



JEU DE POSSESSION

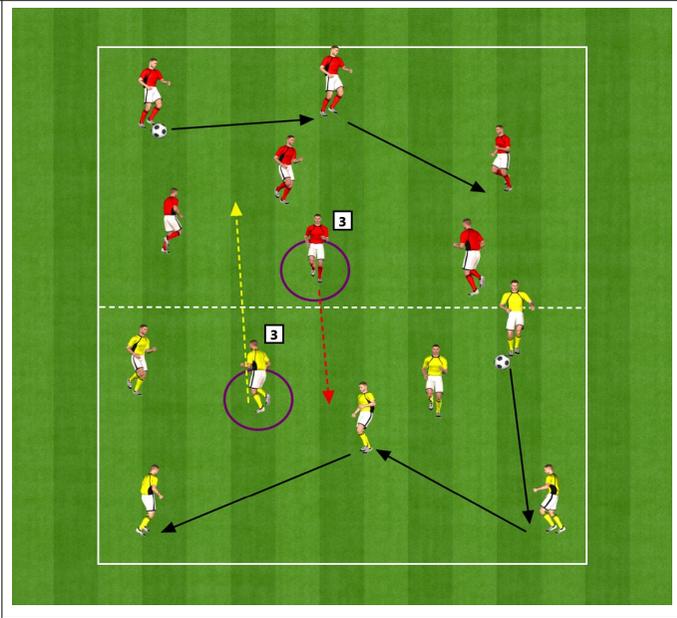
POSSESSION AVEC AVANTAGE NUMÉRIQUE

TORO EN ZONES
4

TORO AVEC CHANGEMENT DE STATUT



EFFECTIF
14 joueurs
ESPACE
36 X18 m
DURÉE
20 min
POINTS CLÉS
1. Conservation
2. Maîtrise technique
3. Démarquage
4. Travail d'équipe
5. Prise d'information (position des adversaires, du ballon ainsi que des coéquipiers)



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

OFFENSIVEMENT :
Prendre des décisions rapides.
S'organiser pour maintenir la possession du ballon dans un espace réduit.

DÉFENSIVEMENT :
S'organiser en infériorité numérique pour fermer les espaces, gêner la conservation / progression adverse et récupérer le ballon.

BUT
● / ● : récupérer le ballon avant l'autre équipe = **1 point pour son équipe.**

Constituer 2 groupes de 7 joueurs.
Terrain divisé en 2 zones.
Une équipe dans chaque zone au départ.

TORO 2 COULEURS			
●	●	●	
7	7	0	
DIFFICULTÉ			
1	2	3	4
INTENSITÉ			
1	2	3	4

CONSIGNES

Toro à 6 contre 1 au départ mais le rapport de force est évolutif : 5 VS 2, puis 4 VS 3...

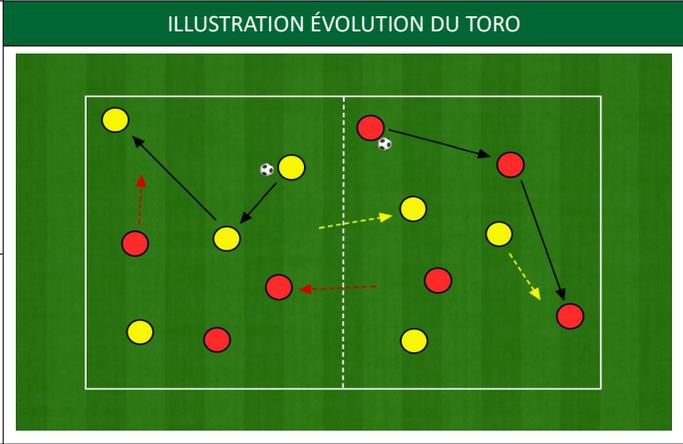
Les joueurs des deux équipes sont numérotés de 1 à 7 et s'échangent le ballon entre eux quand la partie commence. A l'appel de son numéro (numéro 3 sur l'image), le joueur concerné devient défenseur et va chasser dans le camp adverse.

Au bout de x secondes, appeler un deuxième numéro. Le joueur concerné passe donc du statut d'attaquant dans sa zone à celui de défenseur dans l'autre zone.

Varié les numéros appelés afin que tout le monde aille défendre.

VARIABLES

- Appeler 2 défenseurs dès que le toro commence.
- Limiter le nombre de touches de balle.
- Points : si le ballon est récupéré ou perdu dans une zone, on ajoute un point en plus par passe effectuée dans l'autre zone.



PRISE D'INFO			
1	2	3	4
LUDIQUE			
1	2	3	4
TRANSITION À LA RÉCUPÉRATION			
oui	non		