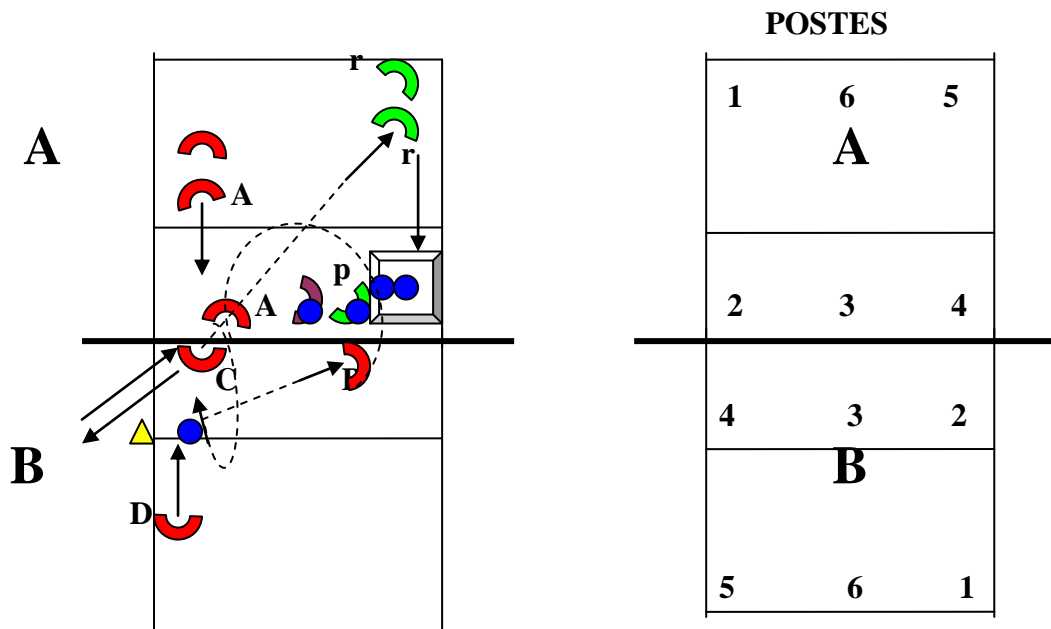


THEME : Continuité contre/attaque

OBJECTIFS : Perceptif, décisionnel, amélioration de la mise en disponibilité du smasheur après un contre *repères tactiques*

BUT : Attaquer le terrain adverse après une action de contre.
Le contreur du terrain B, après un lob du joueur en poste 2 terrain A s'écarte se met en disponibilité d'attaque en poste 4 puis attaque vers le poste 5 sur les ramasseurs du terrain A.

ORGANISATION mise en place de la situation : Constituer 3 groupes de 3 joueurs ;
Terrain A un groupe de 3 attaquants et un groupe de 3 ramasseurs qui mettent le ballon dans le caddie. **Terrain B** un groupe 3 joueurs qui passent à tour de rôle aux postes 4 -5- 3
VOLUME: chaque joueur des terrains A et B effectue 5 répétitions et changent de rôles



INTERVENTION DE L'ENSEIGNANT: terrain A, l'enseignant envoie le ballon sur l'attaquant en poste 2 en lui demandant de lobber le contreur (voir évolution). Il précise aux joueurs : en poste 5 du terrain B de défendre le lobe et d'envoyer le ballon sur le passeur en poste 3, celui-ci transmet le ballon au joueur en disponibilité d'attaque en poste 4 qui frappe vers le poste 5 sur les ramasseurs du terrain A. *Repère tactique* ; dès que le contreur du terrain B constate qu'il ne touche pas le ballon il s'écarte vers le plot, change de rôle et se met en disponibilité d'attaque en poste 4.

COMPORTEMENTS INADAPTES Le joueur contreur exécute mal la consigne de contre et se met en disponibilité trop.

EVOLUTION : Les joueurs du terrain B changent de rôles après chaque frappe. De façon aléatoire et si le contreur ne réalise pas un vrai contre l'attaquant au poste 2 peut frapper en trajectoire tendue pour sanctionner l'absence de contre