côté il y a un défenseur de chacune des équipes.
- Les autres joueurs, les attaquants, se répartissent de part et d'autre d'un but, au niveau des plots, en formant 2 colonnes.
- L'animateur du jeu se place dans le rond central.

### Consignes de jeu

- Au signal de l'animateur du jeu, les premiers de chaque colonne (joueurs de la même couleur) s'engagent dans l'aire de jeu. Le gardien adresse une balle à l'un ou à l'autre des attaquants.
- Au même moment, 2 défenseurs de l'équipe adverse rentrent sur l'aire de jeu.



- Les attaquants ont toutes les options possibles pour monter la balle. Mais celui qui a la balle doit avoir une réelle intention d'aller au but.
- Les défenseurs ont plusieurs solutions : chercher à intercepter la balle, la récupérer sur le dribble, amener les attaquants à la perdre ou faire une faute ou à aller tirer dans les espaces les moins favorables, c'est-à-dire aux ailes.
- Les défenseurs doivent veiller à bien se répartir les attaquants, et surtout ne pas avoir d'attaquants entre eux et le but à défendre. Dans le cas où le défenseur s'est fait déborder, le défenseur doit faire l'effort de se repositionner en défense, et si besoin son coéquipier doit changer d'adversaire.
- Quand l'attaque est terminée (perte de balle ou réussite), les attaquants vont se placer auprès des plots des défenseurs, ils changent donc de statut. Les défenseurs vont se placer de l'autre côté du terrain, après avoir posé la balle dans la réserve du gardien. Ils seront attaquants quand le jeu repartira dans l'autre sens.
- Quand tous les attaquants sont passés, le jeu se déroule en sens inverse.

## Fin de manche et de la partie

Tous les 4 allers-retours de l'ensemble des joueurs, introduire une nouvelle consigne.

Fin du jeu, après 4 séries.

### Points d'attention

La prise de balle doit toujours se faire en course.

Malgré l'espace important, au début les attaquants ont tendance à se rapprocher, voire venir dans la course de leur coéquipier, au lieu d'occuper le maximum d'espace pour écarter le jeu et ainsi donner plus de contraintes aux défenseurs.

Souvent les défenseurs sont polarisés sur un attaquant et en oublient de couvrir leur coéquipier.

Le premier possesseur de la balle doit avoir une intention d'aller au but. S'il a passé la balle, il doit continuer son action.

### Évolutions du jeu

Placer, au niveau des 6 m, 2 plots pour définir une porte centrale pour obliger les attaquants à aller tirer dans celle-ci, ou s'il n'y a pas d'obligation, trouver une façon de valoriser le tir dans cet espace (ex : 3 pts si le tir est réussi, 1 pt s'il est réussi à l'aile, 3 pts pour les défenseurs si le tir est raté à l'aile). En fin de partie, chaque équipe compte ses points.

Si un attaquant passe dans un des espaces formés par la zone centrale et la touche, l'autre attaquant doit passer dans le second espace.

Pour les passes, il peut être donné des consignes spécifiques : lob interdit, pas de balles au sol, passes devant ou à l'arrière, que s'il y a eu tentative de duel avec le défenseur, ...

Le temps d'attaque peut être limité à 5 secondes par exemple.

Ce jeu peut facilement évoluer vers du 3 contre 2, ou 3 contre 3.

