



## JEU DE POSSESSION (5vs5+5)

possibilité de décliner en jeu de position ou jeu de transition

**Améliorer l'ouverture de plusieurs angles de passes (démarquages) et la faculté à changer d'orientations de jeu en possession**

Procédé	CONSIGNES	Comportements attendus
JEU DE POSSESSION (5vs5+5)	Les appuis dans les zones extérieures jouent avec l'équipe en possession. Ils ont la possibilité de se déplacer dans toute la zone délimitée par les coupelles noires.	- Se situer dans les intervalles de passe, rompre les alignements avec les adversaires et ses partenaires
Pédagogie		- Avoir les postures et pied de réception adaptées pour faciliter les orientations de jeu. Utilisation des intérieurs de pied. Prises d'informations (appuis)
ACTIVE	2 touches de balle Jeu au sol obligatoire Appuis inattaquables dans leurs zones délimitées par les coupelles noires	- Savoir se situer entre les lignes pour les joueurs à l'intérieur (positionnement et posture)
Durée totale	Les joueurs ne sont pas cloisonnés dans leurs zones prédéfinies	- Création des supériorités numériques autour de l'appui pour pouvoir sortir des zones fermées (jeu de position)
25'	<b>BUT</b> Toucher les 4 appuis extérieurs sans perdre le ballon = 1 point.	- Profiter de la supériorité numérique axe pour combiner
Séries		- Masquer ses intentions de jeu (appuis)
(2'30 x 3) x 3	<b>VARIANTES</b> 1) Autoriser l'équipe qui défend à défendre sur les appuis. 2) Autoriser la sortie de la zone des appuis à partir du moment où un joueur de l'équipe en possession occupe sa zone.	- Percevoir les orientations d'appui des adversaires pour jouer à l'opposé
Matériel	3) Possibilité de marquer 1 point si appui trouvé sur le premier temps de passe après récupération (insister sur la sécurisation de la possession en sortant de la densité à la récupération) 4) SENS AU JEU Placer des mini-buts : possibilité à partir du 4ème appui trouvé de s'appuyer en 1T pour trouver 3ème homme qui marque 1 point supplémentaire	- Recherche des hommes libres pour sécuriser la possession/progression
4 cônes	5) Placer des mini-buts : possibilité à la récupération de s'appuyer sur 1 appui sur le premier temps de passe et marquer 1 point supplémentaire (Travail des transitions)	- Sortir des duels de récupération par la passe (aspect émotionnel et cognitif)
2 couleurs de coupelle	<b>VARIABLES</b> Nombre de joueurs et d'appuis Espace de jeu Nombre de touche de balle Autoriser jeu aérien (peu recommandé) Réception dos au jeu = 1T Cloisonner les joueurs dans leurs zones prédéfinies.	- Fixer l'adversaire/le bloc par la conduite ou le redoublement de passe pour attirer et libérer les autres appuis
		- Gestion des temps de jeu selon la position du bloc adverse
		- Coordination des déplacements et perception des espaces libres (échanges au poste, jeu de position)