



A chacun son couloir

Un groupe de 3 joueurs attaque le but adverse, mais ils doivent se répartir dans les couloirs. En face d'eux il y a 2 défenseurs qui sont libres d'aller où ils souhaitent. Comment s'organiser pour aller marquer rapidement ?

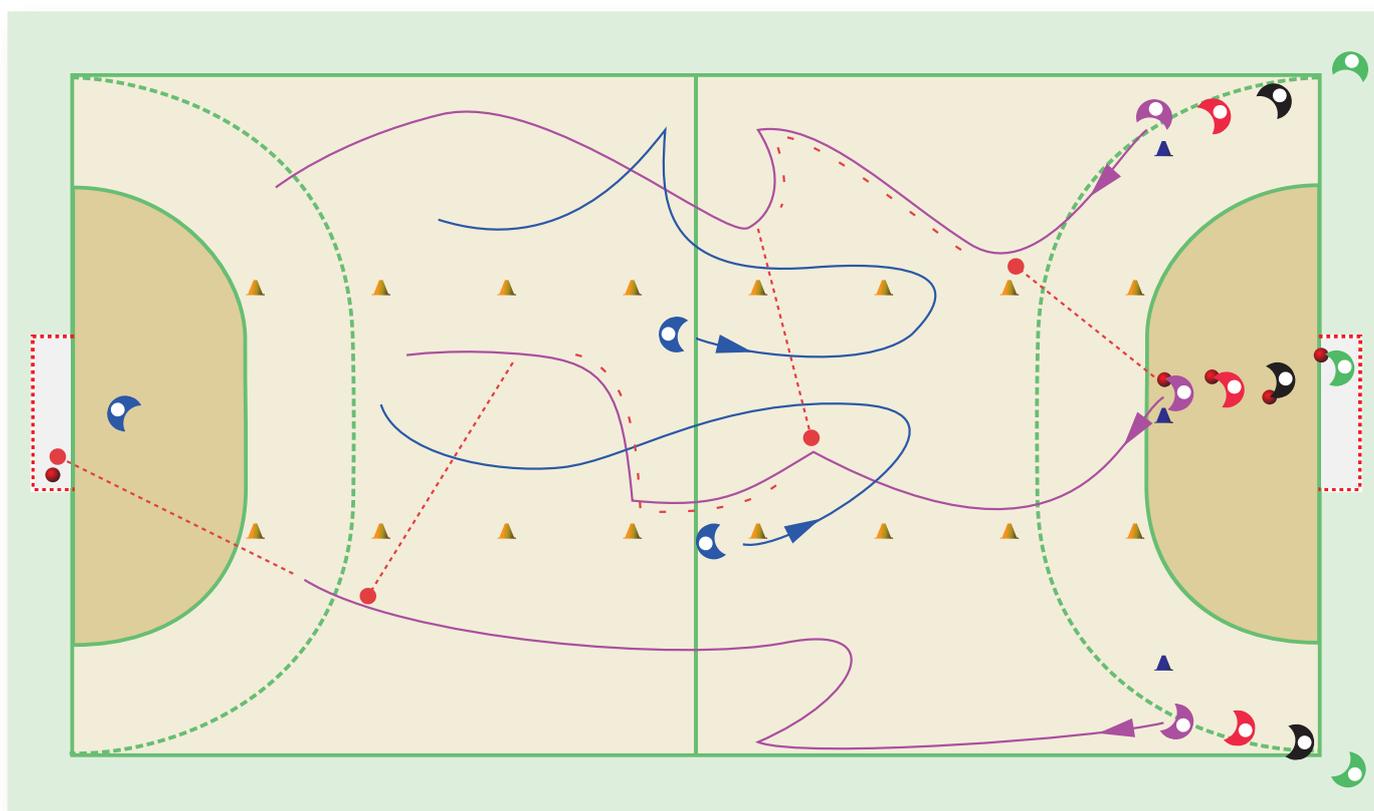


Organisation du jeu

- 3 couloirs sont définis dans la longueur du terrain.
- 5 groupes de 3 joueurs sont constitués, chacun avec une couleur de chasuble distincte.
- Un groupe se place en défense (un gardien et 2 défenseurs).
- Les 4 autres équipes se placent à l'opposé du terrain. Les joueurs d'une même équipe se répartissent dans les 3 couloirs formant ainsi 3 colonnes.
- Chaque équipe dispose d'une balle. N'importe quel joueur de l'équipe peut avoir la balle au début.

Consignes de jeu

- Au signal de l'animateur les joueurs attaquants en début de colonne rentrent en jeu. Le porteur de balle, avant de s'engager sur le terrain, doit faire une passe à l'un de ses coéquipiers.
- Les défenseurs sont libres d'aller où bon leur semble. Par contre, l'équipe attaquante doit occuper tous les couloirs. Si un des attaquants change de couloir, son coéquipier qui l'occupait doit, lui aussi, changer de couloir.
- L'intention des attaquants est d'aller le plus rapidement possible au but, soit en effaçant en duel son adversaire direct, soit s'il n'y a pas de défenseur sur lui par une course directe, soit en utilisant la passe pour un partenaire libre de tout marquage.
- Les défenseurs doivent s'organiser pour amener les attaquants à aller tirer aux ailes, s'ils n'ont pas pu



reprendre la balle auparavant.

- Dès que l'attaque n'a plus la balle (sur faute, sur tir réussi ou non [sauf si elle récupère la balle car celle-ci est revenue en jeu sur un rebond]), elle devient l'équipe qui défend (1 gardien et 2 défenseurs).

Immédiatement l'équipe qui était en défense sort (les joueurs vont se placer à la fin des colonnes), et la première équipe en attente rentre à son tour en jeu pour attaquer.

Fin de manche et de la partie

Les séries durent 5 mn. Après chaque série, une nouvelle consigne est donnée.

Fin du jeu après 3 séries.

Points d'attention

Souvent l'équipe qui vient d'attaquer oublie de se positionner en défense, d'où l'importance de sensibiliser les joueurs sur cette continuité. Dans cette intention, avant l'attaque, les joueurs doivent avoir défini leur rôle qu'ils assureront une fois en défense, en particulier celui de gardien et celui qui récupère la balle.

L'intention la plus facile est la passe. Dès qu'un joueur à la balle, il doit chercher à aller vers le but. Si un défenseur vient vers lui, il doit provoquer le duel pour mobiliser le défenseur, et si possible l'effacer pour créer une situation de 3 contre 1.

S'il y a une passe, elle doit se faire sur le partenaire libre de marquage. Pour cela, le porteur de balle doit prendre ses informations pendant qu'il dribble et non quand il s'arrête de dribbler.

Évolutions du jeu

Dans un premier temps, les attaquants peuvent avoir comme consigne de rester dans leur couloir.

Rapidement la passe en lob doit être éliminée au profit des passes tendues : cela suppose que les partenaires du passeur soient arrivés à se sortir de l'alignement passeur - défenseur.

Les tirs doivent se finir de préférence sur le couloir central. Si l'attaque finit à l'aile et ne marque pas, quand l'équipe quittera le terrain (donc après sa défense), les joueurs auront un gage à assurer.

