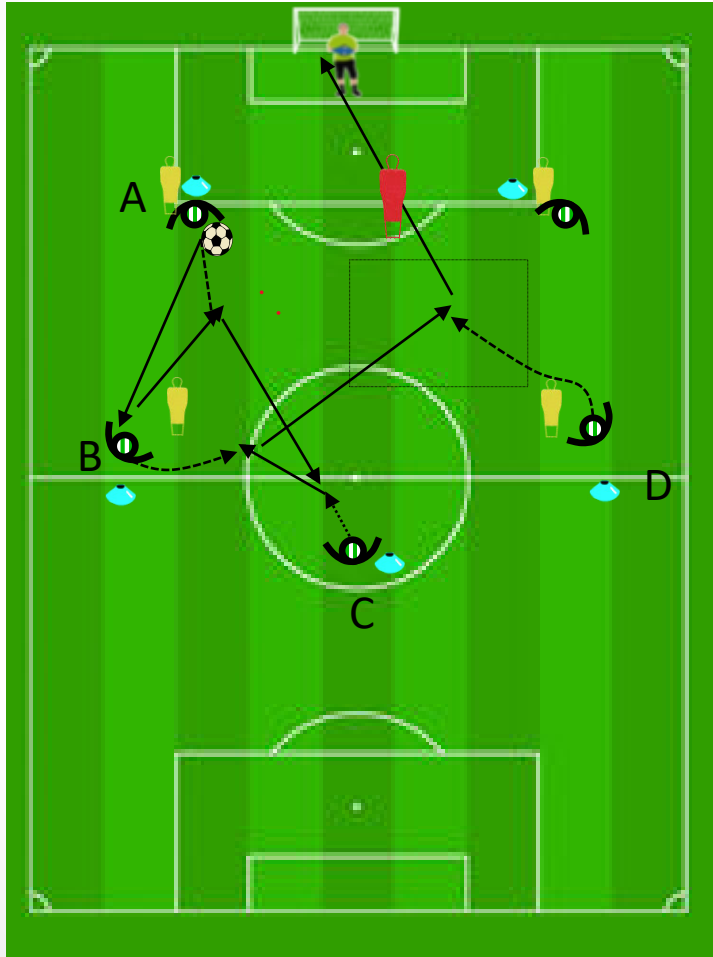




FIXER, RENVERSER POUR FINIR —

JOSSELIN
LEBRETON
EDUCATEUR

ETRE CAPABLE DE TROUVER LE JOUEUR LIBRE A L'OPPOSE



x10 x4 x1 x4 x1

- **Objectif** : Fixer, renverser pour marquer en trouvant le joueur libre à l'opposé
- **But** : Marquer
- **Consignes** : A et B jouent ensemble . A donne ensuite à C . C joue pour B qui a contourné le mannequin pour jouer sur D à l'opposé .
Réaliser la même chose de l'autre côté .
Avant de marquer le joueur D doit dribbler le mannequin
Deux possibilités : travail au poste ou passe et suit .
- **Variantes** : Varier les courses . Finir avec un duel, celui qui n'a pas le ballon devient défenseur