

Objectif(s)

Dominante : perceptif et décisionnel ; rendre les joueurs capables :

- de passer du statut d'opposant à celui d'utilisateur.

Comportements attendus**Récupérateur** :

- J'avance avec le ballon sur les points fragiles et vers le camp adverse.
- Si je n'ai pas pu en percevoir, je fais avancer un partenaire venu en soutien.
- Si je suis pris immédiatement, je m'organise (tête, dos, bassin) pour conserver le ballon.

Non Porteur contre attaquant :

- Proche : je me place rapidement près du porteur afin de pouvoir le soutenir et me rendre disponible pour avancer à sa passe ou participer à la conservation du ballon, si le porteur est plaqué ou bloqué.
- Éloigné : je me replace très rapidement pour être disponible pour la contre attaque.

Opposant à la contre attaque :

- je me remobilise très vite sur les tâches défensives en faisant pression sur le récupérateur ou en me replaçant en barrage d'un futur porteur.

Dispositif :

Groupe : 6 à 8 par équipe.

Espace : suffisamment large pour permettre les rebonds d'attaque.

Long : env 2 fois la largeur + 2 en - but

Matériel : ballons et chasubles.

But : Marquer en contre attaquant.

Score : Voir pour "évaluer-réguler".

Lancement du jeu :

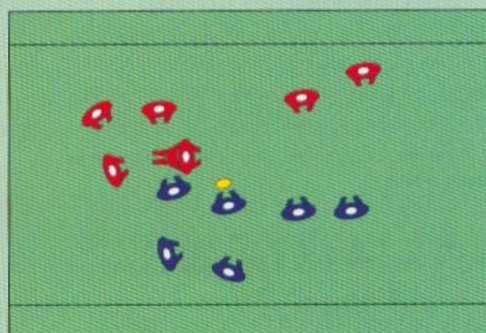
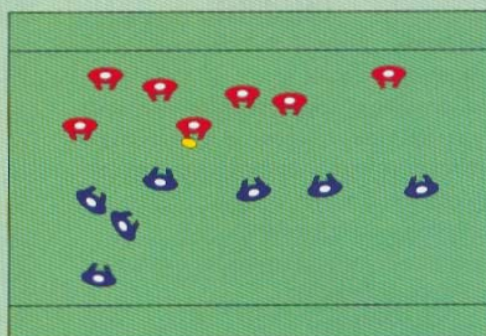
le ballon est donné à une équipe qui fait circuler le ballon pendant que les opposants avancent (jeu conventionnel). Au signal le porteur du ballon tombe au sol et lâche le ballon dans le camp adverse. Jeu réel dès la récupération du ballon par un opposant.

Consignes, règles :

Les opposants qui seront amenés à contre attaquer doivent impérativement avancer avant que le ballon soit récupéré.

Critères de réussite :

La contre attaque permet d'avancer rapidement. Tous les joueurs font l'effort de se replacer pour être disponibles dans le jeu.

**POUR ÉVALUER – RÉGULER****COMPORTEMENTS OBSERVÉS**

- Des joueurs ne respectent pas les consignes de fonctionnement
- Les futurs contre-attaquants n'avancent pas avant la contre attaque
- Les contre-attaquants ont du mal à avancer (courses en travers, ballon donné à des joueurs sous pression...)
- Le récupérateur prend le ballon sans avoir pris d'informations préalables.
- Les non-porteurs ne profitent pas du temps de récupération pour modifier leurs placements (pour se redistribuer).
- "L'amorce" de la contre-attaque est difficile (blocage systématique, ballon repris par l'adversaire...)

INTERVENTIONS POSSIBLES

- Lancer le jeu en faisant rappeler les consignes par un joueur.
- Le ballon ne sera lâché vers l'avant par le porteur que s'il est plaqué.
- Mettre en place un système de score valorisant l'avancée.
- Travailler sur la réaction, les efforts mis au service de la disponibilité, du démarrage, la répartition des rôles (réduction possible des collectifs de travail).
- Donner des consignes à l'équipe qui perd le ballon (serrés, larges, intervalles laissés libres...)
- Retour sur la circulation défensive, en particulier la mise en place du 2^e rideau.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION**VARIANTES**

- Imposer, à l'insu de l'équipe qui perd la balle, une forme de contre-attaque à la main ou au pied.
- Modifier les consignes de "perte de balle" données aux utilisateurs (à l'insu des futurs contre-attaquants) par exemple : lâcher au contact dans le camp adverse ou dans son camp ; botter plus ou moins long et plus ou moins décentré.

EFFETS RECHERCHÉS

- Travailler sur le "rebond défensif" : redistribution des joueurs, temps de réaction, communication...
- Travailler sur les différentes zones de contre-attaque et les différents types de rapport de force (1^{er}, 2^e et 3^e rideau et consignes possibles de réaction défensive induisant plus ou moins de pression).