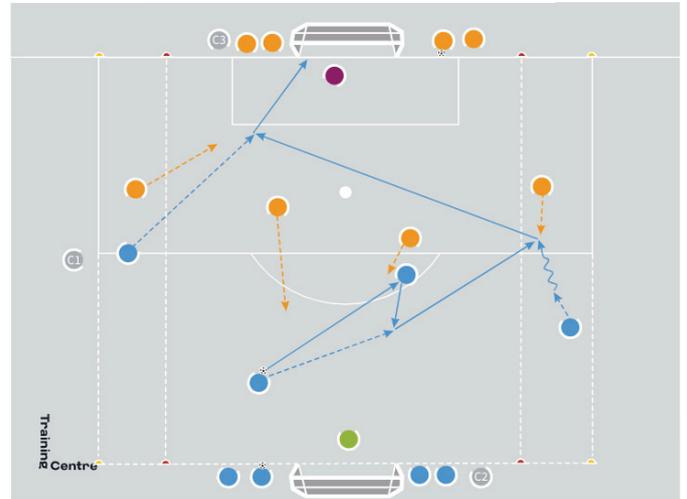
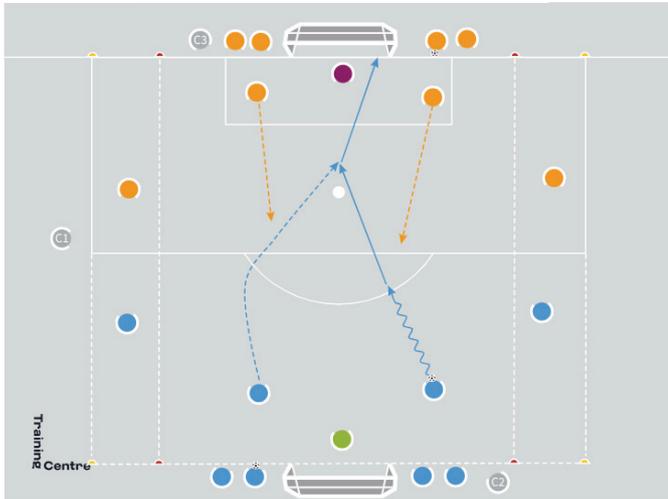


Programme d'encadrement des talents de la FIFA- Attaques par vagues à 4 contre 4



Organisation

- Délimiter une aire de jeu de 40 x 35 m avec deux couloirs latéraux de 10 m de large et placer un but de taille standard (avec gardien) à chaque extrémité.
- Former deux équipes de 8 et placer un joueur de chaque équipe dans chaque couloir.

Consignes

- 2 joueurs verts se présentent aux abords de la surface avec le ballon face à 2 joueurs orange pour créer une situation de 2 contre 2.
- Si possible, les verts doivent essayer de marquer en moins de 3 secondes.
- S'ils n'y arrivent pas, ils doivent utiliser les joueurs de couloir pour lancer une situation de 4 contre 4.
- Ils doivent alors combiner pour essayer de marquer, tandis que les orange essaient de récupérer le ballon avec l'aide de leurs deux joueurs de couloir.
- L'action se termine quand une équipe marque ou que le ballon sort de l'aire de jeu. Deux joueurs de l'équipe en question sortent alors du terrain pour être remplacés par deux nouveaux joueurs.
- Les passes aux gardiens sont autorisées, mais ces derniers sont limités à trois touches de balle.

Éléments techniques clés

- Les joueurs de couloir doivent essayer de faire des faux appels pour se débarrasser de leur défenseur et prendre la profondeur.
- Les joueurs peuvent également faire des appels en profondeur après avoir donné afin d'ouvrir des espaces pour eux-mêmes ou leurs partenaires et créer des solutions de passe ou des occasions de frappe.
- La course du passeur libère de l'espace à l'ailier pour repiquer dans l'axe.
- Combinaison à deux joueurs : les attaquants doivent essayer de faire des une-deux pour exploiter les espaces libérés par les défenseurs en montant au pressing.
- Combinaison à deux joueurs : l'attaquant peut aussi faire mine de partir dans la profondeur avant de réaliser un une-deux avec un partenaire, qui peut prendre l'espace libéré dans le dos de la défense.

Rôle des entraîneurs

- Entraîneur 1 : dirige l'exercice et intervient pour encourager les joueurs à varier leurs courses.
- Entraîneur 2 : encourage les joueurs depuis sa position derrière un des deux buts.
- Entraîneur 3 : encourage les joueurs depuis sa position derrière le but à l'opposé de l'entraîneur 2.