

**➤ MISE EN PLACE**

Toro à 5 contre 2.

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

2 chasseurs au milieu à 2 contre 1.

**➤ BUTS DU JEU**

**Rouges** : conservation → 10 passes = **1 point**.

**Jaunes** : récupérer le ballon et se faire une passe = **1 point**.

SÉANCE	ILLUSTRATION	DIFFICULTÉ
Mise en route		1 2 3 4
EFFECTIF		INTENSITÉ
7 joueurs		1 2 3 4
DIMENSION		PRISE D'INFO
12 X 12 m		1 2 3 4
DURÉE		LUDIQUE
10 à 15 min		1 2 3 4
OBJECTIFS		TRANSITION RÉCUP'
1. Conservation		oui non
2. Maîtrise technique		
3. Démarquage		
4. Prise d'information (adversaires, position du ballon, coéquipiers)		
	TORO 2 COULEURS	
	5 1 0	

**➤ EXPLICATIONS**

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 surtout 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**

1. A grandir l'espace de jeu.
2. Rapport de force : 1 VS 1 ou 2 VS 2 à l'intérieur du terrain.
3. Obligation de jouer au sol.
4. Techniquement : 1 touche de balle maximum.
5. Pas d'appui-remise avec l'appui intérieur, trouver un 3<sup>ème</sup> joueur.

