



Document d'accompagnement RENCONTRE « Balle Ovale et Pétanque »

Le sport scolaire de l'École publique



Situations de rencontre

« Balle Ovale »

Le sport scolaire de l'École publique



Situation de Rencontre BALLE OVALE - matin

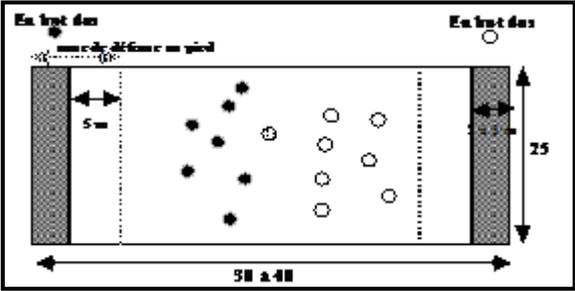
Cette situation de rencontre n'est qu'une proposition qui pourra être affinée lors de la réunion préparatoire des rencontres départementales.

"Rivière au crocodiles"

<p>Organisation matérielle</p>	<p>Une dizaine de ballons de rugby Cinq « réserves » (bacs)</p> <p>Un meneur de jeu</p> <p>Réserve d'arrivée</p> <p>Juge</p> <p>Réserve de départ des</p> <p>X meneur de jeu</p> <p>Ballons interceptés par les</p> <p> ○ "Crocodiles" ● "Gazelles" ⊗ "Transporteurs et "juge" </p>
<p>Le terrain</p>	<p>Terrain souple de 11m x 18 m environ (« service » du tennis) partagé en 3 zones de 6m, la zone centrale étant appelée « rivière »</p>
<p>But du jeu</p>	<p>Pour les « gazelles » : transporter les ballons de la réserve de départ à celle d'arrivée sans se faire intercepter par les « crocodiles » au passage de la « rivière » centrale</p>
<p>Les équipes</p>	<p>3 équipes de 7 joueurs avec signes distinctifs : deux équipes qui se rencontrent et une équipe répartie en 6 « transporteurs » plus 1 « juge » (voir schéma)</p>
<p>Déroulement du jeu</p>	<p>Au signal du meneur de jeu, les « gazelles » prennent un seul ballon dans la réserve de départ pour le transporter dans la réserve d'arrivée</p> <p>Les « crocodiles » doivent les mobiliser au passage de la « rivière », s'ils y parviennent le ballon est déposé dans une des deux réserves centrales. On peut se mettre à plusieurs contre un</p> <p>Lorsqu'elles n'ont plus de ballon «(déposé ou intercepté), les gazelles » vont en chercher un autre</p> <p>Pendant ce temps, les « transporteurs » rapportent dans la réserve de départ les ballons déposés dans la réserve d'arrivée ou dans la réserve centrale, en contournant le terrain</p> <p>Le « juge » compte les ballons parvenus dans la réserve d'arrivée</p>
<p>Interdictions</p>	<p>Pour les crocodiles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • De sortir de la « rivière » • De faire mal aux « gazelles » (pas de prise autour du cou) <p>Pour les gazelles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • De faire De sortir des limites du terrain
<p>Durée</p>	<p>Trois manches de 3mn : une pour chaque équipe</p>

Situation de Rencontre BALLE OVALE

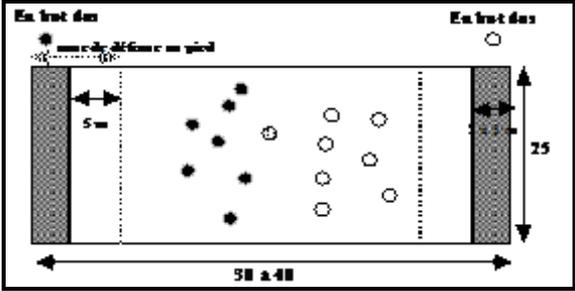
Cette situation de rencontre n'est qu'une proposition qui pourra être affinée lors de la réunion préparatoire des rencontres départementales.

<p>Organisation matérielle</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Un vrai ballon taille 4 • 1 chronomètre – 2 sifflets <ul style="list-style-type: none"> • 1 feuille de match • dossards distincts et solides 
<p>Le terrain</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 30 x 15 mètres • un en-but extérieur de 3 m maximum • matérialiser les lignes et le centre avec de la peinture ou du plâtre ou des assiettes • terrain herbeux ou sablonneux
<p>But du jeu</p>	<p>Marquer un essai, poser le ballon dans l'en but.</p>
<p>Les équipes</p>	<p>2 équipes mixtes et équilibrées composées chacune de 7 joueurs + 3 à 5 remplaçants</p> <p>Tous les joueurs doivent participer au match</p>
<p>Déroulement du jeu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 2 mi-temps de 5 mn sans engagement de terrain
<p>Interdictions</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Passer le ballon vers l'avant • Tenir le ballon lorsque l'on est à terre • Jouer au pied • Retourner vers son camp avec le ballon • Le hors jeu • Le joueur ceinturé et/ou au sol ne peut plus faire de passes
<p>Règles d'or</p>	<p><i>Les obligations</i> : Je dois respecter l'aire de jeu ; le pied ou le ballon à l'extérieur provoque une touche</p> <p><i>Lâcher le ballon</i> : Quand je suis ceinturé ou au sol</p> <p><i>La passe</i> : Je dois toujours faire les passes en arrière (en direction de mon camp)</p> <p>La passe s'effectue debout ou dans le mouvement lorsque l'on tombe</p> <p><i>Le hors jeu</i> : Tous les joueurs d'une équipe sont derrière leur porteur du ballon. Pour éviter le hors jeu de position, le porteur du ballon doit avancer</p> <p><i>Le ceinturage</i> : Ceinturage au niveau du bassin</p>

<p>Arbitrage</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 arbitre de champ enfant aidé par un arbitre adulte le long de la touche • l'arbitre adulte vérifie que tous les enfants d'une équipe jouent, sachant que les remplacements s'effectuent à n'importe quel moment • 2 arbitres de touche enfants • 2 arbitres d'en-but enfants • 1 chronométreur enfant • 1 enfant pour la feuille de match • toutes les équipes d'une poule doivent arbitrer
<p>Durée</p>	<p>2 périodes de 5 mn .</p>
<p>Engagement</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Chaque engagement est fait par un joueur différent • A l'engagement, les joueurs sont derrière le porteur du ballon • L'engagement se fait au signal de l'arbitre, les adversaires se trouvent à 5 m • Au début du match, tirage au sort pour le premier engagement • Engagement au centre du terrain au début du match et après un essai • Engagement après une pénalité à l'endroit de celle-ci • Engagement après une touche à 3 mètres de la ligne à l'intérieur du jeu
<p>Etre citoyen sportif, c'est</p>	<p>Ne pas faire d'actes de violence (coups, crocs en jambe, attraper par le cou, les épaules, tirer les cheveux)</p> <p>Ne pas pousser un joueur en touche</p> <p>Contester les décisions de l'arbitre</p> <p>Au début du match, les arbitres appellent ces interdictions, des sanctions devront êtres prises.</p>

Situation de Rencontre BALLE OVALE

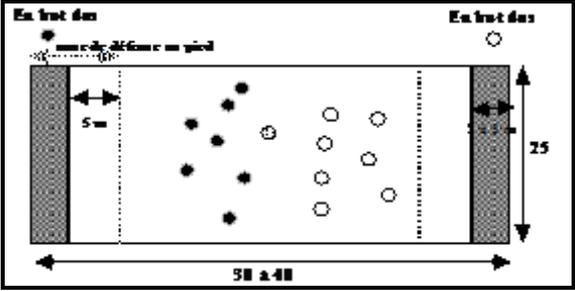
Cette situation de rencontre n'est qu'une proposition qui pourra être affinée lors de la réunion préparatoire des rencontres départementales.

<p>Organisation matérielle</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Un vrai ballon taille 4 • 1 chronomètre – 2 sifflets <ul style="list-style-type: none"> • 1 feuille de match • dossards distincts et solides 
<p>Le terrain</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 30 x 15 mètres • un en-but extérieur de 3 m maximum • matérialiser les lignes et le centre avec de la peinture ou du plâtre ou des assiettes • terrain herbeux ou sablonneux
<p>But du jeu</p>	<p>Marquer un essai, poser le ballon dans l'en but.</p>
<p>Les équipes</p>	<p>2 équipes mixtes et équilibrées composées chacune de 7 joueurs + 3 à 5 remplaçants</p> <p>Tous les joueurs doivent participer au match</p>
<p>Déroulement du jeu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 2 mi-temps de 5 mn • sans engagement de terrain
<p>Interdictions</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Passer le ballon vers l'avant • Tenir le ballon lorsque l'on est à terre • Jouer au pied • Reculer avec le ballon • Le hors jeu • Le joueur plaqué au sol ne peut plus faire de passes
<p>Règles d'or</p>	<p><i>Les obligations</i> : Je dois respecter l'aire de jeu, le pied ou le ballon à l'extérieur provoque une touche</p> <p><i>Lâcher le ballon</i> : Quand je suis ceinturé au sol</p> <p><i>La passe</i> : Je dois toujours faire les passes en arrière (en direction de mon camp). La passe s'effectue debout ou dans le mouvement lorsque l'on tombe</p> <p><i>Le hors jeu</i> : Tous les joueurs d'une équipe sont derrière leur porteur du ballon. Pour éviter le hors jeu de position, le porteur du ballon doit avancer.</p> <p><i>Le ceinturage et le placage</i> : Ceinturage de la ceinture au genou</p>

<p>Arbitrage</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 arbitre de champ enfant aidé par un arbitre adulte le long de la touche • l'arbitre adulte vérifie que tous les enfants d'une équipe jouent, sachant que les remplacements s'effectuent à n'importe quel moment • 2 arbitres de touche enfants • 2 arbitres d'en-but enfants • 1 chronométreur enfant • 1 enfant pour la feuille de match • toutes les équipes d'une poule doivent arbitrer
<p>Durée</p>	<p>2 périodes de 6 mn .</p>
<p>Engagement</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Chaque engagement est fait par un joueur différent. • L'engagement se fait au signal de l'arbitre, les adversaires se trouvent à 5 m • Au début du match, tirage au sort pour le premier engagement • Engagement au centre du terrain au début du match et après un essai • Engagement après une pénalité à l'endroit de celle-ci • Engagement après une touche) 3 mètres de la ligne à l'intérieur du jeu
<p>Etre citoyen sportif, c'est</p>	<p>Ne pas faire d'actes de violence (coups, crocs en jambe, attraper par le cou, les épaules, tirer les cheveux)</p> <p>Ne pas pousser un joueur en touche</p> <p>Contester les décisions de l'arbitre</p> <p>Au début du match, les arbitres appellent ces interdictions, des sanctions devront être prises.</p>

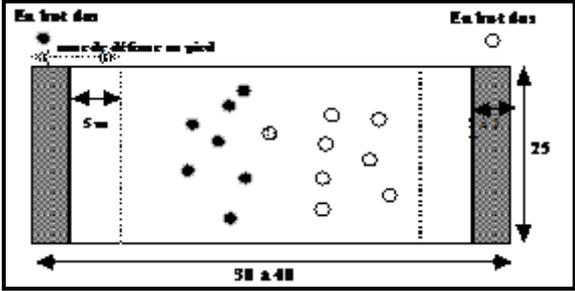
Situation de Rencontre BALLE OVALE

Cette situation de rencontre n'est qu'une proposition qui pourra être affinée lors de la réunion préparatoire des rencontres départementales.

<p>Organisation matérielle</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Un vrai ballon taille 4 • 1 chronomètre – 2 sifflets <ul style="list-style-type: none"> • 1 feuille de match • dossards distincts et solides 
<p>Le terrain</p>	<p>35 x 20 mètres</p>
<p>But du jeu</p>	<p>Marquer un essai, poser le ballon dans l'en but.</p>
<p>Les équipes</p>	<p>2 équipes mixtes et équilibrées composées chacune de 7 joueurs + 3 à 5 remplaçants Tous les joueurs doivent participer au match</p>
<p>Durée</p>	<p>2 mi-temps de 7 mn avec changement de terrain</p>

Situation de Rencontre BALLE OVALE

Cette situation de rencontre n'est qu'une proposition qui pourra être affinée lors de la réunion préparatoire des rencontres départementales.

<p>Organisation matérielle</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Un vrai ballon taille 4 • 1 chronomètre – 2 sifflets <ul style="list-style-type: none"> • 1 feuille de match • dossards distincts et solides 
<p>Le terrain</p>	<p>40 x 25 mètres</p>
<p>But du jeu</p>	<p>Marquer un essai, poser le ballon dans l'en but.</p>
<p>Les équipes</p>	<p>2 équipes mixtes et équilibrées composées chacune de 7 joueurs + 3 à 5 remplaçants</p> <p>Tous les joueurs doivent participer au match</p>
<p>Déroulement du jeu</p>	<p>2 mi-temps de 9 mn avec changement de terrain</p>
<p>Règles d'or</p>	<p><i>Les obligations :</i></p> <p>Je dois respecter l'aire de jeu, le pied ou le ballon à l'extérieur provoque une touche</p> <p><i>Lâcher le ballon :</i></p> <p>Quand je suis au sol</p> <p><i>La passe :</i></p> <p>Je dois toujours faire les passes en arrière (en direction de mon camp)</p> <p>La passe s'effectue debout ou dans le mouvement lorsque l'on tombe</p> <p><i>Le hors jeu :</i></p> <p>Tous les joueurs d'une équipe sont derrière leur porteur du ballon. Pour éviter le hors jeu de position, le porteur du ballon doit avancer.</p> <p><i>Le ceinturage et le placage :</i></p> <p>Ceinturage de la ceinture au genou</p>

RENCONTRE

« Balle Ovale »

Le sport scolaire de l'École publique



FICHE EQUIPES

Ecoles	Classes	Nb d'équipes	Equipes
A		3	A1-A2-A3
B		3	B1-B2-B3
C		3	C1-C2-C3

POULES

Ateliers	Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3
Tournoi	A1 B1 C1	A3 B3 C3	A2 B2 C2
Jeu	A2 B2 C2	A1 B1 C1	A3 B3 C3
Débat	A3 B3 C3	A2 B2 C2	A1 B1 C1

Remarque :

Rotation de 30 minutes.

FICHE RENCONTRE

Poule Terrain

N°	Code équipe	Points matchs			Total
		Match 1	Match 2	Match 3	
1				
2				
3				

Consignes :

- 1/ - On inscrit les équipes dans les cases « code équipe »
- 2/ - A la fin des matchs, on note les points et on fait le total pour chaque équipe.
- 3/ - Remarque « Match 1 , match 2... » sont les premiers, deuxièmes ... matchs de chacune des équipes : la deuxième rencontre de la poule constitue le match 2 de l'équipe 1 et le match 1 de l'équipe 3

Les rencontres	Le score
1 – 2	-
1 - 3	-
2– 3	-

- *Le score est le nombre de buts marqués par chacune des équipes.
- Rotation de 12 minutes.

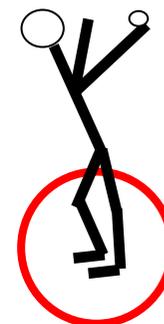
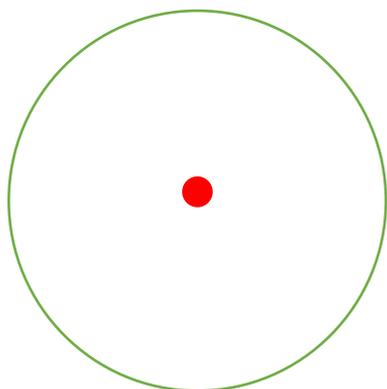
Situations de rencontre « Pétanque »

Les jeux :

Jeu n°1 :

Rentrer 2 boules sur 3 dans la cible.

(Distance 4 m)

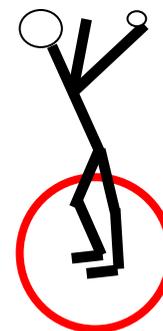
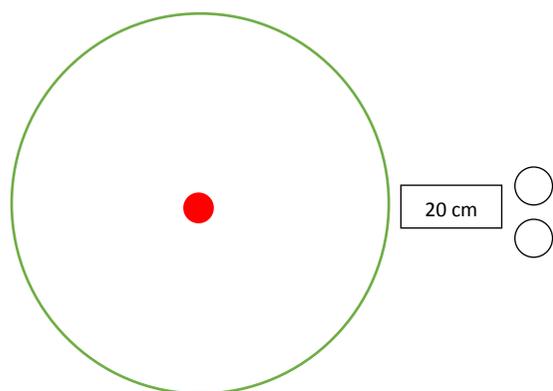


Le sport scolaire de l'École publique



Jeu n°2 :

Rentrer une des deux boules blanches 1 fois sur 3 dans la cible. (Distance 4 m)

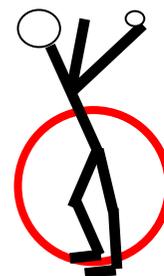
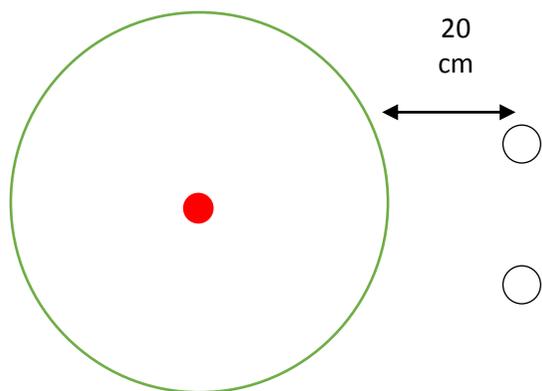


Le sport scolaire de l'École publique



Jeu n°3:

Rentrer dans la cible 2 fois sur 3 sans toucher les boules blanches.
(Distance 4 m)



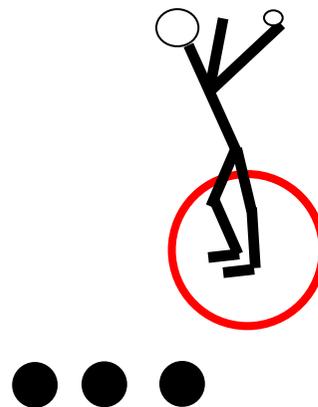
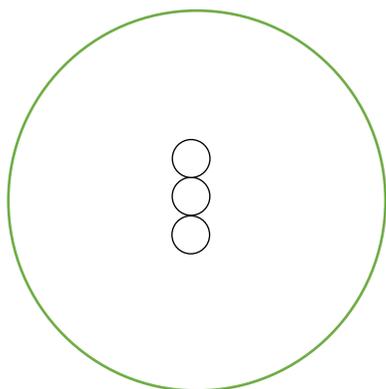
Le sport scolaire de l'École publique



Jeu n°4:

Sortir 2 boules blanches de la cible sur 3.

(Distance 4 m)

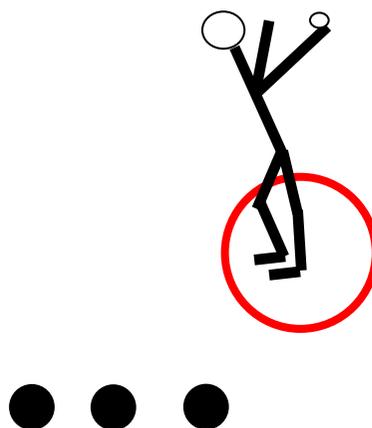
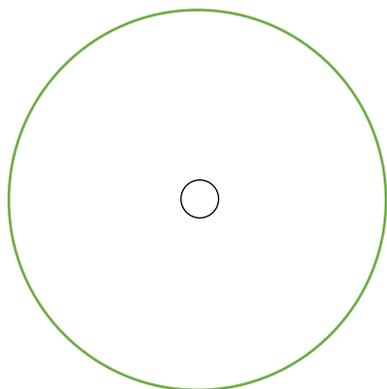


Le sport scolaire de l'École publique

Jeu n°5:

Sortir la boule blanche de la cible 1 fois.

(Distance 4 m)



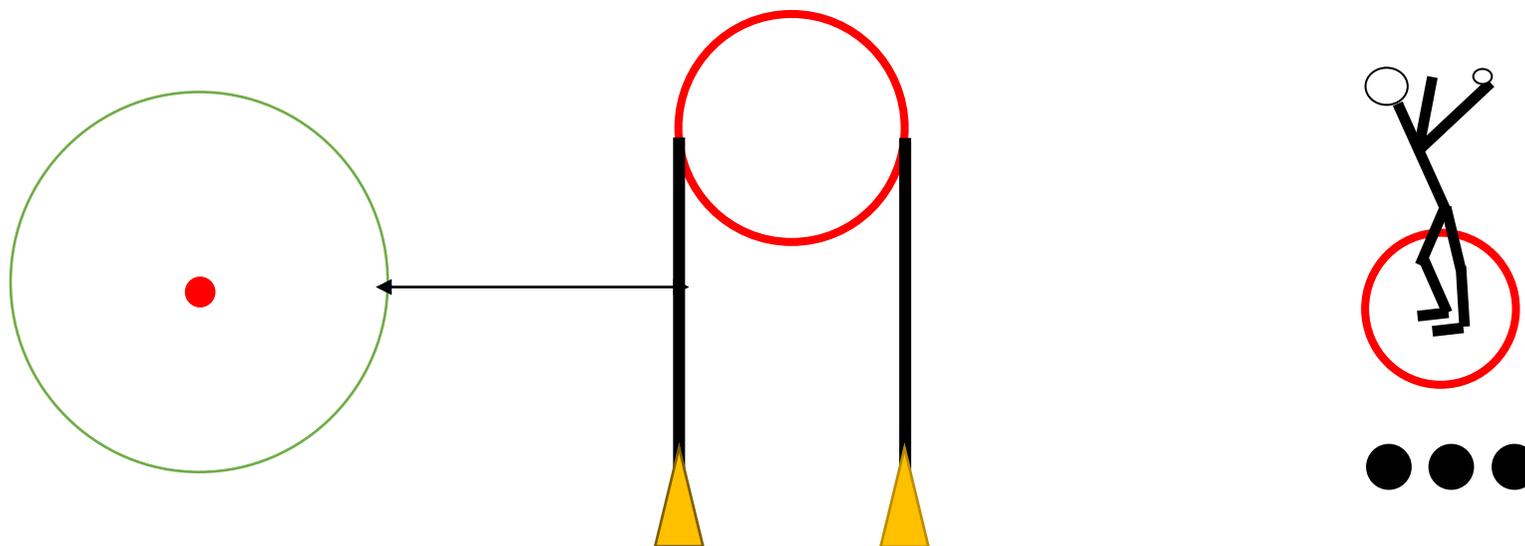
Le sport scolaire de l'École publique



Jeu n°6:

Passer 2 boules sur 3 dans le cercle et arriver 1 fois dans la cible.

(Distance 4 m)



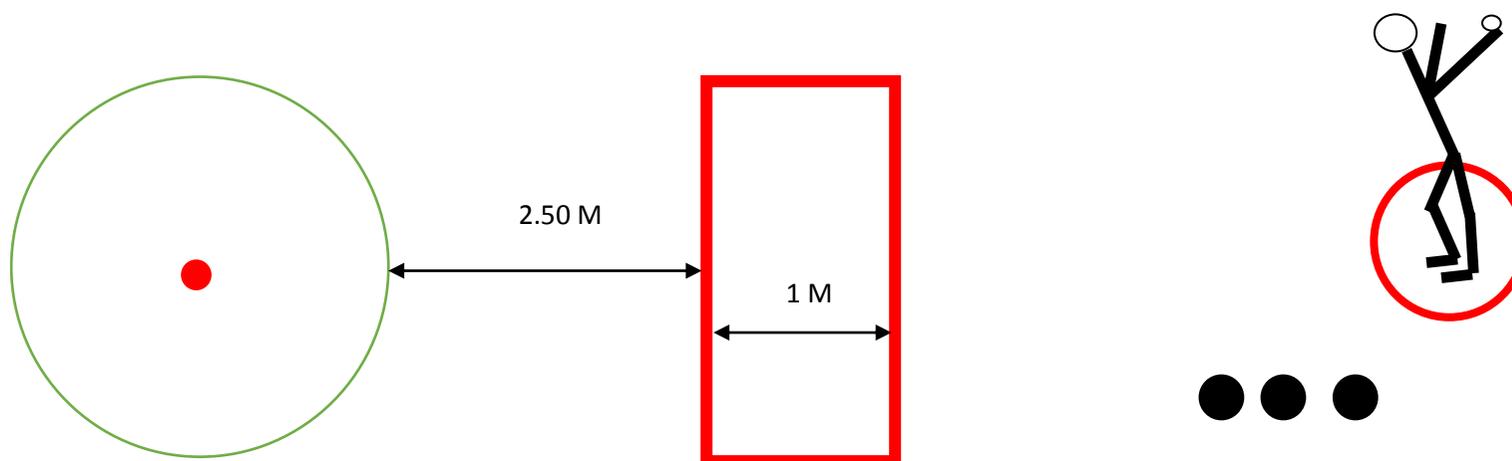
Le sport scolaire de l'École publique



Jeu n°7:

Jouer 2 boules sur 3 dans la zone et arriver 1 fois dans la cible.

(Distance 4 m)



Le sport scolaire de l'École publique

Les défis :

Le sport scolaire de l'École publique



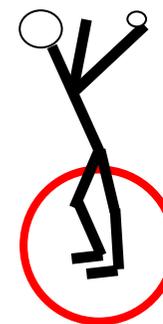
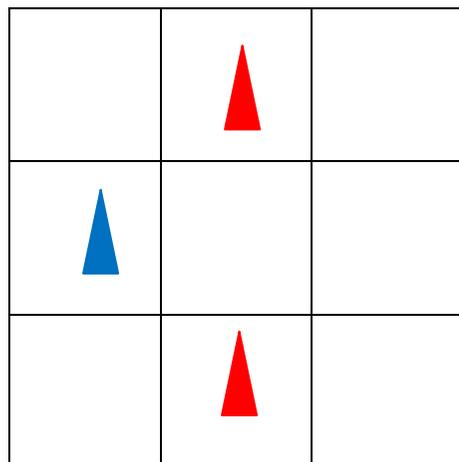
Défi n° 1: la ligne magique

(Distance 5 m)

But : être le premier à former une ligne de 3 plots

Dispositif : une cible carrée avec 9 cases, des plots de 2 couleurs, 2 équipes de 3 joueurs, 3 boules par joueur

Déroulement : les équipes jouent alternativement et tentent de placer une boule dans une case (chaque boule arrêtée dans une case est remplacée par un plot placé au centre de la case). La première équipe qui parvient à former une ligne de 3 plots a gagné



X 3 par équipe

Le sport scolaire de l'École publique

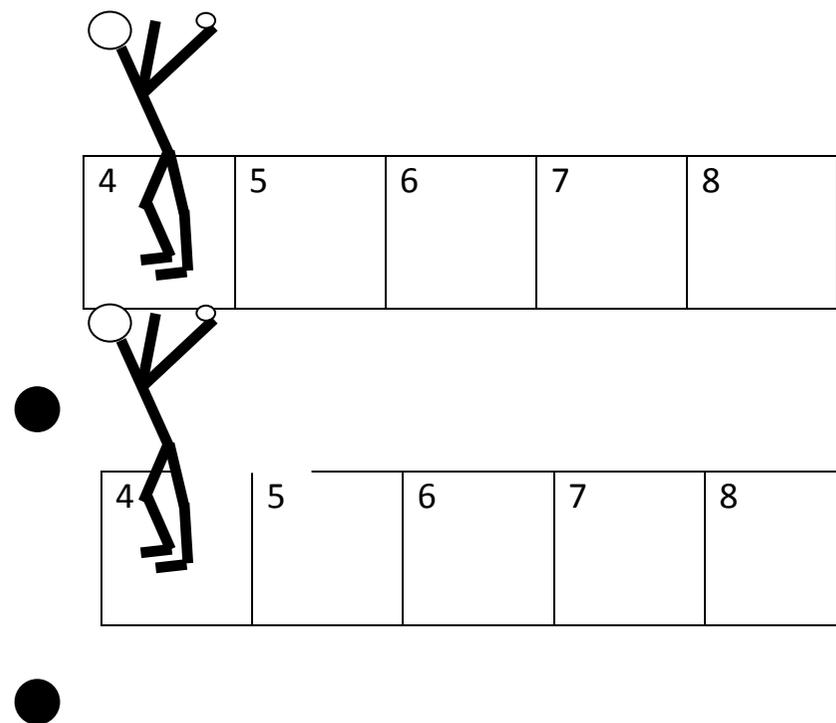
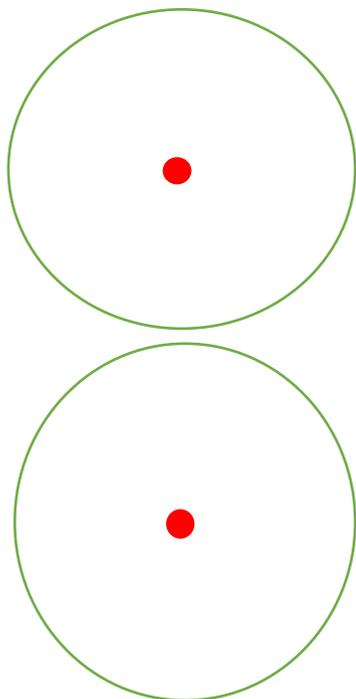


Défi n° 2 : L'échelle au point

But : Taper une boule dans une cible

Dispositif : 1 cible circulaire avec une boule au centre, 2 équipes de 3 joueurs, 3 boules par joueur

Déroulement : un tirage au sort détermine l'équipe qui commence. Les équipes jouent alternativement. Le jeu consiste à monter l'échelle avec le moins de boules possible, chaque équipe dispose de 3 boules. L'équipe qui arrive en haut de l'échelle a gagné. (Partie en 3 manches)



Le sport scolaire de l'École publique



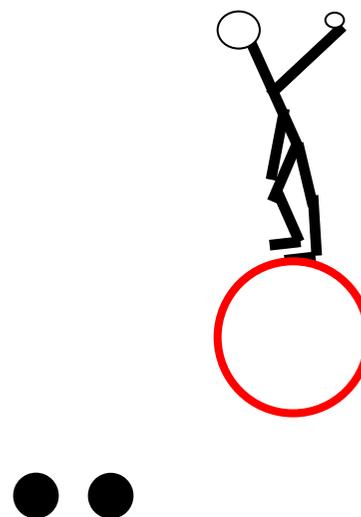
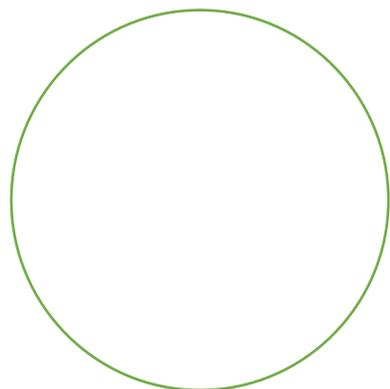
Défi n° 3 : Le Pot

(Distance 4 m)

But : avoir plus de boules que l'équipe adverse dans la cible.

Dispositif : 1 cible circulaire, 2 équipes de 3 joueurs, 2 boules par joueur

Déroulement : un tirage au sort détermine l'équipe qui commence. Les équipes jouent alternativement, chaque joueur disposant de 3 lancers, quand les joueurs ont effectué leurs lancers, l'équipe qui a placé le plus de boules dans la cible (« le pot ») a gagné. (Partie en 3 manches)



Le sport scolaire de l'École publique



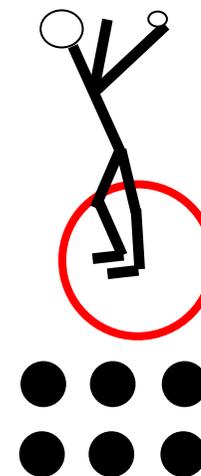
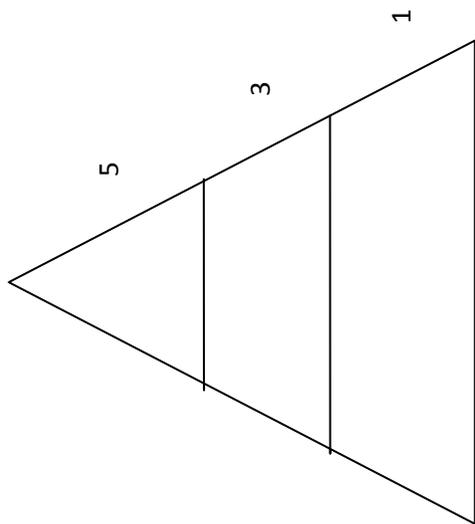
Défi n° 4 : Le triangle

(Distance 4 m)

But : avoir plus de points que l'adversaire

Dispositif : une cible triangulaire constituée de 3 zones rapportant 1,3 et 5 points, 2 équipes de 3 joueurs, 3 essais par joueur et 6 boules par équipe.

Déroulement : les équipes jouent en cherchant à obtenir le maximum de points.



Le sport scolaire de l'École publique



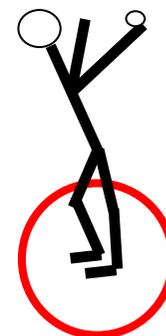
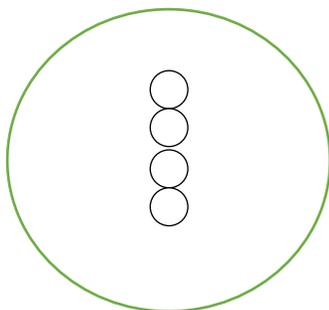
Défi N° 5 : La Muraille

(Distance 4 m)

But : Tirer la pyramide des boules

Dispositif : 1 cible composée de 4 boules (le château), 2 équipes de 3 joueurs, 1 boules par joueur

Déroulement : Un tirage au sort détermine l'équipe qui commence. Les équipes jouent alternativement, chaque joueur dispose de 3 lancers pour sortir de la cible les 4 boules. Quand les joueurs ont effectué leurs lancers, l'équipe qui a sorti le plus de boules de la cible a gagné. (Partie en 3 manches)



Le sport scolaire de l'École publique



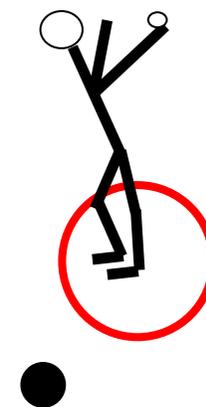
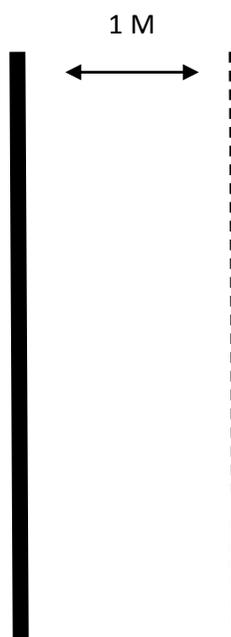
Défi N° 6 : Le mur

(Distance 4 m)

But : avoir une boule au plus près du mur que l'adversaire

Dispositif : 1 mur, un contrat, 2 équipes de 3 joueurs, 1 boules par joueur

Déroulement : un tirage au sort détermine qui commence. Les joueurs lancent alternativement, il doit s'approcher du mur et rentrer dans la zone au plus près du mur (sans le toucher). Quand les joueurs ont effectué leurs lancers, l'équipe dont la boule est la plus proche du mur a gagné. (Partie en 3 manches)



Le sport scolaire de l'École publique



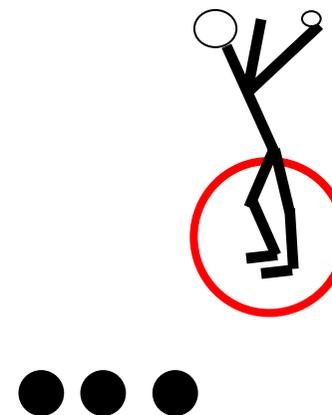
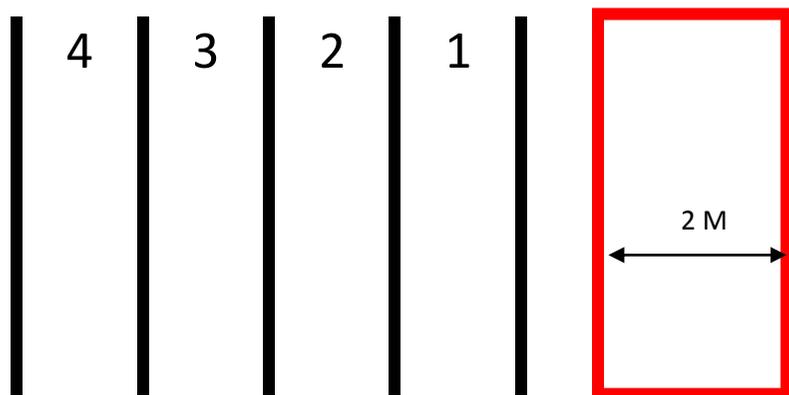
Défi N° 7 : Le rectangle

(Distance 4 m)

But : pointer en respectant une zone d'impact au sol

Dispositif : 1 zone d'impact, , un contrat, 2 équipes de 3 joueurs, boules par joueur

Déroulement : chaque joueur pointe les 3 boules dans la zone et marque le plus de points possibles. Quand les joueurs ont effectué leurs lancers, l'équipe qui a marqué le plus de points a gagné. (Partie en 3 manches)





RENCONTRE « Pétanque »

FICHE EQUIPES

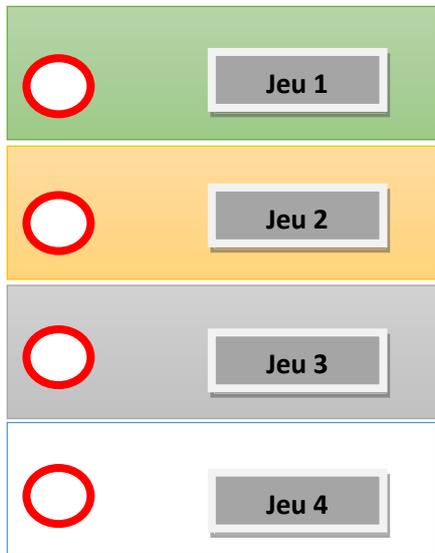
	Bleu	rouge
Classe A		
	1	7
	2	8
	3	9
	4	10
	5	11
	6	12
Classe B		
	1	7
	2	8
	3	9
	4	10
	5	11
	6	12
Classe C		
	1	7
	2	8
	3	9
	4	10
	5	11
	6	12

FICHE RENCONTRE

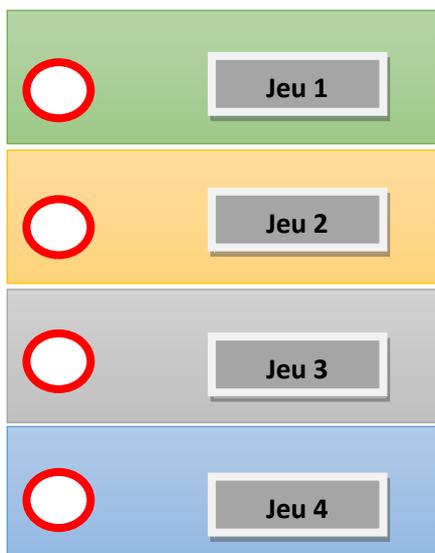
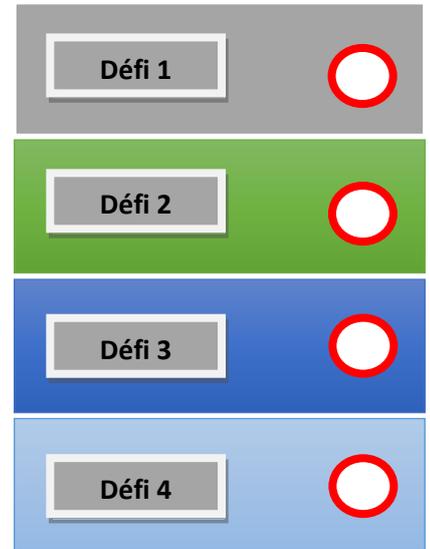
Ateliers	Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5	Rotation 6	Rotation 7	Rotation 8	Rotation 9
Jeu 1	A1 B4	B3 C6	B1 C4	A5 C2	A3 B6	A5 C2	A4 C1	A3 B6	A2 B5
Jeu 2	A2 B5	A1 B4	B2 C5	A6 C3	A4 C1	A6 C3	A5 C2	A4 C1	A3 B6
Jeu 3	A3 B6	A2 B5	A1 B4	B1 C4	A5 C2	B1 C4	A6 C3	A5 C2	A4 C1
Jeu 4	A4 C1	A3 B6	A2 B5	A1 B4	A6 C3	B2 C5	B1 C4	A6 C3	A5 C2
Défi 1	A5 C2	A4 C1	A3 B6	A2 B5	A1 B4	B3 C6	B2 C5	B1 C4	A6 C3
Défi 2	A6 C3	A5 C2	A4 C1	A3 B6	A2 B5	A1 B4	B3 C6	B2 C5	B1 C4
Défi 3	B1 C4	A6 C3	A5 C2	A4 C1	A3 B6	A2 B5	A1 B4	B3 C6	B2 C5
Défi 4	B2 C5	B1 C4	A6 C3	A5 C2	A4 C1	A3 B6	A2 B5	A1 B4	B3 C6
Débat	B3 C6	B2 C5	B1 C4	A6 C3	A5 C2	A4 C1	A3 B6	A2 B5	A1 B4

Rotation de 10 minutes.

Plan des terrains



Espace
bleu



Espace
rouge



Espace
débat

Feuille de route

n° d'équipe :

nom et prénom :

Ecole : Classe :

Ville :

Ateliers	Points obtenus (éventuellement)	Impressions (entourez la tête qui correspond et indiquez pourquoi)		
Jeu 1				 Pourquoi ?
Jeu 2				 Pourquoi ?
Jeu 3				 Pourquoi ?
Jeu 4				 Pourquoi ?
Défi 1				 Pourquoi ?
Défi 2				 Pourquoi ?
Défi 3				 Pourquoi ?
Défi 4				 Pourquoi ?
Débat				 Pourquoi ?

A l'issue de chaque rotation, le responsable de terrain complète ou fait compléter les feuilles de route des équipes concernées.