

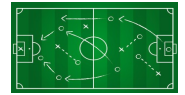


JEU DE POSSESSION

POSSESSION AVEC AVANTAGE NUMÉRIQUE

TORO EN ZONES
2

TORO CONSERVATION - PROGRESSION
5 VS 2



<p>EFFECTIF 7 joueurs</p> <p>ESPACE 24 X 12 m</p> <p>DURÉE 15 à 20 min</p> <p>POINTS CLÉS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conservation 2. Maîtrise technique 3. Démarquage 4. Travail d'équipe 5. Prise d'information (position des adversaires, du ballon ainsi que des coéquipiers) 		<p>OBJECTIFS ☑</p> <p>BUTS 🎯</p> <p>MISE EN PLACE □</p>	<p>OFFENSIVEMENT : Prendre des décisions rapides. S'organiser pour maintenir la possession du ballon dans un espace réduit.</p> <p>DÉFENSIVEMENT : S'organiser en infériorité numérique pour fermer les espaces, gêner la conservation / progression adverse et récupérer le ballon.</p> <p>● : réaliser un changement de zone après 4 passes = 1 point. ● : récupérer le ballon et se faire une passe = 1 point.</p> <p>Toro à 5 contre 2. Terrain divisé en 2 zones. Une zone de conservation à 5 contre 2 et une zone libre qui représente la zone de recherche de progression.</p>	<table border="1"> <tr> <th colspan="3">TORO 2 COULEURS</th> </tr> <tr> <td>●</td> <td>●</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>2</td> <td>0</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <th colspan="4">DIFFICULTÉ</th> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <th colspan="4">INTENSITÉ</th> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> </table>	TORO 2 COULEURS			●	●	●	5	2	0	DIFFICULTÉ				1	2	3	4	INTENSITÉ				1	2	3	4
TORO 2 COULEURS																													
●	●	●																											
5	2	0																											
DIFFICULTÉ																													
1	2	3	4																										
INTENSITÉ																													
1	2	3	4																										
<p>CONSIGNES 📋</p>	<p>5 rouges conservent le ballon contre 2 jaunes. Après 4 passes ou plus, les rouges tentent de changer de zone en conduite de balle ou sur une passe (en trouvant un joueur lancé) pour marquer un point. Si les rouges parviennent à progresser dans l'autre zone, ils préservent la possession et tentent de faire un maximum de changement de zone pendant le temps contraint. Changer de défenseurs toutes les 2 minutes.</p>	<p>ILLUSTRATION VARIABLE N°2</p>	<table border="1"> <tr> <th colspan="4">PRISE D'INFO</th> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <th colspan="4">LUDIQUE</th> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> </table>	PRISE D'INFO				1	2	3	4	LUDIQUE				1	2	3	4										
PRISE D'INFO																													
1	2	3	4																										
LUDIQUE																													
1	2	3	4																										
<p>VARIABLES ↔</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Placer 1 défenseur fixe par zone (5 VS 1). 2. Mettre un rouge dans l'autre camp : le trouver sur une passe pour changer de zone. 3. Exiger 6 passes minimum dans une zone avant d'en changer. 4. Réduire l'espace de jeu. 5. Imposer le changement de zone en conduite de balle ou sur une passe. 		<table border="1"> <tr> <th colspan="2">TRANSITION À LA RÉCUPÉRATION</th> </tr> <tr> <td>oui</td> <td>non</td> </tr> </table>	TRANSITION À LA RÉCUPÉRATION		oui	non																						
TRANSITION À LA RÉCUPÉRATION																													
oui	non																												