

DUEL HOME BALL® SPORTS MAX 1 CIBLES 2

FOOT & HAND

BESOINS EN MATÉRIEL

- Terrain HomeBall
- 2 cerceaux ou délimitations au sol
- 1 sifflet
- 1 chronomètre
- 1 fiche de score
- 1 ballon

ENCADREMENT

- Nombre : 1 animateur ou éducateur sportif / terrain.
- Degré de difficulté : simple

PUBLIC

- À partir de 5 ans
- Adapté à tous (sportifs et non sportifs)

DÉVELOPPEMENT DES APTITUDES

- Précision
- Concentration (gestion du stress)
- Rapidité
- Endurance

MISE EN PLACE DE L'ATELIER

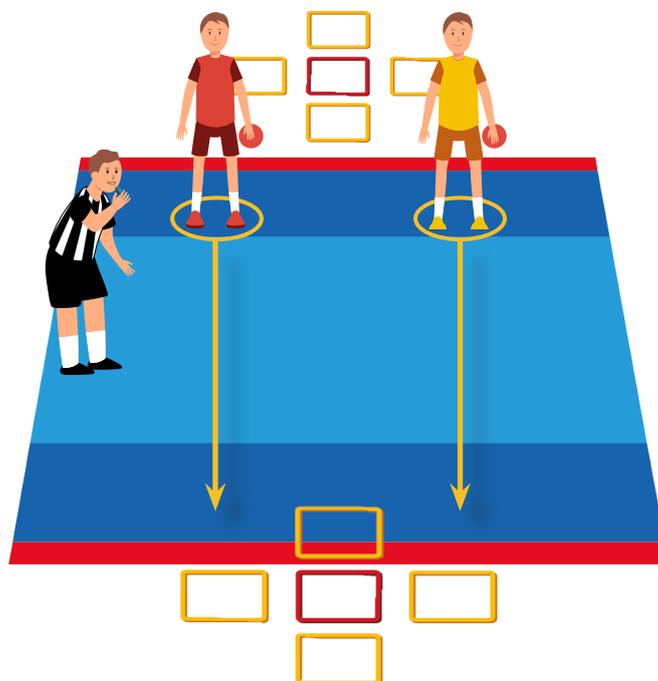
1

L'animateur :

- Positionne 2 cerceaux (en bleu sur le schéma) ou 2 lignes de marquage au sol qui détermineront l'endroit d'où seront exécutés les tirs.
- Dépose un ballon dans chaque cerceaux.

2

L'animateur et les deux joueurs entrent sur le terrain, les autres attendent du côtés opposés à l'arbitre, à l'extérieur du terrain.



DÉROULEMENT DU JEU

1 - L'ANIMATEUR CHOISIT UN MODE DE TIR

2 - L'ARBITRE SIFFLE LE DÉBUT DU CHALLENGE EN LANÇANT LE CHRONO

3 - LES RÈGLES

Objectif : Marquer plus de points que son adversaire dans la cible 2pts en face de soi pour gagner.

L'animateur demande aux joueurs de prendre le ballon et de se positionner dans le cerceau pour tirer.

L'animateur annonce le départ, les joueurs doivent marquer en 1 minute le plus de points possible dans la cible 2 points qui se situe en face d'eux. A chaque tir réussi, le joueur augmente son score de 2pts.

Attention si le ballon est envoyé dans la cible rouge, le score revient à 0.

Après chaque tir effectué, le tireur doit aller chercher son ballon et ensuite se repositionner dans son cerceau pour tirer de nouveau.

Attention toute tentative de gêne envers son adversaire se verra sanctionnée d'une pénalité de 5 points. En cas de tentatives répétées, le joueur perd immédiatement le duel.

Variante possible :

- Duels de 30 secondes
- Obligation pour les participants à jouer avec leur mauvais pied
- Duels de 30 secondes avec obligation de tirer du mauvais pied

L'animateur annonce le lancement et la fin du duel avec un coup de sifflet.

Le vainqueur est celui qui aura marqué le plus de points !



CONSIGNES DE L'ANIMATEUR ARBITRE

- Déterminer la distance du tir en fonction du niveau et des capacités de votre groupe
- Vérifier que les joueurs tirent du bon endroit et de la bonne façon
- Statistique : l'animateur peut noter le nombre de tirs réalisés : tirs échoués + tirs marqués

LES + DE L'EXERCICE

- *Adapté à tous les types de joueurs*
- *Idéal pour créer des duels à élimination directe*
- *Duels en battle funs qui développent l'esprit de compétition*

FICHE DE SCORE HOME BALL MAX 1 CIBLES 2

CHOIX DU MODE DE TIR

TIR AU PIED

TIR À LA MAIN

TIR À REBOND (bonne main)

TIR DU MAUVAIS PIED

TIR MAUVAISE MAIN

TIR À REBOND (mauvaise main)

TABLEAU DES SCORES

N°	NOM DU JOUEUR	SCORE TOTAL
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

CLASSEMENT

1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}