

X Atelier 1 :

L'attaquant (chasuble accrochée dans le dos) est placé sur sa lamelle et le défenseur sur la ligne médiane à une longueur de bras de l'attaquant.

Un passeur est sur le côté avec une balle.

Le défenseur a les yeux fermés, le passeur effectue une passe à rebond à l'attaquant qui démarre dès qu'il entend le rebond du ballon au sol et part en dribble vers le but.

X Atelier 2 :

L'attaquant (chasuble sur le côté) et le défenseur sont placés sur la ligne médiane côte à côte.

Le passeur envoie la balle à l'attaquant, c'est le signal de départ pour les 2 autres joueurs.

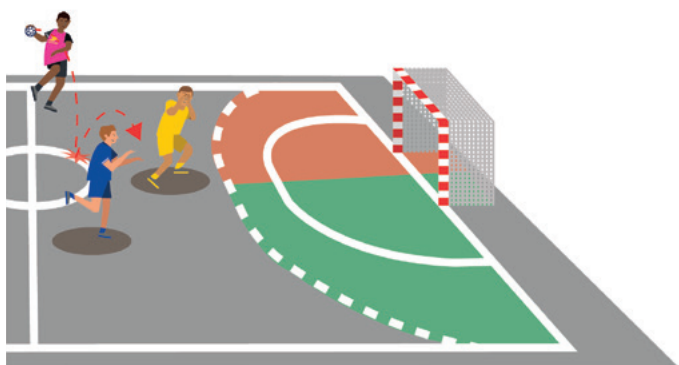
Même si le défenseur a un retard dès le début, il doit courir le plus vite possible pour s'organiser et amener l'attaquant vers l'extérieur.

Consignes aux joueurs

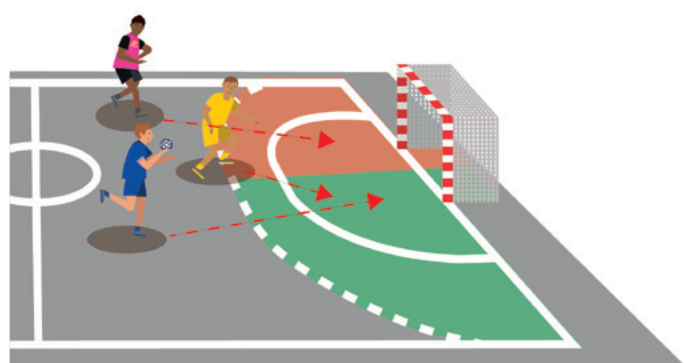
Les situations vont mettre en retard le défenseur de différentes manières pour influencer son comportement défensif sur petit ou grand espace.

Consignes aux arbitres

Le passeur dans le rôle d'arbitre émet un avis flash après l'action en fonction de l'intervention du défenseur poursuivant et octroie des points au défenseur en fonction de la qualité de son intervention.



Étape 1



Étape 2

- Zone Interne (+ 3 pt)
- Zone Externe (+ 1 pt)

