



FOURSQUARE

Âge: dès 7 ans

Durée: 30 min

Matériel:

- Craie,
- Balle rebondissante

Attention : se laver les mains avant le début de l'activité obligatoirement !!!

DÉROULEMENT

Ce jeu est très populaire aux États-Unis et comporte de multiples variantes ! Il se rapproche du volley-ball sous certains aspects.

- Le but du jeu est simple, il faut éliminer les joueurs dans les carrés plus élevés afin que vous puissiez avancer vous-même vers le carré le plus élevé (le 1).
- FourSquare se joue avec un ballon rebondissant sur un terrain carré (3m/3m) avec quatre joueurs, chacun occupant un quart du terrain.
- Les autres joueurs sont dans la file d'attente. Afin de garder la distanciation, nous pouvons tracer quatre carrés qui ne se touchent pas et qui sont écartés de 1m50 (le jeu devient également plus complexe)
- La partie de FourSquare se joue uniquement avec les mains. Le ballon peut être frappé à poings ouverts ou fermés. Les joueurs ne peuvent pas attraper, porter ou tenir le ballon !
- Pour jouer, le joueur de la case 1 a le ballon et "sert" en laissant rebondir le ballon une fois avant de le frapper. À partir de ce moment, la partie débute et les joueurs se renvoient le ballon de zone en zone. En arrivant dans une zone, le ballon doit toujours faire un rebond avant d'être renvoyé par le joueur présent dans cette zone.
- Le jeu continue jusqu'à ce qu'il y ait une faute :
 - Ballon touché avant le rebond
 - Ballon qui rebondit deux fois
 - Ballon qui rebondit dans sa zone après l'avoir frappé
 - Ballon touché avec autre chose que la main



- Ballon sorti des limites.
- Quand un joueur est éliminé, il quitte le terrain et est remplacé par un autre joueur qui vient sur la case la moins forte (le 4). Au besoin, les joueurs, encore sur le terrain, se déplacent pour laisser la case 4 au nouveau venu (le joueur 2 passe à la case 1, le joueur 3 passe à la case 2,...). Si le joueur 4 se fait éliminer, il sort et est remplacé par un nouveau venu; les autres restent dans leur case.
- Le gagnant est celui qui se trouve dans la case 1 à la fin du temps imparti. Généralement, l'animateur annonce le Final Play quand le dernier tour est venu.

VARIANTES

- Le joueur dans la case 1 est "le King" ou "la Queen" et il peut décider d'une nouvelle règle avant chaque début de partie (ex: on ne peut jouer qu'avec le dos de la main, avant de frapper on doit faire un petit tour sur soi-même ...).



Animagique



www.animagique.be