



Les duels

Un animateur du jeu au centre du terrain lance une balle dans un des demi-terrains. Dès ce moment, 2 joueurs cherchent à la récupérer. Celui qui la prend cherche à aller marquer, l'autre cherche à récupérer la balle. Si le premier marque, le duel est terminé. Si le défenseur récupère la balle, les rôles s'inversent ainsi que le sens de l'attaque.

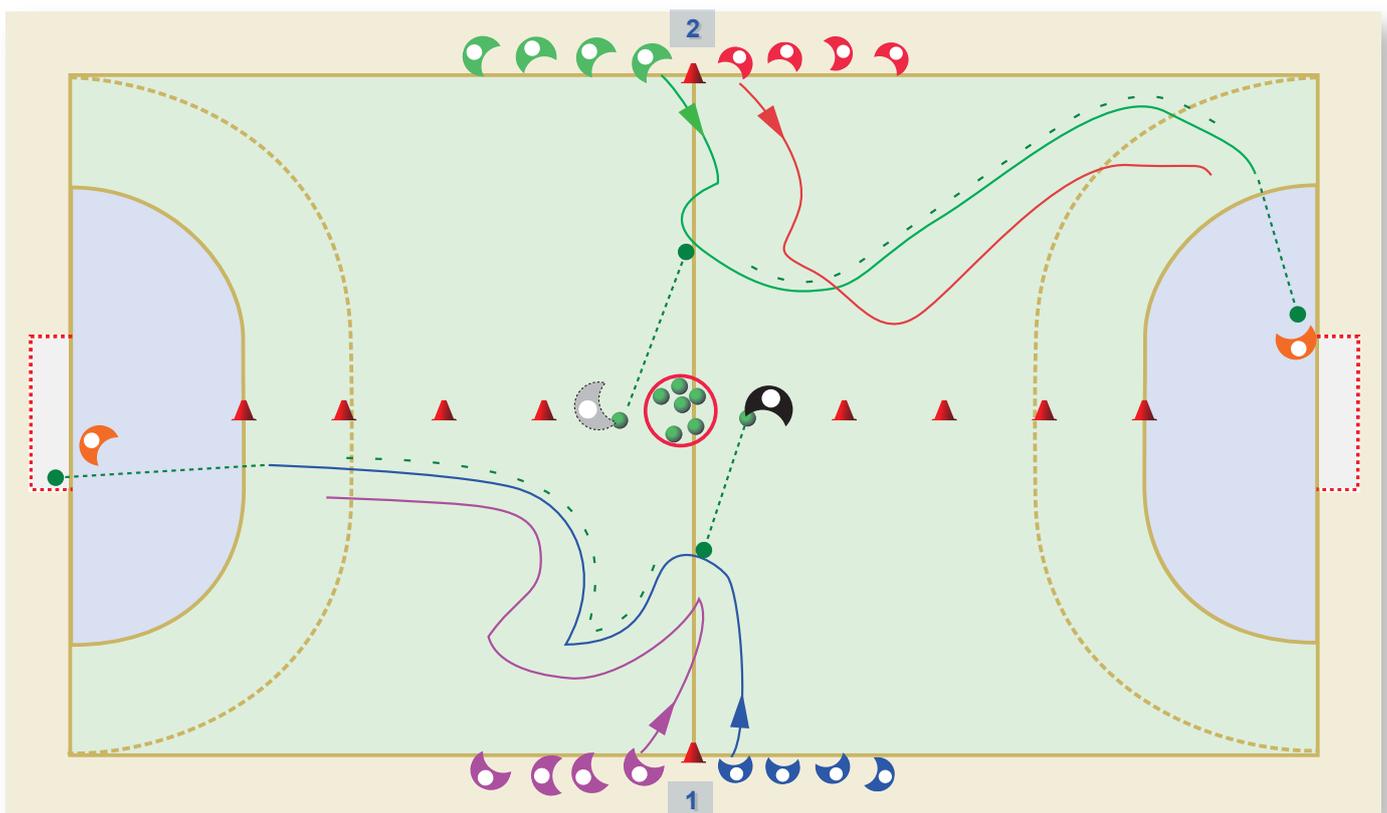


Organisation du jeu

- Le terrain est coupé en 2 dans la longueur.
- Au centre du terrain un animateur de jeu avec une réserve de balles
- Sur chaque ligne de touche, et de part et d'autre de la ligne médiane, les joueurs se répartissent en 4 colonnes de 4 joueurs.
- Dans chaque but, un gardien.

Consignes de jeu

- Le duel se fait avec les 2 premiers joueurs de chacune des colonnes. Il se joue dans le demi-terrain où se trouve leur touche.
- Quand l'animateur lance une balle dans un demi-terrain, les 2 joueurs concernés cherchent à prendre la balle. Celui qui la prend devient attaquant, l'autre défenseur. L'attaquant va vers le but opposé à son camp de départ.
- Le défenseur cherche à reprendre la balle tout en amenant l'attaquant dans un espace de tir le moins favorable. S'il prend la balle, il devient attaquant, l'autre joueur devient défenseur à son tour. Le sens de l'attaque s'inverse.
- Tant qu'il n'y a pas de but, le jeu continue. Les gardiens relancent le jeu si le tir ne donne pas un but.
- Quand il y a un but, le gardien redonne la balle à l'animateur.



l'animateur du jeu.

- Celui qui a gagné le duel (but pour l'attaquant ou défenseur gagnant s'il n'y a pas de but), va prendre

position vers les colonnes « 1 », le perdant du duel va prendre position vers les colonnes « 2 ».

Fin de manche et de la partie

Toutes les 4 à 5 mn, il est bon d'introduire une consigne complémentaire pour redonner de l'intention au jeu

Fin du jeu, au bout d'un quart d'heure environ, soit l'équivalent d'une rencontre pour des moins de 11 ans.

Points d'attention

Comme dans tous les duels, la distance de combat « défenseur - attaquant » doit être un point d'attention. De même, le duel doit se faire sans contact ou accrochage. La prise de balle doit se faire sur le dribble.

Pour les défenseurs, veillez à ce qu'ils amènent les attaquants à jouer sur le couloir externe du terrain et empêchent donc la pénétration sur le couloir central.

L'attaquant doit gérer son déplacement pour ne pas se faire enfermer. La solution passe généralement par la capacité de l'attaquant à dribbler sans préférence avec sa main droite ou sa main gauche.

Pour donner du rythme et le maximum de temps de jeu aux enfants, il faut lancer sur chaque espace de jeu en même temps au moins un duel, mais il n'y a pas d'empêchement pour lancer de nouveaux duels sans attendre la fin du précédent.

Évolutions du jeu

Au cours du jeu, faire varier les positions de départ : assis, couché ... Il est aussi possible de demander aux joueurs d'exécuter un mouvement spécifique : roulades, 5 sauts groupés, aller toucher un plot central ou la ligne de but, ...

Ce jeu peut aussi se jouer en 2 contre 2, ou plus. Au-delà du 3 contre 3, le faire sur la totalité du terrain.

