

**➤ MISE EN PLACE**

Toro à 6 contre 3 (+2).

Les rouges et les jaunes sont fixes dans les zones, 2 bleus en appui de chaque côté.

Terrain délimité en 3 zones de 7 mètres de profondeur.

➤ BUTS DU JEU

Rouges : réaliser 10 passes consécutives ou trouver les appuis bleus en aller-retour = **1 point**.

Jaunes : récupérer le ballon et trouver un appui bleu sur une passe = **1 point**.

SÉANCE	ILLUSTRATION	DIFFICULTÉ
Mise en route		1 2 3 4
EFFECTIF		INTENSITÉ
11 joueurs		1 2 3 4
DIMENSION		PRISE D'INFO
21 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. Aide au porteur		
5. Prise d'information (adversaires, position du ballon, coéquipiers)		
		TORO 3 COULEURS
		6 3 2

➤ EXPLICATIONS

Les 6 rouges conservent le ballon face aux 3 défenseurs jaunes entre les différentes zones et entre les appuis bleus à l'extérieur du terrain.

Les rouges sont fixes dans les zones mais les chasseurs jaunes se déplacent librement dans les zones (en couissant côté ballon).

Changer les doublettes de zone et inverser les statuts (attaquants/défenseurs/appuis) toutes les 2 minutes.

➤ VARIABLES

1. Les rouges peuvent sauter la ligne médiane avec une passe appuyée entre les 2 zones latérales.

2. Les jaunes peuvent défendre à 2 dans une zone.

3. Changer de zone en 1 touche de balle.

VARIABLES N°1 ET N°2