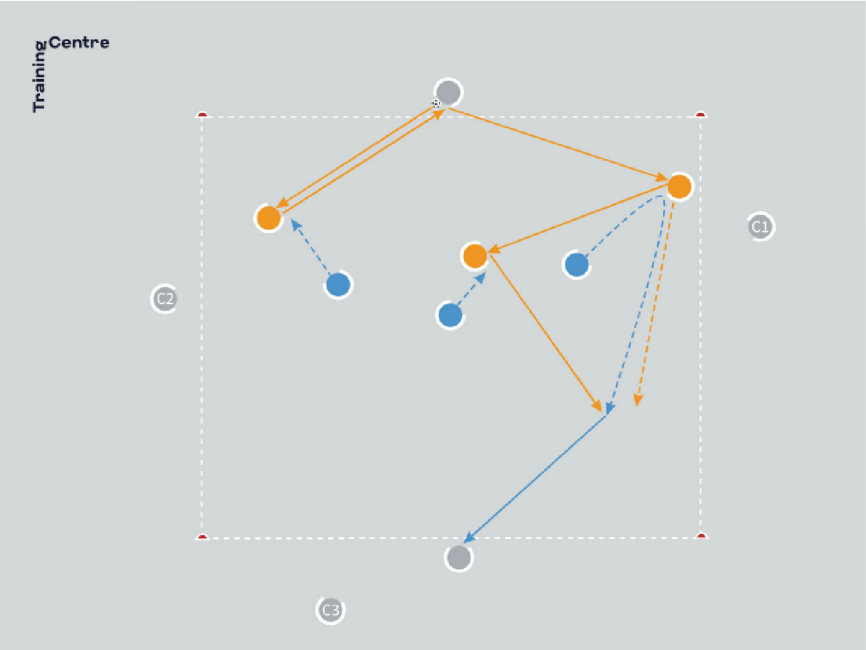
Programme d'encadrement des talents de la FIFA- Jeu de possession à 3 contre 3 plus 2



Organisation

- Délimiter une aire de jeu de 20 x 20 m.
- Former deux équipes de dix.
- Désigner deux jokers (gris).
- Placer un joker à chaque extrémité de l'aire de jeu.
- Répartir les joueurs en deux équipes de trois (orange contre bleue).

Consignes

- Le ballon part de l'un des deux jokers.
- L'équipe qui a le ballon tente d'avancer sur le terrain et de transmettre le ballon au joker placé à l'autre extrémité de l'aire de jeu.
- L'équipe adverse presse afin de récupérer le ballon.
- Si l'équipe au pressing récupère le ballon, les équipes inversent les rôles.

Éléments techniques clés

- À ne pas faire : les joueurs en défense doivent rester proches les uns des autres pour bloquer les lignes de passe dans l'axe et pousser l'adversaire vers les ailes.
- À faire : les joueurs au pressing forment un bloc compact pour générer une situation d'égalité numérique en emmenant le jeu sur un côté.
- À faire : en défendant en bloc compact à 3 contre 3, l'équipe défensive pousse l'adversaire à la faute et intercepte le ballon.

Rôle des entraîneurs

- Entraîneur 1 : dirige la séance et conseille les joueurs au pressing.
- Entraîneur 2 : remet le ballon en jeu depuis sa position sur l'un des côtés de l'aire de jeu et encourage les deux équipes.
- Entraîneur 3 : encourage les deux équipes depuis sa position à l'une des extrémités de l'aire de jeu...