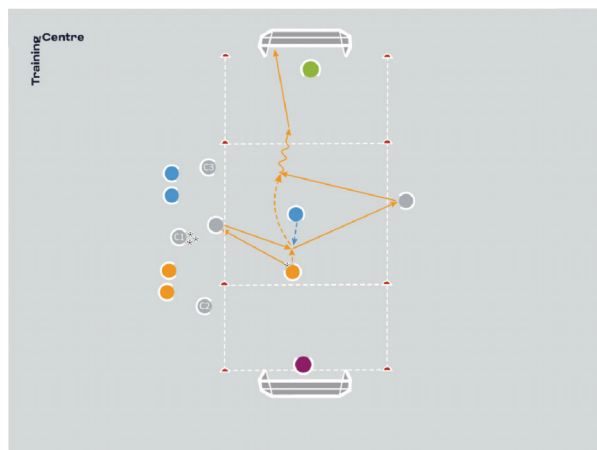
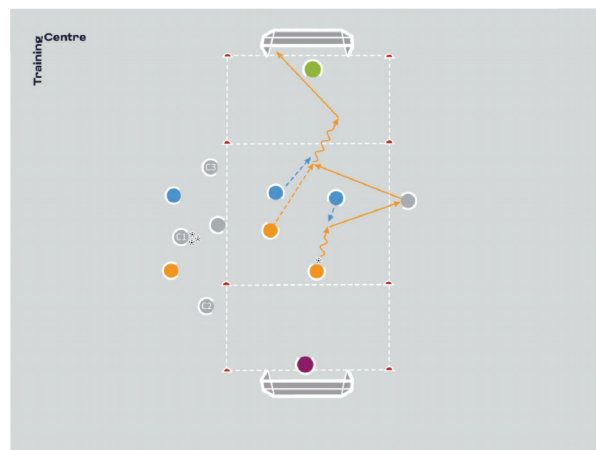


Programme d'encadrement — des talents de la FIFA: une-deux dans des espaces réduits



Basic sequence



Variation

Organisation

- Délimiter une aire de jeu de 15 x 30 m.
- Placer un but de taille standard et un gardien à chaque extrémité du terrain.
- Constituer deux équipes (orange et bleue) et désigner deux jokers (gris).
- Placer un joker à chaque bord du terrain, comme sur l'illustration ci-dessus.
- Placer 1 joueur orange et 1 joueur bleu face à face à l'intérieur du terrain.
- Les autres joueurs orange et bleus attendent à l'extérieur du terrain.

Consignes

- Le joueur orange commence avec le ballon.
- Son objectif est de marquer dans le but défendu par le joueur bleu.
- Le joueur orange doit réaliser au moins un une-deux avec l'un des jokers pour tenter de s'engouffrer derrière le joueur bleu et conclure.
- Une fois la séquence terminée, c'est au tour du joueur bleu d'attaquer.
- Les jokers n'ont droit qu'à deux touches de balle.
- Au bout d'une minute, les joueurs de chaque équipe tournent.

Variante

- Ajouter un joueur de chaque côté pour créer une opposition à 2 contre 2 plus 2.

Éléments techniques clés

- Si le défenseur ne monte pas au pressing, le porteur doit chercher à le faire bouger pour ouvrir des lignes de passe et exploiter l'espace dans son dos.
- Si le défenseur monte au pressing ou qu'il gêne le porteur, celui-ci doit savoir à quel moment jouer le une-deux avec l'un des joueurs neutres avant de se projeter dans la profondeur.
- Les joueurs neutres doivent essayer d'effectuer la remise en une touche afin de laisser le moins de temps possible au défenseur pour revenir.

Rôle des entraîneurs

- Entraîneur 1 : dirige la séance, intervient pour aider le(s) joueur(s) en attaque à réussir les une-deux, et effectue les remises en jeu.
- Entraîneur 2 : se place au bord de l'une des moitiés de terrain et encourage le(s) joueur(s) en attaque.
- Entraîneur 3 : se place au bord de l'autre moitié de terrain et encourage le(s) joueur(s) en attaque.