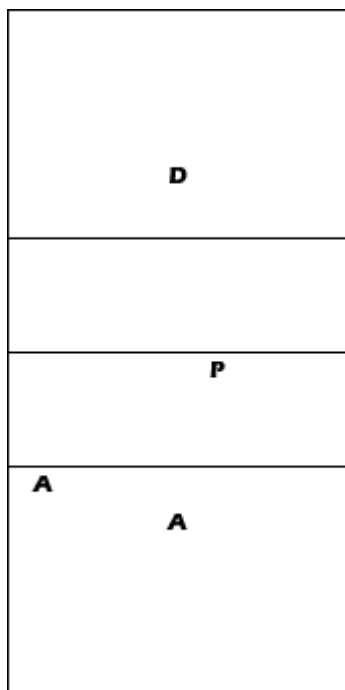




## **Vision du jeu adverse lors d'une attaque – type 2**

- **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, défend en grande diagonale et annonce avec sa main, un nombre entre 1 et 5 sur sa poitrine. Au moment du saut d'attaque, l'attaquant doit regarder le défenseur et non plus son ballon, afin d'attaquer sur le défenseur et crier le numéro annoncé
- **Critères de réussite :** Sur la vision du jeu adverse : Quand est-ce que j'ai vu le signe du défenseur ? 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 et crier le numéro annoncé.

P : fait une passe à A.

D : au moment où P touche le ballon doit défendre en grande diagonale et annoncé sur sa poitrine un nombre avec sa main entre 1 et 5.

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 :** Le défenseur annonce un nombre avant que le passeur touche la balle et un autre nombre au moment du toucher de balle du passeur.
- **Evolution négative :** Le défenseur ne fait plus de signe, mais lève un bras ou une jambe ou s'assoit lors du saut de l'attaquant et l'attaquant doit crier ce que fait le défenseur.
- **Bilan de séance :** Points + / Points -