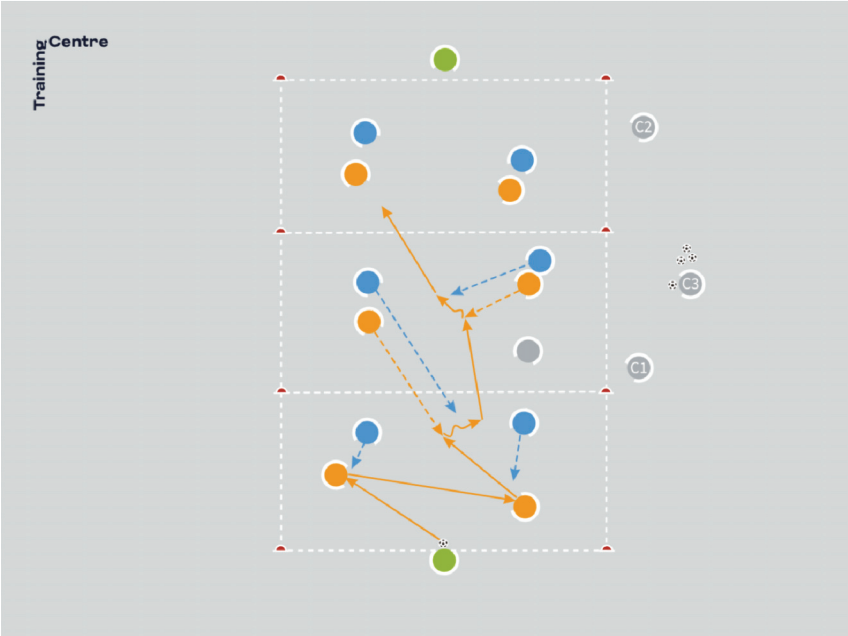
Programme d'encadrement des talents de la FIFA: Construire dans des espaces réduits



Organisation

- Délimiter une aire de jeu de 20 x 10 m divisée en trois zones égales.
- Constituer deux équipes de 6 (orange et bleues) et désigner un joker.
- Placer un gardien à chaque extrémité de la surface de jeu.
- Placer 2 joueurs orange et 2 joueurs bleus dans chaque zone.

Consignes

- L'équipe avec le ballon cherche à le conserver et à le faire progresser d'un but à l'autre en s'appuyant sur le joker qui peut librement circuler entre les zones.
- L'équipe adverse tente de récupérer le ballon.
- Si elle y parvient, les équipes inversent les rôles.
- Un joueur peut se déplacer dans une zone voisine si son équipe a le ballon dans cette zone afin de créer le surnombre, mais un défenseur peut également le suivre.

Variante

- Agrandissez l'aire de jeu (25 m x 15 m) pour permettre aux joueurs d'appliquer ce qu'ils ont appris et rendre le jeu plus fluide.

Rôle des entraîneurs

- Les attaquants situés dans la zone la plus éloignée du ballon doivent se démarquer et prendre les espaces.
- Les défenseurs situés dans les zones aux extrémités du terrain doivent surveiller en permanence leur adversaire en cas de renversement de jeu.

Rôle des entraîneurs

- Entraîneur 1 : dirige l'exercice depuis le côté de la zone centrale et incite les joueurs à mettre de l'intensité. Il remet également le ballon en jeu.
- Entraîneur 2 : conseille les défenseurs et attaquants depuis le côté de l'une des extrémités du terrain.
- Entraîneur 3 : donne des conseils de l'autre côté du terrain.