



JEU DE POSSESSION

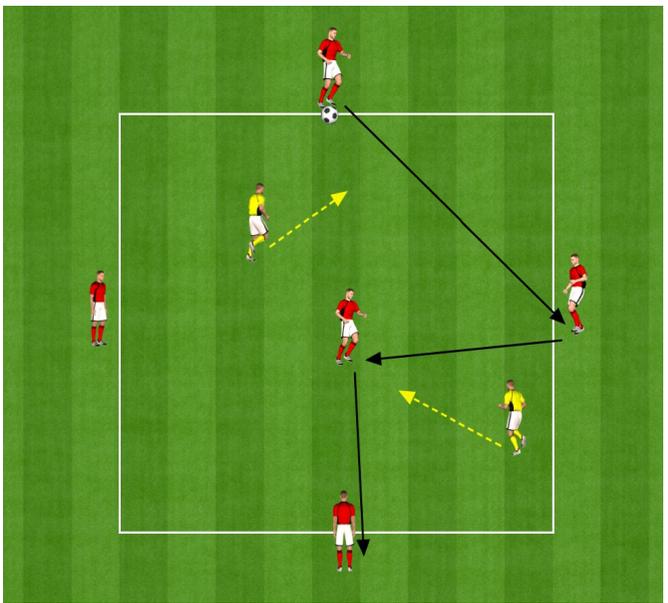
POSSESSION AVEC AVANTAGE NUMÉRIQUE

TORO 4

TORO AVEC APPUI INTÉRIEUR 5 VS 2



EFFECTIF
7 joueurs
ESPACE
12 X 12 m
DURÉE
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**.
● : récupérer le ballon et se faire une passe = **1 point**.

Toro à 5 contre 2.
2 chasseurs au milieu à 2 contre 1.
1 attaquant rouge au milieu, les 4 autres rouges sont positionnés sur les côtés, à l'extérieur du terrain.

TORO 2 COULEURS			
●	●	●	
5	2	0	
DIFFICULTÉ			
1	2	3	4
INTENSITÉ			
1	2	3	4
PRISE D'INFO			
1	2	3	4
LUDIQUE			
1	2	3	4
TRANSITION À LA RÉCUPÉRATION			
oui	non		

CONSIGNES

L'appui rouge à l'intérieur de l'espace de jeu peut se déplacer librement dans l'espace de jeu pour créer des lignes de passes et pour se démarquer des 2 défenseurs jaunes.

1 touche de balle pour l'appui intérieur, 2 touches s'il ne joue pas avec le même joueur.

Pas plus de 3 passes consécutives entre les rouges à l'extérieur (trouver l'appui dans le terrain).

Changer régulièrement les rôles et les positions des joueurs.

VARIABLES

- Agrandir l'espace de jeu.
- Rapport de force : 1 VS 1 ou 2 VS 2 à l'intérieur du terrain.
- Obligation de jouer au sol.
- Techniquement : 1 touche de balle maximum.
- Pas d'appui-remise avec l'appui intérieur, trouver un 3^{ème} joueur.

