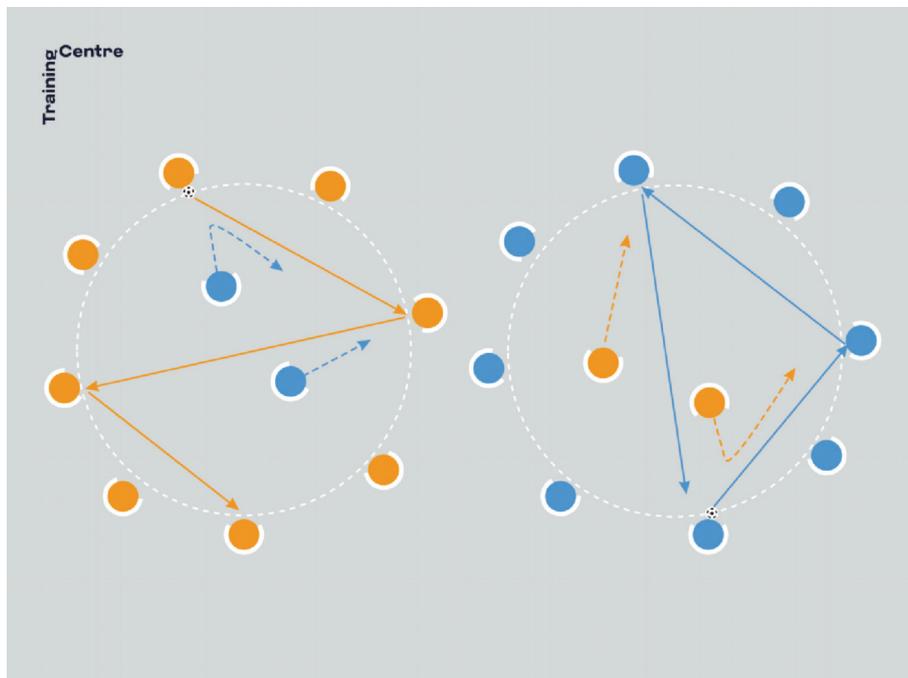


Prendre ses responsabilités

ÉCHAUFFEMENT : TORO



Conseils d'organisation pour les entraîneurs

- Formez des groupes de dix joueurs maximum
- Le but est de faire circuler le ballon entre les joueurs qui forment le cercle sans que les deux joueurs au milieu ne puissent l'intercepter. Dix passes consécutives rapportent un point
- Encouragez la communication verbale entre les joueurs formant le cercle et entre les deux joueurs du milieu
- Demandez aux joueurs de commencer en jouant à la main, avant de passer au pied
- Changez les joueurs du milieu dès qu'ils récupèrent le ballon ou bien toutes les minutes

Comment rendre le jeu plus facile

- Commencez avec un seul joueur au milieu
- Les joueurs formant le cercle n'ont besoin que de cinq passes pour marquer un point

Comment rendre le jeu plus difficile

- Demandez aux joueurs formant le cercle de faire exclusivement des passes qui traversent ce cercle
- Les joueurs formant le cercle doivent enchaîner 15 passes pour marquer un point
- Limitez les joueurs formant le cercle à une touche de balle
- Les joueurs formant le cercle doivent utiliser leur mauvais pied

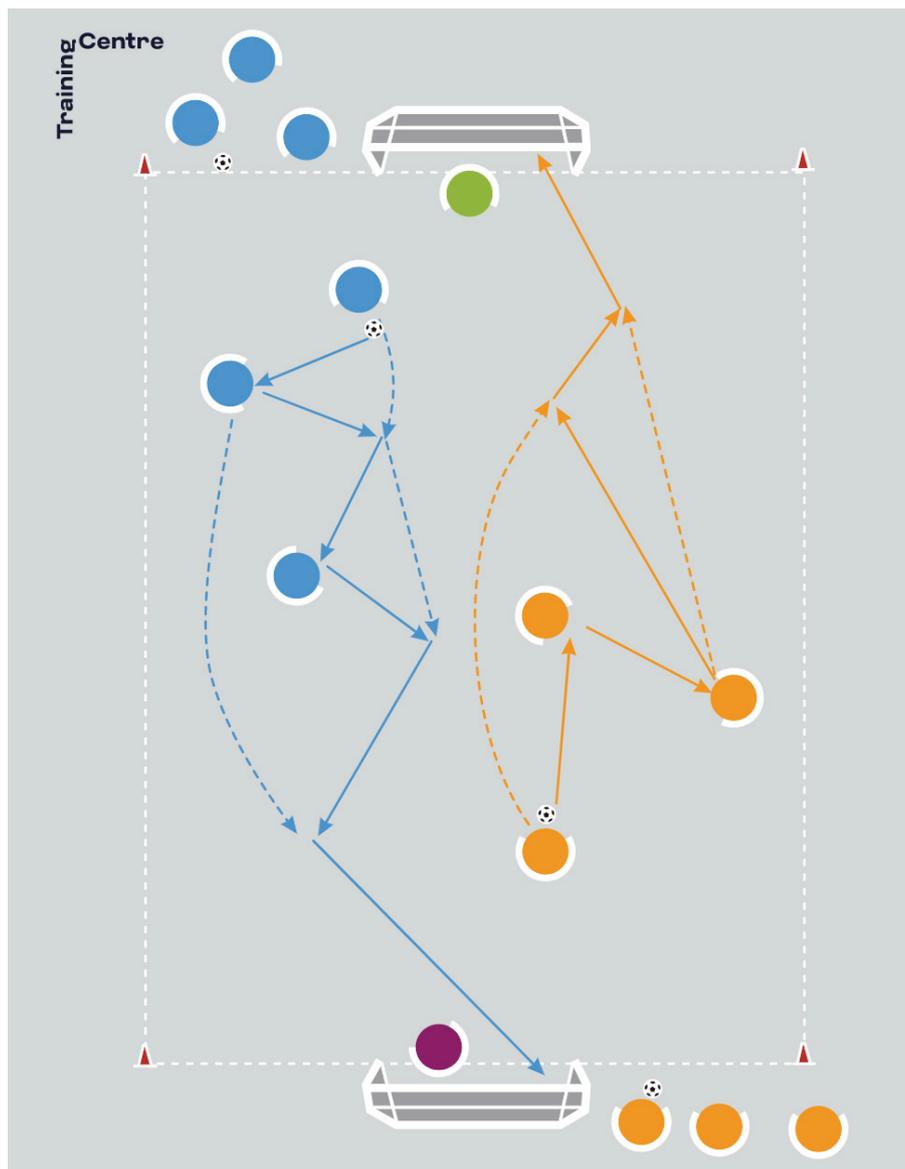
Bonnes questions à poser aux joueurs

- Pour les joueurs formant le cercle, comment décidez-vous à quel joueur passer le ballon ?
- Pouvez-vous me montrer différents types de passes intelligentes ?
- Pour les joueurs au milieu, que ressentez-vous dans cette situation d'infériorité numérique si marquée ?

Conseils de sécurité

- Remplacez régulièrement les joueurs du milieu

ÉVOLUTION TECHNIQUE : 3 CONTRE 1 PUIS 3 CONTRE 3, ATTAQUE-DÉFENSE À TOUR DE RÔLE



Conseils d'organisation pour les entraîneurs

- Un terrain, deux équipes de nombre égal ; un groupe de trois joueurs à la fois
- Les joueurs se passent le ballon pour remonter le terrain, puis essayent de marquer lorsqu'ils sont assez proches du but
- Les joueurs peuvent également essayer de se passer le ballon de différentes manières
- Organisez ensuite une course où les deux équipes s'élancent au même moment et essaient de marquer en premier pour obtenir un point
- Donnez à plusieurs joueurs l'opportunité d'aller dans les buts

Comment rendre le jeu plus facile

- Commencez sans gardien de but

Comment rendre le jeu plus difficile

- Définissez les types de buts qui peuvent être marqués (en une touche uniquement, en reprise de volée uniquement, etc.)
- Seul un joueur de chaque équipe de trois peut devenir défenseur

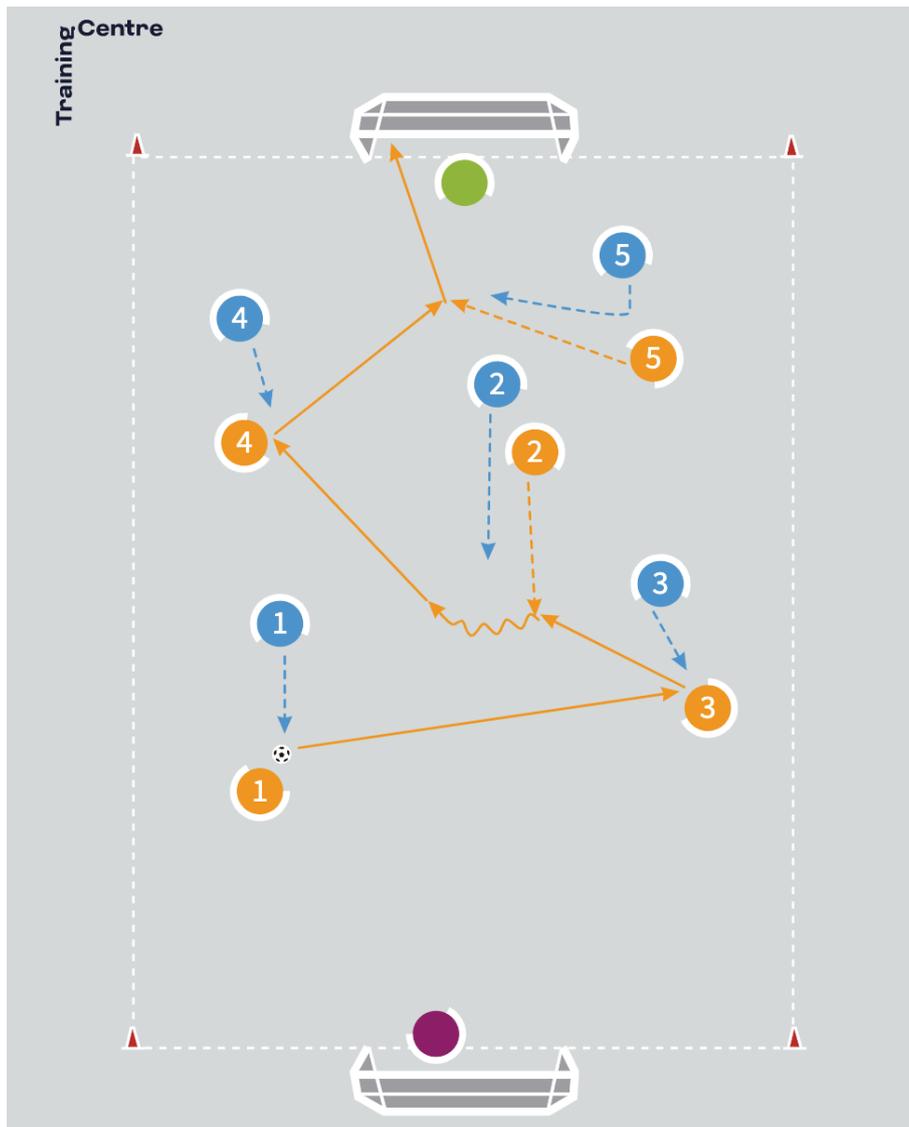
Bonnes questions à poser aux joueurs

- Pouvez-vous me montrer différentes façons de marquer ?
- Pouvez-vous faire en sorte qu'un joueur différent frappe au but à chaque fois ?
- Que pouvez-vous faire après une frappe ?

Conseils de sécurité

- Les équipes ne peuvent s'élancer que sur indication de l'entraîneur et quand le terrain est libre

MISE EN APPLICATION: 6 CONTRE 6, 2 BUTS AVEC GARDIEN



Conseils d'organisation pour les entraîneurs

- Match normal mais chaque joueur a un adversaire direct à marquer
- Demandez aux joueurs de composer eux-mêmes les équipes
- Chaque joueur peut uniquement intervenir sur son adversaire direct, contrer ses frappes, etc.
- Lorsqu'un joueur parvient à subtiliser le ballon à son adversaire direct, il doit essayer de marquer le plus rapidement possible ou de passer le ballon à un coéquipier mieux placé
- Après quelques minutes, donnez aux joueurs la possibilité de changer d'adversaire direct

Comment rendre le jeu plus facile

- Répartissez les joueurs vous-même en fonction de leur taille/niveau

Comment rendre le jeu plus difficile

- Lancez des défis à certains joueurs en les mesurant à un adversaire direct plus fort

Bonnes questions à poser aux joueurs

- Sur quoi devez-vous vous concentrer pour réussir dans ce jeu ?
- Comment pouvez-vous vous assurer de suivre votre adversaire direct tout le temps ?
- Que ressentez-vous quand votre adversaire direct vous prend le ballon ?
- Que pouvez-vous faire si vous avez l'impression qu'un de vos camarades de classe est exclu ou harcelé pendant un match ?

Conseils de sécurité

- Si des joueurs ont des difficultés, permettez-leur de changer d'adversaire direct. Essayez d'associer deux adversaires de même niveau et taille (sauf quand vous voulez délibérément mettre certains joueurs en difficulté).