

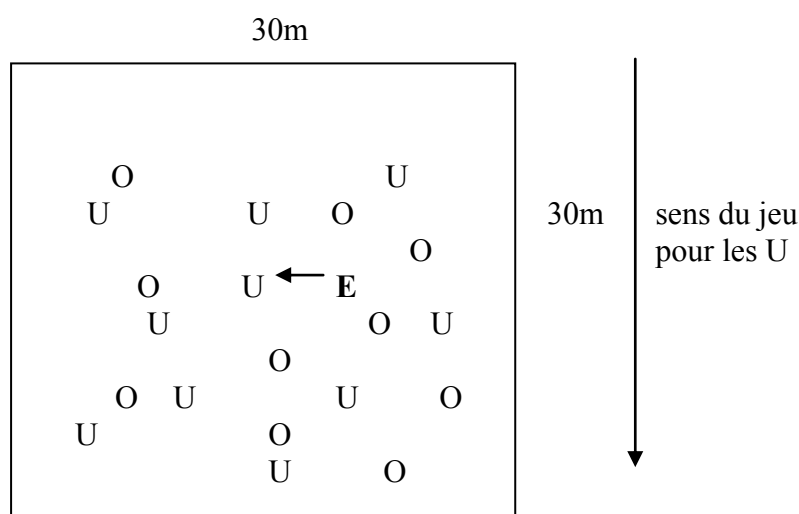
Thème : Les regroupements pour les utilisateurs

E : éducateur, U : utilisateur, O : opposant.

• Situation 1 :

Collectif total : minimum 10c10.

Objectif : Savoir utiliser le nombre minimum de joueurs (tactique).



Lancement : Les joueurs de chaque équipe trottaient en se mélangeant, E fait une passe à un joueur → constitution d'un regroupement. Ensuite, le jeu est libre.

Remarque : l'éducateur fait varier la pression immédiate en choisissant l'utilisateur et son placement au moment où il reçoit la balle. Isolé, avec beaucoup d'opposant devant lui, avec peu de soutiens ou beaucoup etc...

Consignes :

Opposants :

- ne pas jouer le ballon lors des regroupements
- mettre la pression (jouer à la poussée).

Critères de réussite :

Utilisateurs : conserver le ballon et marquer.

Opposants : arrêter le mouvement.

Evolutions :

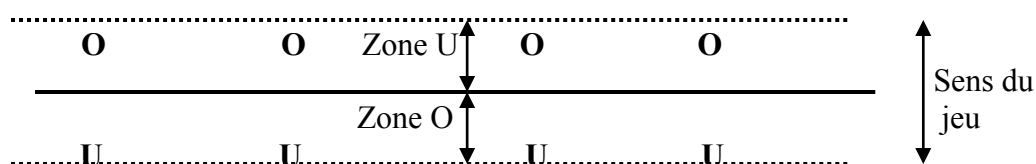
- utilisation d'un deuxième ballon pour créer une situation de regroupement sans le soutien des joueurs pris dans le regroupement.
- jouer le ballon pour les opposants
- demander aux opposants de systématiquement bloquer pour créer des mauls.

• Situation 2 :

Collectif HcH : 1c1.

Objectifs :

- position du joueur dans une mêlée spontanée (technique individuelle)
- maîtrise de sa poussée.



Lancement : O et U sont face à face, au top de E, l'action démarre.

Consignes :

Il n'y a pas de statut d'utilisateur ou d'opposant.

Pousser dans l'axe sans tomber.

Critères de réussite :

Le premier qui franchit la ligne debout sur ces appuis lié à son adversaire en position stable sans franchir la ligne en pointillé. C'est-à-dire U doit avoir les pieds en zone U pour gagner et O en zone O.

Remarque : le but de la ligne en pointillé est de ne pas pousser l'adversaire trop loin si le duel est gagné en faisant référence à la règle de ne pas dépasser le ballon auquel cas ce dernier sort de la mêlée spontanée et est jouable par l'adversaire. Il faut savoir pousser et s'arrêter, action contradictoire où les joueurs ont tendance à se laisser emporter par leur poussée sans la maîtriser.

Evolutions :

- Mettre un ballon entre les deux joueurs.
- Mettre un sac de placage avec un ballon d'un côté entre les joueurs (on a donc un statut d'utilisateur et d'opposant)
- Un joueur ou les deux peuvent se lancer sur quelques mètres avant d'arriver dans la zone de lutte.

• Situation 3 :

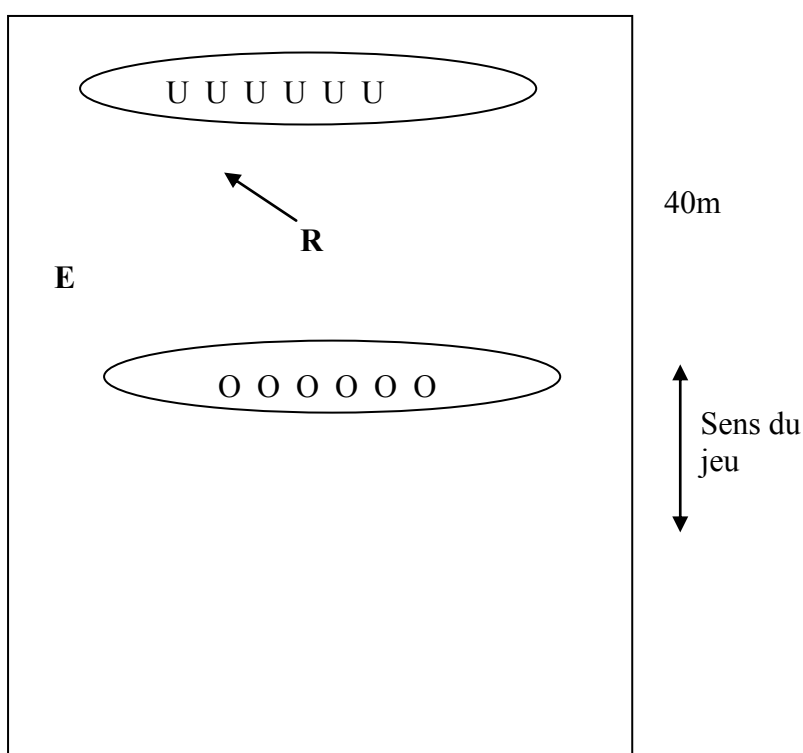
Une situation à laquelle on pense moins car elle est orientée vers un joueur : le relayeur . Si on veut consommer peu de joueurs dans les regroupements, en particulier les mêlées spontanées, il faut que le relayeur y soit derrière le plus tôt possible.

Collectif réduit : 6+1c6 au 10+1c10

Objectifs :

- Le relayeur doit être derrière le regroupement en moins de 3 à 5s (suivant le niveau de jeu).
- Rapidité et précision de la passe.
- Commander et organiser le regroupement.

20m



R = relayeur.

Lancement : Les joueurs trottinent et R lance le jeu en passant le ballon à un U.

Consignes :

- Il n'y a qu'UN relayeur (le « +1 »), celui-ci joue systématiquement avec l'équipe qui a le ballon. Si les U perdent la balle il passe avec les O et contre-attaque avec eux
- Suppléer le relayeur uniquement s'il est pris dans le jeu par un placage.

Critères de réussite :

Relayeur : impulser, accélérer le jeu, dynamiser.

Utilisateurs : conserver et marquer.

Opposants : arrêter/récupérer et marquer.

Remarques : l'éducateur dans cette situation regarde aussi le travail des autres joueurs sur les regroupements mais il ne doit pas perdre de vue le relayeur : ses courses, ses passes, sa façon de commander, son dynamisme ...

Evolutions :

- L'éducateur a un deuxième ballon pour provoquer une contre attaque ou un regroupement sur une autre partie du terrain.
- Jouer sur la largeur du terrain soit pour créer plus de regroupement si les opposants sont pas très performants (largeur plus petite) soit pour augmenter les courses du relayeur d'un regroupement à l'autre si les opposants sont performants (largeur plus grande).
- Demander aux opposants de pousser sur les mêlées spontanées pour rendre difficile l'accès du ballon au relayeur.