



deux un contre un

Choisir un espace de jeu

C'est une montée de balle à 2 à partir d'une passe de son gardien. Mais au centre du terrain, il y a une zone interdite qu'il faut contourner à droite ou à gauche. En plus il y a un défenseur qui cherche à faire échouer la tentative d'aller marquer. Quelle option prendre ; aller directement au but, passer, ... ?

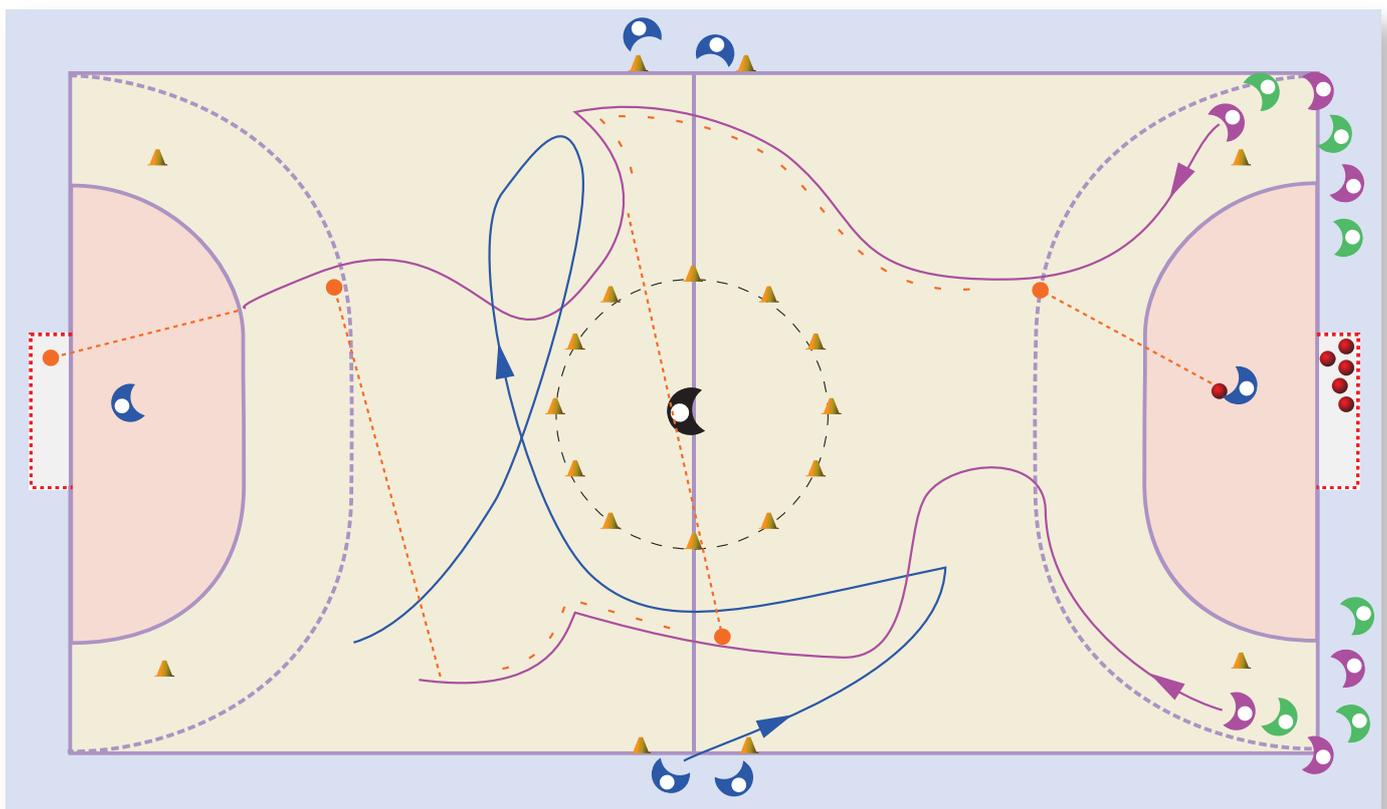


Organisation du jeu

- Au centre du terrain, créer une zone circulaire, de 8 m de diamètre, avec les plots. Cette zone sera interdite au passage, aussi bien pour la défense que pour l'attaque.
- Placer à la hauteur de la ligne médiane, et de part et d'autre du terrain, 2 plots. Ils serviront à indiquer le point de départ des défenseurs. Au niveau des 4 jets de coin, placer des plots pour indiquer le point de départ des attaquants.
- Dans un des buts placer toutes les balles.
- Constituer 3 groupes avec des chasubles de couleurs différentes.
- Un groupe fournit 4 défenseurs et 2 gardiens. Les autres joueurs, les attaquants, se répartissent de part et d'autre d'un but, au niveau des plots, en formant 2 colonnes.
- L'animateur du jeu se place dans le rond central.

Consignes de jeu

- Au signal de l'animateur du jeu, les premiers de chaque colonne s'engagent dans l'aire de jeu. Le gardien adresse une balle, à l'un ou à l'autre des attaquants.
- Au même moment, l'animateur indique quel défenseur doit rentrer dans l'aire de jeu.
- Les attaquants ont toutes les options possibles pour monter la balle. Mais celui qui a la balle doit avoir une réelle intention d'aller au but.
- Le défenseur désigné doit amener les attaquants



à aller tirer dans les espaces les moins favorables, c'est-à-dire aux ailes. Bien sûr il garde les possibilités d'interception ou de prise de balle sur le dribble de l'adversaire ou d'amener les attaquants à faire une erreur ou une faute.

- Quand l'attaque est terminée (perte de balle ou

réussite), les joueurs vont se placer auprès des plots de l'autre côté du terrain, après avoir posé la balle dans la réserve du gardien. Le défenseur regagne sa place.

- Quand tous les attaquants sont passés, le jeu se déroule en sens inverse.

Fin de manche et de la partie

Après 5 mn de jeu, changer le groupe qui assure la défense et les gardiens

Après les 3 séries, quand les 3 groupes sont passés en défense et aux buts, arrêter le jeu.

Points d'attention

La prise de balle doit toujours se faire en course.

Malgré l'espace important, au début les attaquants ont tendance à se rapprocher, voire venir dans la course de son coéquipier, au lieu d'occuper le maximum d'espace pour écarter le jeu et ainsi donner plus de contraintes au défenseur.

L'espace étant important, il est tentant de lancer la balle en avant et espérer que le coéquipier la récupère avant le défenseur. Cette option est à canaliser pour que la balle arrive vraiment au coéquipier, et pas simplement une balle « débrouille-toi ».

Le premier possesseur de la balle doit avoir une intention d'aller au but. S'il a passé la balle, il doit continuer son action.

Évolutions du jeu

Si un attaquant passe dans un des espaces formés par la zone centrale et la touche, l'autre attaquant doit passer dans le second espace.

Pour les passes, il peut être donné des consignes spécifiques : lob interdit, pas de balles au sol, passes devant ou à l'arrière, que s'il y a eu tentative de duel avec le défenseur, ...

Le temps d'attaque peut être limité à 5 secondes par exemple.

Ce jeu peut facilement évoluer vers du 2 contre 2, et plus.

