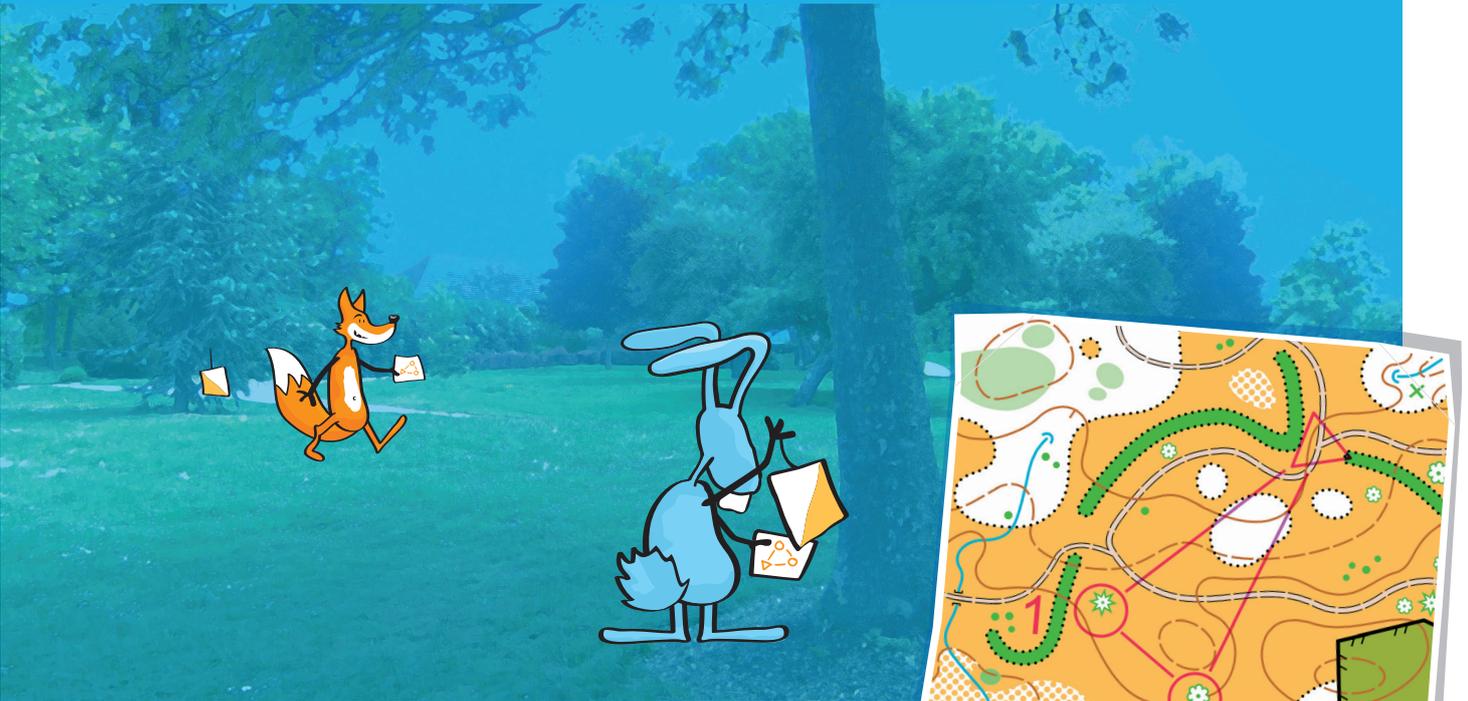


Les Duels



Fino et Nigo se sont élancés sur leur duel.
Fino a déjà posé sa balise. Nigo, lui, vérifie qu'il est au bon endroit
et s'apprête à poser la sienne. *Qui rentrera en premier à l'arrivée ?*

Carte d'un duel. Fino doit poser la 1
et récupérer la 2, Nigo le contraire.

But du jeu

*Aller plus vite que mon adversaire pour
poser une balise et récupérer la sienne.*

difficulté



durée



matériel





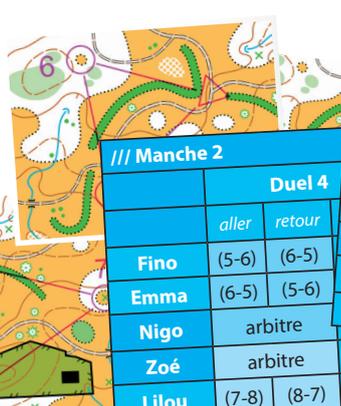
objectif

Appliquer les acquis sous la pression d'une situation d'opposition.



dispositif (durée estimée du jeu : 60 mn)

Prévoir une dizaine de boucles de 2 balises, si possible en papillon autour d'un point central. Former des groupes de 6 coureurs de même niveau. Sur chaque manche, chaque groupe dispose de 2 boucles (=2x2 cartes) permettant de réaliser 2 duels en simultané (=4 coureurs). Les 2 coureurs en attente jouent le rôle d'arbitre en contrôlant l'emplacement des balises en cas de litige, et en validant les points sur la feuille de route. Les coureurs s'affrontent 2 fois de suite sur la même boucle en aller-retour. Lorsque le duel est terminé, « permutation » des binômes au sein du duel, puis « rotation » des groupes pour changer de manches. La manche prend fin lorsque la totalité des duels a été réalisée au sein du groupe.



/// Manche 1										
	Duel 1			Duel 2			Duel 3			
	aller	retour	points	aller	retour	points	aller	retour	points	
Fino	(1-2)	(2-1)		arbitre				(3-4)	(4-3)	
Nigo	(2-1)	(1-2)		arbitre				(4-3)	(3-4)	
Lilou	arbitre			(3-4)	(4-3)		(1-2)	(2-1)		
Emma	arbitre			(4-3)	(3-4)		(2-1)	(1-2)		
Hugo	(3-4)	(4-3)		(1-2)	(2-1)		arbitre			
Zoé	(4-3)	(3-4)		(2-1)	(1-2)		arbitre			
			(8-7)	(7-8)		arbitre				
			(5-6)	(6-5)		arbitre				
			(6-5)	(5-6)		arbitre				



matériel

pour le dispositif

- ▶ 20 cartes avec sur chacune, une des 20 boucles.
- ▶ Autant de balise que de jeunes.

pour les jeunes

- ▶ 1 balise par jeune, avec son prénom, qu'il gardera toute la séance.

pour l'animateur

- ▶ 1 feuille de route où seront notés les duels et leurs résultats.



consignes

- « Au top départ, vous partez placer la balise que vous avez en main à l'emplacement désigné. »
- « Puis vous allez le plus vite possible ramasser la balise posée par votre adversaire et vous revenez au départ. »
- « Le premier arrivé marque 2 points, le second 1 point. Balise non trouvée ou mal posée = 0 point. »
- « Si vous ne trouvez pas la balise, vous revenez au départ demander arbitrage. Vous allez avec votre adversaire et l'arbitre à l'emplacement où il a placé la balise. L'arbitre vérifie et valide ou non la pose. »
- « Vous faites la revanche en courant la boucle dans le sens inverse. »
- « Vous changez d'adversaire à chaque manche comme indiqué sur la feuille de route. »

Consignes particulière aux arbitres :

- « Vérifiez qui arrive le premier. Marquez les points sur la feuille de route du groupe. »
- « En cas de litige (balise non trouvée ou jugée mal placée par un des coureurs) vous vous rendez avec les coureurs sur place pour vérifier. Vous marquez alors les points en conséquence. »

Marquer le + de points possibles :

- En gagnant les duels au sein de son groupe.
- En posant toujours sa balise au bon endroit.



variantes

▶ Pour simplifier la situation :

- Les postes sont posés par l'animateur avant la séance. Les arbitres ne sont alors plus nécessaires.

▶ Pour équilibrer la situation :

- Si un binôme est déséquilibré, faire partir le plus fort « en chasse » avec un handicap de temps.