



PHASE DE JEU

DÉSÉQUILIBRER / FINIR

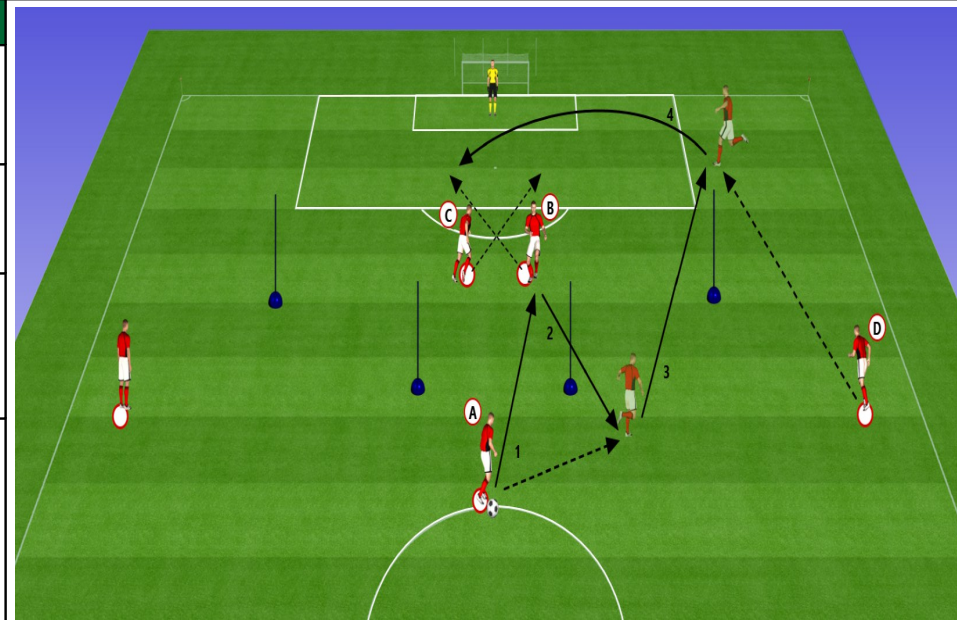
PRINCIPE DE JEU

ANIMATION OFFENSIVE : ATTAQUE PLACÉE
JOUER SUR LES CÔTÉS POUR DÉSÉQUILIBRER



ORGANISATION

OBJECTIFS ✓	Améliorer la capacité à finir. Travailler les déplacements en zone offensive. Améliorer la relation milieux-joueurs de couloir-attaquants.
BUTS 🎯	Marquer un but = 1 point . Jouer 10 ballons, marquer 5 fois.
MISE EN PLACE □	5 joueurs minimum + 1 gardien. Mise en place du circuit offensif sur un demi-terrain. Placer les joueurs par postes.
CONSIGNES 📋	<p>Circuit 1 : A donne à B (1). B oriente sa remise pour A (2). A trouve D lancé dans la profondeur (3). D récupère le ballon donné par A au coin de la surface et centre pour la paire d'attaquants B et C. B et C croisent leurs courses avant de reprendre le centre. Alternner un passage à gauche / un passage à droite.</p> <p>Circuit 2 : A écarte pour B (1). B trouve C, qui a décroché, en appui (2). Un one-deux se joue avec C qui dévie pour B (3). D prend son couloir pour récupérer le ballon donné par C et centre pour la paire d'attaquants C et D (4). C et D croisent leurs courses avant de reprendre le centre. Alternner un passage à gauche / un passage à droite.</p>



SURFACE			
Long	1/2 terrain		
Larg			
DURÉE			
🕒	30 min		
CHARGE			
Nbr série	5		
Durée série	5 min		
EFFECTIF			
👤 👤	8		
🔴	5	⚪	-
🔵	-	GB	1

ATTENTES

Adapter le centre à l'appel des 2 attaquants.
Pas d'alignement des attaquants à la réception du centre.
Jouer juste : transmettre le ballon dans le bon espace, dans la course du joueur de couloir lancé.

COMPÉTITION

Mettre 2 équipes en compétition (une de chaque côté) et comptabiliser le nombre de buts marqués.

VARIABLE

Le circuit peut être libre mais obligation de retrouver un centre.

