



## Chacun son tour

Un groupe de 3 joueurs attaque le but adverse. En face d'eux il y a 2 défenseurs et un gardien. Au centre il y a une zone dans laquelle personne ne doit rentrer, il faut donc la contourner, ce qui donne un passage entre le cercle et la touche plus étroit. Dès que les attaquants n'ont plus la balle, l'équipe qui était en défense attaque à son tour.

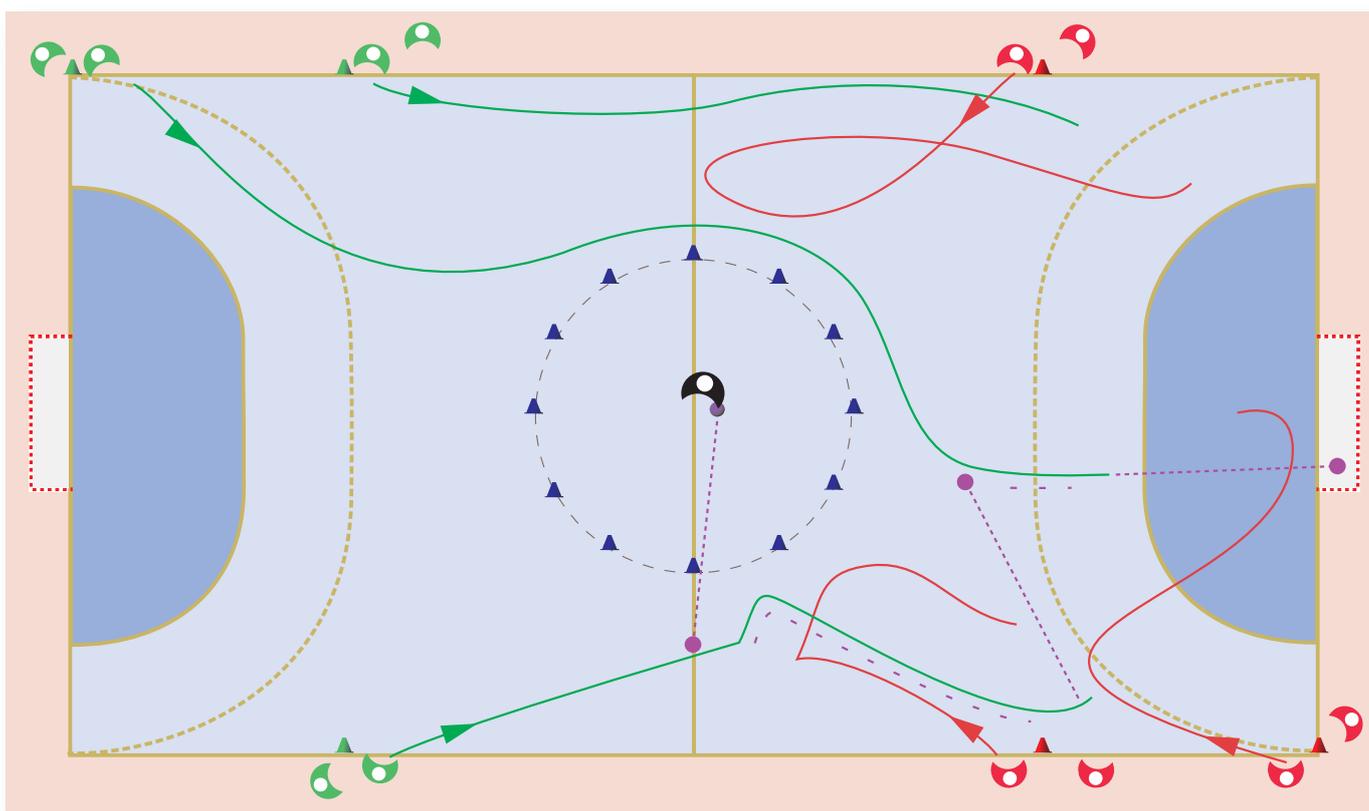


### Organisation du jeu

- Un cercle de 8 m de diamètre est placé au centre du terrain.
- Sur les touches à hauteur des 7 m, des plots sont posés. Au niveau de chacune des lignes de but, sur un des jets de coin, un plot est posé.
- Constituer 2 équipes. Un camp (1/2 terrain) est attribué à chaque équipe. Les joueurs de chacune des équipes se répartissent sur les 3 plots de leur camp, soit 2 joueurs par plots.
- L'animateur a une balle.

### Consignes de jeu

- Quand l'animateur lance la balle, un joueur de chacun des plots rentre sur le terrain, soit 6 joueurs.
- L'équipe qui récupère la balle, est désignée comme attaquante. L'autre évolue en défense et son joueur qui était au plot de jet de coin devient gardien.
- Dès que l'équipe attaquante n'a plus la balle (sur faute, sur tir réussi ou non [sauf si elle récupère la balle car celle-ci est revenue en jeu sur un rebond]), elle sort immédiatement du terrain. Les joueurs doivent retourner se placer aux plots de leur camp en passant par l'extérieur du terrain.
- L'équipe qui était en défense, passe en attaque. Le gardien fait la relance et devient lui aussi joueur de champ.
- Dans l'autre équipe, les joueurs en attente rentrent en jeu pour défendre. Le jeu s'enchaîne sans



discontinuité pendant toute la durée de la manche.

## Fin de manche et de la partie

Les séries durent 5 mn. À chaque but marqué, l'équipe marque un point. À chaque perte de balle l'équipe qui défend marque un point. En fin de manche l'équipe qui a

le plus de points gagne la manche.

Fin du jeu après 3 séries.

## Points d'attention

Personne n'a le droit de passer dans la zone centrale. Si un joueur y pénètre, une faute est sifflée et les principes des règles du handball sont appliqués, avec en plus 1 point pour l'adversaire.

Dans ce jeu, le changement de statut est important, aussi bien pour les joueurs en train de jouer que ceux qui sont en attente et éloignés de l'action. Beaucoup d'enfants décrochent dès qu'ils sont hors du jeu, d'où la nécessité de les sensibiliser sur ce point.

Dans ce changement de rôle, les défenseurs doivent rechercher une remise en jeu rapide pour profiter du changement des joueurs adverses.

## Évolutions du jeu

Dans un premier temps, l'attaque a le droit au dribble sur tout le terrain. Dans un second temps, elle ne peut l'utiliser que dans la 2ème partie de terrain (dans le camp adverse).

Pour qu'un but soit validé, tous les joueurs de l'équipe doivent passer la ligne médiane.

Pour maintenir un bon rythme de jeu, les attaques ne peuvent pas durer plus d'un certain temps, exemple 6 secondes.

Les joueurs qui viennent de quitter le terrain, doivent changer de plot, et ainsi occuper tous les postes (gardien, droite et gauche).

Le jeu peut évoluer facilement en 4 contre 3 avec une zone centrale moins importante

