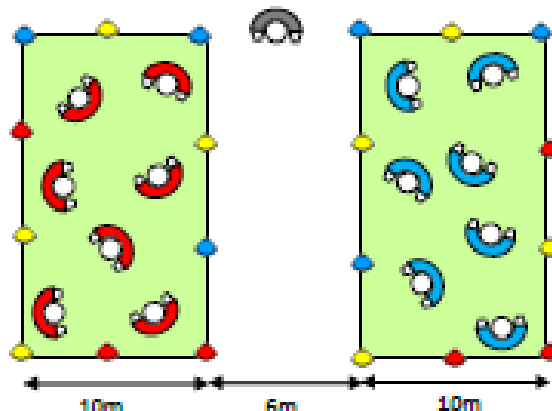


ECHAUFFEMENT : LE CARRE MAGIQUE (15min)

Objectifs : Résoudre les problèmes affectifs (contact avec le sol, les partenaires), être attentif aux consignes

Consignes : Chaque équipe trotte dans son rectangle. L'éducateur annonce une consigne (ex : sur le ventre, on touche un plot bleu, toute l'équipe doit être en contact, toute l'équipe autour du même plot, en se déplaçant à 4 pattes on doit changer de rectangle, sur le ventre et en se déplaçant sur le ventre on va toucher un plot...) **VARIER ET MULTIPLIER LES CONSIGNES**

Score principe : L'équipe qui réalise la consigne le plus rapidement marque 1 point. La 1^{ère} équipe à 10 points gagne



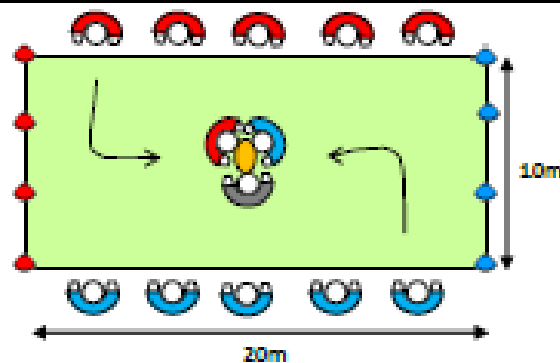
LE BERET (15min)

Objectifs : Prendre du plaisir à lutter (ressource affective), Apprendre les 4 règles fondamentales.

Consignes : L'éducateur annonce un numéro. Les 2 numéros annoncés mettent les 2 mains sur le ballon. Au signal « jeu », ils peuvent lutter pour le ballon et pour aller marquer un essai. **LES JOUEURS QUI ONT LE MEME NUMEROS DOIVENT AVOIR UN GABARIT SIMILAIRE. 12 JOUEURS MAXIMUM.**

Score principe : 1 point par essai marqué.

Variables : Plusieurs numéros sont annoncés.



LE JEU DES ZONES (30min)

Objectifs : Avancer individuellement en utilisation au contact et/ou dans les espaces libres, Respecter les 4 règles fondamentales.

Score principe : 1 point par zone franchie. 3 points si essais.

Lancement : Favorable au Porteur de balle, en avançant, dans les espaces.

**DONNER LE BALLON A TOUS LES JOUEURS
7 CONTRE 7 MAXIMUM**

