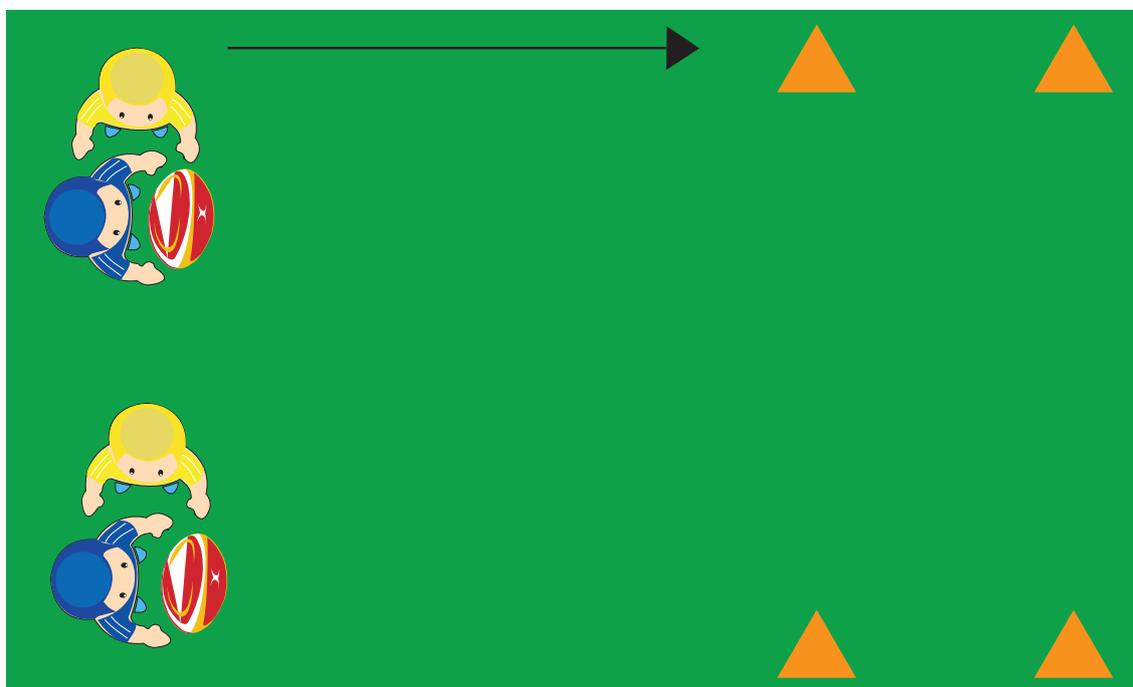




ESPACE : Terrain en fonction du nombre de binômes (au moins 2m entre chaque binôme).

EFFECTIF : 1 x 1

MATÉRIEL : 4 pôts, 1 ballon pour 2 joueurs



CONSIGNES :

- Un joueur à 4 pattes avec un ballon et cherchant à le garder.
- Un joueur à genou cherchant à prendre le ballon.
- Au signal de l'enseignant, les voleurs essayent de récupérer le ballon. Les autres essayent de le conserver. Lorsque le ballon a été récupéré, le voleur va le déposer le plus vite possible dans la zone de marque.
- L'action dure au maximum 30 secondes, une fois le temps écoulé, on regarde qui est en possession du ballon. Ce joueur marque 1 point. Sur l'action suivante, les rôles sont inversés.

VARIANTES :

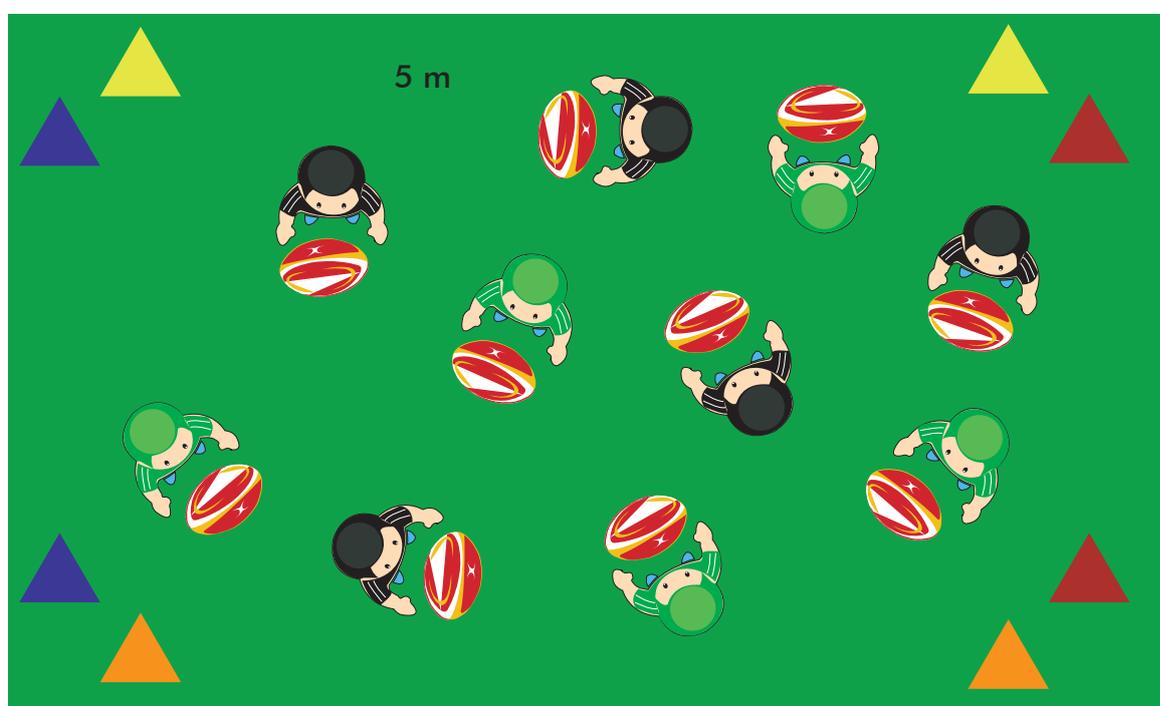
- Après les deux rôles passés, on change de partenaire.



ESPACE : Terrain en fonction du nombre de binômes (au moins 2m entre chaque binôme.

EFFECTIF : 1 x 1

MATÉRIEL : 4 plots, 1 ballon pour 2



CONSIGNES :

- Un joueur à 4 pattes avec un ballon.
- Un joueur à genou ceinturant son partenaire de jeu.
- Au signal de l'enseignant le joueur à 4 pattes essaie d'aller toucher le ballon dans la zone. Le joueur à genou essaie de l'empêcher d'avancer. Lorsque le ballon n'est pas touché le point revient à l'autre.
- L'action dure au maximum 30 secondes. Sur l'action suivante, les rôles sont inversés.

VARIANTES :

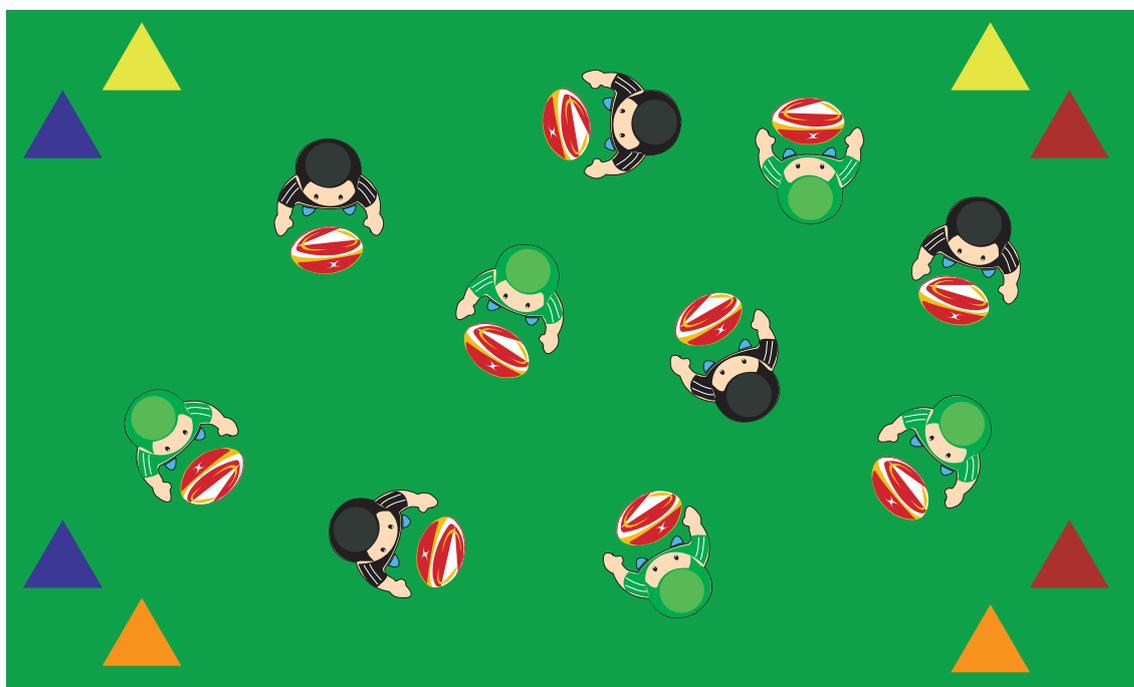
- Après les deux rôles passés, on change de partenaires.



ESPACE : Terrain de 10 m x 10 m

EFFECTIF : 10 à 12 joueurs par terrain divisés en 2 équipes

MATÉRIEL : 8 plots (4 couleurs différentes), 10 à 12 ballons, 10 à 12 maillots de 2 couleurs différentes.



CONSIGNES :

- Chaque joueur a un ballon dans les mains et se déplace dans le carré en faisant ce qu'il veut avec le ballon (faire rouler, lancer, rattraper...)
- Au signal de l'enseignant, les élèves doivent aller marquer un essai derrière la ligne de leur choix.

VARIANTES :

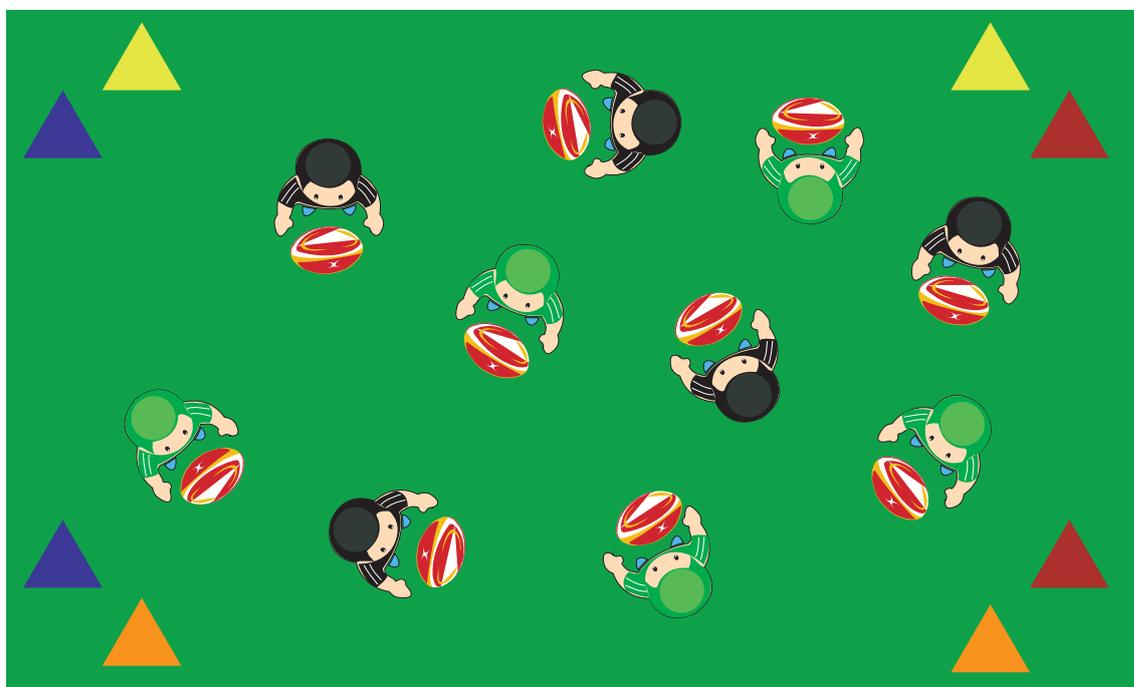
- L'enseignant annonce la couleur de la ligne derrière laquelle les élèves doivent marquer le plus vite possible. ex « Jaune »



ESPACE : Terrain de 10 m x 10 m

EFFECTIF : 10 à 12 joueurs par terrain divisés en 2 équipes

MATÉRIEL : 8 plots (4 couleurs différentes), 10 à 12 ballons, 10 à 12 maillots de 2 couleurs différentes.



CONSIGNES :

- Chaque joueur à un ballon dans les mains et se déplace dans le carré.
- Au signal de l'enseignant, chaque joueur fait rouler le ballon devant lui et doit le rattraper avant qu'il s'arrête de rouler. Sur la récupération du ballon, le joueur se met à genou et roule sur le côté (un tour complet) en serrant fort le ballon contre sa poitrine.

VARIANTES :

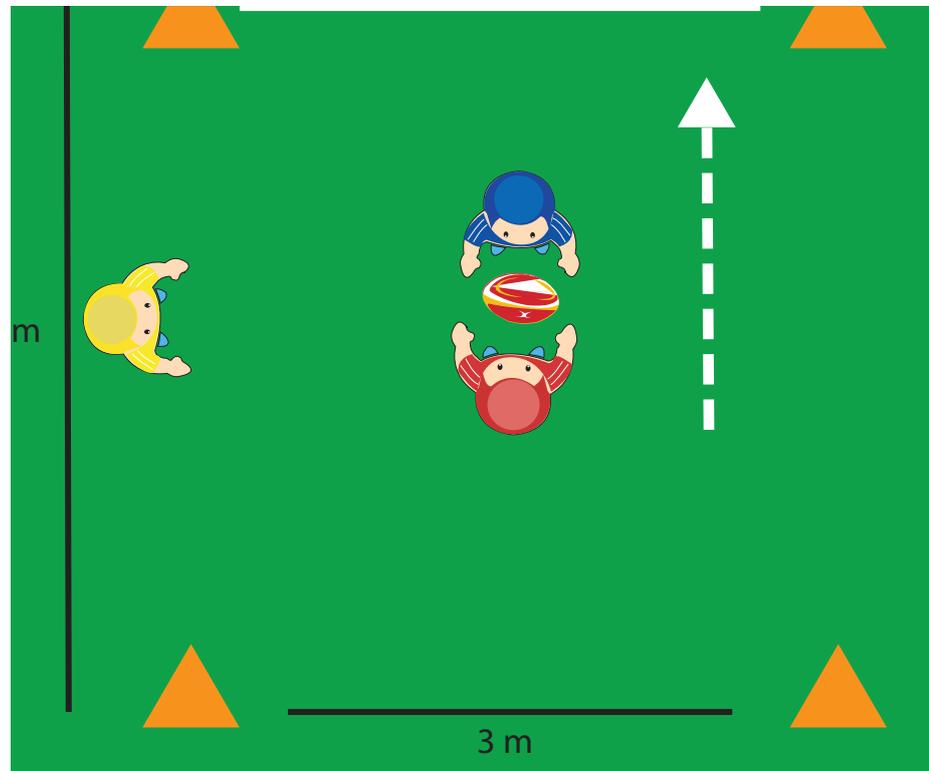
- Pendant que les joueurs sont au sol, l'enseignant annonce une couleur de ligne où aller marquer. Ex : « Jaune »
- Avant de faire rouler le ballon, les joueurs lancent le ballon en l'air, le rattrape puis le font rouler.



ESPACE : Terrain de 5m x 3m.

EFFECTIF : 1 x 1

MATÉRIEL : 2 plots de 2 couleurs différentes, 1 ballon.



CONSIGNES :

- L'attaquant et le défenseur sont debout, le défenseur de côté, ceinturant l'attaquant sans forcer.
- Au signal « jeu », l'attaquant essaie d'aller marquer à la ligne opposée en courant. Le défenseur tente de l'amener au sol
- Le jeu s'arrête lorsqu'il y a essai.

VARIANTES :

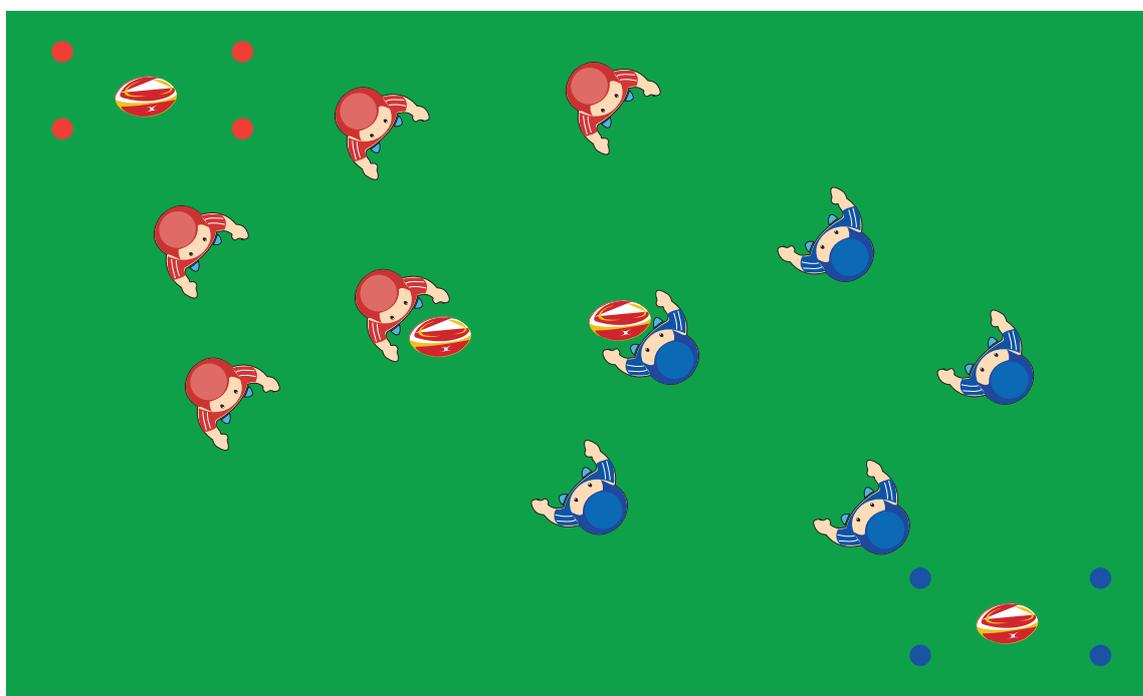
- Le défenseur ne touche pas l'attaquant avant le signal.



ESPACE : 2 camps espacés de 10m.

EFFECTIF : 2 équipes de 6 joueurs.

MATÉRIEL : 8 plots de 2 couleurs différentes, 4 ballons



CONSIGNES :

- Au signal de l'enseignant, les 2 équipes tentent de vider leur camp en portant les ballons dans le camp adverse.
- 1 seul ballon par équipe.
- Le jeu s'arrête lorsqu'une des 2 équipes n'a plus de ballon à sa disposition dans son camp. Cette équipe est déclarée gagnante.
- À chaque placage ou arrachage du ballon par un défenseur, le ballon est considéré perdu. Le joueur qui portait le ballon doit le ramener dans son propre camp avant de le rejouer. Tout ballon tombé au sol doit être ramené dans son camp par l'équipe qui le portait.

VARIANTES :

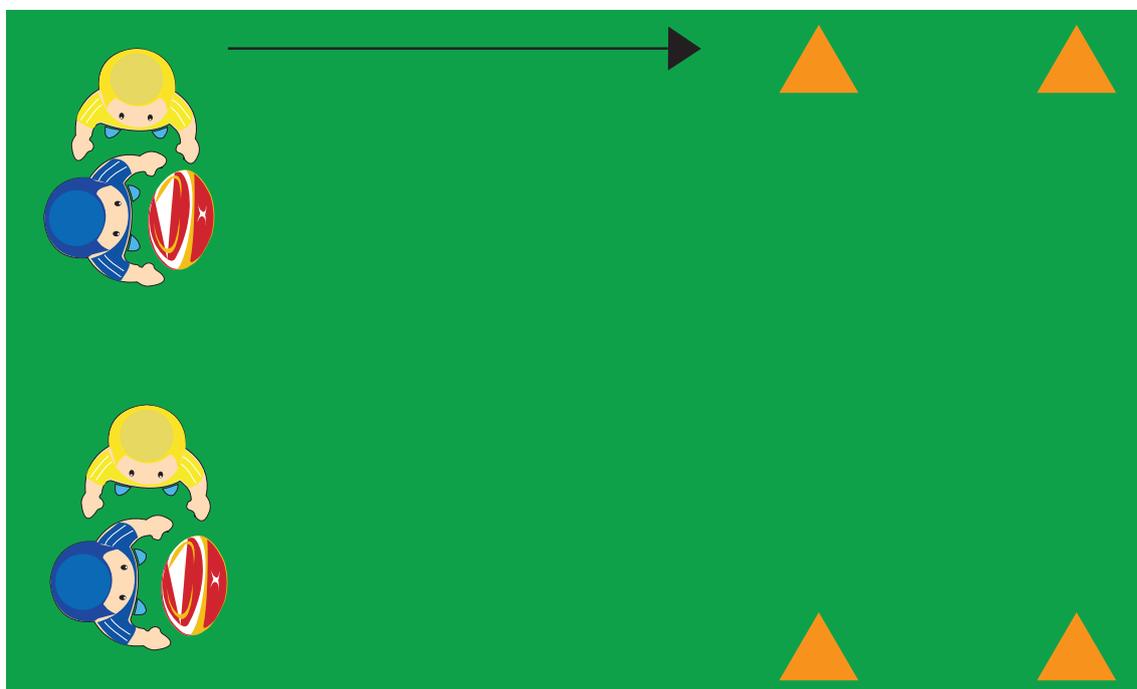
- Les passes ne peuvent se faire que de main en main.



ESPACE : Terrain de 10m x 3m.

EFFECTIF : 1 x 1 + 1 arbitre.

MATÉRIEL : 6 plots, 1 ballon



CONSIGNES :

- Les 2 joueurs ont leur 2 mains posées sur le ballon au centre de la zone.
- Au signal « JEU », chaque joueur essaye de prendre le ballon. Le premier qui le récupère doit aller marquer derrière la ligne adverse. L'autre tente de l'en empêcher (faire tomber, pousser dehors, tirer le ballon des mains...).
- Le gagnant reste sur le terrain, le perdant devient arbitre.

VARIANTES :

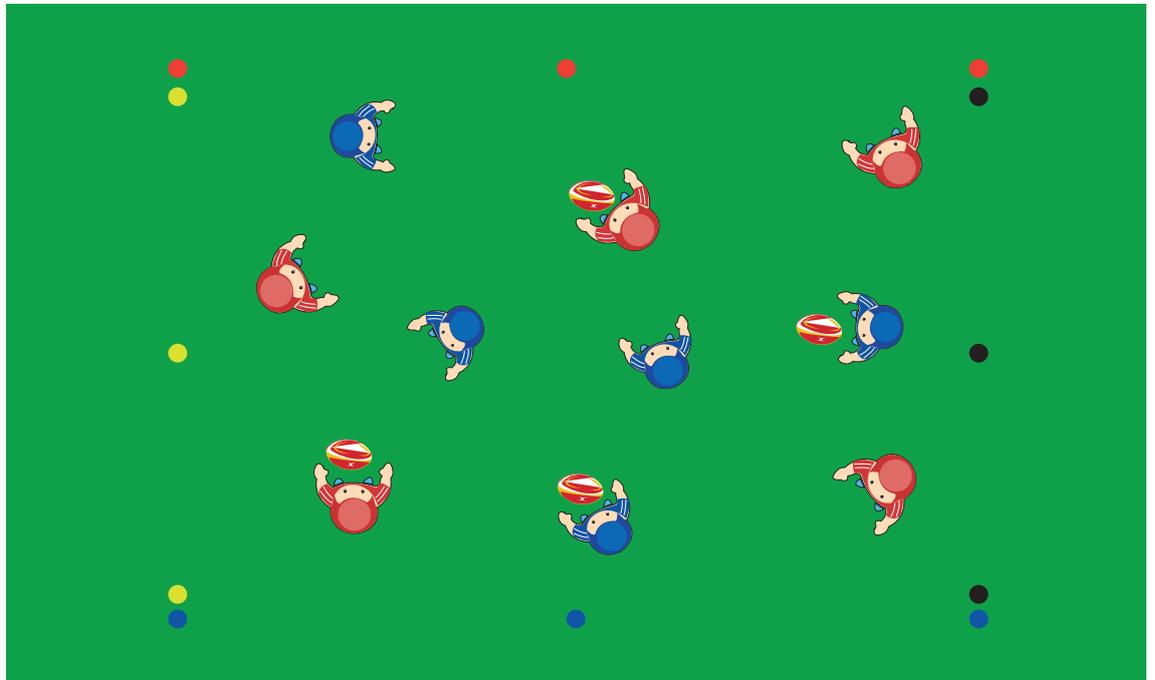
- Ballon au centre, le départ des joueurs se fait au niveau de l'arbitre.
- Augmenter le nombre de joueurs et le terrain en conséquence.



ESPACE : Terrain de 20m x 20m.

EFFECTIF : De 6 à 10 joueurs.

MATÉRIEL : Plôts de 4 couleurs différentes, 6 à 10 maillots de 2 couleurs différentes, 3 à 6 ballons.



CONSIGNES :

- Les joueurs se déplacent dans la zone de jeu en se faisant des passes et sans faire tomber le ballon.
- Au signal de l'enseignant, les non-porteurs de balle deviennent défenseur et ont pour objectif de récupérer le ballon.
- Le jeu d'arrête lorsque tout les ballons ont été récupérés.

VARIANTES :

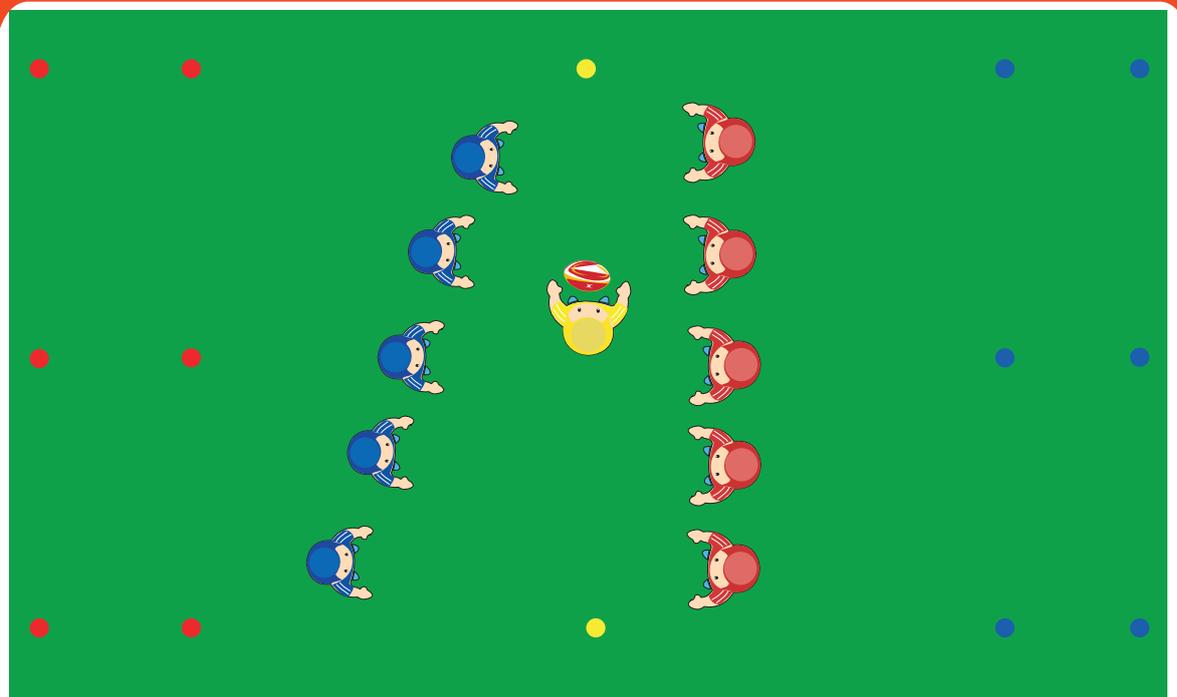
- Au signal de l'enseignant, les porteurs de balle devront aller marquer un essai derrière la ligne correspondant à la couleur annoncée. Les non-porteurs devront les en empêcher en touchant le ballon avec les 2 mains.
- A l'annonce de la couleur, les porteurs de balle font le tour de la couleur annoncée avant d'aller marquer à la couleur opposée. Les défenseurs ne peuvent intervenir qu'au retour des attaquants.



ESPACE : Terrain de 20m x 15m.

EFFECTIF : 6 x 6 joueurs.

MATÉRIEL : 1 ballon, des coupelles, 12 maillots de 2 couleurs différentes.



CONSIGNES :

- Au signal de l'arbitre, l'attaquant le plus proche se saisit du ballon et fait une passe en arrière (ou sur le côté) à un partenaire.
- Après chaque en avant, chaque faute ou sortie en touche, l'arbitre désigne l'équipe qui bénéficiera du ballon, pose le ballon au sol et fait 3 pas vers les défenseurs. Pour défendre les défenseurs doivent se situer au delà de ces 3 pas.
- Après essai, le ballon est remis en jeu au centre du terrain selon la même organisation.

VARIANTES :

- Enlever un joueur en défense ou en attaque pour créer une supériorité numérique.
- Ajouter des portes à franchir avant de pouvoir marquer un essai.