

SÉANCE N°8**OBJECTIFS :**

- Assurer la continuité du jeu

MISE EN CONDITION : le bétet

Les joueurs de chaque équipe se répartissent les numéros de 1 à l'enseignant fait rouler le ballon au milieu du terrain en appelant 2 numéros identiques. Le joueur qui ramasse le ballon doit le porter dans l'en-but correspondant à son équipe sans être arrêté par son adversaire. S'il y arrive, il marque 1 point. Si l'autre joueur récupère le ballon après avoir maîtrisé le porteur, il va le poser dans son en-but et marque 1 point.

SITUATIONS**1- J'évite la grappe**

Consignes :

Le jeu se déroule comme pour un match. Dès que le ballon est « prisonnier d'une grappe », un deuxième ballon est posé au sol derrière la grappe dans le camp des défenseurs.

Annoncer clairement cette mise en jeu du deuxième ballon et ne plus jouer avec le premier.

Critère de réussite :

1 point par essai marqué

2- L'en-but unique

Consignes :

Les joueurs de chaque équipe se font des passes en se mélangeant sur tout le terrain. Une équipe est nommée et devient attaquante. Elle doit venir marquer dans l'en-but. L'autre équipe se dessaisie de son ballon et vient s'opposer à celle qui a été nommée. Si les joueurs de l'équipe qui défend récupère le ballon, ils peuvent marquer.

Critère de réussite :

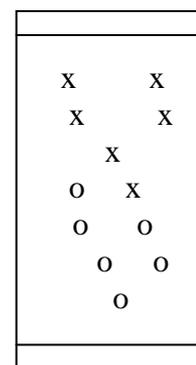
1 point par essai marqué

ORGANISATION

Terrain 20 x 15 m

2 équipes

2 ballons

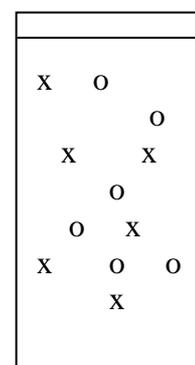


Terrain de 20 x 15 m

1 en-but

2 équipes

2 ballons

**MATCH** : règles mises en application selon le règlement USEP

Équipe A contre Équipe B – Équipe C contre Équipe D

RETOUR AU CALME : commentaires**Prolongement** : Relecture du règlement USEP (annexe 2)