

CLASSIFICATION

- **MOUVEMENT GÉNÉRAL**
- Dominante PERCEPTIVE et DÉCISIONNELLE
- (Effectif réduit)

L'AMÉLIORATION DE LA CIRCULATION DU JOUEUR EN JEU PÉNÉTRANT

ANALYSE

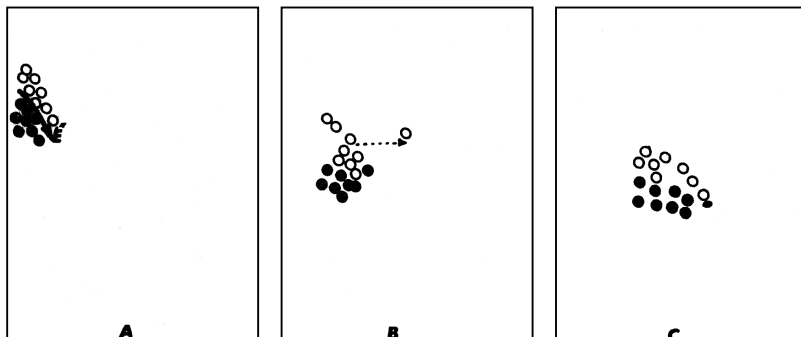
Jeu pénétrant qui avance sans avoir désorganisé la défense latérale. Un ralentissement ou un arrêt du ballon se produit :
Le relayeur enchaîne en "déportant" latéralement l'Axe de pénétration.

BUT

Se réorganiser pour continuer la même forme de jeu pour MARQUER ou réussir à déséquilibrer la défense latérale.

DESCRIPTIF

La situation proposée ne concerne que le groupe engagé dans le jeu Pénétrant



Le jeu est lancé après une course des ○ et des ● dans le sens profond, le jeu débute dès la passe de l'Educateur.

- Investir l'espace menacé après le déclenchement de la passe sur le joueur placé latéralement et défendre sur ○ sans toucher le ballon.

○ : Avancer directement. En cas de ralentissement ou de blocage, un joueur (et un seul) se décale sur la largeur, pour déclencher un deuxième mouvement.

LE JOUEUR

○ : Peut-être engagé dans 4 rôles différents.

- 1) Avancer, assurer la maîtrise du ballon et la continuité du mouvement (passe dans "l'axe et soutien").
- 2) Se placer en position de relayeur.
- 3) Se décaler dans l'espace latéral.
- 4) Se replacer par rapport à 3.

Perception du ralentissement du ballon :
- le mouvement peut-il continuer dans le même axe ?
- Où est l'espace libre ?
- Y a-t-il un partenaire dans l'espace libre ?

● : Respecte les consignes et doit être attentif aux effets du jeu de ○.

L'ÉDUCATEUR**Objectifs :**

- Perception de la mise en échec du mouvement engagé.
- Amélioration de la distribution des rôles, grâce à une bonne circulation des joueurs.
- Perfectionnement du jeu pénétrant.

Observations :

- 1) L'arrêt du ballon dure trop longtemps.
- 2) Les joueurs hésitent sur leur rôle prioritaire.
- 3) Le ballon se déplace trop latéralement :
 - position des soutiens,
 - passe extérieure...

LA RÉGULATION DE L'EXERCICE

- 1) Ce n'est pas prioritaire dans cet exercice.
(Cf. exercice n° : la gestion des regroupements)
- 2) Faciliter les choix en retardant encore plus les actions de ● et en questionnant sur les repères.
- 3) Faciliter les repères concernant la circulation des joueurs.

ACTIONS SUR LES FACTEURS LIMITANTS