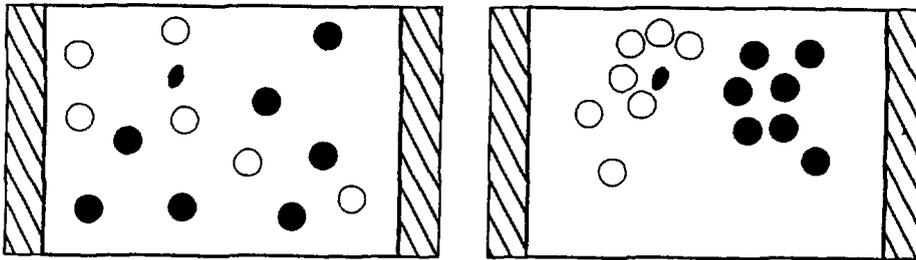


Objectif : DÉCOUVERTE DE LA RÈGLE DU HORS-JEU

- Matériel :**
- 10 ballons
 - 4 jeux de chasubles de couleurs différentes
 - plots

ECHAUFFEMENT : 15 mn environ

1 Jeu à 7c7 sur un terrain de 15m de large sur 20m de long

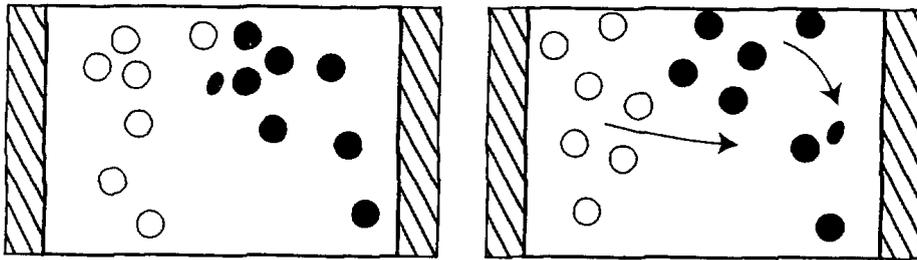


Déroulement

Les 2 équipes se font des passes et au coup de sifflet de l'enseignant, chaque équipe se regroupe pour essayer d'aller marquer.

Attention, chaque équipe doit se replacer dans son camp sinon les joueurs sont "hors-jeu" (découverte de la passe en arrière). Dans cette séance, les joueurs sont dits "hors-jeu" quand ils sont devant le ballon par rapport à la zone de marque (schéma zone hachurée) où ils doivent aller poser le ballon.

2 Sur le même terrain, jeu avec plusieurs ballons



Déroulement

- Au coup de sifflet de l'enseignant, un autre ballon est introduit et les joueurs doivent faire l'effort de se replacer pour jouer avec le nouveau ballon.
- Pour faciliter le remplacement de ses partenaires, il faut rappeler au porteur de balle qu'il doit avancer.

PARTIE CENTRALE : 20 mn environ

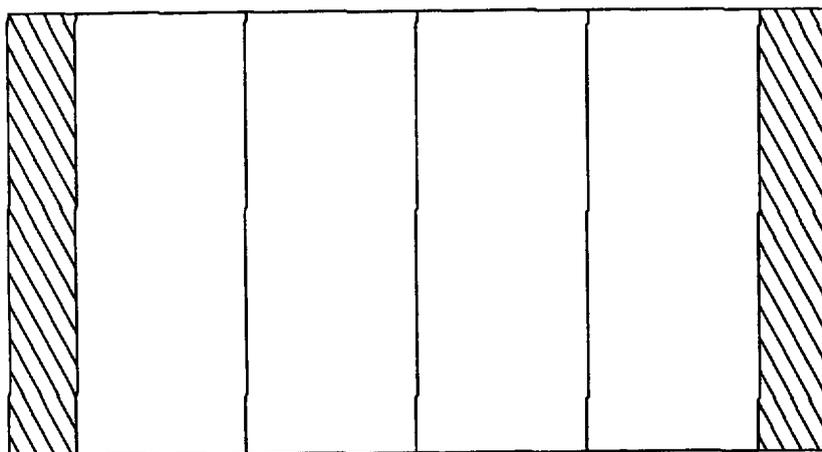
- jeu à 7c7
- terrain 30m de large sur 40m de long

Déroulement

- Jeu dirigé, lancement de jeu par l'enseignant dans un premier temps, puis par les élèves.
- Tout joueur "hors-jeu" ne se replaçant pas est sorti du jeu.
Le but est de sensibiliser le joueur à la notion de "hors-jeu", sinon il pénalise son équipe car elle joue en infériorité numérique.

TOURNOI

- 4 équipes de 7
- matches de 5 mn
- terrain de 30m de large sur 40m de long balisé tous les 10m



Le score s'établit ainsi :

- essai = 5 points
- le joueur qui garde le ballon au sol = -1 point

Remarques, précisions et modifications possibles

Pendant le match, il faut rappeler aux élèves les différentes règles acquises depuis le début du cycle.
Il faut insister sur les fondamentaux du jeu et notamment sur le fait qu'il faut avancer avec ou sans ballon et cela d'une manière individuelle ou collective.