Les Écureuils

Il y a une réserve de balles au centre du terrain. Les groupes de joueurs doivent ramener le plus de balles dans leurs nids, dans un temps limité. A tout instant les joueurs peuvent aussi prendre des balles dans les nids des autres équipes.

Les déplacements avec balle se font en dribble.

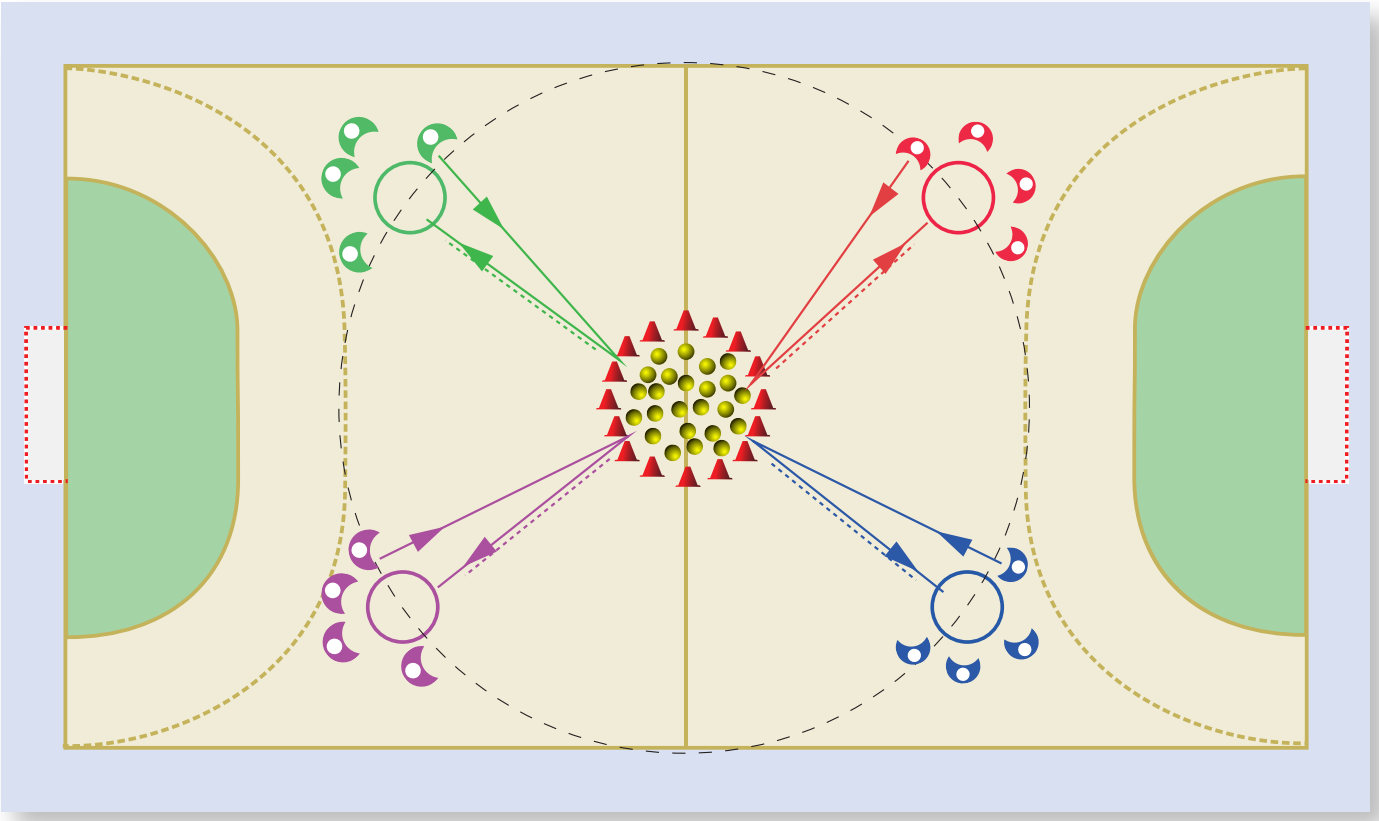
16 · 1 · 16 · 4 x 3 min · 4 joueurs · 16 · 24 · 4

Organisation du jeu

- Dans le rond central, il y a une réserve de balles.
- Le plus écarté possible du rond central, mais à une même distance, les cerceaux sont posés.
- Former 4 groupes de 4 joueurs, chaque groupe avec une couleur différente. Les groupes sont chacun auprès d'un cerceau (leur nid).

Consignes de jeu

- Au signal de début du jeu, les joueurs doivent aller chercher des balles et les rapporter dans leurs nids.
- Pour cela, ils peuvent les prendre dans la réserve centrale, ou dans un autre nid, ou les prendre à des joueurs qui dribblent.
- Quand un joueur qui dribble vient de se faire prendre sa balle, il doit en chercher une autre.
- Quand un joueur avec balle fait une faute, il doit laisser sa balle sur place, et aller en chercher une autre. La balle peut être prise par tous les autres joueurs (même ceux de son équipe)
- Il doit y avoir plus de 3 balles dans un nid pour en prendre une.



Fin de manche et de la partie

À la fin du temps défini d'avance pour une manche, on compte le nombre de balles par nid. L'équipe qui a le plus de balles marque 3 pts, la suivante 2 pts, la 3ème 1pts et les autres 0.

Après les 4 manches, l'équipe qui a le plus de points est gagnante.

Points d'attention

Pour permettre aux joueurs de prendre les balles dans un nid, en l'attaquant de tous côtés, laisser un large espace autour (ne pas les coller dans un des 4 coins du terrain).

Ce n'est pas la plus grande distance des nids qui doit être recherchés, mais une distance suffisante pour obliger le dribble mais aussi le maximum de prise de balles.

Tout le monde doit chercher à récupérer des balles, pas à rester planté devant son nid pour empêcher la prise de balles.

Évolutions du jeu

En réduisant le nombre de balles le nombre de duels augmente. A l'inverse plus il y a de balles, plus vous facilitez le jeu des plus faibles.

Suivant le nombre de joueurs, le nombre de nids peut être augmenté ou réduit. Pour des groupes débutants, il peut se jouer avec 2 nids (exemple les buts ou derrière les lignes de but), sur demi-terrain.

Une consigne peut être donnée sur la main du dribble (gauche ou droite), voire en fonction d'une autre condition (passage de la ligne médiane) la main de dribble change.

Créer des portes (avec 2 plots) pour imposer aux joueurs une obligation de passage avant de revenir à leurs nids.

Le jeu peut se faire aussi avec des passes et des dribbles, ou qu'avec des passes. L'interception devient, elle aussi, un moyen de récupération des balles.

S. C. DRAVEIL HANDBALL
01 69 03 86 95
scdraveil-handball@wanadoo.fr
www.draveil-handball.com

Retrouvez les fiches d'entraînement Ecole de hand,-11 et -13 ans du **S.C. DRAVEIL HANDBALL** sur www.uncontreun.fr