

Situation d'entraînement: Le duel attaquant/défenseur.

Le couloir de jeu direct est le chemin qui va des épaules du porteur de balle au but. Lorsqu'il est libre, l'accès au but en est simplifié. Dans la situation que nous vous proposons ici, le porteur de balle tentera de garder son couloir de jeu direct ouvert, ou de se le libérer alors que le défenseur devra essayer de le fermer.

Public moins de 12 ans. Une vingtaine de joueurs.

Thème: Duel Attaquant/Défenseur

Objectifs: Défenseur: fermer le couloir de jeu direct et/ou subtiliser la balle

Attaquant: prendre le défenseur de vitesse ou le déborder

ORGANISATION :

Sur ½ terrain , positionnez des plots.

Dédoublez l'atelier sur l'autre ½ terrain.

Composez des binômes attaquant/défenseur.1 balle par binôme.

CONSIGNES :

Les binômes partent l'un après l'autre, au signal de l'entraîneur.

Pour l'attaquant: départ d'un plot jaune, n'importe lequel; il marque 1 point s'il réussit à marquer le but, 2 points s'il marque sans se faire toucher.

Pour le défenseur: départ d'une plot vert, n'importe lequel. Il marque 1 point s'il réussit à immobiliser l'attaquant en le touchant, avant que celui-ci ne tire, 2 points s'il subtilise la balle sur le dribble.

Chaque joueur effectue 5 passages comme attaquant. Le joueur qui a marqué le plus de point choisit un gage à son binôme.

CE QUE L'ON PEUT MODIFIER :

La position des plots si trop facile ou trop difficile..

Changer les binômes.

Les départs(assis, coucher...).

Rajouter un joueur joker qui peut être utilisé par l'attaquant.

Passer à du 2x2.

CE QU'IL FAUT SURVEILLER :

Que le défenseur ne pousse pas, n'accroche pas. Il ne peut toucher l'attaquant que sur la poitrine.

L'inversion des rôles à chaque passage, et la rotation des gardiens.

Que la distance att/def n'empêche pas de jouer des duels, mais ne les rende pas systématiques.

Le choix des plots de départ: les joueurs sont-ils capables de se mettre en situation plus facile ou difficile selon leur taux de réussite?

