ENTRAINEMENT AUX TIRS.

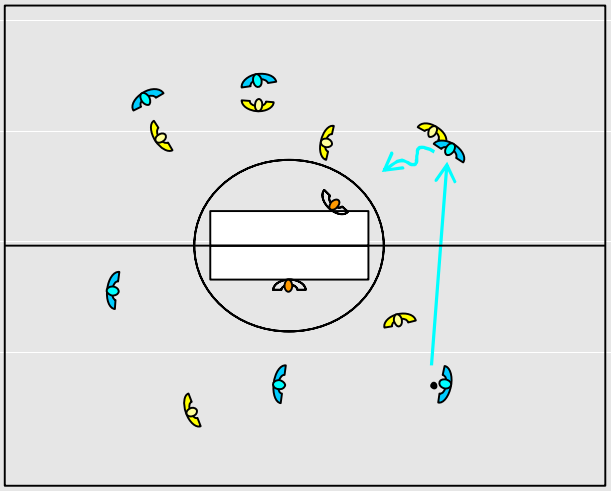
Sous forme globale.

Tous ces exercices cherchent à favoriser les situations de tirs, mais ils peuvent également être utilisés avec un objectif de travail devant le but car on y retrouve la dernière passe, parfois le jeu de volée, le jeu de tête, les combinaisons à 2…

Jeu 1

Objectif :
Trouver une situation de tir favorable et marquer.

Consignes :
6c6
Chercher à marquer dans les deux buts au centre du terrain.
Après un but, le jeu reprend en partant de l'extérieur du rectangle.

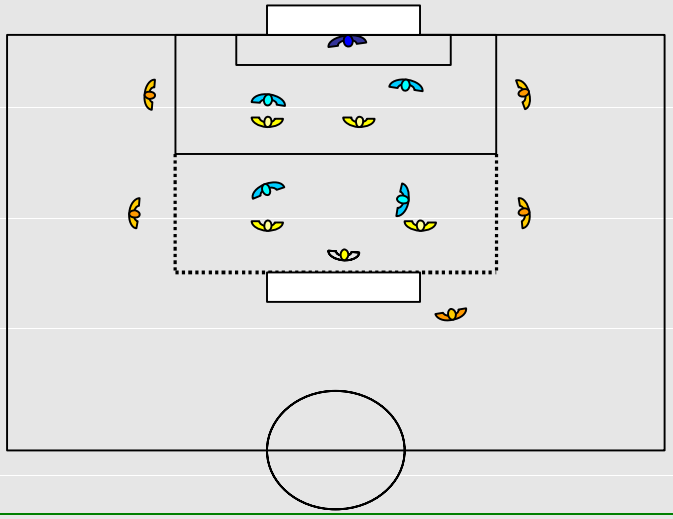


Jeu 2

Objectif :
Se mettre en position de tir et marquer.

Consignes :
4c4 avec une équipe en remiseur sur les côtés. Les remiseurs ont droit à une (ou deux) touches. Libre dans l'axe.

Possibilité de faire un tournoi à 3 équipes. L'équipe qui marque reste sur le terrain. Si pas de but au bout de 4mn, une équipe sort.

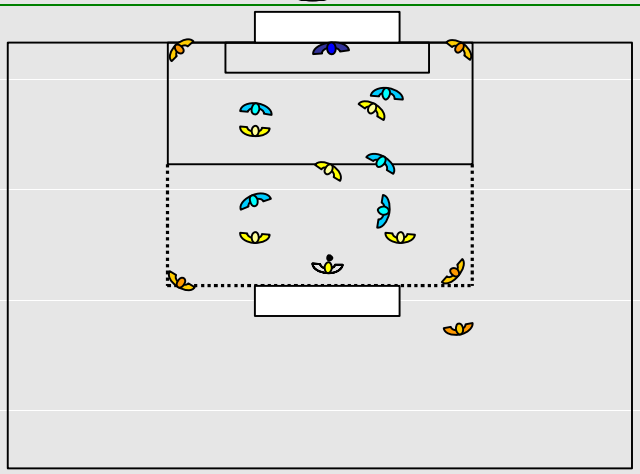


Jeu 3

Objectif :
Se mettre en position de tir et marquer.

Consignes :
4c4 avec une équipe en remiseur dans les coins du rectangle. Les remiseurs ont droit à une (ou deux) touches. Libre dans l'axe.

Possibilité de faire un tournoi à 3 équipes. L'équipe qui marque reste sur le terrain. Si pas de but au bout de 4mn, une équipe sort.

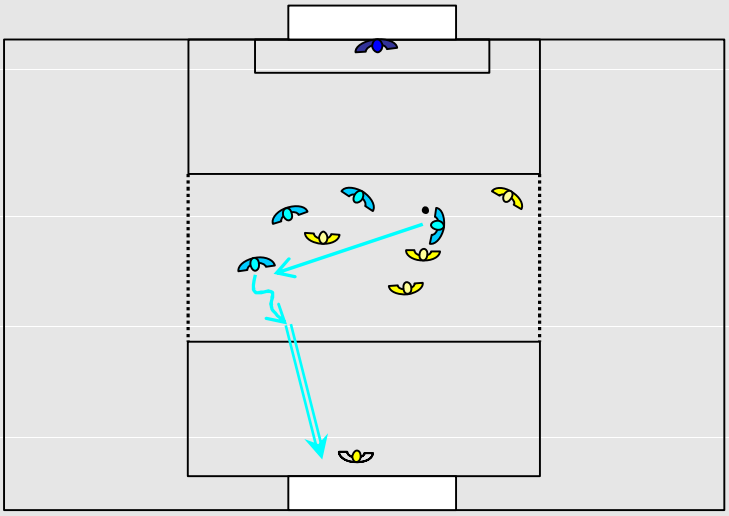


Jeu 4

Objectif :
Construire des positions de tir et « prendre sa chance ».

Consignes :
4c4 dans la zone centrale. Le jeu part du gardien qui relance à la main ou au pied au sol. Possibilité pour un joueur de venir dans la zone défensive pour demander le ballon.

Variante :
La dernière touche de balle peut permettre de rentrer dans la surface mais l'attaquant ne possède plus qu'une touche de balle (pour le tir.)

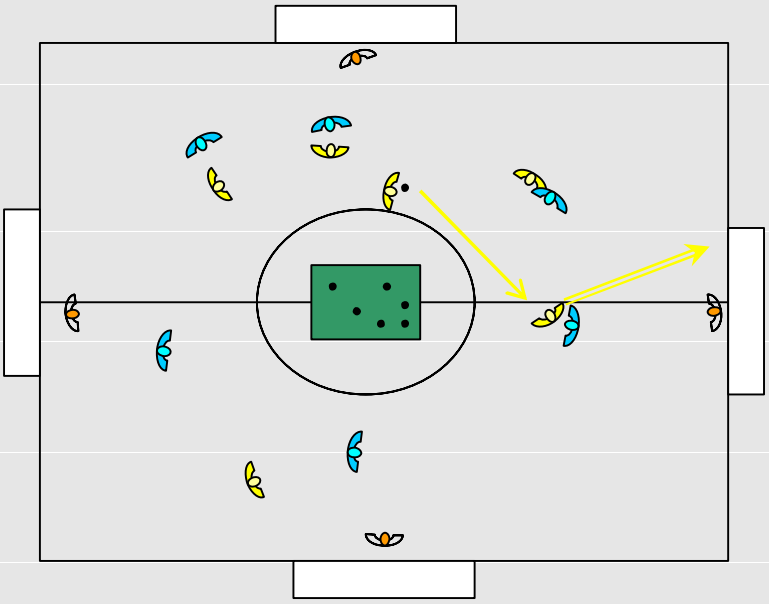


Jeu 5

Objectif :
Construire des positions de tir et « prendre sa chance ».

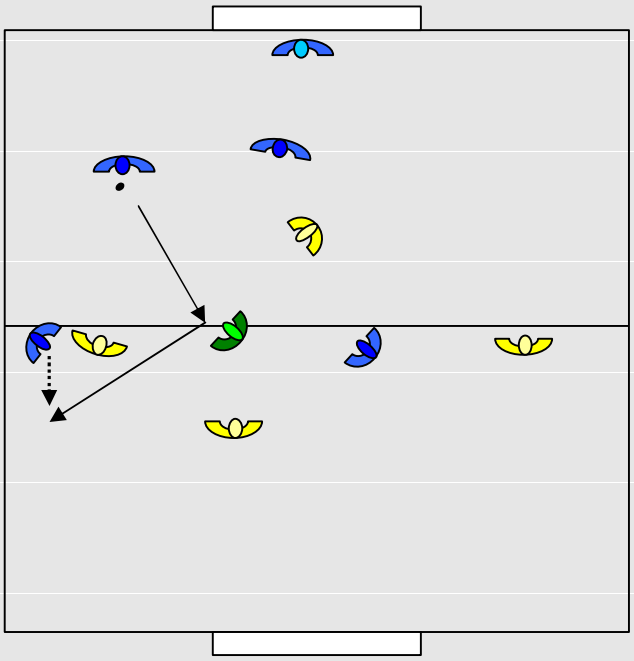
Consignes :
6c6 ou 7c7 avec 4 buts.
Le jeu part du rectangle central, une équipe désignée par l'éducateur prend le ballon et cherche à arriver devant un but pour marquer. Si le but est marqué, la même équipe va chercher un autre ballon et enchaîne.

Variantes :
- Le jeu part des gardiens mais le but ne peut être marqué dans la cage du gardien qui a relancé le jeu.
- Placer les 4 buts dans le même sens de jeu (2 de chaque côté).



Jeu 6

Objectif :
Se mettre rapidement en position pour marquer

Consignes :
4c4 + un joker offensif (joue avec l'équipe qui a le ballon).
A partir de la relance du gardien, l'équipe a le droit à 4 passes maximum pour tirer et marquer.
Possibilité d'enchaîner 10 possessions de balles pour une même équipe.
Combien de buts ?

Variantes :
L'équipe a 8 secondes pour se mettre en position de tirer et marquer, puis 6 secondes.