



## Les 4 carrés

Sans changer d'espace de jeu, le porteur de balle doit passer la balle à ses coéquipiers qui sont dans les autres espaces de jeu. Les défenseurs doivent récupérer la balle sur le dribble ou l'interception. S'ils la récupèrent, les rôles s'inversent et le jeu continu.

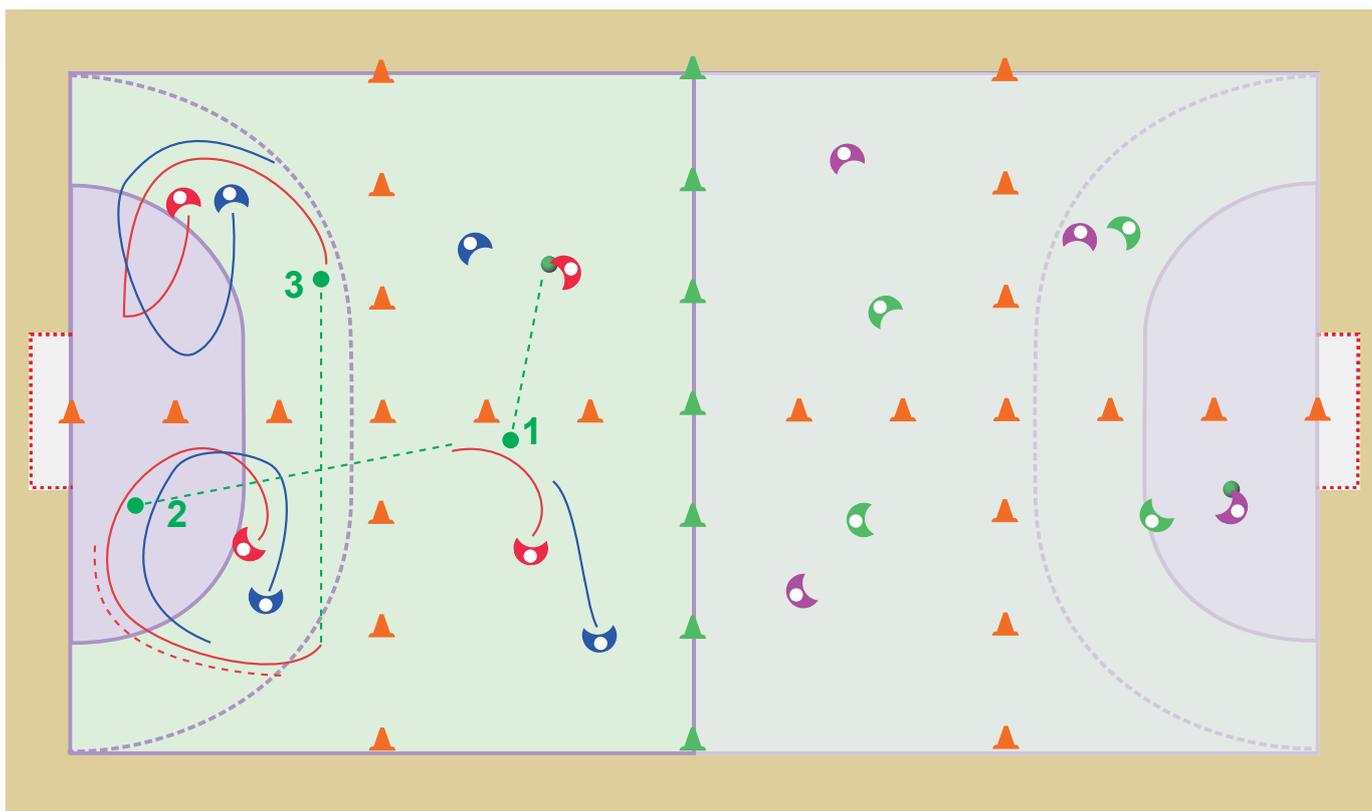


### Organisation du jeu

- Le terrain de handball est divisé en 2 demi-terrains de jeu. Les demi-terrains sont sous-divisés en 4 espaces de jeu.
- Constituer 4 équipes de 4 joueurs.
- Dans chacun des demi-terrains, placer 2 équipes. Chacun des joueurs de l'équipe se répartissent dans les 4 espaces de jeu.
- Une balle par demi-terrain.

### Consignes de jeu

- Les joueurs de l'équipe qui a la balle, doivent se faire des passes entre eux sans changer d'espace de jeu. Dans son espace de jeu, le porteur de balle peut dribbler.
- Les joueurs de l'autre équipe (les défenseurs), eux aussi sans changer d'espace de jeu, doivent récupérer la balle sur le dribble ou en l'interceptant.
- Les contacts sont interdits.
- En fin de manche (temps limité, exemple 5mn), les 2 équipes qui disposent de la balle, se regroupent dans le même demi-terrain de jeu, les 2 autres équipes dans l'autre demi-terrain. Une nouvelle partie peut se jouer.
- En cas de faute, la faute se joue à l'emplacement de celle-ci. Quand la balle sort de l'espace de jeu, il y a touche. Si un joueur empiète sur un autre espace de jeu, c'est considéré comme une faute.



## Fin de manche et de la partie

Une manche s'arrête à la fin du temps prévu, par exemple 5 mn.

A la fin de la manche, les équipes qui n'ont pas de balle se retrouvent dans le même terrain de jeu pour jouer une nouvelle manche. Les 2 autres équipes se retrouvent sur

l'autre terrain de jeu pour une nouvelle manche.

Fin de jeu après 3 manches. L'équipe qui a gagnée le plus de manches l'emporte.

## Points d'attention

Au début les joueurs de l'équipe qui a la balle, ont tendance à se coller à la ligne séparant 2 espaces de jeu. Le défenseur se collant à eux, il s'en suit un jeu bloqué et des bousculades. Il faudra amener les joueurs à se déplacer en course dans leur espace de jeu, en cherchant à se libérer du défenseur, pour donner des solutions au porteur de balle.

Le porteur de balle au début à du mal, à gérer son dribble, à prendre l'information pour identifier ses partenaires qui sont ou seront libre au moment de sa passe, et de passer du dribble à la passe. Si la présence du défenseur est trop gênante, il est possible d'interdire à celui-ci de défendre avec les bras (défense main dans le dos).

Les défenseurs attirés par la balle en oublient de se positionner auprès du joueur qui est dans son espace. Les amener à suivre leur adversaire, à s'orienter de façon à observer la balle et le joueur, tout en restant actif pour intercepter la balle.

## Évolutions du jeu

Les passes peuvent être contraintes : lob interdit, la balle ne doit pas toucher le sol (sauf pour le dribble), prise de balle en course, ....

La passe ne peut pas revenir sur le joueur précédent. Le joueur qui vient de faire sa passe doit faire une autre action, exemple toucher un plot, faire une roulade, ...

Dans un espace de jeu, il peut y avoir 2 joueurs par équipes (soit 2 x 8 joueurs par ½ terrain).

Les joueurs de l'équipe qui n'a pas la balle, sont libres d'aller dans tous les espaces de jeu. A l'inverse, les joueurs de l'équipe qui a la balle sont contraints de rester dans leur espace.

Au lieu de 4 espaces de jeu, il est possible de jouer sur 6 ou 8 espaces de jeu. De même, pour une première approche, ce jeu peut se faire sur seulement 2 espaces de jeu, tout en restant à 2 équipes de 4 joueurs (ou plus) sur le terrain.

Il est possible de mettre 2 balles en jeu, au lieu de 1.

