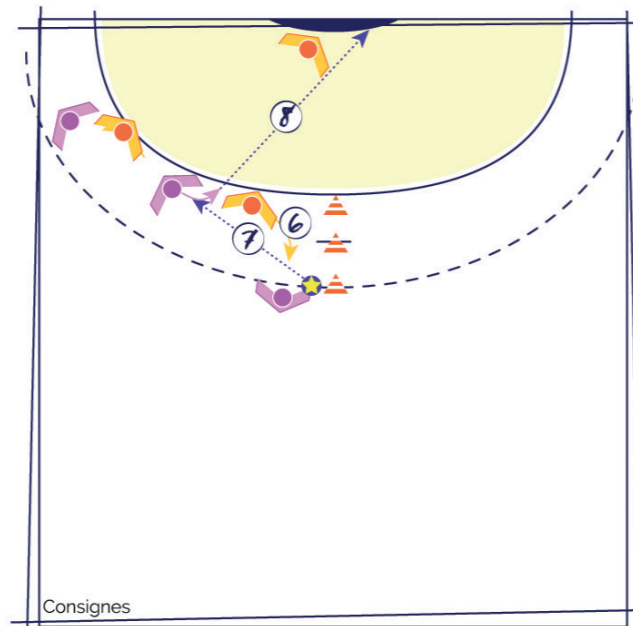
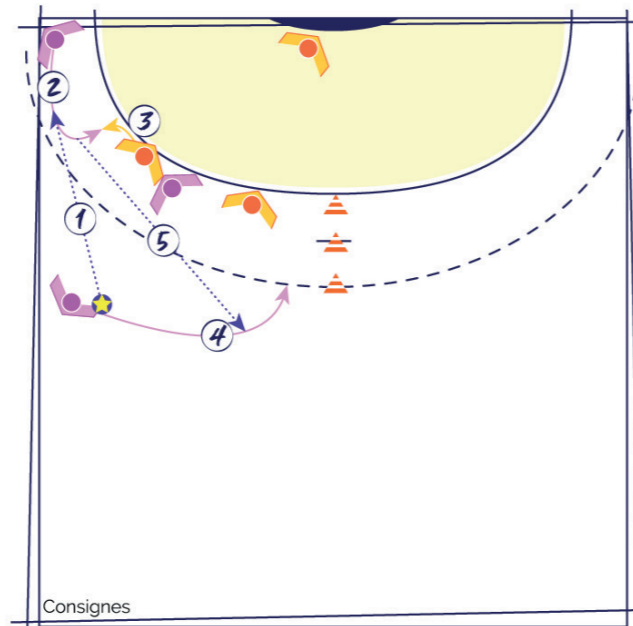
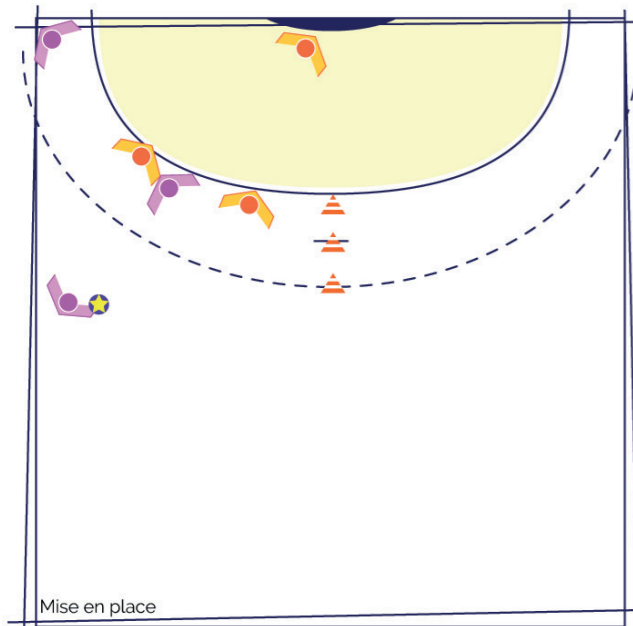




S'ENGAGER POUR MARQUER À 3 CONTRE 2 AVEC UN PIVOT



L'objectif est de faire travailler la prise d'intervalle et l'engagement pour aller marquer

Evolution de l'exercice 53, avec l'introduction notamment du Pivot

MISE EN PLACE

On sépare la moitié de terrain en 2 sur le sens de la longueur à l'aide de 3 plots

Dans l'un des demi-terrain, on positionne :

- 2 défenseurs (N°1 et N°2)
- 3 attaquants : un Ailier, un Arrière, un Pivot

CONSIGNES

L'Arrière fait la passe à l'ailier (1)

L'Ailier s'engage avec le ballon dans un intervalle libre (2) puis, si :

- le défenseur N°1 ferme l'intervalle (3), redonne le ballon à l'Arrière (5)
- le défenseur N°1 ne ferme pas l'intervalle, aller tirer tout seul

Avant la réception de la passe, l'Arrière s'engage dans l'intervalle en face de lui (4) et si :

- le défenseur N°2 vient fermer (6) l'intervalle, faire une passe au Pivot (7) qui peut alors tirer (8)
- le défenseur N°2 ne vient pas fermer l'intervalle, aller tirer

RÉGULATIONS

- Faites tourner les attaquants et les défenseurs toutes les 10 attaques, par exemple, et lorsque les 2 équipes sont passées en attaque, l'équipe perdante à un gage donné par les gagnants.
- Les solutions présentées ici ne sont que quelques unes des possibilités de jouer un 3 contre 2

CONSEILS

- Etre attentif à ce que les joueurs ne soient pas à 2 dans le même intervalle !
- Veillez à ce que les attaquants reçoivent le ballon en course



GARDIENS

les Gardiens de But participent à l'exercice



POSTES

Ailier
Arrière
Pivot



CATÉGORIES

de moins de 14 ans à Séniors



MATÉRIEL

3 plots
1 ballon pour 3 attaquants



PARTICIPANTS

au moins 7 joueurs



TEMPS

20 minutes

