

Le jeu direct individuel ou à deux

## JEU N° 18 : grand couloir, petit couloir

### Objectifs

- « Fixer » les défenseurs pour utiliser les espaces libres ou progresser collectivement en utilisant la puissance du collectif si les défenseurs ne se laissent pas « fixer ».
- Intégrer les notions de « portes », de « couloirs », de « chemins », c'est-à-dire d'espaces libres, à faible concentration de défenseurs et à concentration relative d'attaquants.

### Dispositif

Sur un terrain de 15 m x 15 m divisé en deux couloirs, **jeu sur-réglé à effectif réduit** (cinq contre trois). Trois attaquants sont bloqués dans un couloir tandis que les deux autres peuvent se déplacer sur tout le terrain. Les défenseurs sont libres de leurs mouvements. Le jeu est lancé par les attaquants « bloqués ».

### Consignes

Les passes ne sont pas obligatoires, mais il faut utiliser le surnombre relatif autorisé par le placement initial et les droits des attaquants.

### Indicateurs

Nombre d'essais marqués sur cinq ou dix attaques, formes de jeu utilisées (déployé, pénétrant, contournant, regroupements), passage d'une forme à une autre.

### Variables

- Elles portent sur la largeur des couloirs, le nombre de joueurs par couloir, le placement initial, les droits des défenseurs.

