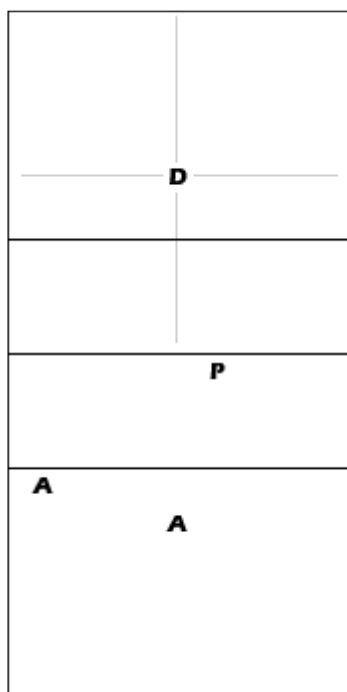




Vision du jeu adverse lors d'une attaque – type 1

- **Objectif (amélioration de)** : De la vision du jeu adverse lors d'une attaque.
- **Procédures** : Agilité / Coordination.
- **Consignes générales** : Savoir observer l'équipe adverse avant d'attaquer pour faire le point.
- **Consignes techniques** : L'attaquant fait une passe sur le passeur pour qu'il le fasse attaquer à son poste. Le défenseur lorsque le passeur touche la balle, décide d'aller dans un des carrés du terrain. Au moment du saut d'attaque, l'attaquant doit regarder le terrain adverse et non plus son ballon, afin d'attaquer ou de faire une balle courte sur le défenseur.
- **Critères de réussite** : Sur la vision du jeu adverse : Quand est-ce que j'ai vu le défenseur dans sa partie de terrain ? Est-ce que j'ai pu attaquer le ballon normalement ?



- **Effectif idéal** : 5 (minimum de 3)

- **Déroulement** :

A : fait une passe sur P, se prépare à attaquer et regarde le joueur adverse (D). A doit attaquer sur D.

P : fait une passe à A.

D : au moment où P touche le ballon doit faire un choix et aller dans un des carrés du terrain.

Nombre de répétition / Intensité : après l'attaque, A va en défense et D va à l'attaque.

Temps d'exécution prévu : 10 minutes maximum (5 idéal).

- **Evolution positive** : Un contreur peut-être rajouté afin de masquer la vision du jeu adverse ou alors, D retarde au maximum son choix de défense.
- **Evolution négative** : Le défenseur lors du toucher de ballon du passeur annonce la zone qu'il va occuper.
- **Bilan de séance** : Points + / Points -