



JEU DE POSSESSION

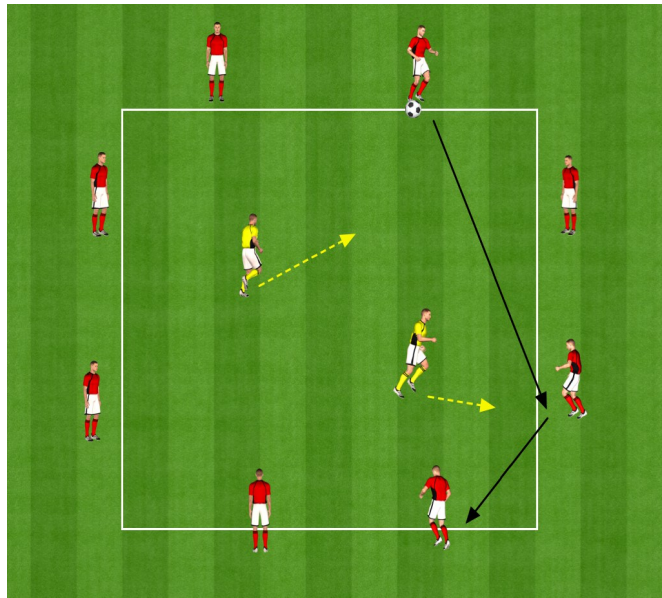
POSSESSION AVEC AVANTAGE NUMÉRIQUE

TORO 1

TORO TRADITIONNEL 8 VS 2



EFFECTIF
10 joueurs
ESPACE
10 X 10 m
DURÉE
10 à 15 min
POINTS CLÉS
1. Conservation
2. Maîtrise technique
3. Démarquage
4. Travail d'équipe
5. Prise d'information (position des adversaires, du ballon ainsi que des coéquipiers)



OBJECTIFS
<input checked="" type="checkbox"/>
BUTS
MISE EN PLACE

OFFENSIVEMENT :
Prendre des décisions rapides.
S'organiser pour maintenir la possession du ballon dans un espace réduit.

DÉFENSIVEMENT :
S'organiser en infériorité numérique pour fermer les espaces, gêner la conservation / progression adverse et récupérer le ballon.

BUTS

● : conservation → 10 passes = **1 point.**
● : pousser les rouges à la faute ou récupérer le ballon.

TORO 2 COULEURS		
●	●	●
8	2	0

MISE EN PLACE

Toro à 8 contre 2.
2 attaquants sont positionnés de chaque côté du carré.
2 chasseurs au milieu.

DIFFICULTÉ			
1	2	3	4
INTENSITÉ			
1	2	3	4

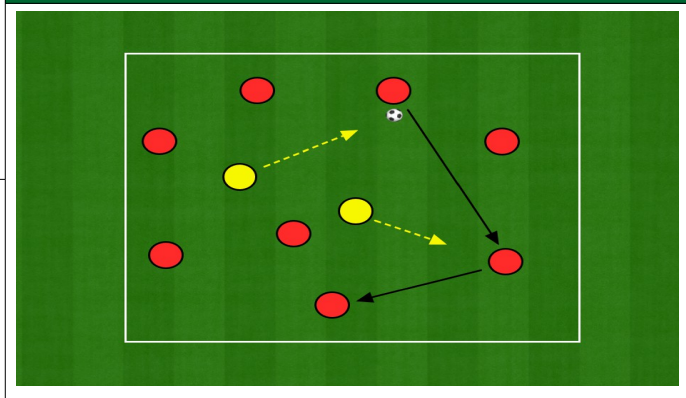
CONSIGNES

Le joueur qui perd le ballon défend au milieu en prenant la place du défenseur resté le plus longtemps au milieu.
Les attaquants sont positionnés à l'extérieur de l'espace de jeu mais peuvent y rentrer pour attaquer le ballon et accélérer le rythme du jeu.
Les 2 jaunes ne peuvent pas défendre hors du terrain.
2 touches de balle maximum.

VARIABLES

1. Agrandir l'espace de jeu.
2. Techniquement : 1 touche de balle maximum.
3. Les rouges sont positionnés à l'intérieur du terrain.
4. Passe interdite avec le partenaire situé à sa gauche et/ou à sa droite.

ILLUSTRATION VARIABLE N°3



PRISE D'INFO			
1	2	3	4

LUDIQUE			
1	2	3	4

TRANSITION À LA RÉCUPÉRATION	
oui	non