

LA BALLE OVALE À L'ÉCOLE



SOMMAIRE

• MODULE D'APPRENTISSAGE – NIVEAU 1.....	3
- LES DÉMÉNAGEURS.....	4
- BALLON – POURSUITE.....	5
- L'ÉPERVIER 4 CONTRE 1.....	6
- LES VOLEURS DE BALLONS.....	7
- LE GAGNE – TERRAIN 4 CONTRE 4.....	8
- L'HORLOGE.....	9
- LES FOURMIS.....	10
- LA CHAÎNE CROISÉE DES POMPIERS.....	11
- LANCE ET TOURNE.....	12
- LE CHASSEUR DE BALLON.....	13
- LE 1 CONTRE 1.....	14
- L'ATTAQUANT ET LE DÉFENSEUR.....	15
- LE BÉRET DE CÔTÉ.....	16
- LE CHIEN.....	17
- 3 CONTRE 1.....	18
- 3 CONTRE 1 EN LIGNE.....	19
- LE JEU DES ATTAQUANTS.....	20
- LE BÉRET DE CÔTÉ EN ÉQUIPE.....	21
 • MODULE D'APPRENTISSAGE – NIVEAU 2.....	22
- BALLON AU CAPITAINE.....	23
- LE BÉRET.....	24
- L'ÉPERVIER 4 CONTRE 2.....	25
- JEU COLLECTIF 6 CONTRE 6.....	26
- COURSE À L'ESSAI.....	28
- LA POURSUITE DES BALLONS.....	29
- LE MIC-MAC.....	30
- LE 1 CONTRE 1.....	31
- BALLONS DANS L'EN-BUT.....	32
- DE ZONE EN ZONE.....	33
- LE GOULET.....	34
- 3 CONTRE 1 EN ZONE.....	35
- 2 CONTRE 1 PLUS 1.....	36
 • L'ARBITRAGE.....	37

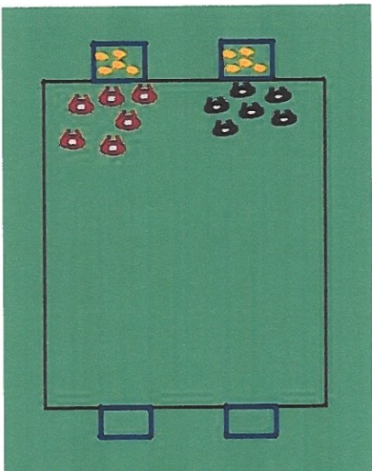
MODULE D'APPRENTISSAGE - Niveau 1

	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 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 USEP Inter-écoles

Toutes ces situations sont jouées en passe-arrière.

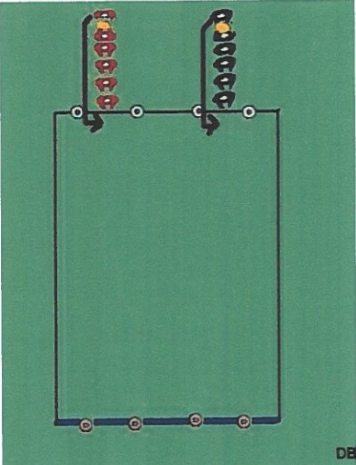
POUR ENTRER DANS L'ACTIVITÉ – Niveau 1

LES DÉMÉNAGEURS

ORGANISATION	2 équipes de 6 joueurs en compétition sur un terrain de 10 x 15m.	
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 possible.	
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.	

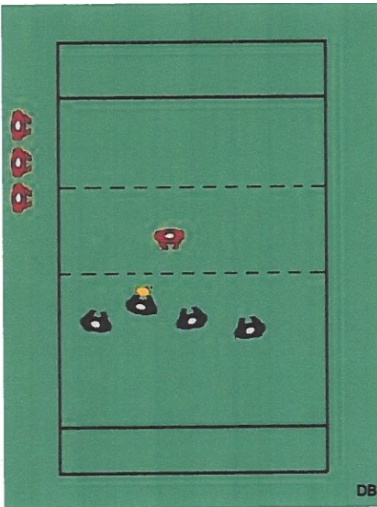
POUR ENTRER DANS L'ACTIVITÉ – Niveau 1

BALLON-POURSUITE

ORGANISATION	2 équipes de 6 joueurs placés en colonnes parallèles sur un terrain de 10 x 20m.	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none">• 2 ballons• Des plots pour matérialiser les 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.	

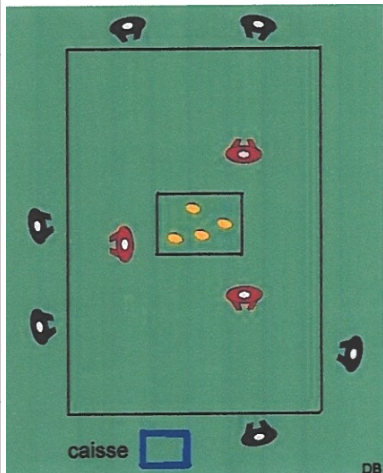
POUR ENTRER DANS L'ACTIVITÉ – Niveau 1

L'ÉPERVIER (4 contre 1)

ORGANISATION	4 attaquants, 1 défenseur. Un terrain de 10 x 15m 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 du ballon.</p> <p>À 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. 	

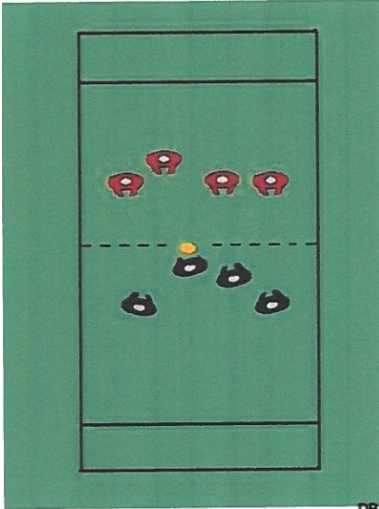
POUR ENTRER DANS L'ACTIVITÉ – Niveau 1

LES VOLEURS DE BALLONS

ORGANISATION	6 attaquants, 3 défenseurs. Un terrain de 10 x 20m.	
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 aplatiser 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. 	

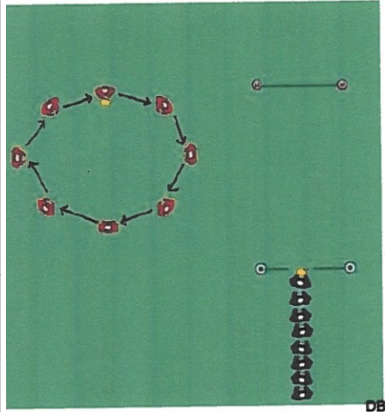
POUR VOIR OÙ ON EN EST : LA SITUATION DE RÉFÉRENCE – Niveau 1

LE GAGNE-TERRAIN (4 CONTRE 4)

ORGANISATION	2 équipes de 4 joueurs Terrain de 20 x 10m avec une ligne médiane Jeu de 7 minutes maximum	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Des plots • 1 ballon • Des chasubles 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<p>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.</p> <p>Les défenseurs doivent empêcher les attaquants d'avancer en interceptant le ballon ou en ceinturant le porteur du ballon.</p> <p>Au cours du jeu, le maître prévoit de lancer le ballon autant de fois à une équipe qu'à l'autre.</p>	
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 	

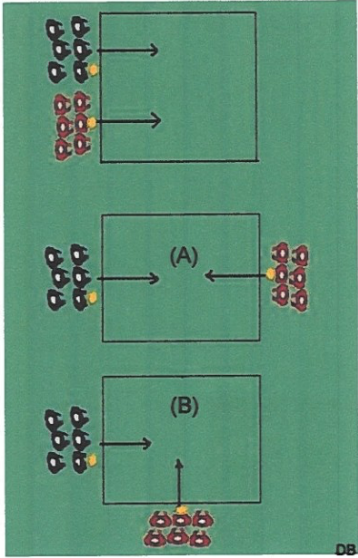
POUR PROGRESSER : MAÎTRISER LE BALLON – Niveau 1

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. 	

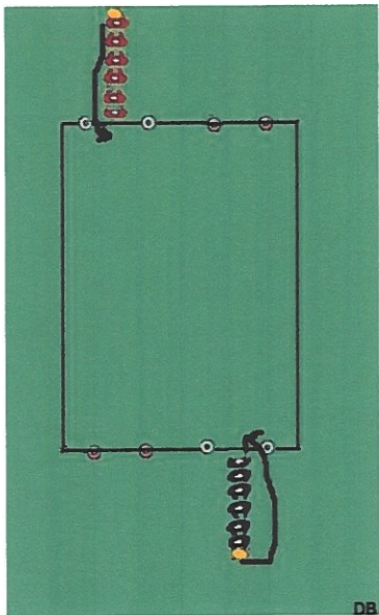
POUR PROGRESSER : MAÎTRISER LE BALLON – Niveau 1

LES FOURMIS

ORGANISATION	Équipes de 6 joueurs Terrain 20 x 20m	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Plots • Chasubles • 1 à 2 ballons par équipe 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<p>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.</p> <p>Au cours de la traversée, chaque joueur doit recevoir le ballon au moins une fois.</p>	
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 réceptions du ballon par chaque joueur 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. 	

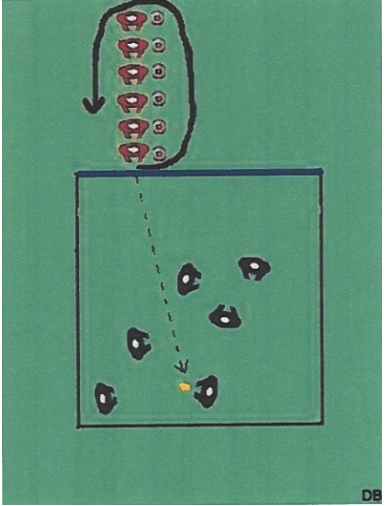
POUR PROGRESSER : MAÎTRISER LE BALLON – Niveau 1

LA CHAÎNE CROISÉE DES POMPIERS

ORGANISATION	2 équipes de 6 joueurs en colonne face-à-face Terrain de 20 x 10m	
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.	

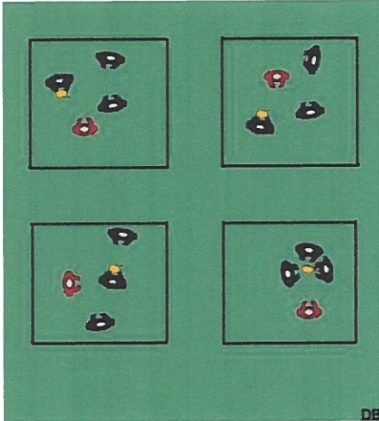
POUR PROGRESSER : MAÎTRISER LE BALLON – Niveau 1

LANCE ET TOURNE

ORGANISATION	2 équipes de 6 joueurs à l'extérieur du terrain (une en colonne et l'autre en dispersion autour). Terrain de 10 x 10m.	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Des plots • 1 ballon 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<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.</p> <p>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).</p> <p>Le porteur du ballon n'a pas le droit de se déplacer.</p>	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<p>L'équipe qui effectue le plus de tours de sa colonne a gagné.</p> <p>Le tour de colonne non achevé n'est pas comptabilisé.</p>	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Allonger la longueur de la colonne. • Agrandir les dimensions du terrain. 	

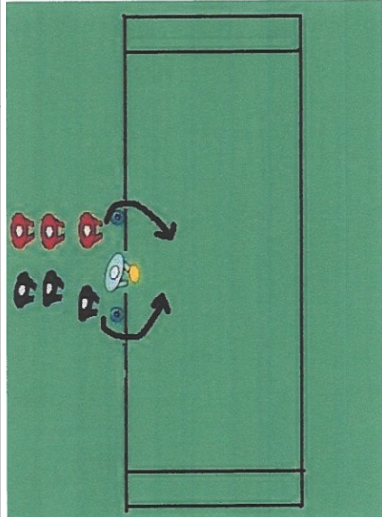
POUR PROGRESSER: ACCEPTER LE CONTACT ET DÉFENDRE–Niveau 1

LE CHASSEUR DE BALLONS

ORGANISATION	3 joueurs en possession d'un ballon contre 1 chasseur. Terrain de 5 x 5m.	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • 1 ballon par groupe • Plots • Chasubles 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<p>Le chasseur doit s'emparer du ballon en l'interceptant ou en ceinturant le porteur qui n'a pas le droit de se déplacer.</p> <p>Après 30 secondes de jeu, on change de chasseur.</p>	
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. 	

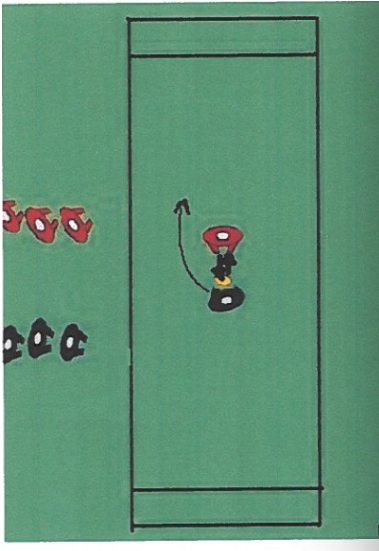
POUR PROGRESSER: ACCEPTER LE CONTACT ET DÉFENDRE–Niveau 1

LE 1 CONTRE 1

ORGANISATION	2 équipes (deux couleurs différentes) Terrain de 10 x 5m avec en-but	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Plots • Chasubles • Ballons 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<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>	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<p>Pour l'attaquant : 1 point par essai marqué Pour le défenseur : 1 point par attaquant ceinturé.</p>	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Augmenter l'écart entre les plots • Varier la largeur du terrain 	

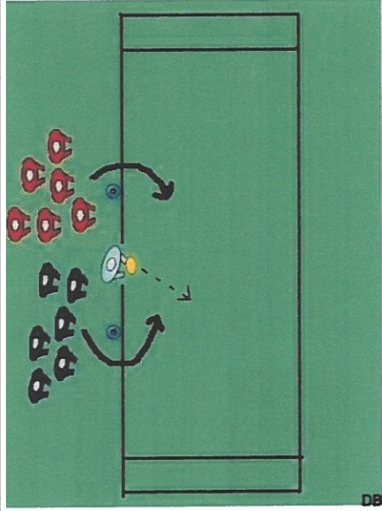
POUR PROGRESSER: ACCEPTER LE CONTACT ET DÉFENDRE–Niveau 1

L'ATTAQUANT ET LE DÉFENSEUR

ORGANISATION	2 équipes de 6 joueurs Terrain de 7 x 15m	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none">• 1 ballon• Des plots• Des chasubles	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<p>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.</p> <p>Au signal du maître, le porteur du ballon devient attaquant et l'autre défenseur. Le premier doit aller aplatis le ballon dans l'en-but adverse.</p>	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Pour l'attaquant : 1 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.	

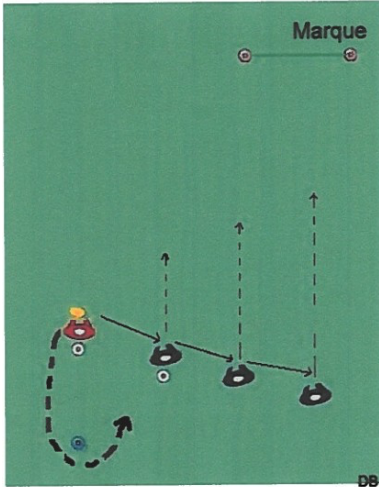
POUR PROGRESSER: ACCEPTER LE CONTACT ET DÉFENDRE–Niveau 1

LE BÉRET DE CÔTÉ

ORGANISATION	2 équipes de 6 joueurs Terrain de 5 x 10m	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • 1 ballon • Des plots • Des chasubles 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<p>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.</p>	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<p>Pour l'attaquant : 1 point par ballon aplati dans l'en-but adverse.</p> <p>Pour le défenseur : 1 point par attaquant ceinturé</p>	
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. 	

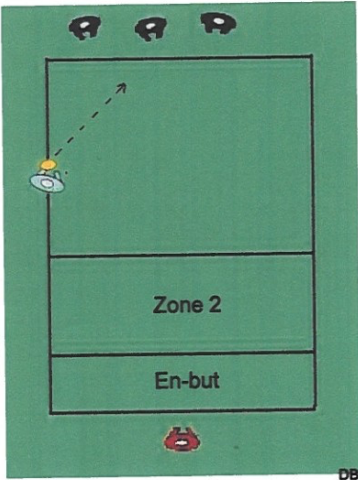
POUR PROGRESSER: AVANCER AVEC LE BALLON EN COOPÉRANT– Niveau 1

LE CHIEN

ORGANISATION	3 joueurs qui avancent avec le ballon Un chien en poursuite Terrain 20 x 10m	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Plots • Chasubles • 1 ballon 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<p>Le chien lance le jeu en passant le ballon au premier attaquant.</p> <p>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.</p> <p>Le chien doit contourner le plot avant d'engager la poursuite vers le porteur du ballon sans anticiper la passe de ce dernier.</p>	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<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. 	

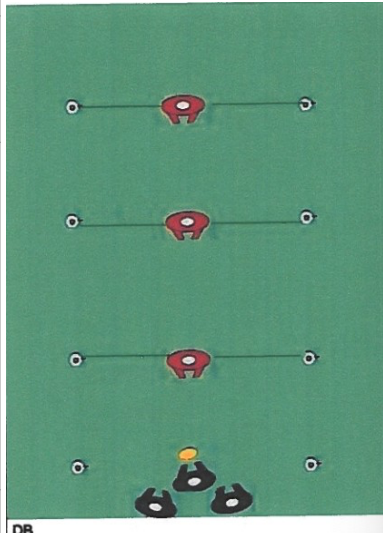
POUR PROGRESSER: AVANCER AVEC LE BALLON EN COOPÉRANT– Niveau 1

LE 3 CONTRE 1

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

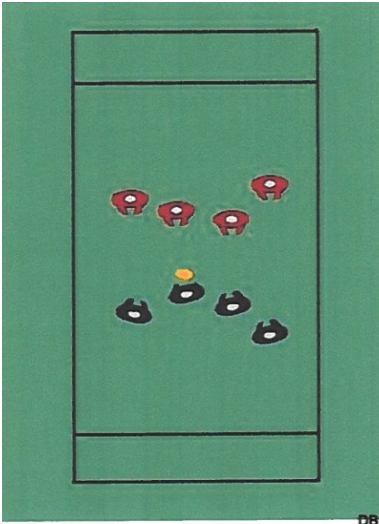
POUR PROGRESSER: AVANCER AVEC LE BALLON EN COOPÉRANT– Niveau 1

LE 3 CONTRE 1 EN LIGNE

ORGANISATION	2 équipes de 3 joueurs (3 contre 1+1+1) Terrain de 15 x 7m	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Plots • Chasubles • 1 ballon 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<p>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.</p> <p>Chaque défenseur ne peut s'interposer que sur sa ligne en ceinturant le porteur du ballon.</p>	
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. 	

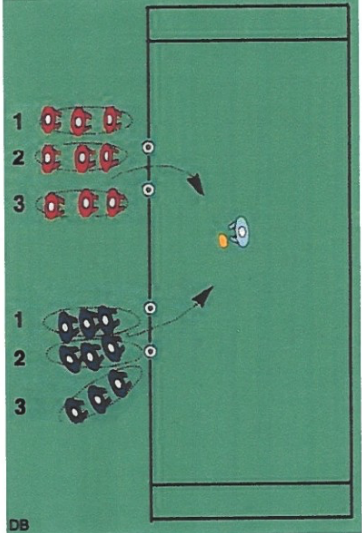
POUR PROGRESSER: AVANCER AVEC LE BALLON EN COOPÉRANT– Niveau 1

LE JEU DES ATTAQUANTS

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

POUR PROGRESSER: AVANCER AVEC LE BALLON EN COOPÉRANT– Niveau 1

LE BÉRET DE CÔTÉ EN ÉQUIPES

ORGANISATION	Équipes de 9 joueurs par groupe de 3 Terrain de 15 x 10m	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • 1 ballon • Plots • Chasubles 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<p>Au signal, les groupes dont le numéro est appelé entrent sur le terrain en passant par la porte.</p> <p>Le maître passe le ballon à une équipe qui devient attaquante.</p>	
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. 	

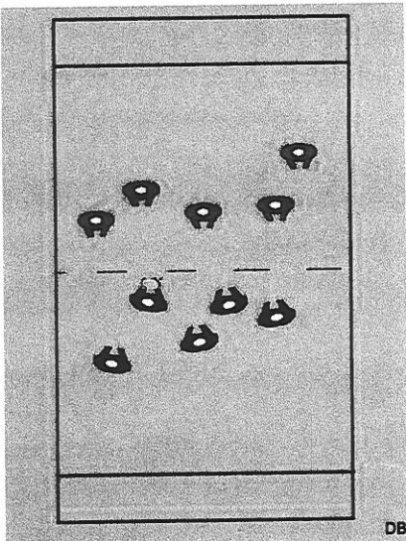
MODULE D'APPRENTISSAGE - Niveau 2

	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 USEP Inter-écoles

Toutes ces situations sont jouées en passe-arrière.

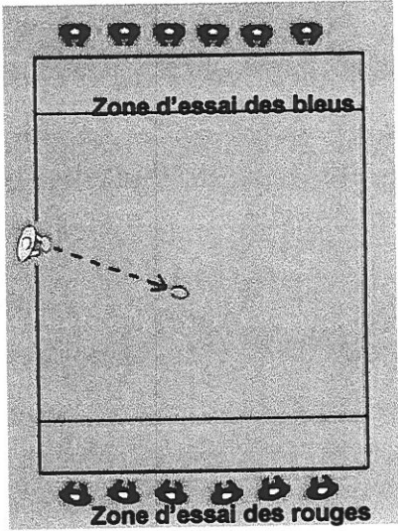
POUR ENTRER DANS L'ACTIVITÉ – Niveau 2

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	Au bout d'au moins trois passes, on doit marquer un essai, en aplatissant dans l'en-but adverse. Le porteur de balle ne peut pas se déplacer. On défend seulement sur le ballon.	
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).	

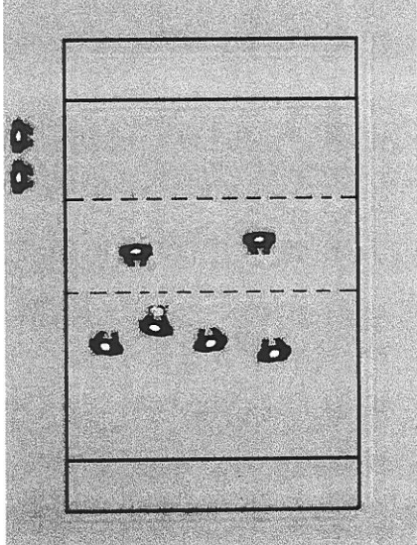
POUR ENTRER DANS L'ACTIVITÉ – Niveau 2

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. 	

POUR ENTRER DANS L'ACTIVITÉ – Niveau 2

L'ÉPERVIER (4 CONTRE 2)

ORGANISATION	4 attaquants, 2 défenseurs Un terrain de 20 x 15m environ avec deux en-but, une zone médiane où se tiennent les éperviers et d'où ils peuvent sortir.	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Plots • Chasubles • 1 ballon 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<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.</p> <p>Les défenseurs, placés dans leur zone, doivent intercepter le ballon ou ceinturer le porteur de ballon.</p> <p>À chaque ballon intercepté ou posé dans l'en-but, revenir en situation de départ.</p>	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<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. 	
VARIANTES	<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 matchs :

Soit 2 x 7min soit 3 x 5min.

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 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.

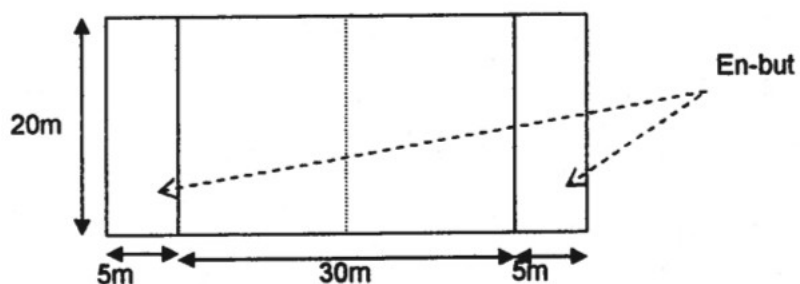
5. La balle est dans l'en-but : les touchers en-but et les renvois :

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 DÉFENSEURS 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.

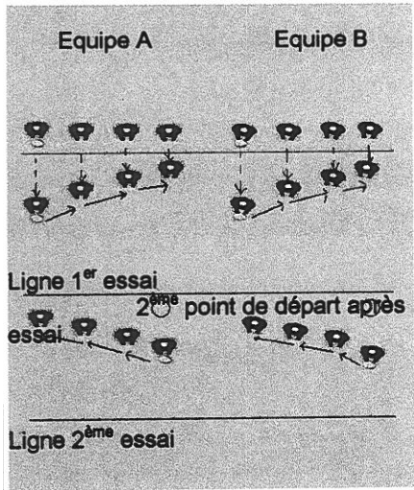
6. UN ESSAI NE PEUT ÊTRE MARQUÉ QU'APRÈS DEUX PASSES AU SEIN DE LA MÊME ÉQUIPE SAUF SUR L'INTERCEPTION D'UNE PASSE ADVERSE.

7. Le terrain :



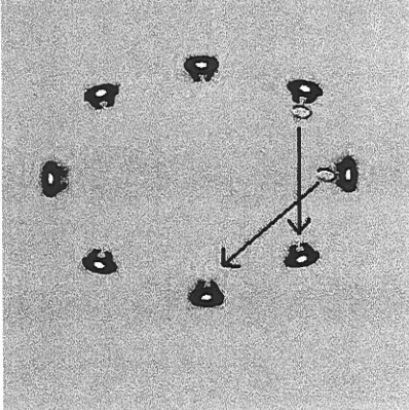
POUR PROGRESSER : MAÎTRISER LE BALLON – Niveau 2

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 a 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 	

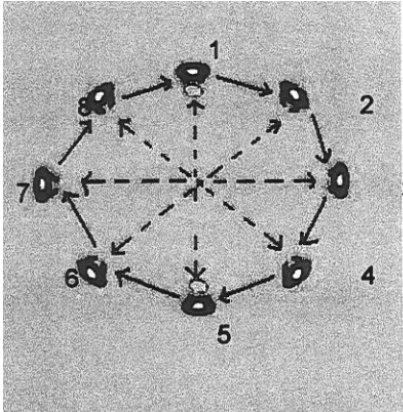
POUR PROGRESSER : MAÎTRISER LE BALLON – Niveau 2

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	

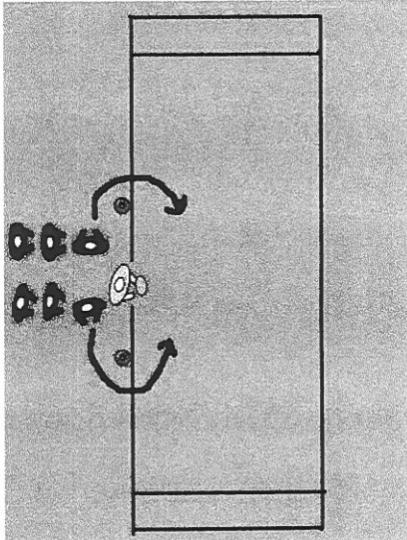
POUR PROGRESSER : MAÎTRISER LE BALLON – Niveau 2

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 trotinant puis accélérer la cadence.</p>	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<p>Ne pas faire tomber le ballon 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). 	

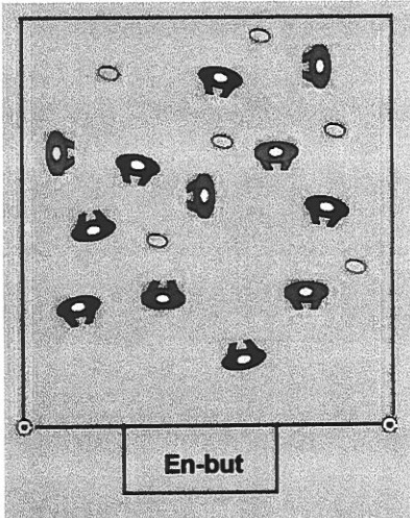
POUR PROGRESSER : ACCEPTER LE CONTACT ET DÉFENDRE – Niveau 2

LE 1 CONTRE 1

ORGANISATION	2 équipes (deux couleurs différentes) Terrain de 10 x 5m avec un en-but	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Plots • Chasubles • Ballons 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<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.</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. 	

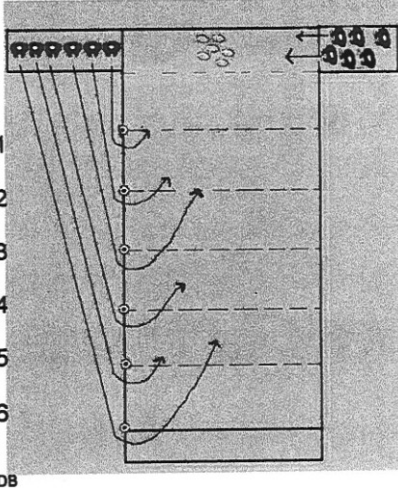
POUR PROGRESSER : ACCEPTER LE CONTACT ET DÉFENDRE – Niveau 2

BALLONS DANS L'EN-BUT

ORGANISATION	2 équipes de 6 joueurs (deux couleurs différentes) Terrain de 10 x 10m avec un en-but	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Plots • Chasubles • 6 ballons 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	Les joueurs trottent 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). 	

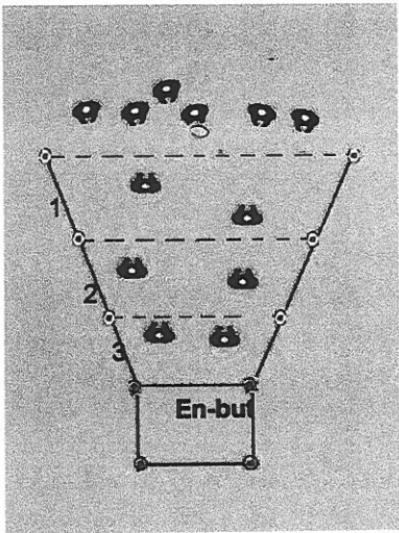
POUR PROGRESSER : AVANCER AVEC LE BALLON EN COOPÉRANT – Niveau 2

DE ZONE EN ZONE

ORGANISATION	2 équipes de 6 joueurs (deux couleurs différentes) Terrain de 30 x 10m 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 les ballons. • 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. • Éloigner 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 longueur 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. 	

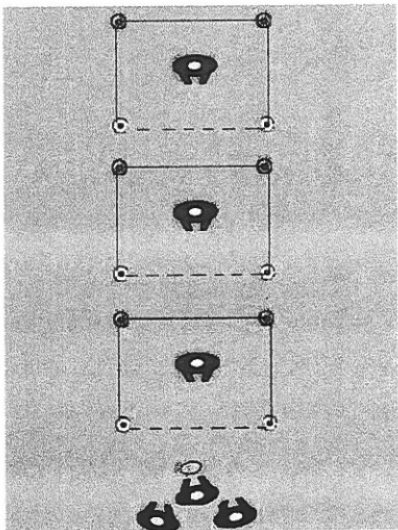
POUR PROGRESSER : AVANCER AVEC LE BALLON EN COOPÉRANT – Niveau 2

LE GOULET

ORGANISATION	2 équipes de 6 joueurs (deux couleurs différentes) Terrain de 20 x 15-5 avec en-buts.	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Plots • Chasubles • 1 ballon 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<p>Au signal, les attaquants essaient d'aller marquer un essai en franchissant les différentes zones.</p> <p>Les défenseurs interviennent dans leur zone respective (2 par zone), ils doivent ceinturer les attaquants.</p>	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Pour les attaquants : 1 point par zone franchie.	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Répartir différemment les défenseurs dans les différentes zones. • Varier le placement de départ des défenseurs. 	

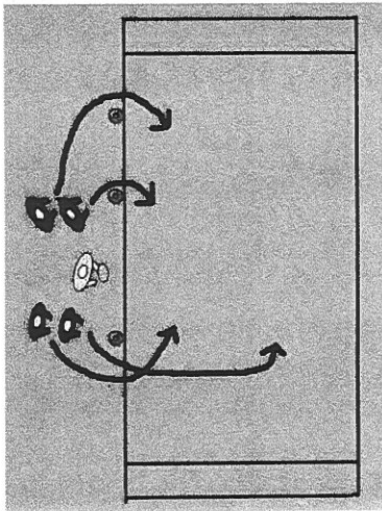
POUR PROGRESSER : AVANCER AVEC LE BALLON EN COOPÉRANT – Niveau 2

LE 3 CONTRE 1 EN ZONE

ORGANISATION	2 équipes de 3 joueurs (deux couleurs différentes) Terrain de 15 x 7m	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Plots • Chasubles • Ballons 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	Au signal, les attaquants essaient de franchir le maximum de zones. Chaque défenseur ne peut intervenir que dans sa zone.	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Pour les attaquants : 1 point par zone franchie	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Varier la largeur des zones de défense • Imposer un temps maximum pour le franchissement d'une zone. 	

POUR PROGRESSER : AVANCER AVEC LE BALLON EN COOPÉRANT – Niveau 2

LE 2 CONTRE 1 PLUS 1

ORGANISATION	2 équipes de 2 joueurs (deux couleurs différentes) Terrain de 15 x 10m avec un en-but.	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Plots • Chasubles • Ballons 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	Au signal, attaquants et défenseurs vont contourner leur plot respectif et entrent sur le terrain.	
CRITÈRES DE RÉUSSITE	1 point par essai marqué.	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Varier la position du 2^e plot des défenseurs. • Différer le signal de départ (un pour les attaquants et un pour les défenseurs). 	

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 (voir page...)
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.

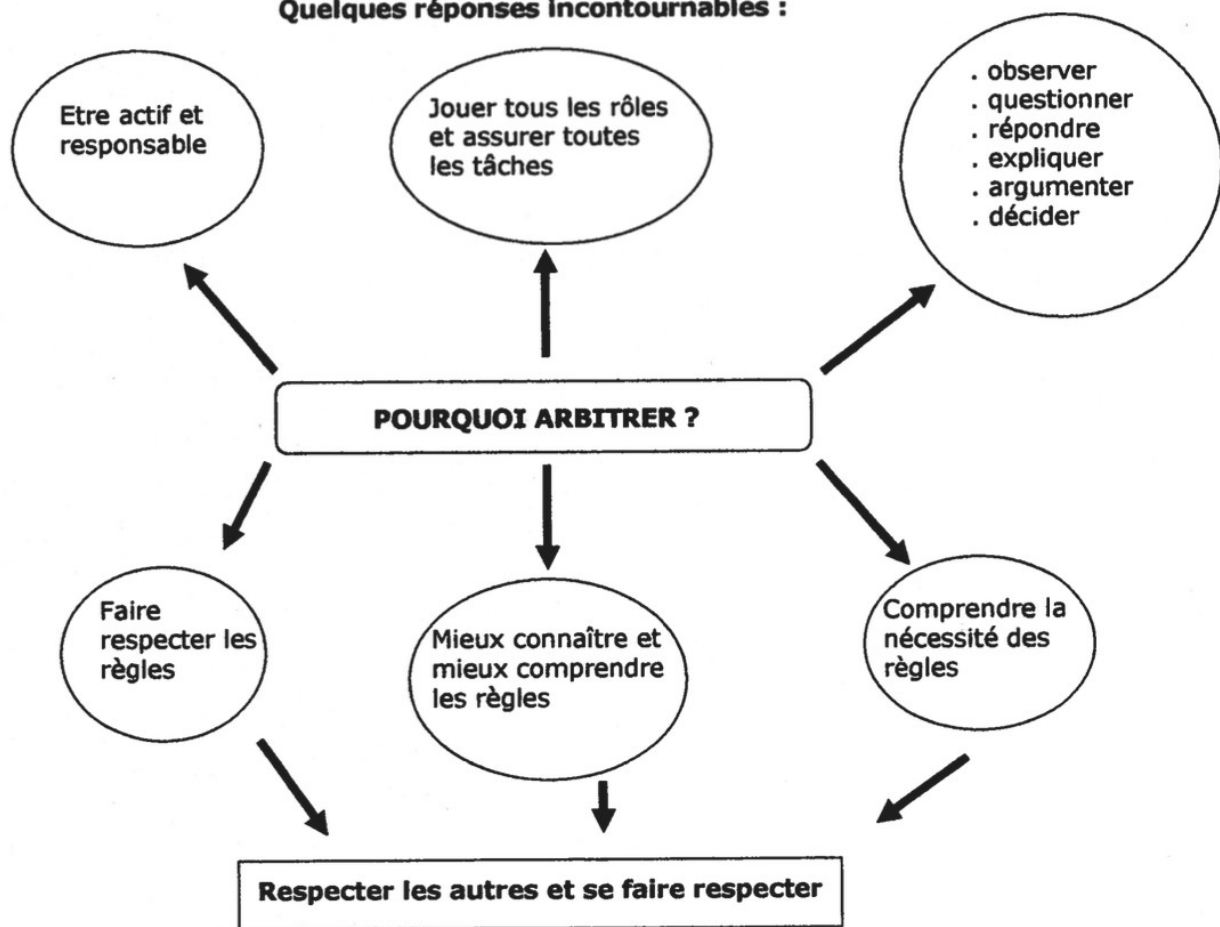
N.B. : La fiche de règlement devra être étudiée en classe. Elle définit les fautes précise les tâches des joueurs et de l'arbitre selon chaque situation.

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

POUR ABORDER L'ARBITRAGE AVEC SA CLASSE

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

Quelques réponses incontournables :



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 de 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.

RÈGLEMENT USEP DE LA BALLE OVALE

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

Terrain : 20m / 15m, 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.

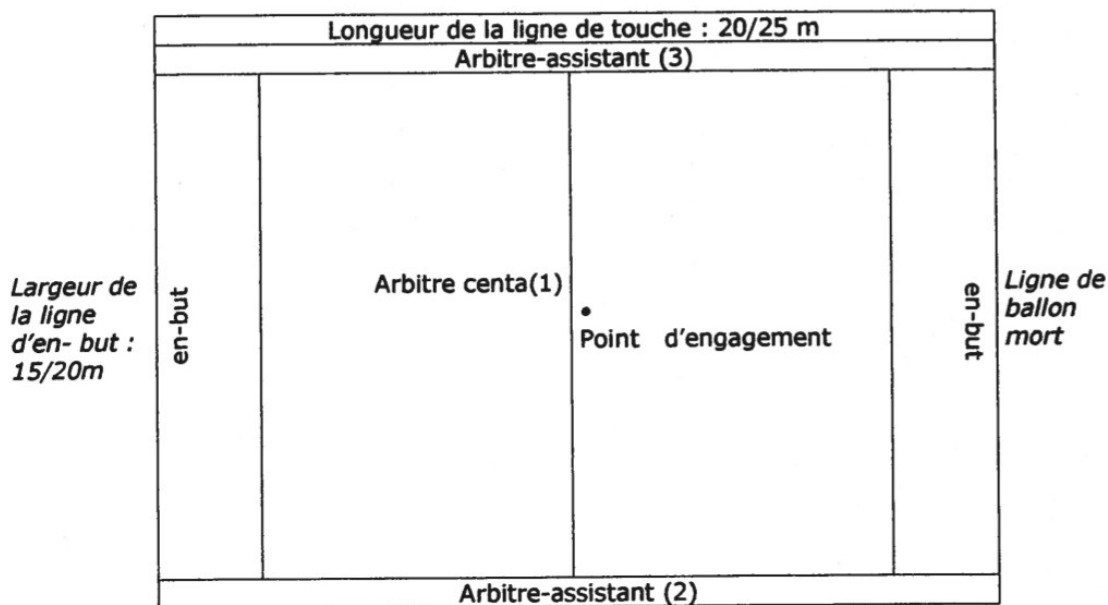
Temps de jeu maximum : 2 x 8 minutes

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

Équipements : maillot 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 + chronomètreur(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 aplatit 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
BRUTALITÉ 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