

LA BALLE OVALE À L'ÉCOLE PRIMAIRE



Document pédagogique départemental

LA BALLE OVALE DANS LES PROGRAMMES DE L'ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE AU CYCLE 3

La pratique de la balle ovale au cycle des approfondissements de l'école primaire s'appuie sur les programmes de l'EPS et sur le 2^e palier du socle commun.

1. Les programmes de l'EPS

Ils précisent que :

- « ... *L'éducation physique et sportive vise le développement des capacités motrices et la pratique d'activités physiques, sportives et artistiques. [...] Elle éduque à la responsabilité et à l'autonomie, en faisant accéder les élèves à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui)... »*
- L'élève doit apprendre à « ... *coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement...* » au travers de la pratique de « ... *jeux sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...)* [afin de] *coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre)... »*

2. Le deuxième palier pour la maîtrise du socle commun (compétences attendues en fin de CM2)

Pour ce qui est de la compétence 6, les compétences sociales et civiques, l'élève doit être capable de « ...*respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives...* »

INTÉRÊTS DE LA BALLE OVALE A L'ÉCOLE PRIMAIRE

De l'activité sportive de référence à l'activité pédagogique

Le rugby, activité collective d'opposition corporelle, permet à l'enfant de développer sa capacité à coopérer, se socialiser, vaincre l'appréhension du contact et s'investir dans un jeu de contact où la loyauté est une notion fondamentale.

Dans la définition du rugby, comme étant à la fois un sport collectif de combat et de circulation de balle, apparaît le double intérêt de ce jeu qui se caractérise par l'alternance permanente d'un affrontement collectif et des courses de contournement ou d'évitement.

La balle ovale, « forme scolaire » de l'activité rugby, est également intéressante car, parmi les jeux et sports collectifs, la balle ovale a les spécificités :

- du contact (ceinturage) pour stopper la progression du porteur du ballon ;
- de la passe (au partenaire) vers l'arrière pour faire progresser le ballon ;
- de la forme originale du ballon.

Sur un plan organisationnel, le principal avantage tient du fait que cette activité peut être pratiquée sur tout type de surface (ex : gymnase, cours d'école...) même si un terrain herbeux est fortement conseillé.

PRÉSENTATION DE L'ACTIVITÉ RUGBY ET DE LA BALLE OVALE

1. Les phases de jeu

Devant un match de rugby, on s'aperçoit rapidement que ce jeu se divise en plusieurs grandes **phases**.

À certain moment l'arbitre intervient pour arrêter le jeu afin de sanctionner une faute et remettre le ballon en jeu. On trouve au sein de ce groupe d'actions : les mêlées consécutives à un en-avant, les touches à la suite d'une sortie du ballon de l'aire de jeu ou encore les coups de pieds d'envoi ou de renvoi. Ces actions se caractérisent par un arrêt à la fois du ballon et des joueurs. Le ballon y est remis en jeu d'une manière organisée et codifiée où les joueurs remplissent des tâches prédéterminées.

Ces **phases sont qualifiées de statiques**.

Elles se résument à un lancement de jeu unique pour la balle ovale : ballon au sol et adversaires à une distance minimale de 5m. Le ballon est touché au pied et passé à la main à un partenaire.

À l'opposé, dans un second groupe, on rassemble toutes les actions où les joueurs et le ballon circulent librement. Lors de ces mouvements, le ballon est porté ou botté par les attaquants et les défenseurs tentent de s'opposer généralement **en amenant le porteur du ballon au sol**. Les joueurs doivent faire preuve alors de **polyvalence**.

Ces phases sont donc logiquement nommées : **phases de mouvement général du jeu**.

Pour la balle ovale, il n'y a pas de PLAQUAGE mais il faut CEINTURER l'adversaire au niveau de la taille avec les deux bras simultanément.

Mais à bien y regarder, il existe dans le jeu de rugby des actions où le ballon ne circule plus vraiment. Son porteur a été bloqué et d'autres joueurs se réunissent autour de lui. Ce regroupement peut ou non se déplacer. Le ballon s'en extrait plus ou moins rapidement. Ce troisième groupe d'actions de jeu porte le nom de **phases de fixation**. Il est caractérisé par un arrêt du ballon mais la circulation des joueurs est toujours possible.

En résumé, le jeu de rugby se décompose donc en 3 grandes phases :

1. **Les phases statiques**
2. **Les phases de fixation**
3. **Les phases de mouvement général**

2. Les formes de jeu

Au cours des **phases de mouvement général** du jeu, la circulation du ballon peut s'effectuer en utilisant essentiellement l'un des trois axes. Les joueurs cherchent à atteindre l'en-but par le plus court chemin c'est-à-dire la ligne droite. Le ballon progresse directement vers la ligne de but. Il circule dans une bande peu large. Les joueurs utilisent prioritairement **l'axe profond**.

Si les joueurs adverses se regroupent pour essayer d'entraver leur progression, des espaces se libèrent sur la largeur. Les utilisateurs seront donc très certainement amenés à utiliser ces espaces en y envoyant le ballon. Celui-ci circule alors essentiellement vers l'une des lignes de touche pour essayer de déborder les défenseurs. Il se déplace sur **l'axe latéral**.

Enfin, les utilisateurs peuvent parfois être dans l'impossibilité de faire progresser le ballon dans les deux axes énoncés précédemment. Ils utiliseront alors le pied pour le faire avancer. Ils utilisent **l'axe vertical**.

Le jeu au pied n'est pas autorisé pour la balle ovale.

Suivant l'axe de progression choisi, le jeu peut donc prendre trois formes :

- **Le jeu groupé utilise l'axe profond.**
- **Le jeu déployé utilise l'axe latéral.**
- **Le jeu au pied utilise l'axe vertical.**

L'objectif des attaquants est donc de choisir la bonne forme suivant le placement de la défense.

On peut ainsi imaginer que si les utilisateurs effectuent des choix adaptés et s'ils ne font pas de fautes techniques, le jeu ne réduirait qu'à des phases de mouvement général. Les phases statiques ne seraient nécessaires que pour engager le ballon au début de chaque mi-temps ou quand une équipe aurait marqué des points. Il n'y aurait plus aucune phase de fixations. On s'aperçoit à partir de cette idée que les phases de mouvement général sont fondamentales. Un cycle de rugby (ou de balle ovale) dans le scolaire s'attachera donc à utiliser prioritairement cette phase de jeu. On utilisera ainsi une forme simple pour remettre le ballon en jeu après une faute. L'objectif est de favoriser le mouvement et d'éviter les arrêts. Ce type de démarche favorise plutôt l'attaque en évitant à la défense de se réorganiser facilement lors de ces interruptions.

3. Les règles fondamentales

De surcroît, le règlement s'appliquant lors de cette phase se réduit simplement à **4 grandes règles** :

1. **La marque**
2. **Les droits et les devoirs des joueurs**
3. **Le plaquage**
4. **Le hors-jeu (en-avant)**

1. La première règle répond à la question : Comment marque-t-on des points au rugby ?

Le jeu de rugby utilise 2 cibles. L'une verticale, les poteaux de but se situent à 3 mètres de haut. Pour que des points soient accordés, il faut que le ballon parte du sol avant d'être botté. Il y a généralement 2 manières de le faire. Soit, on pose le ballon au sol et on le botte. C'est un **coup de pied placé**. Soit, on fait rebondir le ballon avant de le botter. C'est un **drop**.

Ce type de mouvement se voit attribuer 3 points.

L'autre cible est horizontale. L'en-but s'étale sur toute la largeur du terrain. Le fait de poser le ballon dans la zone derrière la ligne de but (ou sur celle-ci) donne 5 points et le droit d'essayer de tenter un but pour 2 points supplémentaires. Le premier geste se nomme un **essai** et la tentative du but permise, une **transformation**.

Seule la cible horizontale est retenue : 1 essai vaut 1 point.

2. La seconde règle répond à la question : Qu'est ce qu'on a le droit de faire ou de ne pas faire avec ou sans le ballon ?

Le rugby permet une très grande liberté aux joueurs. Ainsi un joueur peut botter le ballon, le passer ou encore s'en emparer et courir avec en le portant.

Le jeune joueur porteur de balle peut courir avec le ballon, le passer.

Par contre il lui est interdit de :

- **Raffûter un adversaire**
Se protéger sans agressivité avec le bras libre est cependant laissé à l'appréciation de l'arbitre.
- **Jouer le ballon au pied.**
- **Progresser avec la balle alors qu'il est ceinturé par un adversaire.**

Dans les autres sports collectifs, le porteur du ballon est généralement entravé dans sa progression. Pour garantir l'égalité des chances, les opposants doivent donc être autorisés à stopper le porteur du ballon. Ils peuvent :

- se saisir du ballon dans les mains du porteur du ballon. C'est ce qu'on nomme **arracher** le ballon.
- amener le porteur au sol. C'est le **plaquage**.

Comme on l'a vu précédemment, le porteur de balle doit être ceinturé avec les deux bras simultanément mais pas plaqué ; par contre, on peut lui arracher le ballon.

La règle suivante est directement liée à ce geste.

3. La troisième règle cherche à assurer la sécurité des joueurs et la disponibilité du ballon.

Un joueur **au sol** est en danger puisqu'il se trouve à hauteur des pieds et des genoux des autres joueurs. Un joueur est donc considéré au sol à partir du moment où il n'est plus sur ces 2 appuis. Par exemple, dès que le joueur a un genou au sol, il est considéré au sol. Quand il a une

main au sol, il a 3 appuis et est également au sol. Enfin le fait d'être au sol se transmet, ainsi un joueur en contact avec un joueur au sol est lui-même au sol. Un joueur au sol ne doit pas jouer. Il lui faut impérativement :

1. Lâcher le ballon s'il est en sa possession.
2. S'en écarter.
3. Se remettre debout sur ses appuis pour rejouer.

Les joueurs au sol ont donc pour obligation de **libérer** le ballon et le rendre disponible aux autres joueurs. Ils ne doivent absolument pas le bloquer et empêcher des joueurs debout de s'en saisir pour le jouer.

Pour préserver l'égalité des chances le joueur CEINTURÉ doit (sans progresser) :

- lâcher la balle rapidement ;
- ou la passer rapidement ;
- ou s'orienter vers son camp en se retournant et passer la balle le plus rapidement possible.

4. Enfin la quatrième règle lie toute progression du ballon vers l'avant à un effort athlétique. C'est pourquoi toute progression du ballon vers la ligne de but adverse doit amener un effort physique de la part des utilisateurs. Il est en fait simplement interdit de passer le ballon à un joueur placé à l'avant. Le porteur du ballon ne peut donc le passer que sur le côté ou vers son camp. En rugby, **l'avant** et **l'arrière** sont donc définis par l'orientation du terrain sur l'axe profond. Le sens dirigé vers la ligne adverse est l'avant tandis que celui de sa propre ligne est l'arrière. En clair, un joueur ne peut pas lancer avec les bras le ballon vers la ligne de ballon mort adverse. C'est un **en-avant**. Le porteur de balle et ses partenaires placés à sa hauteur ou derrière lui sont les seuls à pouvoir faire action de jeu. Par contre, les partenaires du porteur de balle placés devant celui-ci sont **hors-jeu**. Les joueurs hors-jeu doivent se replier derrière les joueurs en-jeu. Ils sont alors remis en-jeu dès qu'ils ont été dépassés par un joueur en-jeu.

Pour le non porteur de balle, il est interdit de faire action de jeu en avant de son partenaire porteur de la balle (HORS-JEU).

Ces 4 règles forment le noyau de l'activité. Si l'on modifie l'une d'entre elle, l'activité pratiquée n'est plus du rugby. C'est pourquoi on parle de "balle ovale". Elles sont donc nommées **règles fondamentales**.

Il faut ajouter aussi qu'en rugby, ainsi que pour la balle ovale, si une faute est commise et que l'équipe non fautive récupère le ballon ou maintient sa possession l'arbitre ne siffle pas tout de suite mais laisse **l'avantage**. Si l'arbitre juge que cette équipe n'a pas tiré un avantage, il revient à la faute.

La règle du hors-jeu va avoir une incidence importante sur l'activité. Le moyen le plus simple de marquer des points est de se saisir du ballon et de courir avec vers la ligne de but adverse. Le porteur du ballon avance. Face à cette menace, l'adversaire va certainement essayer de s'opposer à cette progression ou de récupérer le ballon. La passe sera utilisée alors pour transmettre le ballon à un partenaire mieux placé pour **avancer**. La passe est de ce fait directement liée à l'intervention de la défense et engendrée par cette volonté de continuer à avancer. Il faut noter enfin que les passes en rugby se faisant vers son but, elles éloignent de la cible. Plus une équipe fait de passes plus elle se rapproche de son en-but et se met en difficulté. D'où ce principe de toujours essayer d'**avancer** quand on a le ballon et de faire une passe quand on ne le

peut plus.

À cause de la règle de la marque et surtout du fait de la taille des cibles il n'est pas possible de les défendre en restant adosser à celles-ci comme en football ou en handball. Les opposants doivent intervenir au niveau du ballon et repousser les utilisateurs le plus loin possible de leur but.

Si le porteur du ballon se retrouve avec tous ses partenaires devant lui, il ne pourra transmettre le ballon. Il aura même des difficultés pour obtenir le soutien de ceux-ci puisqu'ils seront obligés de reculer alors que les défenseurs avanceront.

En résumé, que ce soit en attaque ou en défense, les joueurs tentent d'avancer continuellement vers la cible adverse. Ce **principe** d'action est dit **fondamental**. En rugby, on essaye donc continuellement d'**avancer**. D'ailleurs pour revenir à la règle de l'avantage, l'arbitre considère qu'une équipe a tiré un avantage d'une situation lorsqu'elle a suffisamment progressé.

Lorsqu'une équipe avance, elle met ses adversaires à la poursuite et facilite le remplacement de ses propres joueurs. Elle provoque donc un déséquilibre de la situation en sa faveur. On dit qu'elle impose la **pression** à l'adversaire. Cette notion de pression est directement liée à cette nécessité d'avancer: L'équipe qui a le plus de joueurs qui avancent impose une pression à l'autre. **Ceci étant vrai tant en attaque qu'en défense.**

Tant et si bien qu'on utilise plutôt le terme "**utilisateurs**" pour nommer les joueurs de l'équipe qui est en possession du ballon et le terme "**opposants**" pour ceux de l'autre équipe. Les attaquants sont alors les joueurs de l'équipe qui avance, les autres sont appelés les défenseurs.

Si aucune des 2 équipes n'arrive à imposer une pression à l'autre, on se trouve dans une situation d'**équilibre**. L'objectif pour les 2 équipes est donc de trouver un moyen de déséquilibrer l'équipe adverse, d'utiliser ce déséquilibre pour avancer et de le maintenir continuellement jusqu'à marquer.

L'ARBITRAGE

Pour débiter...

L'enseignant pourra organiser un débat autour de la question « Pourquoi est-il utile d'apprendre à arbitrer ? » (voir page suivante).
On peut, selon le niveau de pratique, construire une situation de jeu à partir de 4 ou 5 règles minimales.

Ce que doit faire l'élève-arbitre :

1. avant tout, connaître les règles de la balle ovale ;
2. avant de donner le coup d'envoi, vérifier que tous les acteurs de la rencontre sont en place (nombre de joueurs dans chaque camp, chronométreur, arbitres assistants...)
3. se déplacer en suivant toutes les actions de jeu ;
4. siffler immédiatement et nettement la faute et venir se placer à l'endroit où elle a été commise ;
5. annoncer la nature de la faute, dire qui l'a commise ;
 - On veillera à ce que l'élève-arbitre siffle et annonce toutes les remises en jeu correctement.
 - On sanctionnera systématiquement la faute volontaire (ex : passe en avant).
 - On ne sifflera pas les fautes anodines pour ne pas nuire au dynamisme du jeu (ex : ballon tombé vers l'avant).
6. pour les arbitres assistants : lever un bras quand il y a « touche » et annoncer à qui revient la balle (ex : « touche du joueur jaune, ballon aux rouges ») ;
7. donner trois coups de sifflet pour indiquer la fin du match.

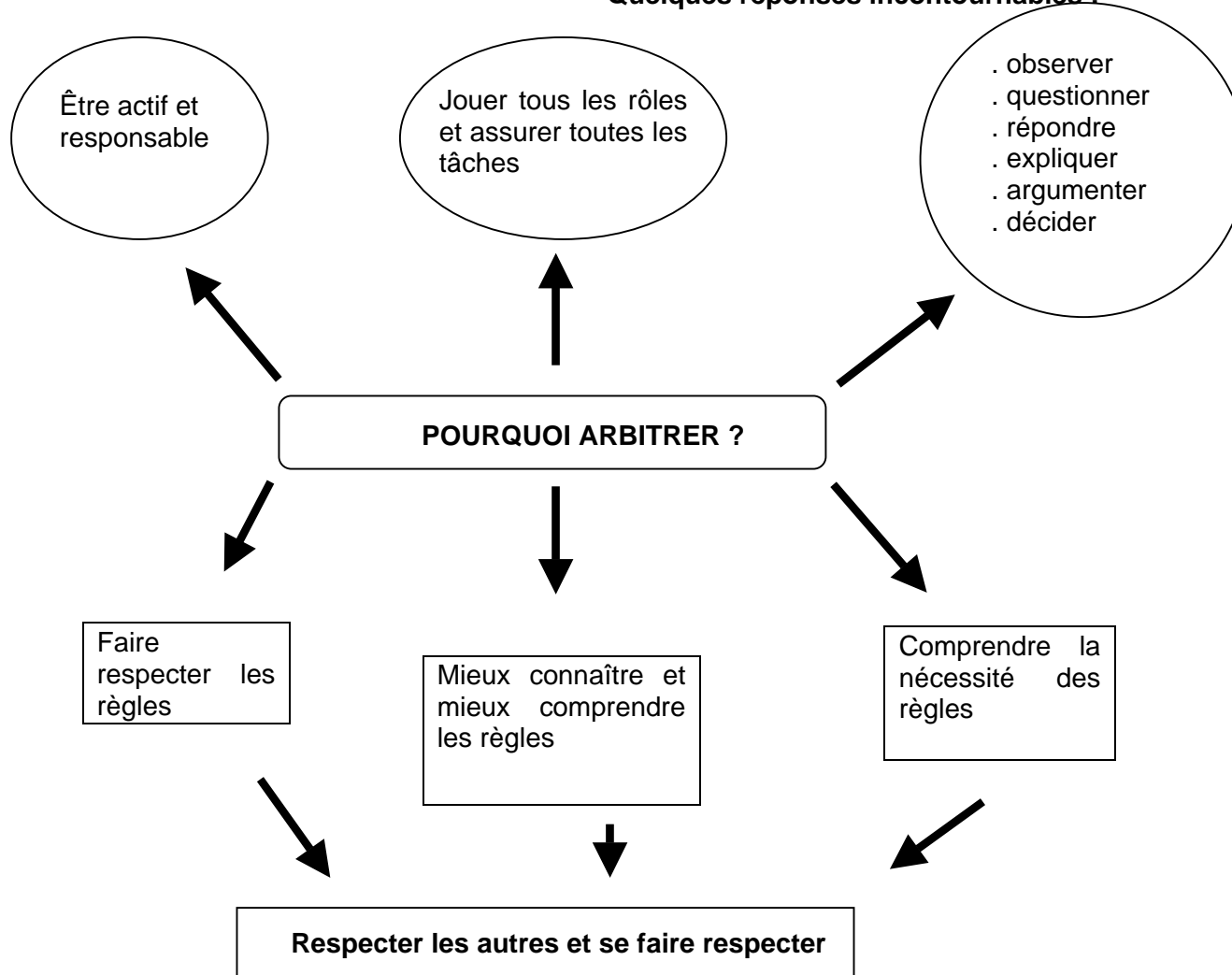
N.B. : La fiche de règlement devra être étudiée en classe. Elle définit les fautes et précise les tâches des joueurs et de l'arbitre selon chaque situation.

Dans toute rencontre, un enseignant reste garant du respect des règles et du bon déroulement des matches.

POUR ABORDER L'ARBITRAGE AVEC SA CLASSE

Susciter le débat en demandant : pourquoi est-il utile d'apprendre à arbitrer ?

Quelques réponses incontournables :



RÈGLEMENT USEP DE LA BALLE OVALE

Joueurs : 6 joueurs sur le terrain, 2 remplaçants maximum (équipe mixte)

Terrain : 20 m / 15 m, 2 zones d'en-but

Remplacement : lors d'un arrêt de jeu, à l'extérieur du terrain, le joueur sortant tape dans la main du joueur entrant.

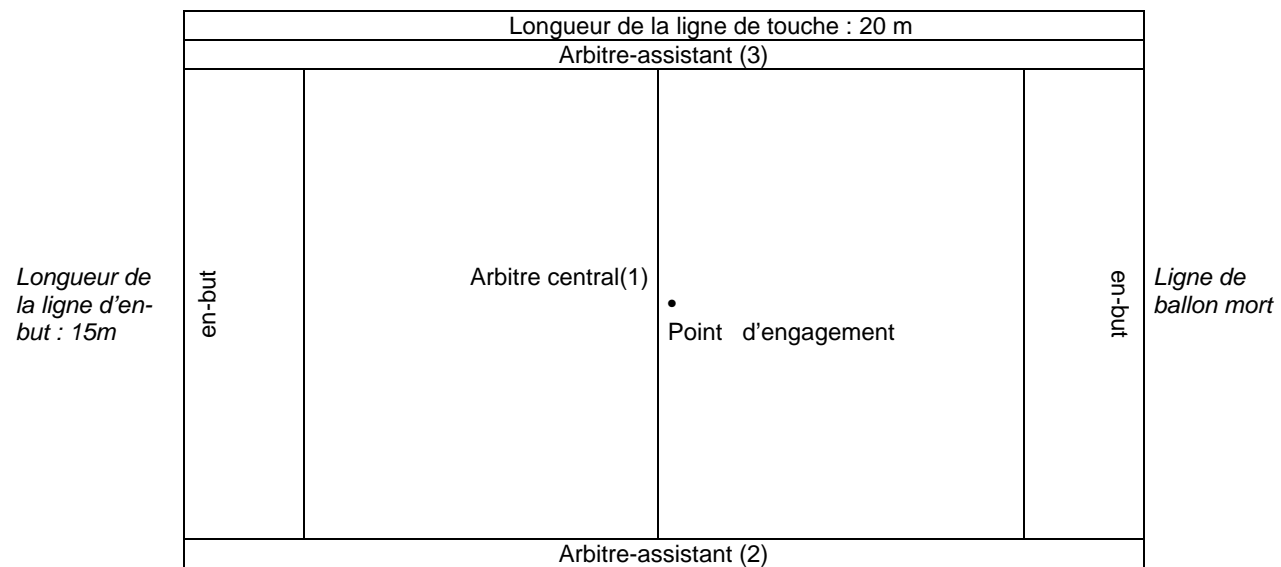
Temps de jeu maximum : 2 x 8 minutes
Pour 4 équipes temps de jeu 2 x 8'

Ballon : taille 4, poids 300 à 340 g, circonférence 56 à 58 cm

Equipements : maillots ou chasubles très visibles (foulards à éviter), pas de chaussures à crampons.

Organisation / arbitrage : 1 enfant d'une autre équipe assure le rôle d'arbitre central (1) (voir feuille de rencontre) + 1 arbitre assistant (4) qui note l'évolution du score + les arbitres assistants (2 et 3) qui jugent les remises en jeu et secondent l'arbitre central + chronométrateur(s)

Engagement : au début du match et après chaque essai. Les 2 équipes sont dans leur propre camp. L'engagement se fait, au centre du terrain, par une passe en arrière à un partenaire. Les adversaires se placent à 3m.



IL Y A	SI...	ALORS...	OÙ / COMMENT ?
ESSAI	Le joueur aplati le ballon dans l'en-but adverse. Il ne peut y avoir essai qu'après 2 passes.	ENGAGEMENT	Au centre du terrain (point d'engagement) Frapper le ballon du pied pour soi avant d'effectuer une passe arrière.
BALLON MORT	Le ballon sort derrière sa propre ligne de ballon mort.	REMISE EN JEU Quand la faute est à moins de 3m de la ligne de but, faire la remise en jeu à 3m de celle-ci. Pour toute remise en jeu les adversaires se tiennent à 3m.	À 3m devant la ligne d'en but par l'équipe adverse
TOUCHE	- Le joueur fait sortir le ballon sur une des longueurs du terrain. - Le porteur du ballon met un pied sur la ligne ou en dehors du terrain.	REMISE EN JEU	À l'endroit où est sorti le ballon ou à l'endroit où le joueur a posé le pied.
HORS-JEU	Le partenaire se trouve en avant du porteur du ballon et fait action de jeu.	REMISE EN JEU	À l'endroit de la faute
TENU	Le joueur ceinturé ne lâche pas le ballon.	REMISE EN JEU	À l'endroit de la faute
BRUTALITE CONTESTATION DE L'ARBITRAGE	Le joueur pratique un jeu dangereux ou fait preuve d'attitude anti-sportive.	REMISE EN JEU EXCLUSION	À l'endroit de la faute

LA RENCONTRE INTERCLASSES

- Chaque classe arrivera avec des équipes, mixtes de niveau (classe d'âge ou débrouillés/débutants), déjà constituées.
- Chaque équipe devra au moins avoir un enfant susceptible d'arbitrer un match. Les autres joueurs de l'équipe à laquelle appartient l'arbitre tiendront la feuille de match, le chronomètre et pourront assurer le rôle d'arbitre-assistant.
- Au cours de la rencontre, chaque match est arbitré par un enfant différent (voir feuille de rencontre : poule de 4 ou 3 équipes).
- Matériel à prévoir :
 - une trousse de secours par école,
 - un jeu de maillots par équipe,
 - pour chaque poule : une planche-support pour la feuille de match et la feuille de règles, un sifflet, un chronomètre et un crayon.



FEUILLE DE RENCONTRE

TOURNOI DE :

Terrain

Date :

Niveau

Lieu :

DÉROULEMENT DES MATCHES DANS UNE POULE DE 3 ÉQUIPES

Match gagné : 3 points

Match nul : 2 points

Match perdu : 1 point

Équipes	Nom des responsables	Couleur	Points par match						Total	Classement
			1	2	3	4	5	6		
A										
	école :									
B										
	école :									
C										
	école :									

FEUILLE DE MARQUE (ORDRE DES MATCHES)

Ordre des matches	Équipes	Couleur	Évolution du score	Score final	Arbitrage équipe
1	A				C
	B				
2	B				A
	C				
3	A				B
	C				
4	A				C
	B				
5	B				A
	C				
6	A				B
	C				

Les matches 4, 5 et 6 correspondent aux matches retours de la poule.



FEUILLE DE RENCONTRE

TOURNOI DE :

Terrain

Date :

Niveau

Lieu :

DÉROULEMENT DES MATCHES DANS UNE POULE DE 4 ÉQUIPES

Match gagné : 3 points

Match nul : 2 points

Match perdu : 1 point

Équipes	Nom des responsables	Couleur	Points par match						Total	Classement
			1	2	3	4	5	6		
A										
	école :									
B										
	école :									
C										
	école :									
D										
	école :									

FEUILLE DE MARQUE (ORDRE DES MATCHES)

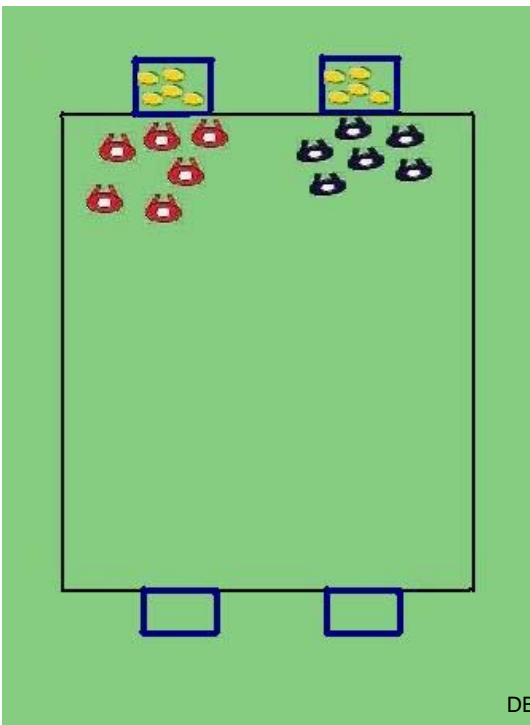
Ordre des matches	Équipes	Couleur	Évolution du score	Score Final	Arbitrage équipe
1	A				C
	B				
2	C				A
	D				
3	A				B
	C				
4	B				C
	D				
5	D				A
	A				
6	B				B
	C				

MODULE D'APPRENTISSAGE – Niveau 1

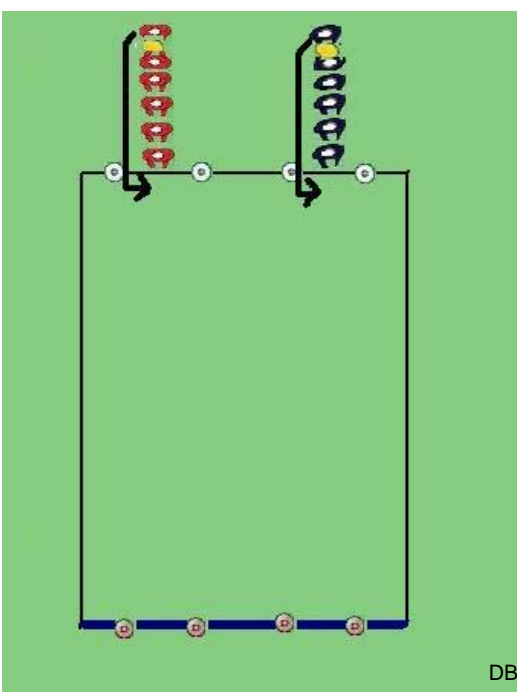
	POUR ENTRER DANS L'ACTIVITÉ	POUR VOIR OÙ EST	POUR PROGRESSER	POUR RÉINVESTIR
	Situations d'approche	Situation de référence	Situations d'apprentissage	
NIVEAU 1	<ul style="list-style-type: none"> • « Les déménageurs » • « Ballon-poursuite » • « L'épervier 4 contre 1 » • « Les voleurs de ballons » 	« Le gagne-terrain 4 contre 4 » *	<p>Maîtriser le ballon :</p> <ul style="list-style-type: none"> • « L'horloge » • « Les fourmis » • « La chaîne croisée des pompiers » • « Lance et tourne » <p>Accepter le contact et défendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • « Le chasseur de ballon » • « Le 1 contre 1 » • « L'attaquant et le défenseur » • « Le béret de côté » <p>Avancer avec le ballon en coopérant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • « Le chien » * • « 3 contre 1 » * • « 3 contre 1 en ligne » * • « Le jeu des attaquants »* • « Le béret de côté en équipe »* 	Rencontres inter écoles USEP

* Toutes ces situations sont jouées en passe-arrière.

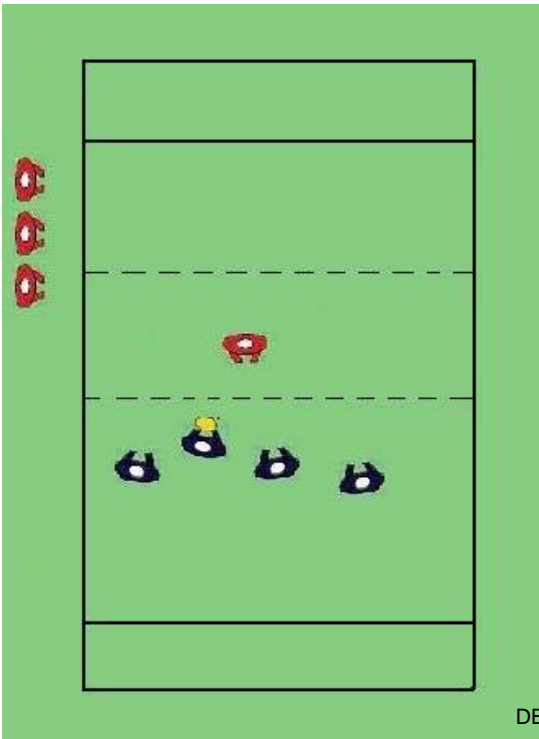
LES DÉMÉNAGEURS

ORGANISATION	2 équipes de 6 joueurs en compétition sur un terrain de 10 x 15 m	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • 2 caisses de ballons • 2 caisses vides 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	Au signal, les joueurs de chaque équipe transportent, un par un, les ballons de la caisse pleine vers la caisse vide.	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Déménager tous les ballons avant l'autre équipe Dans un temps limité, déménager le plus de ballons possibles	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Les trajectoires des 2 équipes se croisent. • Une seule réserve de ballons est placée au centre du terrain. 	

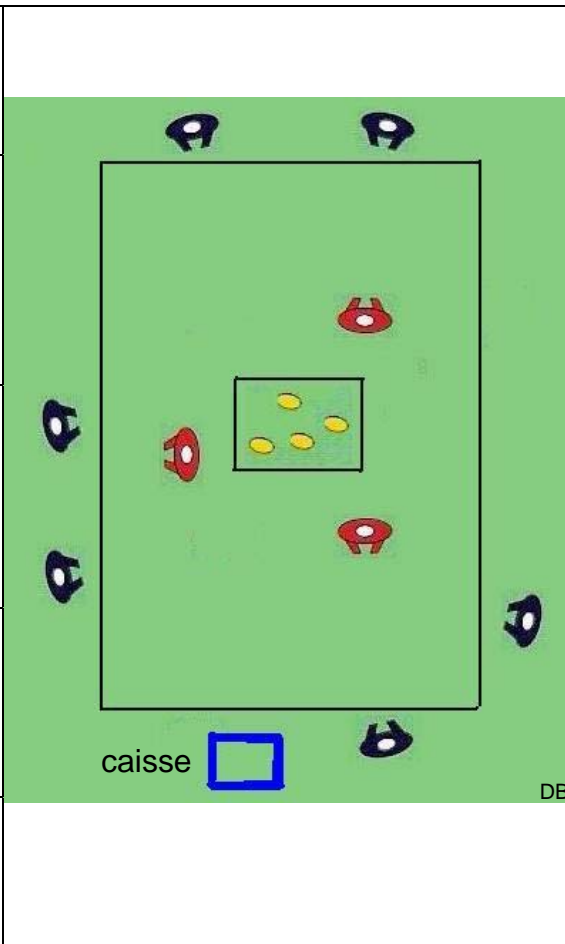
BALLON-POURSUITE

ORGANISATION	2 équipes de 6 joueurs placés en colonnes parallèles sur un terrain de 10 x 20 m	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none">• 2 ballons• Des plots pour matérialiser lignes de départ et d'arrivée	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	Au signal, le premier joueur de chaque équipe passe le ballon à son voisin et va se placer en fin de colonne.	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Aplatir le ballon au-delà de la ligne d'arrivée le premier sans le faire tomber	
VARIANTES	Les trajectoires des 2 équipes se croisent.	

L'ÉPERVIER (4 contre 1)

ORGANISATION	4 attaquants, 1 défenseur Un terrain de 10x15 m environ avec deux en-but, une zone médiane où se tient l'épervier	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Des plots • Des chasubles • 1 ballon 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<p>Au signal, les quatre attaquants sortent de leur camp avec le ballon pour aller l'aplatir dans l'en-but en se faisant des passes.</p> <p>Le défenseur, placé dans sa zone, doit intercepter le ballon ou toucher le porteur de ballon.</p> <p>A chaque ballon intercepté ou aplati dans l'en-but, revenir en situation de départ.</p>	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> • 1 point pour l'équipe des attaquants, s'ils marquent un essai. • 1 point pour l'équipe des défenseurs, si l'épervier intercepte le ballon ou touche le porteur de ballon. 	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Varier le nombre d'attaquants et de défenseurs • Le défenseur doit ceinturer le porteur de balle. • Agrandir la zone de l'épervier • Introduire la passe arrière 	

LES VOLEURS DE BALLONS

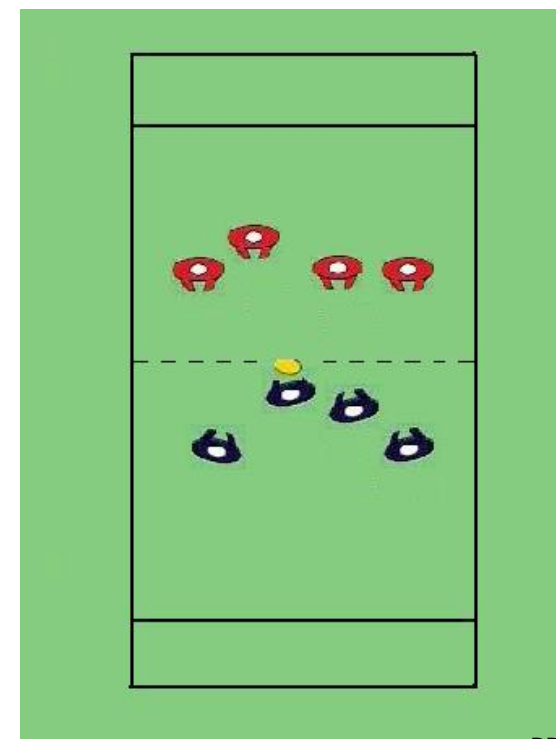
ORGANISATION	6 attaquants, 3 défenseurs Un terrain de 10x20 m	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Des plots • Des chasubles • Une réserve de ballons • Une caisse pour les ballons gagnés par les défenseurs 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<p>Au signal, les attaquants doivent sortir les ballons de la réserve (un par un) pour aller les aplatir au-delà des limites du terrain.</p> <p>Les défenseurs les en empêchent en les touchant (quand ils sont porteurs d'un ballon) et en interceptant les ballons.</p>	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> • 1 point pour l'équipe des attaquants par ballon aplati. • 1 point pour l'équipe des défenseurs par ballon récupéré (porteur touché ou ballon intercepté) 	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Varier le nombre d'attaquants et de défenseurs • Varier les limites du terrain et de la réserve 	

Pour voir où en est : la situation de référence

Niveau 1

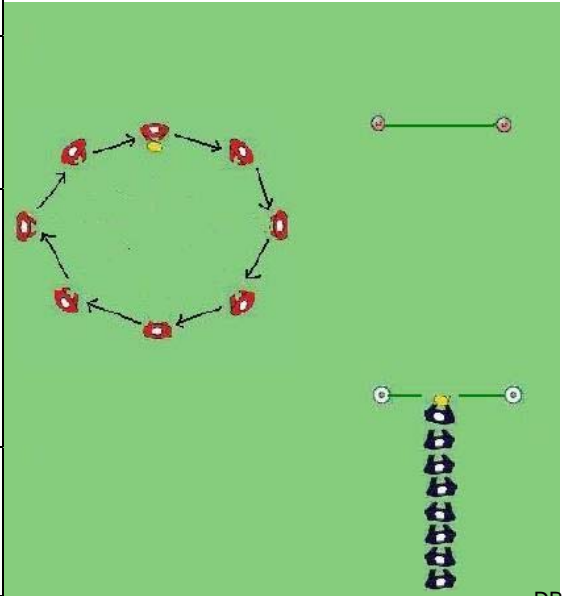
LE GAGNE-TERRAIN (4 CONTRE 4)

ORGANISATION	2 équipes de 4 joueurs Terrain de 20 x 10 m avec une ligne médiane Jeu de 7 minutes maximum
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none">• Des plots• 1 ballon• Des chasubles
CONSIGNES & DÉROULEMENT	Le maître, sur la ligne médiane, lance le ballon à une équipe qui devient attaquante. Celle-ci doit aller aplatir le ballon au-delà de la ligne de fond de terrain adverse. Les défenseurs doivent empêcher les attaquants d'avancer en interceptant le ballon ou en ceinturant le porteur du ballon. Au cours du jeu, le maître prévoit de lancer le ballon autant de fois à une équipe qu'à l'autre.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Nombre de ballons aplatis au cours d'un jeu
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none">• Nombre de joueurs• Varier les dimensions du terrain

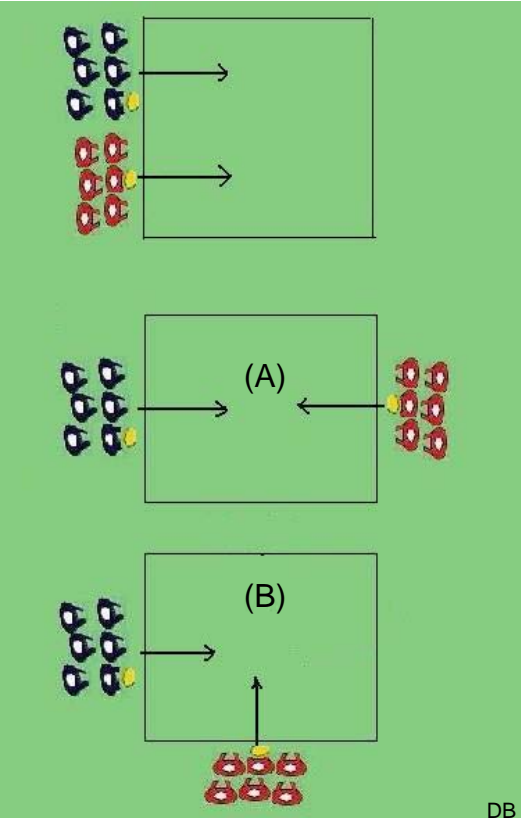


DB

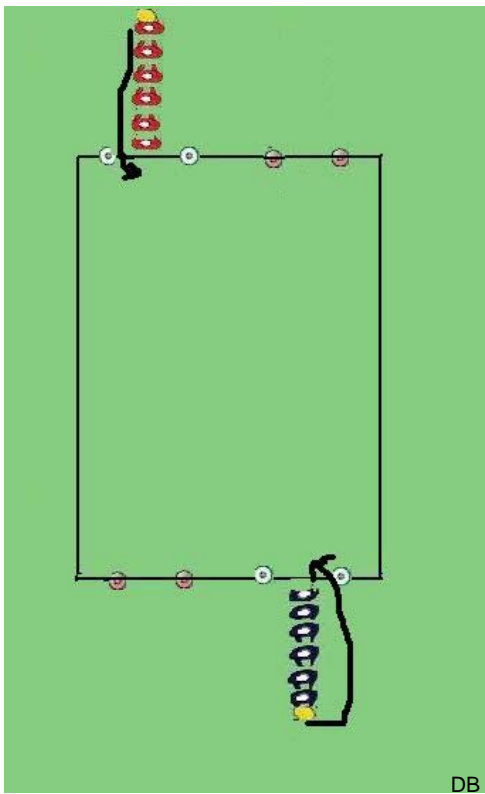
L'HORLOGE

ORGANISATION	2 équipes (une en cercle et une en colonne) de 8 joueurs	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Des plots • 2 ballons 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<p>Au signal, les joueurs positionnés sur l'horloge se passent leur ballon pendant que les joueurs en colonne vont, en relais, aplatir leur ballon au-delà de la ligne, puis, le rapportent.</p> <p>A chaque tour d'horloge, le premier joueur crie le nombre de tours effectués par le ballon.</p>	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	C'est l'équipe qui a fait parcourir le plus de tours au ballon qui a gagné.	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Agrandir l'écart entre les joueurs dans l'horloge • Les joueurs de la colonne partent par deux ; ils doivent se passer le ballon pour aller l'aplatir. Il faut imposer un minimum de 3 passes à l'aller et au retour. 	

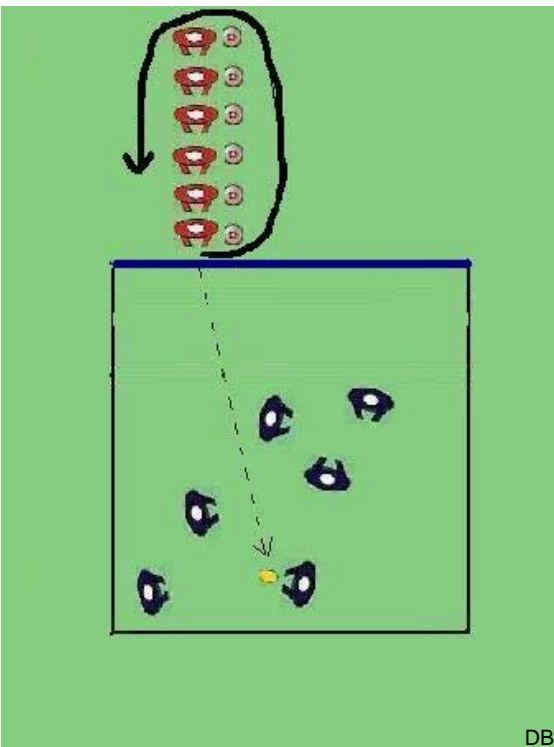
LES FOURMIS

ORGANISATION	Equipes de 6 joueurs Terrain 20 x 20 m	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Plots • Chasubles • 1 à 2 ballons par équipe 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	Les joueurs doivent traverser le terrain pour aller aplatir le ballon dans l'en-but en se faisant des passes et sans le faire tomber. Au cours de la traversée, chaque joueur doit recevoir le ballon au moins une fois.	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	1 point par ballon aplati dans l'en-but et transporté tour à tour par chacun des membres de l'équipe sans l'avoir fait tomber	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Augmenter le nombre de réception du ballon par chaque joueur au cours de la traversée • Faire se croiser deux équipes qui partent face à face (A) • Faire se croiser des équipes qui partent sur deux côtés adjacents (B) • Jouer avec deux ballons par équipe • Intégrer la passe arrière 	

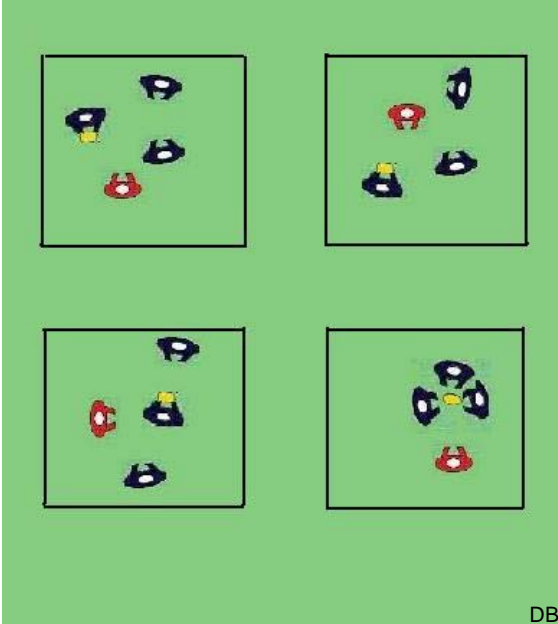
LA CHAÎNE CROISÉE DES POMPIERS

ORGANISATION	2 équipes de 6 joueurs en colonne face-à-face Terrain de 20 x 10 m	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none">• Des plots• 2 ballons• Des chasubles	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	Au signal, le premier joueur de chaque équipe passe le ballon en passe arrière à son voisin et va se placer en fin de colonne. Les 2 équipes devront donc se croiser dans leurs déplacements opposés.	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	L'équipe qui aplatit le ballon la première a gagné.	
VARIANTES	Réduire la largeur et la longueur du terrain	

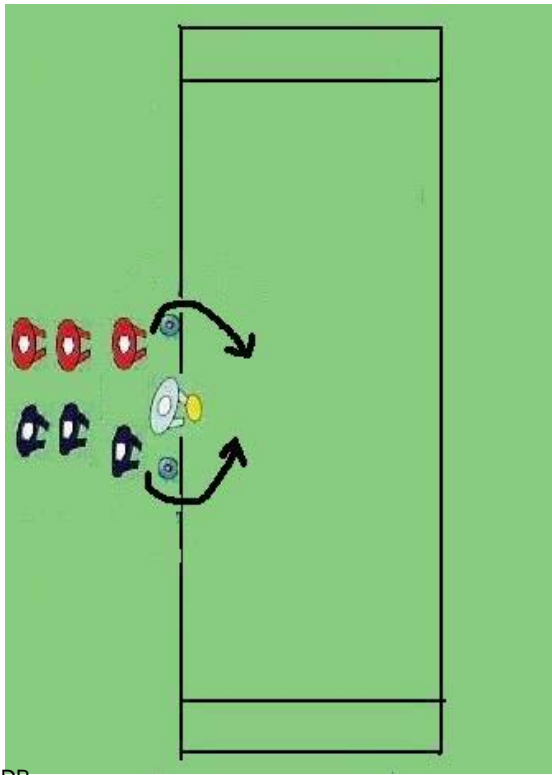
LANCE ET TOURNE

<p>ORGANISATION</p>	<p>2 équipes de 6 joueurs à l'extérieur du terrain (une en colonne et l'autre en dispersion autour) Terrain de 10 x 10 m</p>	 <p style="text-align: right;">DB</p>
<p>MATÉRIEL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Des plots • 1 ballon 	
<p>CONSIGNES & DÉROULEMENT</p>	<p>Au signal, le premier joueur de la colonne lance le ballon dans le terrain et court autour de la colonne jusqu'à ce que le ballon revienne au point de départ. L'autre équipe entre sur le terrain, récupère le ballon et s'organise pour le rapporter, en passes, et l'aplatir derrière la ligne de but (en bleu : point de départ de la colonne). Le porteur du ballon n'a pas le droit de se déplacer.</p>	
<p>CRITÈRES DE RÉUSSITE</p>	<p>L'équipe qui effectue le plus de tours de sa colonne a gagné. Le tour de colonne non achevé n'est pas comptabilisé.</p>	
<p>VARIANTES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Allonger la longueur de la colonne • Agrandir les dimensions du terrain 	

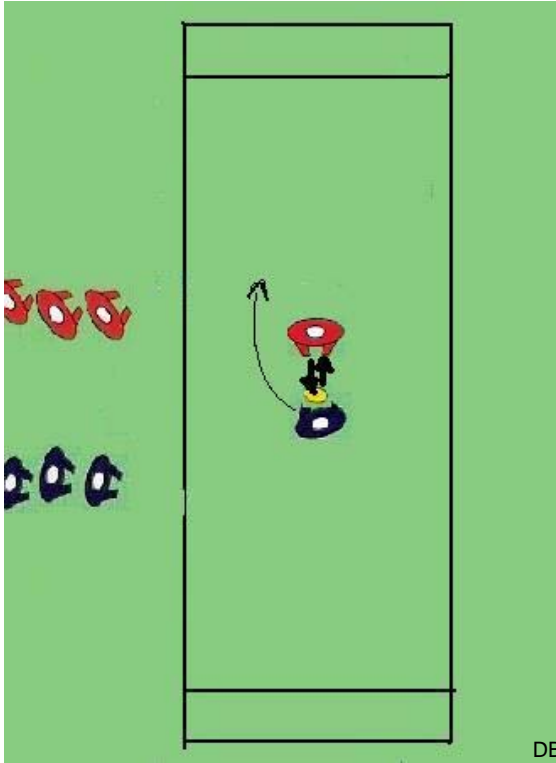
LE CHASSEUR DE BALLON

ORGANISATION	3 joueurs en possession d'un ballon contre 1 chasseur Terrain de 5 x 5 m	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none">• 1 ballon par groupe• Plots• Chasubles	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	Le chasseur doit s'emparer du ballon en l'interceptant ou en ceinturant le porteur qui n'a pas le droit de se déplacer. Après 30 secondes de jeu, on change de chasseur.	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	1 point pour le chasseur par ballon récupéré (interception ou ceinturage du porteur)	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none">• Augmenter le nombre de chasseurs• Agrandir ou réduire l'espace de jeu	

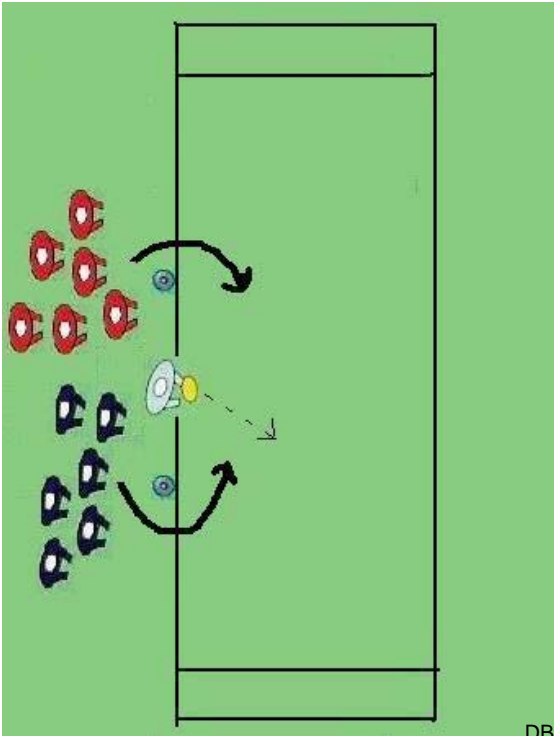
LE 1 CONTRE 1

<p>ORGANISATION</p>	<p>2 équipes (deux couleurs différentes) Terrain de 10x5 m avec en-but</p>	 <p>DB</p>
<p>MATÉRIEL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Plots • Chasubles • Ballons 	
<p>CONSIGNES & DÉROULEMENT</p>	<p>Une équipe est désignée comme attaquante. Au signal, un joueur de chaque équipe entre sur le terrain en contournant son plot. Le maître passe le ballon au joueur de l'équipe attaquante. Celui-ci doit aller l'aplatir dans l'en-but opposé. Le défenseur essaie de ceinturer l'attaquant. Au bout d'un certain nombre de répétitions, l'équipe attaquante devient celle qui défend.</p>	
<p>CRITÈRES DE RÉUSSITE</p>	<p>Pour l'attaquant : 1 point par essai marqué Pour le défenseur : 1 point par attaquant ceinturé</p>	
<p>VARIANTES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Augmenter l'écart entre les plots • Varier la largeur du terrain 	

L'ATTAQUANT ET LE DEFENSEUR

ORGANISATION	2 équipes de 6 joueurs Terrain de 7 x 15 m	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none">• 1 ballon• Des plots• Des chasubles	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	Deux joueurs (un de chaque équipe) se placent face-à-face (à 1m l'un de l'autre) au centre du terrain et se font des passes. Au signal du maître, le porteur du ballon devient attaquant et l'autre défenseur. Le premier doit aller aplatir le ballon dans l'en-but adverse.	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Pour l'attaquant : 1 point ballon aplati dans l'en-but adverse	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none">• Varier la largeur du terrain• Mise en jeu du ballon : le maître passe le ballon à l'un des deux joueurs (plus ou moins éloignés) qui devient attaquant.	

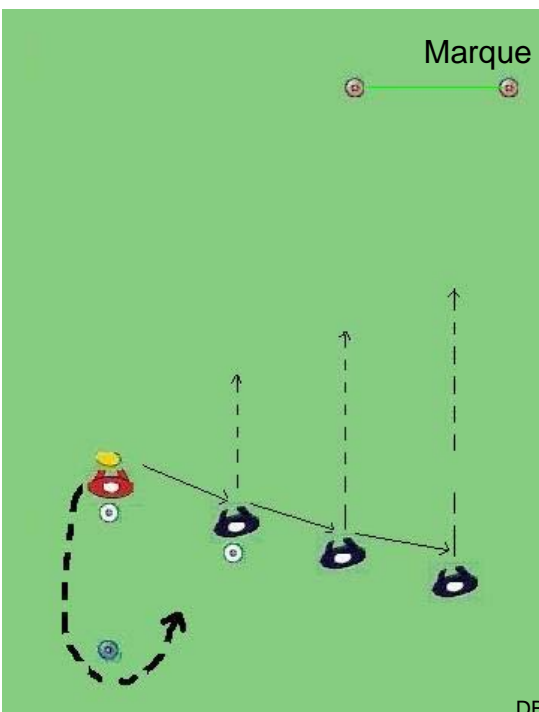
LE BÉRET DE CÔTÉ

ORGANISATION	2 équipes de 6 joueurs Terrain de 5 x 10 m	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • 1 ballon • Des plots • Des chasubles 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	A l'appel de leur numéro, deux joueurs (un de chaque équipe) entrent sur le terrain. Aussitôt, le maître lance le ballon en direction du joueur qui deviendra l'attaquant. Celui qui récupère le ballon, placé au centre du terrain, devient attaquant et doit aller aplatir le ballon dans l'en-but adverse. L'autre devient défenseur et doit ceinturer l'attaquant.	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Pour l'attaquant : 1 point par ballon aplati dans l'en-but adverse Pour le défenseur : 1 point par attaquant ceinturé	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Réduire la largeur du terrain • Mise en jeu du ballon : le maître le lance à différents endroits de l'aire de jeu. 	

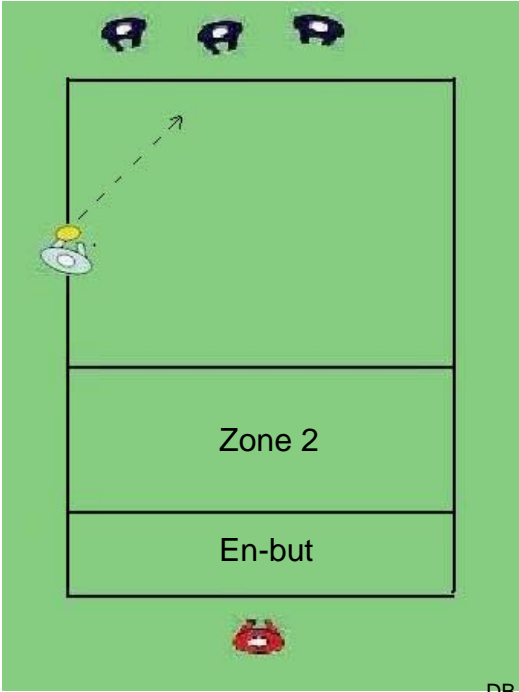
Pour progresser : avancer avec le ballon en coopérant

LE CHIEN

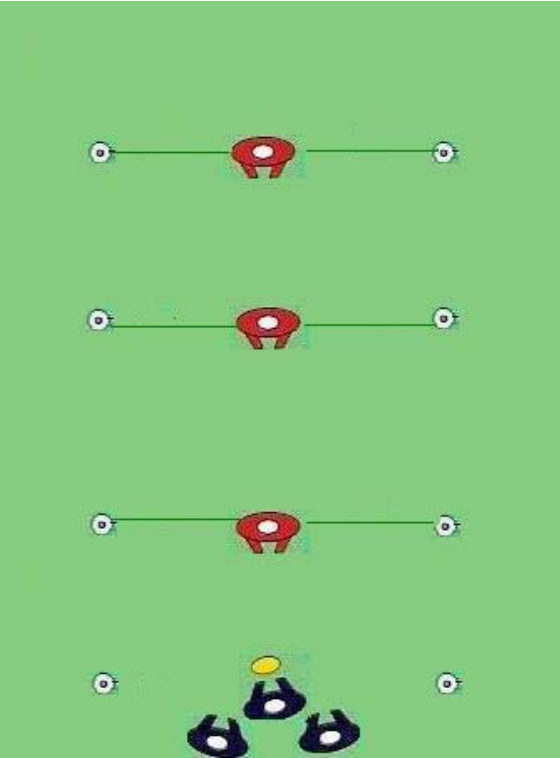
Niveau 1

ORGANISATION	3 joueurs qui avancent avec le ballon Un chien en poursuite Terrain 20 x 10 m	 <p>DB</p>
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none">• Plots• Chasubles• 1 ballon	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	Le chien lance le jeu en passant le ballon au premier attaquant. L'équipe attaquante doit aller aplatir le ballon dans l'en-but sans que le chien ne touche le porteur du ballon. Tous les joueurs de l'équipe doivent transporter le ballon au moins une fois. Le chien doit contourner le plot avant d'engager la poursuite vers le porteur du ballon sans anticiper la passe de ce dernier.	
CRITÈRES DE REUSSITE	<ul style="list-style-type: none">• Pour les attaquants : 1 point par ballon aplati dans l'en-but et transporté tour à tour par chacun des membres de l'équipe attaquante• Pour le chien : 1 point par attaquant touché	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none">• Éloigner ou rapprocher le plot du chien• Le plot du chien est placé face à l'équipe attaquante.	

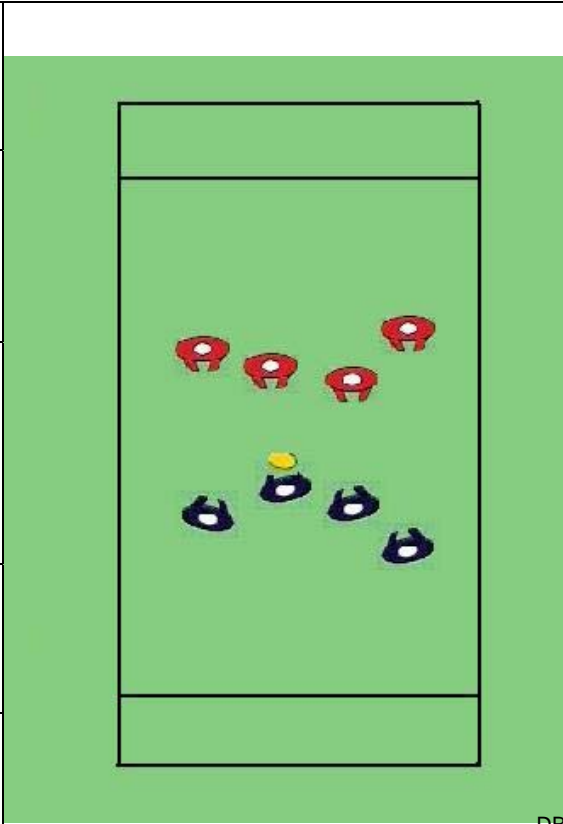
LE 3 CONTRE 1

<p>ORGANISATION</p>	<p>Terrain de 10 x 15 m 3 attaquants contre un défenseur</p>	
<p>MATÉRIEL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 ballon • Des plots • Des chasubles 	
<p>CONSIGNES & DÉROULEMENT</p>	<p>Le maître lance le ballon en direction des attaquants. Ces derniers doivent aller l'aplatir dans l'en-but. Aussitôt, le défenseur, placé en arrière de l'en-but, entre sur le terrain en essayant de ceinturer le porteur du ballon.</p>	
<p>CRITÈRES DE RÉUSSITE</p>	<p>1 point par ballon aplati dans la zone 2 2 points par ballon aplati dans l'en-but</p>	
<p>VARIANTES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Longueur et largeur du terrain • Modifier le lieu de départ du défenseur : dans l'en-but, dans la zone 2 	

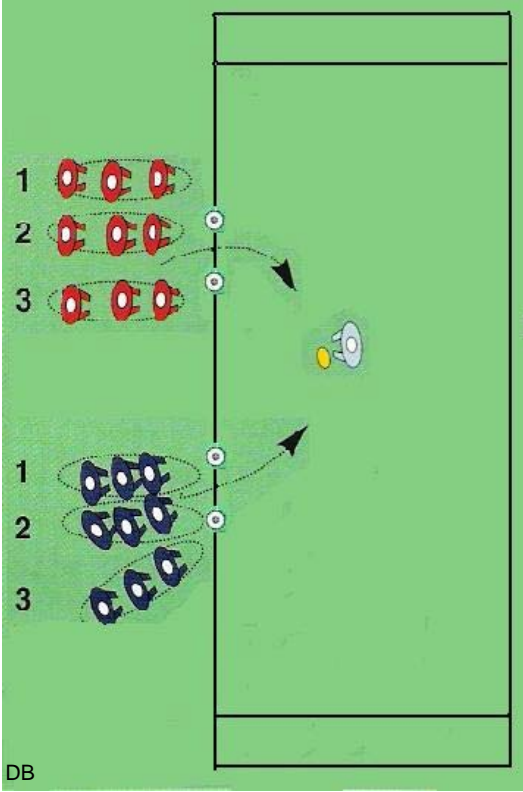
LE 3 CONTRE 1 EN LIGNE

ORGANISATION	2 équipes de 3 joueurs (3 contre 1+1+1) Terrain de 15x7 m	 <p>DB</p>
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none">• Plots• Chasubles• 1 ballon	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	Les 3 attaquants essaient d'aller le plus loin possible en franchissant les 3 lignes de défense dans le couloir en respectant la règle de la passe arrière. Chaque défenseur ne peut s'interposer que sur sa ligne en ceinturant le porteur du ballon.	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Pour les attaquants : 1 point par ligne franchie	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none">• Varier la largeur des lignes de défense• Imposer un temps maximum pour le franchissement d'une ligne	

LE JEU DES ATTAQUANTS

ORGANISATION	2 équipes de 4 joueurs Terrain de 15 x 10 m	 <p>DB</p>
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none">• 1 ballon• Plots• Chasubles	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	Jeu réel avec les règles fondamentales (voir situation de référence niveau 2), mais les statuts d'attaquants et de défenseurs sont préétablis. Les opposants ne jouent pas le ballon, ils ne peuvent que ceinturer.	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	1 point par essai marqué	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none">• Possibilité pour les opposants de récupérer le ballon et de changer de statut.• Augmenter le nombre de joueurs	

LE BÉRET DE COTÉ EN ÉQUIPES

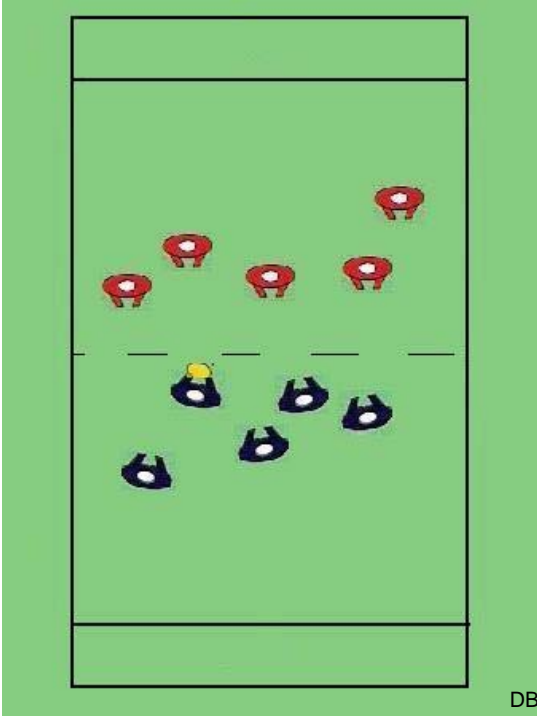
ORGANISATION	Equipes de 9 joueurs par groupe de 3 Terrain de 15 x 10 m	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • 1 ballon • Plots • Chasubles 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	Au signal, les groupes dont le numéro est appelé entrent sur le terrain en passant par la porte. Le maître passe le ballon à une équipe qui devient attaquante.	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	1 point par essai marqué	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Mise en jeu du ballon : lancer le ballon en l'air, au sol... • Appeler un autre groupe en cours de jeu • Modifier l'emplacement des portes 	

MODULE D'APPRENTISSAGE – Niveau 2

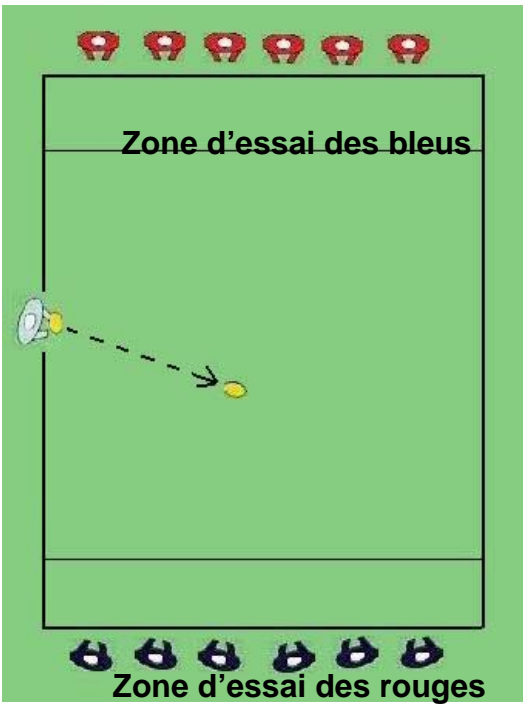
	POUR ENTRER DANS L'ACTIVITÉ Situations d'approche	POUR VOIR OÙ ON EN EST Situation de référence	POUR PROGRESSER Situations d'apprentissage	POUR RÉINVESTIR
NIVEAU 2	<ul style="list-style-type: none"> • « Ballon au capitaine » • « Le béret » • « L'épervier »* (4 contre 2) 	Jeu collectif 6 contre 6	<p>Maîtriser le ballon :</p> <ul style="list-style-type: none"> • « Course à l'essai »* • « La poursuite des ballons » • « Le mic-mac » <p>Accepter le contact et défendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • « Le 1 contre 1 » • « Ballons dans l'en-but »* <p>Avancer avec le ballon en coopérant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • « De zone en zone »* • « Le goulet »* • « 3 contre 1 en zones »* • « 2 contre 1 plus 1 »* 	Rencontres inter écoles USEP

** Toutes ces situations sont jouées en passe-arrière.*

BALLON AU CAPITAINE

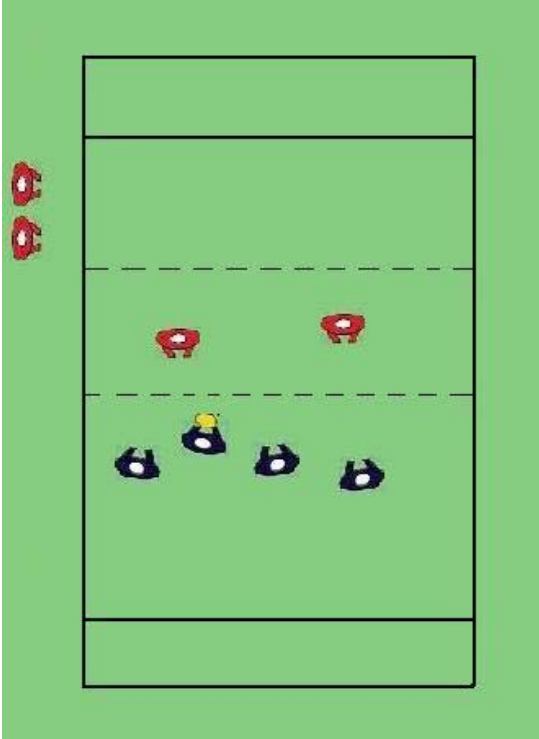
ORGANISATION	2 équipes de 6 joueurs sur le terrain. 2 camps.	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Plots • Chasubles • 1 ballon 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<p>Au bout d'au moins trois passes, on doit marquer un essai, en aplatissant dans l'en-but adverse.</p> <p>Le porteur de balle ne peut pas se déplacer.</p> <p>On défend seulement sur le ballon.</p>	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	1 point par essai marqué	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Introduire la passe vers son camp (hors-jeu) et permettre au porteur de balle de se déplacer. • En défense, on peut ceinturer le porteur du ballon. • Marquer un essai en 2 passes minimum (= on termine par le règlement de la balle ovale) 	

LE BÉRET

ORGANISATION	2 équipes de 6 joueurs numérotés Une équipe d'attaquants, une équipe de défenseurs	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Des plots de couleur • Chasubles • 1 ballon 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	Le maître annonce un numéro et lance le ballon en direction d'une équipe, l'attaquant doit le ramasser et le porter dans la zone d'essai correspondant à son équipe sans se faire toucher.	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> • Un point si l'attaquant marque un essai • Un point pour le défenseur s'il touche l'attaquant 	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Le défenseur doit ceinturer • Annoncer un renfort d'attaquant en autorisant la passe vers son camp • Annoncer un renfort d'attaquant et de défenseur en autorisant la passe vers son camp 	

DB

L'EPERVIER (4 contre 2)

<p>ORGANISATION</p>	<p>4 attaquants, 2 défenseurs Un terrain de 20x15 m environ avec deux en-but, une zone médiane où se tiennent les éperviers et d'où ils ne peuvent sortir.</p>	
<p>MATÉRIEL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Plots • Chasubles • 1 ballon 	
<p>CONSIGNES & DÉROULEMENT</p>	<p>Au signal, les quatre attaquants sortent de leur en-but avec le ballon pour le poser dans l'en-but adverse en se faisant des passes en arrière. Les défenseurs, placés dans leur zone, doivent intercepter le ballon ou ceinturer le porteur de ballon. A chaque ballon intercepté ou posé dans l'en-but, revenir en situation de départ.</p>	
<p>CRITÈRES DE RÉUSSITE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 point pour les attaquants s'ils marquent un essai. • 1 point pour les défenseurs s'ils interceptent le ballon ou ceinturent le porteur plus de 3 secondes. 	
<p>VARIANTES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Varier le nombre d'attaquants et de défenseurs • Agrandir la zone des éperviers 	

SITUATION DE RÉFÉRENCE

1. Le but du jeu:

Dans le respect des règles spécifiques du jeu, marquer un maximum d'ESSAIS en allant poser (ou toucher) le ballon au sol (APLATIR) dans l'en-but adverse.

2. Organisation:

- Composition des équipes:

6 joueurs par équipe dont 2 filles (minimum) en même temps sur le terrain. Si une équipe dispose de remplaçants, ceux-ci doivent obligatoirement jouer une mi-temps.

- Durée des matches:

Soit 2 X 7 min soit 3 X 5 min.

3. Les règles du jeu :

	IL EST AUTORISÉ DE :	IL EST INTERDIT DE :
PORTEUR DE BALLON	<ul style="list-style-type: none">• courir avec le ballon, le passer• s'il est ceinturé, il doit lâcher le ballon, le passer rapidement ou s'orienter vers son camp (sans progresser) et passer le ballon le plus rapidement possible	<ul style="list-style-type: none">• passer la balle en avant• raffûter un adversaire (se protéger sans agressivité avec le bras libre est cependant laissé à l'appréciation de l'arbitre)• jouer le ballon au pied• progresser avec la balle alors qu'il est ceinturé par un adversaire
NON-PORTEUR ATTAQUANT		<ul style="list-style-type: none">• se trouver en avant de son partenaire porteur du ballon
NON-PORTEUR DÉFENSEUR	<ul style="list-style-type: none">• ceinturer l'adversaire au niveau de la taille avec les deux bras simultanément	

En cas de non-respect des règles précédentes, il y a FAUTE. Elle sera sanctionnée par une REMISE EN JEU (voir § ci-après) faite par l'équipe non fautive.

Cependant, si immédiatement après la faute d'une équipe, l'autre équipe récupère le ballon et en tire un avantage, LA RÈGLE DE L'AVANTAGE SERA APPLIQUÉE ET LA FAUTE NON SIFFLÉE.

4. Les remises en jeu:

Ballon au sol – Adversaires à une distance minimale de 5m. Le ballon est touché au pied et passé à la main à un partenaire.

- Mise en jeu initiale au centre (ou après essai)
- Remise en jeu à l'endroit d'une faute
- Remise en jeu à 5m de la ligne d'essai après toucher dans l'en but (voir ci-dessous)
- Remise en jeu à 5m de la ligne de touche après sortie latérale de la balle.

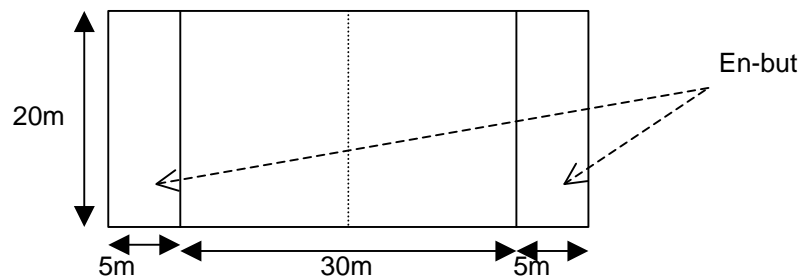
5. La balle est dans l'en-but: les touchers en-but et les renvois.

La balle pénètre dans l'en-but:

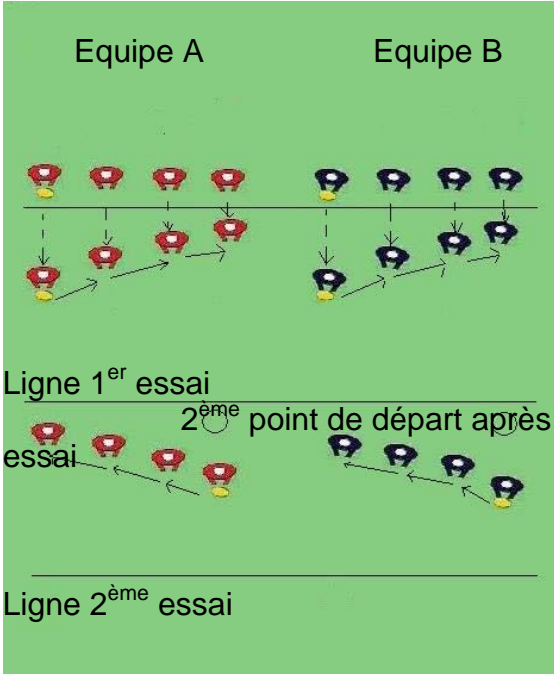
	Les attaquants aplatissent.	Les défenseurs aplatissent ou le ballon sort derrière l'en-but.
Les attaquants en sont responsables.	ESSAI: Remise en jeu au centre par l'équipe adverse	Balle aux DEFENSEURS à 5m de la ligne d'essai
Les défenseurs en sont responsables.	ESSAI: Remise en jeu au centre par l'équipe adverse	Balle aux ATTAQUANTS à 5m de la ligne d'essai

6. UN ESSAI NE PEUT ETRE MARQUÉ QU'APRÈS DEUX PASSES AU SEIN DE LA MÊME ÉQUIPE SAUF SUR L'INTERCEPTION D'UNE PASSE ADVERSE.

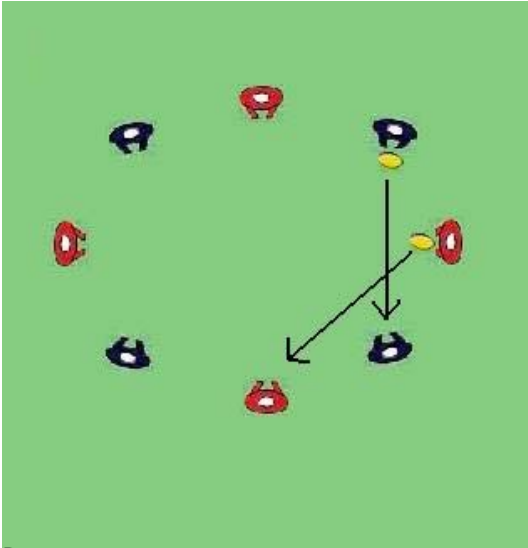
7. Le terrain



LA COURSE À L'ESSAI

ORGANISATION	Par équipe de 4 joueurs	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Plots • Chasubles • 1 ballon par équipe 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<p>Chaque équipe en faisant circuler le ballon en 2 vagues successives marque 2 essais.</p> <p>Tous les joueurs doivent toucher le ballon entre chaque essai.</p> <p>Si le ballon est tombé ou si une passe se fait en avant, l'équipe doit revenir au point de départ (ou au second point de départ si la faute à lieu après le premier essai)</p> <p>Le jeu se pratique en compétition entre 2 équipes.</p>	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Être la première équipe qui marque le 2 ^e essai.	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Augmenter le nombre de joueurs • Course en 3, 4... essais • Position des points de départ • Les 2 équipes partent du milieu du terrain dans des directions opposées 	DB

LA POURSUITE DE BALLONS

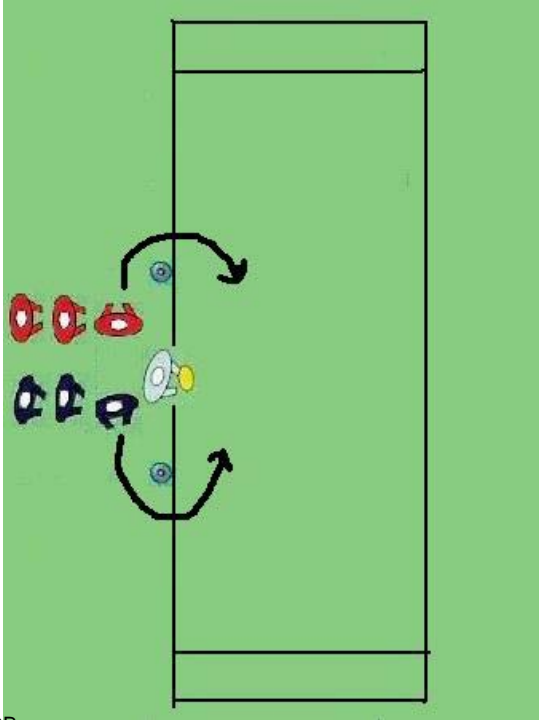
ORGANISATION	2 équipes de 4 à 6 joueurs (deux couleurs différentes, nombre pair) Cercle où les joueurs des 2 équipes sont intercalés	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Plots • Chasubles • 2 ballons 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	Les joueurs sont placés à l'endroit d'un plot. Au signal, ils font tourner les 2 ballons par passes successives dans le sens annoncé.	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Pour marquer 1 point, le ballon doit revenir au premier joueur avant celui de l'autre équipe (un tour)	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Compter les points sur 2, 3...tours • Inverser le sens de rotation des ballons • Distance entre les joueurs 	

DB

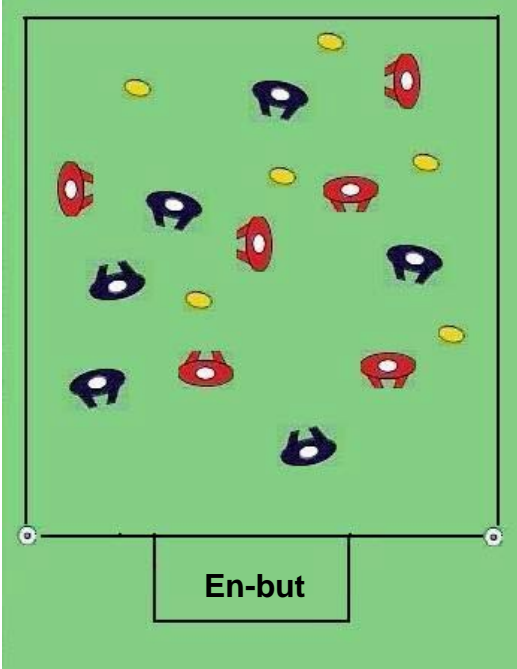

LE MIC-MAC

ORGANISATION	Cercle avec 8 à 12 joueurs (nombre pair)	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Plots • 2 ballons 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<p> déplacement de ballons déplacement de joueurs </p> <p> 1 passe le ballon à 2, puis change de place avec 5 qui a passé le ballon à 6... Commencer en trottinant puis accélérer la cadence </p>	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<p>Ne pas faire tomber le ballon</p> <p>Ne pas interrompre la circulation</p>	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Distance entre les joueurs • Nombre de joueurs • Introduire une contrainte de temps (compter le nombre de tours effectués par un ballon) 	

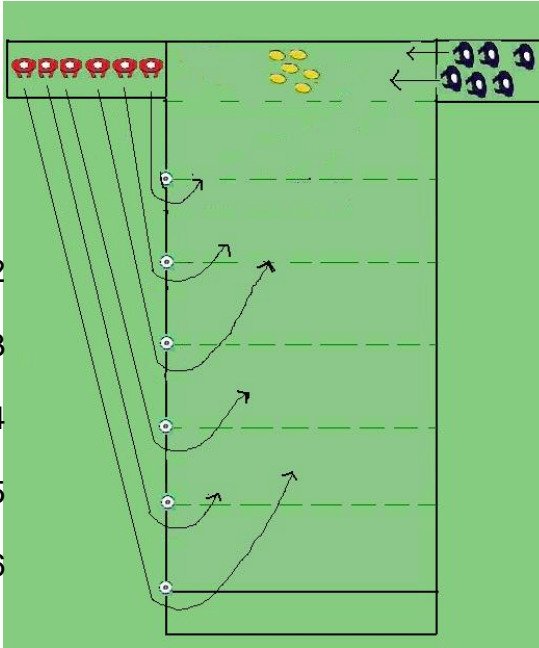
LE 1 CONTRE 1

ORGANISATION	2 équipes (deux couleurs différentes) Terrain de 10x5 m avec en-but	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Plots • Chasubles • Ballons 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<p>Une équipe est désignée comme attaquante.</p> <p>Au signal, un joueur de chaque équipe entre sur le terrain en contournant son plot.</p> <p>Le maître passe le ballon au joueur de l'équipe attaquante. Celui-ci doit aller l'aplatir dans l'en-but opposé.</p> <p>Au bout d'un certain nombre de répétitions l'équipe attaquante devient celle qui défend.</p>	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<p>Pour l'attaquant : 1 point par essai marqué</p> <p>Pour le défenseur : 1 point par attaquant ceinturé</p>	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Le maître passe le ballon à un des deux joueurs qui devient l'attaquant • Varier la passe du maître (au sol, de côté, en l'air, tôt, un peu plus tard, etc.) • Augmenter l'écart entre les plots • Varier la largeur du terrain 	

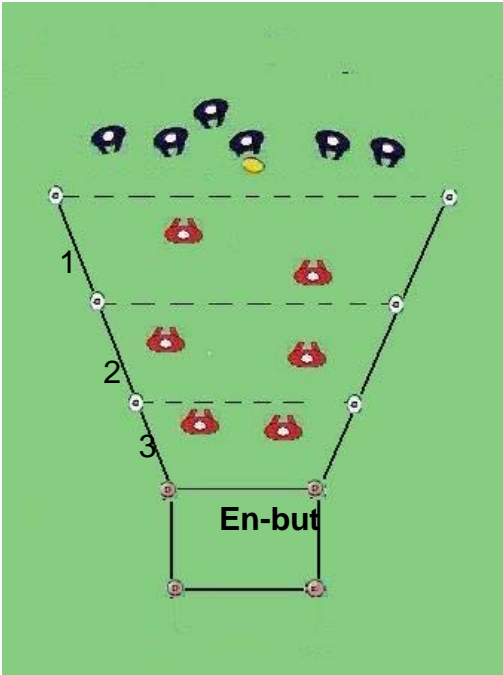
BALLONS DANS L'EN-BUT

ORGANISATION	2 équipes de 6 joueurs (deux couleurs différentes) Terrain de 10x10 m avec un en-but	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Plots • Chasubles • 6 ballons 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	Les joueurs trottinent sur le terrain. Au signal, les joueurs s'immobilisent. Le maître dépose les ballons sur le terrain et annonce la couleur de l'équipe attaquante. Celle-ci a une minute pour rapporter un maximum de ballons dans l'en-but. L'attaquant ceinturé s'assoit avec le ballon.	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Pour les attaquants : 1 point par ballon rapporté dans l'en-but Pour les défenseurs : 1 point par ballon conservé dans la zone	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Demander aux défenseurs de contourner un plot  avant d'intervenir • Agrandir la zone d'en-but • Diminuer le nombre de ballons pour terminer avec un seul (autoriser la passe) 	

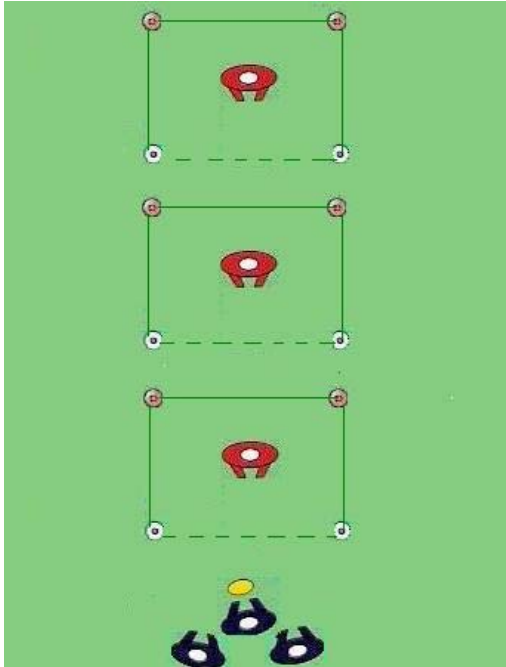
DE ZONE EN ZONE

ORGANISATION	2 équipes de 6 joueurs (deux couleurs différentes) Terrain de 30x10 m avec un en-but	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Plots • Chasubles • 6 ballons 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<p>Au signal :</p> <ul style="list-style-type: none"> • tous les attaquants récupèrent un ballon et doivent aller l'aplatir dans la zone d'en-but sans se faire toucher par les défenseurs. L'attaquant touché s'assoit avec le ballon. • tous les défenseurs, en fonction de leur numéro, vont contourner le plot correspondant avant d'aller défendre. 	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Pour les attaquants : 1 point par zone franchie	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Les défenseurs doivent ceinturer les attaquants. • Eloigner plus ou moins l'emplacement des ballons par rapport au groupe d'attaquants. • Diminuer le nombre de ballons pour terminer avec un seul ballon. • Varier la largeur du terrain. • Les défenseurs entrent en 2 ou 3 groupes en contournant les plots 2,4 et 6. • Faire partir les attaquants de la ligne N°1. 	

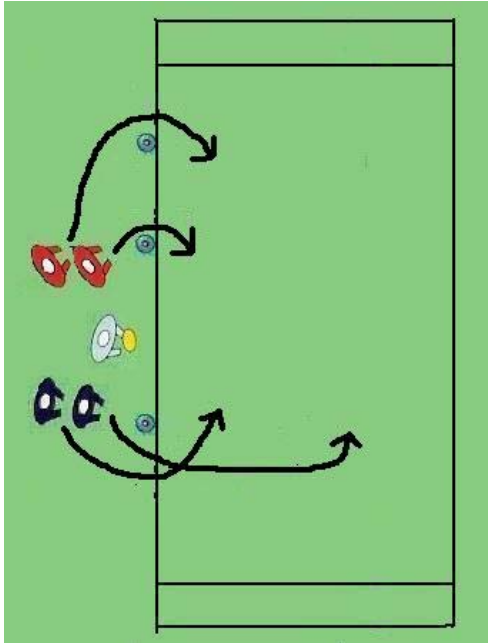
LE GOULET

<p>ORGANISATION</p>	<p>2 équipes de 6 joueurs (deux couleurs différentes) Terrain de 20x15-5 m avec en-buts</p>	
<p>MATÉRIEL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Plots • Chasubles • 1 ballon 	
<p>CONSIGNES & DÉROULEMENT</p>	<p>Au signal, les attaquants essaient d'aller marquer un essai en franchissant les différentes zones. Les défenseurs interviennent dans leur zone respective (2 par zone), ils doivent ceinturer les attaquants.</p>	
<p>CRITÈRES DE RÉUSSITE</p>	<p>Pour les attaquants : 1 point par zone franchie.</p>	
<p>VARIANTES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Répartir différemment les défenseurs dans les différentes zones • Varier le placement de départ des défenseurs 	

LE 3 CONTRE 1 EN ZONE

<p>ORGANISATION</p>	<p>2 équipes de 3 joueurs (deux couleurs différentes) Terrain de 15x7 m</p>	
<p>MATÉRIEL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Plots • Chasubles • Ballons 	
<p>CONSIGNES & DÉROULEMENT</p>	<p>Au signal, les attaquants essaient de franchir le maximum de zones. Chaque défenseur ne peut intervenir que dans sa zone.</p>	
<p>CRITÈRES DE RÉUSSITE</p>	<p>Pour les attaquants : 1 point par zone franchie</p>	
<p>VARIANTES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Varier la largeur des zones de défense • Imposer un temps maximum pour le franchissement d'une zone 	

LE 2 CONTRE 1 PLUS 1

<p>ORGANISATION</p>	<p>2 équipes de 2 joueurs (deux couleurs différentes) Terrain de 15x10 m avec en-but</p>	 <p>DB</p>
<p>MATÉRIEL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Plots • Chasubles • Ballons 	
<p>CONSIGNES & DÉROULEMENT</p>	<p>Au signal, attaquants et défenseurs vont contourner leur plot respectif et entrent sur le terrain.</p>	
<p>CRITÈRES DE RÉUSSITE</p>	<p>1 point par essai marqué</p>	
<p>VARIANTES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Varier la position du 2^{ème} plot des défenseurs • Différer le signal de départ (un pour les attaquants et un pour les défenseurs) 	