



JEU DE POSSESSION

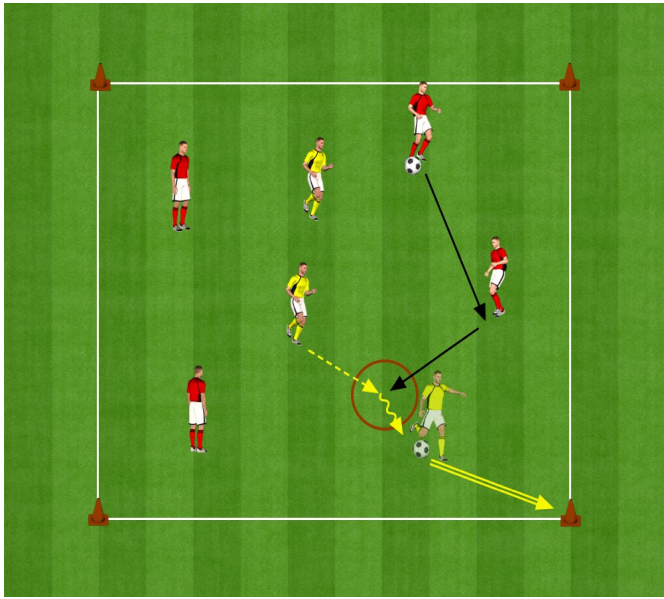
POSSESSION AVEC AVANTAGE NUMÉRIQUE

TORO 6

CONSERVATION VS TRANSITION 4 VS 2



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



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

<b>OFFENSIVEMENT :</b> Prendre des décisions rapides. S'organiser pour maintenir la possession du ballon dans un espace réduit.						
<b>DÉFENSIVEMENT :</b> S'organiser en infériorité numérique pour fermer les espaces, gêner la conservation / progression adverse et récupérer le ballon.						
<b>ROULETS :</b> ● : conservation → 8 passes = <b>1 point.</b> ● : récupérer le ballon et dégommer un cône = <b>1 point.</b>						
<b>TORO 2 COULEURS</b>						
<table border="1"><tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td></tr><tr><td>4</td><td>2</td><td>0</td></tr></table>	●	●	●	4	2	0
●	●	●				
4	2	0				
Toro à 4 contre 2. 4 cônes positionnés à chaque coin du terrain.						
<b>DIFFICULTÉ</b>						
<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	1	2	3	4		
1	2	3	4			
<b>INTENSITÉ</b>						
<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	1	2	3	4		
1	2	3	4			
<b>PRISE D'INFO</b>						
<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	1	2	3	4		
1	2	3	4			
<b>LUDIQUE</b>						
<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	1	2	3	4		
1	2	3	4			
<b>TRANSITION À LA RÉCUPÉRATION</b>						
<table border="1"><tr><td>oui</td><td>non</td></tr></table>	oui	non				
oui	non					

<b>CONSIGNES</b>
4 rouges conservent le ballon contre 2 jaunes à l'intérieur de l'espace de jeu. Si les jaunes récupèrent le ballon, ils jouent la transition offensive en tentant de dégommer d'une passe appuyée l'un des 4 cônes. Instaurer un système de rotation entre les attaquants et les défenseurs : à chaque but marqué ou toutes les 2 minutes par exemple.

<b>VARIABLES</b>
1. Agrandir l'espace de jeu. 2. Réduire l'espace de jeu. 3. Stop-ballon derrière l'une des lignes suite à la récupération pour les défenseurs jaunes.

