

## Balle ovale les règles de base :

1. Pas de passe en avant du ballon, toujours vers l'arrière.
2. Libérer sa balle quand on est au sol, « la faire vivre ».

3. Pas de plaquage en dessous du bassin, ceinturage autorisé.

4. Interdiction de toucher le ballon avec ses pieds.

## La balle ovale : Première séance :

Matériel : plots, ballons, dossards, cerceaux.

Durée : 45 à 60 minutes.

### 1°) Rassemblement des élèves : les premiers échanges sur le lieu et l'activité.

- Rappels sur le projet
- Objectifs :
  - s'orienter sur le terrain, maîtriser le ballon (porter, avancer, marquer, passer).
  - travail collectif => sport d'équipe : défendre et attaquer tous ensemble.

But du jeu : marquer des essais et ne pas en « encaisser ».

- Connaître les règles fondamentales :
  1. Pas de passe en avant du ballon, toujours vers l'arrière.
  2. Libérer sa balle quand on est au sol, « la faire vivre ».
  3. Pas de plaquage en dessous du bassin, ceinturage autorisé.
  4. Interdiction de toucher le ballon avec ses pieds.

### 2°) Echauffement :

En cercle, plusieurs ballons : « je prends la balle, je fais trois pas et je passe en arrière ».

Même chose avec « je prends, je fais trois pas et j'aplatis, le suivant récupère la balle et ainsi de suite »...

Un ballon pour quatre : le porteur défend son ballon et ainsi de suite sur un terrain délimité...

### 3°) Retour au calme, puis constitution des équipes :

4 équipes (de 6, 7 ou 8 joueurs) avec des dossards différents

*Verbaliser autour de la tenue de la balle pour être efficace.*

### 4°) Jeu d'entraînement : Trois contre 2 :

Aller aplatir à l'autre bout du terrain, sans se faire prendre la balle, ni sortir, ni passer en avant...

### 5°) Le jeu « réel » :

Revenir aux équipes précédemment formées :

Matches de 5 minutes avec équipes qui regardent... Verbalisation, oralisation avant changement d'équipes...

### 6°) Retour au calme, rangement.

## La balle ovale : deuxième séance :

Matériel : plots, ballons, dossards, 2 terrains.

Durée : 45 à 60 minutes.

### Les règles de base / RAPPELS :

1. Pas de passe en avant du ballon, toujours vers l'arrière.
  2. Libérer sa balle quand on est au sol, « la faire vivre ».
  3. Pas de plaquage en dessous du bassin, ceinturage autorisé.
  4. Interdiction de toucher le ballon avec ses pieds.
- 

### 1°) Rassemblement des élèves :

- Se mettre en tenue : pas de bijou ou d'objet pouvant blesser...
- Expliquer le déroulement : 1 Echauffement / 2 Ateliers / 3 Pause / 4 Matches
- Rappels des règles de base + évoquer le cas des élèves trop individualistes...
- Rôle de l'arbitre (un élève) pour les matches : le respecter ainsi que ses décisions => sinon : trouver des « sanctions »
- Faire 4 équipes (en les renouvelant ?).

### 2°) Echauffement :

En cercle, courir derrière le maître et faire la même chose (toucher le sol, sauts...), puis s'arrêter et isoler les articulations et les muscles : « moulinets » pour les épaules et les poignets, cou, chevilles...

Deuxième partie de l'échauffement : produire des accélérations / travailler en équipe : le relais....

Avec un ballon par équipe : aller aplatis en face, puis ramener le ballon (le porter pour aller au plus vite...).

### 3°) Retour au calme, Premier atelier : « Les voleurs et les gendarmes »

**But : lutter pour conserver la balle ou la récupérer.**

Dispositif : 2 équipes s'affrontent l'une en face de l'autre : Gendarmes portent la balle.

Consignes : 2 gendarmes contre 2 voleurs (de ballon) - Pas de ballon lancé - Pas le droit de faire tomber l'autre - Ne pas se faire mal ni ne pas se laisser faire mal.

Lancement : 2 voleurs devant récupérer le ballon arrivent au milieu contre 2 gendarmes qui doivent conserver le plus longtemps possible le ballon.

Puis changement de rôle. Variable : autoriser les passes...

#### 4°) Retour au calme. Deuxième atelier : « le bloc passe »

**But : ramasser, pousser, donner.**

Dispositif : 2 équipes s'affrontent l'une en face de l'autre : 3 contre 3, un ballon.

Consignes : le joueur qui défend ne joue pas la balle, mais l'attaquant - Ne pas se faire mal ni ne pas se laisser faire mal.

Lancement : 3 défenseur (avec 1 ballon) contre 3 attaquants, le porteur le pose par terre et par en défense au signal. Un des trois attaquants le récupère le récupère et va au contact du précédent défenseur, pose la balle au sol et ainsi de suite.

Puis changement de rôle.

#### 5°) Retour au calme. Troisième atelier : « le bérêt »

**But : aller vite, ramasser, aller marquer => compter les points.**

Dispositif : 2 équipes s'affrontent l'une en face de l'autre (et choisissent des nombres de 1 à 7), un ballon.

Consignes : chaque joueur appelé va prendre la balle (un point) et doit aller aplatir derrière la ligne de ses adversaires (un point), un point est aussi donné en cas d'interception - Ne pas se faire mal ni ne pas se laisser faire mal.

Lancement : au signal, les deux élèves appelés viennent chercher la balle.

Variable : appeler 2 ou trois joueurs à la fois.

**PAUSE / BOISSON**

#### 6°) Le jeu « réel » : LES MATCHS

Revenir aux équipes précédemment formées :

Matchs de 5 minutes avec 4 équipes sur Deux terrains... Verbalisation avant changement d'équipes...sur chaque terrain.

#### 7°) Retour au calme, retour sur la séance :

## La balle ovale : troisième séance :

Matériel : plots, ballons, dossards, 2 terrains.

Durée : 45 à 60 minutes.

### 1°) Rassemblement des élèves :

- Se mettre en tenue : pas de bijou ou d'objet pouvant blesser...
- Expliquer le déroulement : 1 Echauffement/ 2 Ateliers / 3 Pause / 4 Matches
- Rappels des règles de base + des points évoqués à la fin de la dernière séance...
- Rôle de l'arbitre (un élève) pour les matches : le respecter ainsi que ses décisions
- Faire 3 équipes d'élèves, en les mixant => équipe de même niveau.

### 2°) Echauffement / Mise en route :

En cercle, courir derrière le maître et faire la même chose (toucher le sol, sauts...), puis s'arrêter et isoler les articulations et les muscles : « moulinets » pour les épaules et les poignets, cou, chevilles... Etirements possibles => 5 minutes.

Deuxième partie de l'échauffement : produire des accélérations / travailler en équipe : le relais.... => 5 minutes.

Ou : travail sur le plaquage (par le jeu) : attaquant et défenseur allongés sur le sol (laisser un mètre d'avance pour le défenseur), le long d'une ligne et au coup de sifflet : l'attaquant doit aller à l'autre bout du terrain, alors que le défenseur doit le mettre au sol...

Variables : distance entre défenseurs et l'attaquant, mettre deux défenseurs, donner un ballon, changer les rôles... => 10 minutes.

### 3°) Retour au calme, Atelier 1 : « Avancer. Le gagne-terrain ».

Les défenseurs (4 ou 5 rouges) doivent stopper la progression des attaquants (4 ou 5) au plus vite.

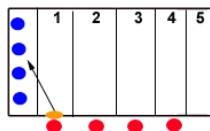
Au lancement du jeu, un défenseur botte le ballon vers les attaquants qui se saisissent du ballon et avancent pour marquer.

Tous les défenseurs entrent sur le terrain et tentent de stopper l'avancée adverse : prise du ballon, blocage du jeu, sortie en touche.

Les attaquants marquent un point quand ils réussissent l'essai dans l'en-but adverse.

Les défenseurs marquent un point si l'avancée est stoppée ou le ballon récupéré.

Changement de rôle => Trois groupes de défenseurs et trois groupes d'attaquants...



#### 4°) Retour au calme. Deuxième atelier : « Les voleurs et les gendarmes »

**But : lutter pour conserver la balle ou la récupérer.**

Dispositif : 2 équipes s'affrontent l'une en face de l'autre : les Gendarmes portent la balle.

Consignes : 2 gendarmes contre 2 voleurs (de ballon) partent au signal - Pas de ballon lancé - Pas le droit de faire tomber l'autre - Ne pas se faire mal ni ne pas se laisser faire mal.

Lancement : 2 voleurs devant récupérer le ballon arrivent (au milieu du terrain) contre 2 gendarmes qui doivent conserver le plus longtemps possible le ballon.

**Puis changement de rôle. Variable : autoriser les passes...**

#### **PAUSE / BOISSON**

#### 6°) Le jeu « réel » : LES MATCHS

Revenir aux équipes précédemment formées (3 équipes dans chaque classe) et deux terrains :

Matchs de 5 minutes avec 2 équipes sur un terrain... Verbalisation...sur chaque terrain.

#### 6°) Pendant ce temps, possibilité d'un troisième atelier : « le béret »

**But : aller vite, ramasser, aller marquer => compter les points. Un adulte, 2 équipes de 10 joueurs.**

Dispositif : 2 équipes s'affrontent l'une en face de l'autre (et choisissent des nombres de 1 à 10), un ballon.

Consignes : chaque joueur appelé va prendre la balle (un point) et doit aller aplatir derrière la ligne de ses adversaires (un point), un point est aussi donné en cas d'interception - Ne pas se faire mal ni ne pas se laisser faire mal.

Lancement : au signal, les deux élèves appelés viennent chercher la balle.

**Variable : appeler 2 ou trois joueurs à la fois.**

#### 7°) Retour au calme, retour sur la séance :

Une évaluation possible : Elle sera effectuée pendant le match, en situation réelle de jeu.

Elle pourra avoir la forme d'une fiche individuelle à remplir par des « élèves observateurs » ne jouant pas (par exemple, deux équipes qui jouent et deux équipes qui notent). Deux axes d'observation seront mis en place :

- l'attaque : avancer avec la balle, percuter sans perdre la balle, faire l'effort de libérer la balle pour ses partenaires, être au soutien du porteur de balle, se démarquer ;
- la défense : bloquer l'attaquant, le plaquer, récupérer le ballon dans les regroupements (arrachage), pousser avec ses partenaires dans les regroupements.

## La balle ovale : quatrième séance :

Matériel : plots, ballons, dossards, 2 terrains.

Durée : 45 à 60 minutes.

### 1°) Rassemblement des élèves :

- Laisser sacs et affaires : prendre sa casquette et laisser ses « bijoux »...
- Expliquer le déroulement : 1 Echauffement / 2 Ateliers / 3 Pause / 4 Matches
- Rappels des règles de base + des points évoqués à la fin de la dernière séance...
- Rôle de l'arbitre (un élève) pour les matches : le respecter ainsi que ses décisions
- Faire 4 équipes, toujours renouvelées, en les mixant.

### 2°) Echauffement :

Première partie de l'échauffement : produire des accélérations / travailler en équipe : le relais... Avec un ballon par équipe : aller aplatisir en face, puis ramener le ballon (le porter pour aller au plus vite...).

Deuxième partie de l'échauffement : « le jeu des tortues qui luttent ». Tout le monde à 4 pattes, puis au signal, les attaquants doivent retourner les défenseurs => chronométrer et s'entraider entre les élèves. **NE PAS SE FAIRE MAL.**

### 3°) Retour au calme, Premier atelier : travail de technique du plaquage de côté et de face.

**But : lutter pour conserver la balle / ou plaquer, éliminer l'attaque.**

Dispositif : 2 équipes s'affrontent l'une en face de l'autre : attaquants portent la balle.

Consignes : 2 attaquants avec chacun un ballon contre 2 défenseurs - Ne pas se faire mal ni ne pas se laisser faire mal (plaquage au niveau ou en dessous de la ceinture : **accompagner la chute.**

Lancement : Au signal, 2 défenseurs devant plaquer, mettre au sol le plus vite possible les attaquants qui doivent conserver le plus longtemps possible le ballon.

Laisser ensuite la balle au sol et les attaquants et défenseurs doivent changer de côté.

Puis changement de rôle. Variable : petit terrain agrandissable et autoriser les passes pourquoi pas... Et chronométrer les élèves.



#### 4°) Retour au calme. Deuxième atelier : « le béret - rugby »

**But : ramasser, pousser, donner, attaquer, défendre.**

Dispositif : 2 équipes s'affrontent l'une en face de l'autre : numéroté les élèves, un ballon.

Consignes : un ou plusieurs joueurs appelé(s), prendre le ballon, un point par essai marqué

- Ne pas se faire mal ni ne pas se laisser faire mal.

Lancement : jeu au signal du ou des élève(s) appelé(s).

**Puis varier le nombre de joueurs.**

#### 5°) => « le béret »

**But : aller vite, ramasser, aller marquer => compter les points.**

Dispositif : 2 équipes s'affrontent l'une en face de l'autre (et choisissent des nombres de 1 à 7), un ballon.

Consignes : chaque joueur appelé va prendre la balle (un point) et doit aller aplatir derrière la ligne de ses adversaires (un point), un point est aussi donné en cas d'interception - Ne pas se faire mal ni ne pas se laisser faire mal.

Lancement : au signal, les deux élèves appelés viennent chercher la balle.

**Variable : appeler 2 ou trois joueurs à la fois.**

### **PAUSE / BOISSON**

#### 6°) Le jeu « réel » : LES MATCHS : réaliser un mini-championnat...

Revenir aux équipes précédemment formées :

Matches de 5 minutes avec 4 équipes sur deux terrains... Verbalisation avant changement d'équipes...sur chaque terrain.

#### 7°) Retour au calme, retour sur la séance :

## La balle ovale : cinquième séance :

Matériel : plots, ballons, dossards, 2 terrains.

Durée : 45 à 60 minutes.

### 1°) Rassemblement des élèves :

- Laisser sacs et affaires : prendre sa casquette et laisser ses « bijoux »...
- Expliquer le déroulement : 1 Echauffement/ 2 Ateliers / 3 Pause / 4 Matches
- Rappels des règles de base + des points évoqués à la fin de la dernière séance...
- Rôle de l'arbitre (un élève) pour les matches : le respecter ainsi que ses décisions
- Faire 3 équipes, toujours renouvelées, en les mixant.

### 2°) Echauffement / Mise en route :

En cercle, courir derrière le maître et faire la même chose (toucher le sol, sauts...), puis s'arrêter et isoler les articulations et les muscles : « moulinets » pour les épaules et les poignets, cou, chevilles... Etirements possibles => 5 minutes.

Deuxième partie de l'échauffement : produire une avancée collective : avancer et aplatir en faisant un maximum de passes, avec moi en défense pour fixer, repartir et avancer en équipe.

=> 5 minutes.

Ou : travail sur le plaquage (par le jeu) : attaquant et défenseur allongés sur le sol (laisser un mètre d'avance pour le défenseur), le long d'une ligne et au coup de sifflet : l'attaquant doit aller à l'autre bout du terrain, alors que le défenseur doit le mettre au sol...

Variables : distance entre défenseurs et l'attaquant, mettre deux défenseurs, donner un ballon, changer les rôles... => 10 minutes.

### 3°) Retour au calme, Atelier 1 : « Avancer. Le gagne-terrain ».

Les défenseurs (4 ou 5 rouges) doivent stopper la progression des attaquants (4 ou 5) au plus vite.

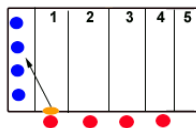
Au lancement du jeu, un défenseur botte le ballon vers les attaquants qui se saisissent du ballon et avancent pour marquer.

Tous les défenseurs entrent sur le terrain et tentent de stopper l'avancée adverse : prise du ballon, blocage du jeu, sortie en touche.

Les attaquants marquent un point quand ils réussissent l'essai dans l'en-but adverse.

Les défenseurs marquent un point si l'avancée est stoppée ou le ballon récupéré.

Changement de rôle. => Trois groupes de défenseurs et trois groupes d'attaquants...



#### 4°) Retour au calme. Deuxième atelier : « Les voleurs et les gendarmes »

**But : lutter pour conserver la balle ou la récupérer.**

Dispositif : 2 équipes s'affrontent l'une en face de l'autre : Gendarmes portent la balle.

Consignes : 2 gendarmes contre 2 voleurs (de ballon) - Pas de ballon lancé - Pas le droit de faire tomber l'autre - Ne pas se faire mal ni ne pas se laisser faire mal.

Lancement : 2 voleurs devant récupérer le ballon arrivent au milieu contre 2 gendarmes qui doivent conserver le plus longtemps possible le ballon.

**Puis changement de rôle. Variable : autoriser les passes...**

#### **PAUSE / BOISSON**

#### 5°) Le jeu « réel » : LES MATCHS

Revenir aux équipes précédemment formées (3 équipes dans chaque classe) et deux terrains :

Matches de 6 minutes avec 4 équipes sur deux terrains... Verbalisation avant changement d'équipes...sur chaque terrain.

#### 6°) Pendant ce temps. Troisième atelier : « le béret »

**But : aller vite, ramasser, aller marquer => compter les points. Un adulte ( ?), 2 équipes de 10 joueurs.**

Dispositif : 2 équipes s'affrontent l'une en face de l'autre (et choisissent des nombres de 1 à 10), un ballon.

Consignes : chaque joueur appelé va prendre la balle (un point) et doit aller aplatir derrière la ligne de ses adversaires (un point), un point est aussi donné en cas d'interception - Ne pas se faire mal ni ne pas se laisser faire mal.

Lancement : au signal, les deux élèves appelés viennent chercher la balle.

**Variable : appeler 2 ou trois joueurs à la fois.**

#### 7°) Retour au calme avant de rentrer :

Une évaluation possible : Elle sera effectuée pendant le match, en situation réelle de jeu.

Elle pourra avoir la forme d'une fiche individuelle à remplir par des « élèves observateurs » ne jouant pas (par exemple, deux équipes qui jouent et deux équipes qui notent). Deux axes d'observation seront mis en place :

- l'attaque : avancer avec la balle, percuter sans perdre la balle, faire l'effort de libérer la balle pour ses partenaires, être au soutien du porteur de balle, se démarquer ;
- la défense : bloquer l'attaquant, le plaquer, récupérer le ballon dans les regroupements (arrachage), pousser avec ses partenaires dans les regroupements.

## Une progression possible.

Les objectifs sont les suivants :

- perfectionner les conduites motrices des enfants dans les domaines de la course, de la passe (lancer / réception) et du plaquage,
- vaincre l'appréhension du contact,
- prendre conscience de l'efficacité des stratégies collectives, en fonction de la contrainte de la passe en arrière,
- respecter et construire des règles permettant de faire progresser le jeu, afin de le rendre plus fluide,
- apporter des connaissances et des savoirs nécessaires à l'organisation et à la conduite de leur vie physique à tous les âges de la vie, par exemple gérer ses efforts.

Pour les élèves, l'intérêt sera notamment de se mesurer à l'autre, de le défier et de le provoquer.

Ils devront également s'unir dans l'effort imposé pour essayer de marquer ou pour ralentir la progression de l'adversaire.

Enfin, et surtout, ils garderont toujours en tête la dimension ludique de cette activité, même si l'esprit de compétition peut être parfois présent.

En tenant compte de tous ces critères, plusieurs progressions sont envisageables et doivent permettre chacune d'atteindre les objectifs cités précédemment.

Elles doivent mettre l'enfant au centre des apprentissages. Il sera placé dans des situations aménagées par l'enseignant, dans lesquelles il sera actif au maximum. Mais toute action doit avoir un sens pour celui qui la réalise. L'enfant doit se sentir concerné par l'activité ; alors, il s'engagera dans l'action selon son propre projet. Un geste technique ne peut s'enseigner si tous les paramètres qui lui sont rattachés (ballon, partenaires, adversaires,...) ne sont pas pris en compte : s'il est dépourvu de son contexte, sa raison d'être ne peut pas être comprise et il ne sera pas réinvesti en situation réelle. D'où la nécessité de placer l'enfant dans des situations concrètes de jeu, dont il aura clairement perçu le but et le sens.

Les fondements de cette démarche reposent donc sur l'action, principal moyen d'acquisition.

Les séances seront donc construites pour que le temps d'activité de chaque enfant soit le plus long possible.

Approche se fera avec des règles minimums :

- l'équipe qui possède la balle doit aller la poser au-delà de la ligne adverse ;
- passe en arrière : les élèves doivent s'habituer le plus tôt possible à cette contrainte fondamentale ;
- consignes de sécurité : il est absolument interdit de plaquer au-dessus des épaules et de faire mal volontairement à l'adversaire (actes de brutalité), sous peine d'exclusion du jeu.

Par la suite, les séances seront construites en fonction des problèmes rencontrés (et des objectifs de l'enseignant), c'est-à-dire chaque fois que le jeu sera bloqué : la progression prendra la forme d'une alternance entre complexification progressive des règles et les remédiations mises en place pour pallier les difficultés rencontrées.

L'instauration de nouvelles règles sera donc vécue comme une aide libératrice au jeu, et non comme une contrainte supplémentaire.

### Organisation d'une séance type.

Une séance classique de l'unité d'apprentissage dure environ 60 minutes réparties de la manière suivante :

- a) En classe : annonce du contenu de la séance, discussion sur les difficultés rencontrées, explication des règles d'un jeu (10 minutes) ;
- b) Sur le terrain :
  - Mise en train (10 minutes) ;
  - Jeux ou exercices travaillant des compétences particulières (20 minutes) ;
  - Situation de jeu réelle : match (20 à 25 minutes) ;
  - Retour au calme (5 minutes).

### Sur le terrain :

- La mise en train : elle a pour objectif d'échauffer les élèves sur les plans musculaires et cardio-pulmonaires, et de recentrer l'intérêt du groupe.

Elle se compose d'exercices de courses (jogging, accélérations progressives, changements de direction, pas chassés, courir en arrière,...) et d'étirements (muscles des jambes, du dos, des épaules).

Peuvent s'y ajouter des exercices de manipulation de ballon et d'opposition interindividuelle (préparatoires aux exercices suivants et au match).

- Activités à partir d'un thème dominant (par exemple la passe ou le plaquage) : le plus souvent, en lien avec des jeux traditionnels qui motivent beaucoup les enfants.
- Situation de jeu authentique : le match.

Il permet de réinvestir les solutions abordées lors de la phase de structuration précédente (aux niveaux technique et/ou tactique). C'est aussi l'occasion d'effectuer une évaluation des progrès réalisés et des points à travailler.

- Le retour au calme : retour au calme physique d'abord, comportant des étirements divers si l'engagement a été intense. Ensuite, ce temps de repos donne l'occasion de faire un premier bilan de la séance.

### Une évaluation.

Elle sera effectuée pendant le match, en situation réelle de jeu.

Elle pourra avoir la forme d'une fiche individuelle à remplir par des élèves-observateurs ne jouant pas (par exemple, deux équipes qui jouent et deux équipes qui notent).

Deux axes d'observation seront mis en place :

- l'attaque : avancer avec la balle, percuter sans perdre la balle, faire l'effort de libérer la balle pour ses partenaires, être au soutien du porteur de balle, se démarquer ;
- la défense : bloquer l'attaquant, le plaquer, récupérer le ballon dans les regroupements (arrachage), pousser avec ses partenaires dans les regroupements.

En plus de cette évaluation pourra être appréciée la capacité des élèves à organiser des rencontres sportives, entre eux-mêmes ou avec d'autres écoles, avec l'aide de l'enseignant. Ce travail leur permettra de prendre conscience de toute la structure péri-sportive à mettre en place avant de se lancer dans un tel projet : mode d'organisation des rencontres, le matériel et les bâtiments,... **En lien avec l'USEP ?**

## Autres jeux possibles :

### Objectifs

- Maîtriser le ballon pour récupérer, porter, passer, botter, marquer.
- S'orienter sur le terrain pour aller marquer, s'opposer.
- Elaborer des stratégies d'attaque et de défense.
- Connaître les règles pour comprendre, jouer, arbitrer et commenter.

### Organisation des séances

Deux ateliers : Un atelier avec un objectif spécifique, un match "jeu global" (Situation repère).

### Situation repère

#### Rugby à huit.

**But du jeu :** Marquer plus souvent que l'équipe adverse en posant le ballon dans son en-but.

Terrain de 30 m X 20 m. En-but de 3 m. Deux équipes de huit. Durée du match : 2 X 8 mn. Lancement du jeu par l'arbitre : Il présente le ballon à l'équipe désignée. Marque : Cinq points par essai.

#### Règles fondamentales du "tenu", du "hors-jeu" et des arrêts de jeu :

- Tout joueur tenu au sol doit libérer son ballon.
- Il faut être debout pour jouer.
- Tout partenaire du porteur entre celui-ci et la ligne de but adverse est hors-jeu. Il ne peut attraper le ballon.
- Arrêt sur essai : remise en jeu au milieu de terrain.
- Sur sortie en touche : A l'endroit de la sortie.
- Sur en-avant de passe : A l'endroit de la passe.
- Sur blocage : A l'endroit du blocage.
- Sur touché dans son propre but : A cinq mètres de la ligne de l'en-but.

### Situation 1

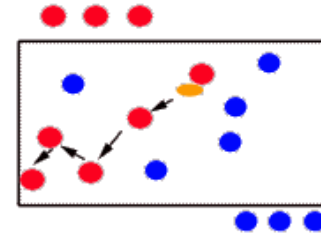
#### Passer.

La passe à cinq orientée.

L'équipe possédant le ballon tente de réussir cinq passes consécutives dans les règles de l'en-avant et du tenu.

A chaque plaquage ou ballon étouffé, l'équipe adverse reprend l'initiative.

Chaque réussite marque un point pour l'équipe.



### Situation 3

#### S'organiser. Eviter et lutter.

##### La porte.

Aller marquer, pour les bleus, au delà de la ligne de but.

Le ballon est porté par un ou plusieurs joueurs au passage de la porte.

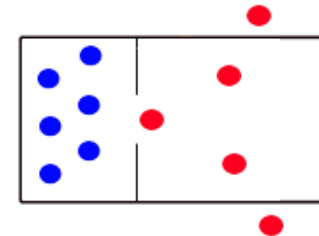
Cinq tentatives par équipe. Le ballon est « donné-lancé-posé » aux attaquants.

Un défenseur est placé de manière efficace devant la porte.

##### Evolution.

Placement des attaquants plus au moins près de la porte. En colonne, groupés, étalés...

Varié le nombre de défenseurs pour changer les rapports de force. Changer la place des défenseurs sur le terrain.



### Situation 4

#### Coopérer. Marquer, se démarquer.

##### Le surnombre.

But : Amener les enfants à faire circuler le ballon vers des partenaires démarqués.

Notion de remplacement et de la nécessité d'avancer.

Les attaquants s'organisent pour marquer en surnombre évident.

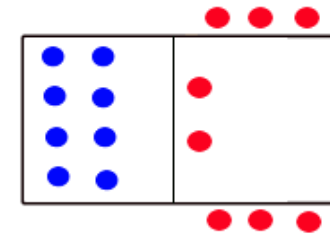
Les deux défenseurs tentent de stopper le porteur ou le ballon.

Changer de défenseurs à chaque arrêt de jeu.

Changer de rôle quand tous les binômes de défense ont joué.

##### Evolution.

Augmenter progressivement le nombre de défenseurs. Varié le placement des défenseurs sur le terrain.





### Situation 5

**Manipuler, se déplacer.**

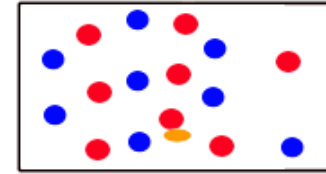
**Les trois pas.**

But : Faire le maximum de passes en un temps déterminé.

Les attaquants ne peuvent faire plus de trois pas avec le ballon.

Les défenseurs tentent de stopper le porteur ou le ballon.

Evolution. Déséquilibre numérique (attaquants et défenseurs). Tenir compte de l'en-avant.



### Situation 6

**Se replacer.**

**Les balises.**

But du jeu : Eviter les blocages, se réorganiser. Aller marquer sans arrêt de jeu.

En Situation de jeu réel (8/8), dès que le jeu est bloqué, au signal, les joueurs se replacent en faisant le tour d'une balise située derrière eux (attaquants et défenseurs).

Relance du jeu. Evolution.

