



Le « zone à zone »

Sur un demi-terrain, les joueurs d'une équipe en se faisant des passes doivent aller poser la balle dans la zone opposée. Bien sûr l'autre groupe a la même intention, mais avant, les joueurs doivent récupérer la balle.

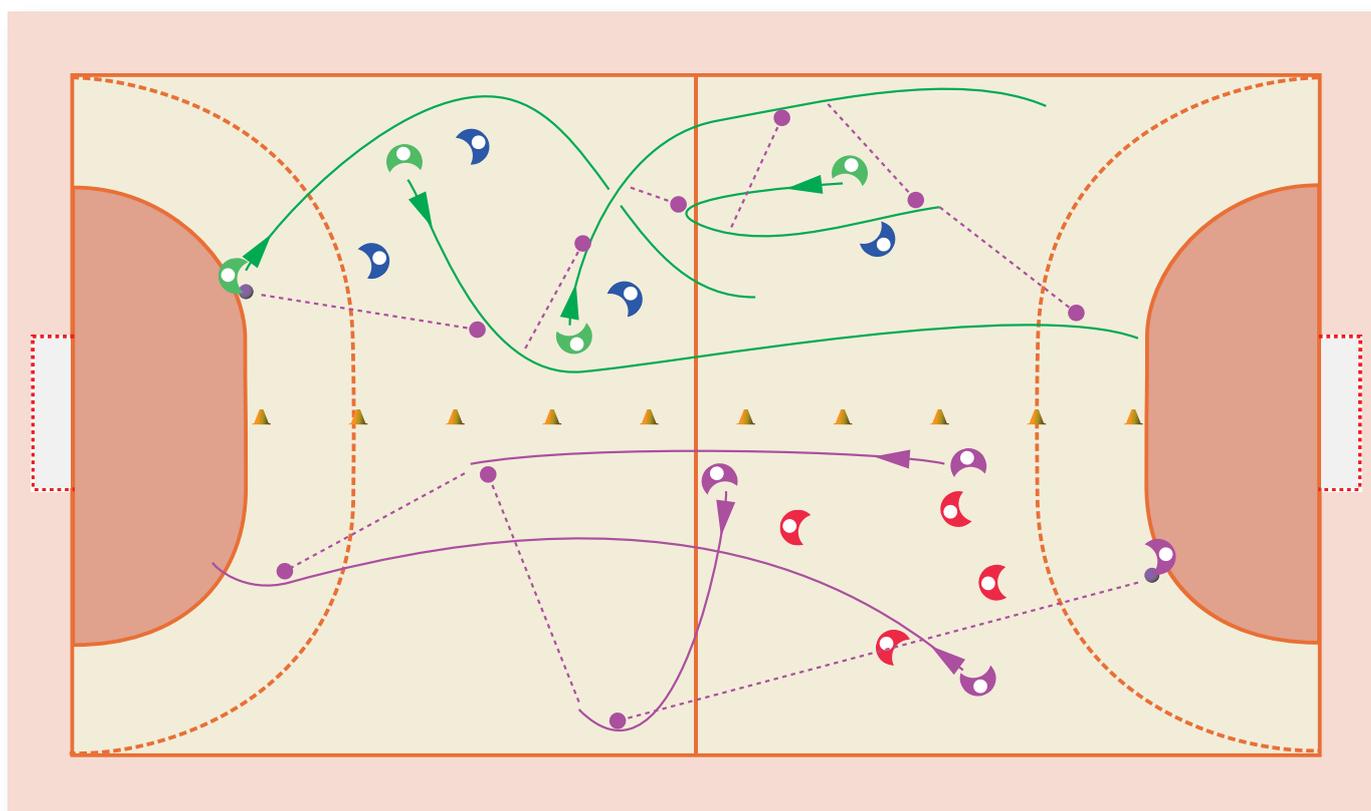


Organisation du jeu

- Couper le terrain en 2, dans la longueur.
- Constituer 4 équipes, chacune prenant un jeu de chasuble différent. Elles se répartissent en 2 équipes par demi-terrain.
- Une balle par demi-terrain.

Consignes de jeu

- Les équipes doivent aller poser la balle dans la zone de leur adversaire pour marquer un point.
- Pour cela les joueurs doivent se faire des passes, les dribbles sont interdits.
- L'équipe en défense joue une « homme à homme » sur tout l'espace de jeu.
- L'équipe qui n'a pas la balle, doit la récupérer sur interception ou en amenant l'autre équipe à la perte sur une faute. Les règles du handball sont à respecter, en particulier ; les marchés, les 3 secondes, les zones, les touches.
- Pour la défense les contacts sont interdits. Quand les défenseurs font une faute celle-ci est jouée comme au hand, à l'emplacement de la faute (sauf dans les 9 m) et la défense à 3 m de la balle.



Fin de manche et de la partie

Toutes les 4 minutes, changer les équipes de demi-terrain. C'est aussi l'occasion d'introduire si besoin une nouvelle consigne.

Fin du jeu quand l'ensemble des équipes ont rencontré toutes les autres, soit 3 manches. L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de points au cours des 3 rencontres.

Points d'attention

C'est une défense « homme à homme », d'où une nécessité que les joueurs se répartissent rapidement les adversaires en particulier dès que la balle a été posée. Pour cela, ils doivent prendre un joueur en fonction de la situation et non a priori. Cela nécessite d'annoncer à ses coéquipiers sur quel joueur on défend et aussi quel joueur est libre.

Veiller aussi à la position des défenseurs par rapport à l'espace à défendre.

En attaque amener les joueurs à prendre la balle en course, à faire des courses avec des changements de rythme et de direction, et occuper au mieux l'espace de jeu.

Évolutions du jeu

Si le nombre de joueurs par groupe est supérieur à 4, faire plus d'équipes et couper le terrain dans la largeur.

Le type de passe peut-être imposé : sans lob, mauvais bras, ...

Placer un plot sur la ligne des 6 m, à mi-distance entre la ligne de but et la limite de l'espace de jeu. En fonction de l'espace où la balle est posée, celle-ci donne plus ou moins de point ; exemple 2 pts sur la partie centrale du terrain, 1 pt à l'aile.

