



Organisation et règles en balle ovale au cycle III

DEFINITION DE LA BALLE OVALE

Pour l'équipe en possession du ballon :

→ La balle ovale est un jeu d'opposition collectif dont le but est d'aller écraser le ballon, dans le camp de l'adversaire.

→ Il faut être courageux, intelligent et loyal.

Pour l'équipe ne possédant pas le ballon.

→ La balle ovale est un jeu d'opposition collectif dont les buts sont :

- D'empêcher les utilisateurs du ballon de marquer un essai.
- De récupérer le ballon tout en étant respectueux de l'adversaire.

OBJECTIFS GENERAUX

→ Donner envie aux élèves de participer activement à l'activité.

→ Développer des habiletés motrices.

- Développer des qualités physiques (force, vitesse, endurance, souplesse) psychologiques (courage et loyauté) et sociologiques (respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre, jouer avec les autres).
- Développer des capacités de perception, d'anticipation et de décision.
- Reconnaître, utiliser et respecter des règles.
- Ouvrir les élèves sur la vie associative.

OBJECTIFS SPECIFIQUES

- Acquérir et améliorer la capacité à s'organiser individuellement et collectivement.
- Coopérer avec les autres.
- Maîtriser l'espace.
- Maîtriser le ballon.
- Respecter les règles fondamentales de l'activité :
 - Avancer pour marquer l'essai.
 - Le hors-jeu (pas de passe en direction du camp de l'adversaire).
 - Le jeu au sol (on n'a plus le droit de jouer dès que l'on a posé un genou au sol).
 - Ne pas être violent avec les autres.
- Prendre du plaisir à jouer et à s'opposer loyalement.
- Placer les élèves dans le rôle d'arbitre afin d'apprendre à faire respecter ces règles.

ORGANISATION DU CYCLE

- De 4 à 8 séances
- Travail en collaboration avec l'enseignante.
- Finaliser (si possible) le cycle par un tournoi regroupant d'autres classes.

ORGANISATION DES SEANCES

1. Mise en train :

- Echauffement : exercice, jeu, rugby flash ou match adapté.

2. Corps de séance :

- Des situations test (1 contre 1, 2 contre 1, 6 contre 6). Elles permettent d'évaluer les élèves dans des compétences attendues pour la séance.
- Des jeux traditionnels revisités (ex: La rivière aux crocodiles, franchir ou ceinturer etc...)
- Des moments d'explication concernant des règles ou des conseils sur le jeu.
- Des exercices d'habileté et de motricité générale. (lancer, courir, sauter, rouler avec ou sans ballon).
- Des matchs (2 contre 2, 3 contre 3, 6 contre 6). Varier la composition des équipes (mixte contre mixte, filles contre filles, garçons contre garçons, dynamiques contre dynamiques, etc..)

3. Retour au calme :

- Retour sur la séance (retour sur l'action) visant à faire prendre conscience aux élèves les compétences qu'ils ont développées.

ORGANISATION DU MATERIEL

- 1 ballon par enfant.
- 28 chasubles de 4 couleurs différentes.
- 45 soucoupes (plots de délimitation) de 3 couleurs différentes.
- 2 sifflets (pour l'éducateur et l'enseignante).
- 1 chronomètre.
- 1 pharmacie.

QUELQUES CONSEILS AVANT DE COMMENCER LA SEANCE

- Au début de chaque séance, demander aux enfants d'enlever montres, bijoux, boucles d'oreilles afin de ne pas se blesser et de ne pas les perdre.
- Faire des équipes équilibrées au niveau du dynamisme.

DIFFICULTES OBSERVABLES

- A percevoir l'espace de jeu.
- A marquer un essai (au lieu d'écraser le ballon, l'enfant le jette)
- A maîtriser le ballon.
- Peur du contact avec le sol.
- A ne pas jouer au sol.
- Peur du contact avec les autres.
- A réguler son énergie (trop de violence envers les autres).
- A comprendre les règles et particulièrement, le hors-jeu.
- A respecter l'arbitre.
- A respecter les règles.
- A prendre des initiatives (dans les lancements de jeu par exemple).
- A avancer avec le ballon.
- A coopérer avec les autres.
- A avancer sans le ballon.
- A coopérer avec les autres.
- A s'organiser collectivement pour avancer ou pour empêcher les adversaires d'avancer et marquer.
- A arbitrer.

CE2

CM2

L' ARBITRAGE en Balle Ovale (quelques conseils)

Organisation Matérielle	Sifflets + chronomètres + stylos + 40 soucoupes de 4 couleurs différentes + 28 chasubles de 4 couleurs différentes
Joueurs	L' effectif réduit (5 à 7 joueurs) permet une meilleure participation des enfants.
Terrain	Largeur de 12 à 15 mètres sur une longueur de 20 à 25 mètres.

	LES REGLES			
L' ESSAI	<p>Pour marquer des points, il faut aller écraser le ballon dans l'en-but de l'adversaire. 1 essai = 1 point</p> <p>NB La ligne de l'en-but fait partie de l' en-but. (double trait)</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px;">En But</td> <td style="width: 100px; height: 20px;"></td> <td style="padding: 2px;">En But</td> </tr> </table> </div> <p>Si l'enfant marque l'essai plus loin que l'en-but (3 mètres) ou sur le trait simple, l'essai n'est pas valable.</p>	En But		En But
En But		En But		
DROITS DU JOUEUR	<p style="text-align: center;">Tout joueur en jeu peut :</p> <ul style="list-style-type: none"> •Essayer de récupérer le ballon. •Se saisir du ballon, courir en le portant. •Aller marquer un essai. •Empêcher un adversaire porteur du ballon de jouer. •Arracher le ballon des mains de l'adversaire . •Bloquer sur place l'adversaire. •Accompagner l'adversaire en touche. •Accompagner l'adversaire au sol. • 			
DEVOIRS DU JOUEUR	<p style="text-align: center;">Il est interdit d'être violent avec ses camarades :</p> <ul style="list-style-type: none"> •En poussant un camarade en touche ou au sol. •En attrapant au niveau du cou. •En portant une cravate à un joueur. •En faisant un croche-pied. •En percutant les adversaires avec l'épaule ou la tête. •En fonçant la tête la première. •En plongeant dans les jambes d'un camarade. • 			
JEU AU SOL	<p style="text-align: center;">Il est interdit de jouer lorsque l'on est au sol que l'on ait le ballon ou non.</p> <p>NB Un joueur est au sol à partir d'un genou touchant le sol.</p> <p style="text-align: center;">Le joueur en possession du ballon, lorsqu'il est au sol, doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> •Soit lâcher le ballon •Soit passer son ballon. •Soit se remettre debout rapidement. •Soit marquer un essai si l'endroit le permet. <p style="text-align: center;">Le joueur sans ballon, lorsqu'il est au sol,</p> <ul style="list-style-type: none"> •N'a pas le droit de gêner le porteur du ballon. •Doit se remettre debout rapidement. <p style="text-align: center;">Il est interdit d'aller au sol récupérer un ballon.</p>			

<p>LE HORS JEU</p>	<p><u>Il est interdit de faire des passes en direction du camp de l'adversaire.</u> <u>Il est interdit de faire de passes vers l'avant.</u> <u>Tout joueur placé en avant du porteur de ballon doit se repositionner derrière lui s'il veut participer au jeu.</u></p>
<p style="text-align: center;">LES REGLES FACULTATIVES</p>	
<p>COMMENT MARQUER DES POINTS</p>	<p>L'arbitre a la <u>possibilité</u> de donner des points à l'équipe non fautive suite à :</p> <ul style="list-style-type: none"> •Un mauvais geste. •Un jeu au sol. •Un mauvais comportement. •Une passe vers l'avant. •
<p>L' EN AVANT</p>	<p>L' arbitre essaiera de ne pas trop sanctionner les maladresses. (Ballon échappé suite à une passe sauf dans l'en-but de l'adversaire).</p>
<p>LA REGLE DES 5 SECONDES</p>	<p><u>Afin de favoriser le jeu de passes, l'enfant porteur du ballon n'a pas le droit de le garder plus de 5 secondes.</u> Cette règle doit être élastique et s'adapter au niveau des élèves.</p>
<p>LA REGLE DES PASSES</p>	<p>Inciter les élèves à se faire au moins 3 passes pour avoir le droit de marquer un essai.</p>
<p>LA REGLE DU SOUTIEN</p>	<p><u>Favoriser la passage du ballon de main à la main afin d'éviter les ballons échappés, de favoriser la proximité des partenaires et d'empêcher que les enfants se débarrassent du ballon.</u></p>

	LANCEMENT DU JEU	LIEU
DEBUT DE MATCH	<p>OPTION 1: l'arbitre de profil, les épaules parallèles aux lignes de touche, bras tendu, présente le ballon à une main à l'équipe qui a gagné le ballon.</p> <p>OPTION 2 : l'arbitre positionne le ballon au sol. A son signal, l'équipe qui a gagné le ballon peut le jouer.</p> <p>NB Les adversaires doivent toujours être positionnés à 3 mètres.</p>	<p>➔ Au centre du terrain</p> 
COUP D' ENVOI APRES ESSAI	<p>Après un essai , l'arbitre redonne le ballon à l'équipe qui n'a pas marqué. (option 1 ou 2 au choix).</p> <p>NB :Les adversaires doivent toujours être positionnés à 3 mètres.</p>	<p>➔ Au centre du terrain</p>
NON RESPECT DES REGLES	<p>L'arbitre redonne le ballon à l'équipe non fautive. (option 1 ou 2 au choix).</p> <p>NB: Les adversaires doivent toujours être positionnés à 3 mètres.</p>	<p>➔ A l'endroit de la faute.</p>
SORTIE EN TOUCHE	<p>L' arbitre redonne le ballon à l'équipe qui n'a pas mis le ballon en touche. (option 1 ou 2 au choix).</p> <p>NB Les adversaires doivent toujours être positionnés à 3 mètres.</p>	<p>➔ A l'endroit où le ballon est sorti en touche. (à 3 mètres de la touche)</p>
REMISE EN JEU	<p>1.L'arbitre peut redonner le ballon calmement afin que les enfants aient le temps de s'organiser en défense et en attaque.</p> <p>2.L'arbitre peut redonner le ballon rapidement, favorisant ainsi une prise d'initiatives rapide de la part de certains enfants.</p>	
SORTIE EN BALLON MORT	<p>L'équipe qui envoie le ballon dans l'en-but de l'adversaire ou dans son propre en-but le perd.</p>	<p>➔ A 3 mètres de l'en-but</p>
SANCTIONS	<p>1.Possibilité de donner des points à l'adversaire après un mauvais geste ou un jeu au sol.</p> <p>2.Exclusion temporaire après un mauvais geste. (2 minutes)</p> <p>3.Exclusion définitive après une récidive de mauvais geste, énervement, mauvais comportement ou injures.</p>	