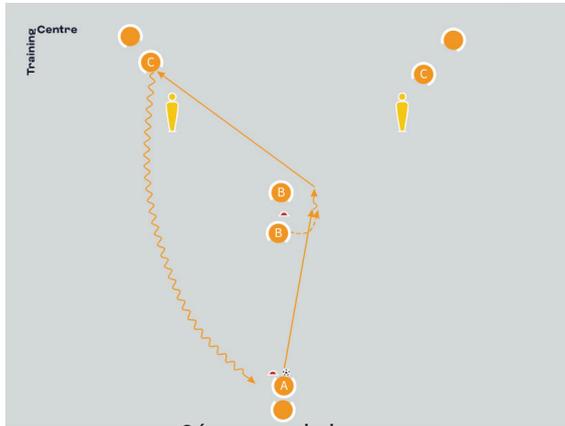
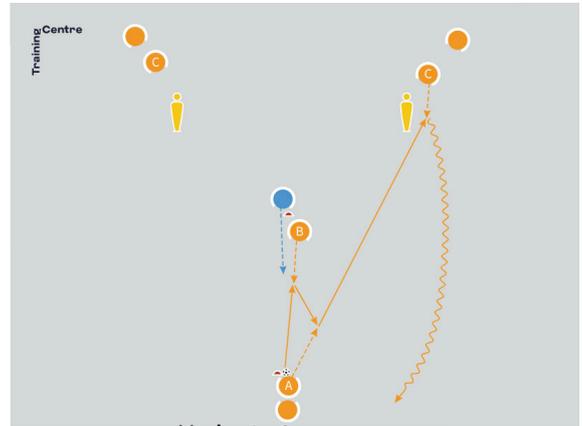


## Programme d'encadrement des talents de la FIFA: Contrôler en se retournant au milieu de terrain



Séquence de base



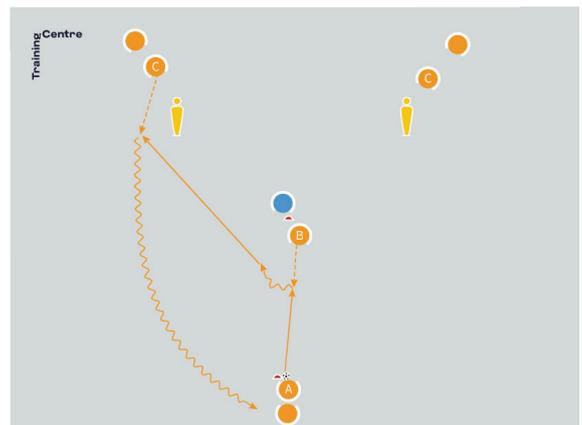
Variante 1

### Organisation

- Placer 2 coupelles à 15 m l'une de l'autre (pour marquer les positions de A et B).
- Placer 2 mannequins 15 m derrière la coupelle occupée par B, un de chaque côté de celle-ci.
- Positionner 2 ou 3 joueurs à chaque coupelle et mannequin.

### Explication

- A adresse une passe sur le pied opposé de B.
- B s'écarte latéralement de la coupelle pour contrôler en se retournant et faire la passe à C, derrière l'un des deux mannequins.
- Les joueurs tournent après chaque séquence : A et B suivent leur passe et C part balle au pied jusqu'à la coupelle d'où A a lancé la séquence.



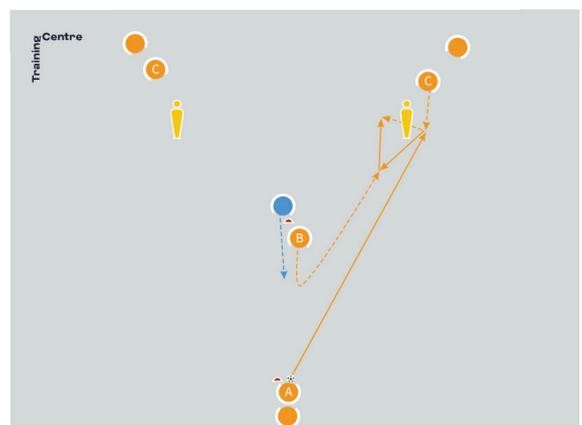
Variante 1

### Variante 1

- B décroche pour recevoir la passe de A, tandis que le joueur suivant à la coupelle occupée par B suit le déplacement de ce dernier.
- B doit alors décider de remettre pour A ou de contrôler en se retournant pour donner à C.
- Afin de forcer B à prendre sa décision en fonction de la pression qu'il subit, le joueur qui suit son déplacement ne doit pas le serrer systématiquement.

### Variante 2

- Si B est serré de près, A peut donner directement à C.
- Dans ce cas, B se retourne rapidement pour aller jouer un one-two avec C autour du mannequin.
- Les receveurs sont libres de prendre la décision qu'ils veulent, mais celle-ci doit se fonder sur leur prise d'information.



Variante 2

### Variante 3

- Le joueur qui suit B essaie réellement de récupérer le ballon.

## **Éléments techniques clés**

- Les joueurs doivent prendre l'information avant de contrôler afin d'améliorer leur lecture du jeu. Cela leur permet de prendre des décisions plus efficaces plus rapidement.
- Les joueurs doivent demander le ballon en se positionnant de manière à pouvoir contrôler sur leur pied opposé, ce qui facilite la progression du jeu.

## **Rôle des entraîneurs**

- Entraîneur 1 : dirige l'exercice et donne des consignes aux joueurs.
- Entraîneur 2 : encourage les joueurs.
- Entraîneur 3: observe l'exercice.