

**➤ MISE EN PLACE**

Toro à 6 contre 2.

Constituer 8 groupes de 2 joueurs.

4 contre 2 dans la zone où est le ballon.

➤ BUTS DU JEU

Rouges : réaliser un aller-retour entre les paires A/B et E/F = **1 point**.

Jaunes : une interception ou une balle hors du terrain = **1 point**.

SÉANCE	ILLUSTRATION	DIFFICULTÉ			
Mise en route		1	2	3	4
EFFECTIF		INTENSITÉ			
8 joueurs		1	2	3	4
DIMENSION		PRISE D'INFO			
24 X 12 m		1	2	3	4
DURÉE		LUDIQUE			
15 min	1	2	3	4	
OBJECTIFS	TRANSITION RÉCUP'				
1. Conservation	oui		non		
2. Maîtrise technique	TORO 2 COULEURS				
3. Démarquage	●	●	●		
4. Aide au porteur	6	2	0		
5. Prise d'information (adversaires, position du ballon, coéquipiers)					

➤ EXPLICATIONS

6 attaquants cherchent à conserver le ballon contre 2 défenseurs.

A et B jouent avec C et D. Après 5 passes, jouer dans l'autre zone avec E ou F.

Les joueurs C et D basculent dans la zone où se trouve le ballon.

Les défenseurs coulisent également pour défendre dans la zone où se trouve le ballon.

Changer les paires de positions et de statut chaque minute.

➤ VARIABLES

1. Agrandir l'espace de jeu.

2. Placer 1 défenseur dans chaque zone (ou ajouter un 3^{ème} défenseur).

3. Seuls les joueurs A-B et E-F peuvent faire basculer le jeu dans l'autre zone (passe longue).

4. Les rouges doivent faire 7 ou 8 passes dans une zone avant de faire basculer le jeu dans l'autre.

VARIABLES N°2 et N°3