

## Animation du 21 septembre 2011 à Blérancourt

Projet avec interventions dans les classes mais pouvoir démarrer de manière autonome grâce à cette animation... si difficultés, me contacter par courriel. Intervention extérieure plus facile ensuite.  
Contenu en cohérence avec les interventions (démarche, objectifs...)

Tous les contenus présentés lors de l'animation seront disponibles en PDF sur clé USB, puis sur le site.

### 1) Sécurité - règles – bases du rugby ?

Voir feuille annexe

### 2) Contenu d'une séance

1 – un temps d'échauffement avec 2 ou 3 jeux à prendre dans la liste que nous verrons ensemble... classés par objectifs donc jouer sur la variété.

Ne pas changer tous les exercices à chaque séance. Les enfants apprécieront de reprendre des exercices en étant plus performants... en changeant un sur les deux ou trois.

2 – une situation de jeu dirigée

Voir ensemble l'organisation du document qui propose une progression pour améliorer les aspects du jeu selon une démarche cohérente :

Objectifs

Découverte dans le jeu

Comportements observés

Corriger

S'entraîner en jouant

**mais...**

Tous les points ne seront pas abordés systématiquement (liberté de l'enseignant selon la classe)  
les points 1 à 7 suffisent à notre avis.

L'ordre peut être modifié (« accepter le contact », la priorité sur document IA 72)

### 3) Jeux par objectifs

#### **a) pour faire des passes**

L'éventail	Le relais passe	Passes en 30 s / diable	Je reçois, je passe.
L'horloge	Passes à 10 contre diable	La poursuite des ballons	Carré infernal

#### **b) pour prendre le ballon à l'adversaire**

Duels au ballon debout	Ali BABA (interdit en jeu !)	Les pirates
------------------------	------------------------------	-------------

#### **c) pour immobiliser, plaquer**

L'épervier	Le survivant	Chameau-Chamois	Le béret
L'araignée et les fourmis	Le pose ballon	Le braconnier	Le plaqueur

#### **d) pour porter le ballon vers l'en-but adverse**

Parcours contre diables

Courses de relais

### 4) Le point de départ de la démarche

utiliser la séance découverte (N°1) ? de quelles règles partir ?

Deux options : 1) aucune règle ! 2) passe en arrière et hors-jeu ... notre avis...

## L'EVENTAIL

### Matériel:

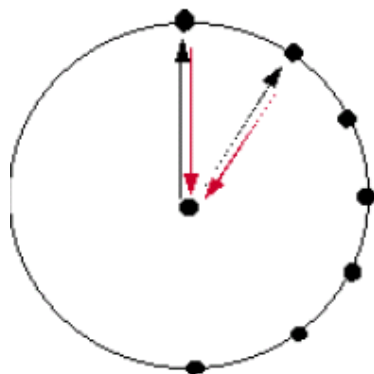
1 ballon par équipe

Matérialiser les emplacements

### Effectif:

6 à 10 joueurs par équipe

2 à 6 équipes



### Jeu:

Le jeu consiste à se passer la balle le plus rapidement possible, en respectant un ordre.

Le joueur du centre envoie le ballon au premier joueur de son équipe qui la lui renvoie et ainsi de suite. Lorsque le dernier joueur du demi-cercle a le ballon il vient remplacer le joueur du centre, qui devient premier joueur. Le jeu continue jusqu'à ce que le premier joueur du centre soit revenu poser le ballon au centre.

La première équipe à avoir retrouvé son placement initial et poser le ballon au centre a gagné.

## Jeu de l'horloge

Une équipe disposée en cercle. Le capitaine en possession du ballon compte les tours à chaque fois que le ballon lui parvient. Si le ballon tombe au sol, c'est celui qui l'a lancé qui le récupère et le relance.

Pendant ce temps, chaque joueur de l'autre équipe disposée en ligne effectue le parcours en courant et transmet le (deuxième) ballon au joueur suivant avant de se mettre à la fin de la ligne.

L'horloge s'arrête quand le dernier joueur de l'équipe en ligne finit son parcours et passe son ballon.

## LE RELAIS-PASSE

**Matériel:** 1 ballon de rugby par équipe

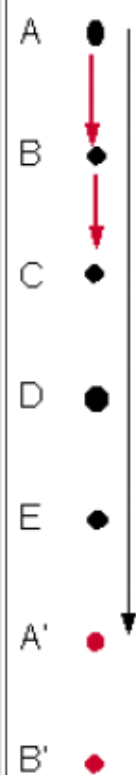
**Effectif:**

6 à 10 joueurs par équipe; 2 à 6 équipes

**Jeu:**

Chaque équipe est disposée en ligne. Dès que le joueur A a passé le ballon, il court se placer dans l'alignement en A'; Là il reçoit le ballon du dernier joueur et le lui redonne. Ainsi le ballon revient à B par passes successives. B repasse à C et vient se placer en B'

La première équipe qui a retrouvé son placement initial a gagné.



Passé à 10 contre diable (une équipe de 6 joueurs + un diable)

Se faire le plus de passes possible (contre diable) en 30 s.

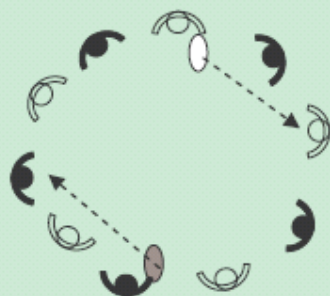
(une équipe de 6 joueurs + un diable)

Objectif : passer et recevoir à l'arrêt

**Descriptif :**

2 équipes sur un cercle unique.

Les élèves des 2 équipes sont alternés.



**Matériel :**

- Chasubles
- 2 ballons
- Coupelles pour marquer la place de chaque joueur

**Organisation de la classe :**

- Classe divisée en ateliers qui travaillent en parallèle.

## LA POURSUITE DES BALLONS

En se faisant des passes, rattraper le ballon de l'équipe adverse.

**Lancement et déroulement du jeu :**

Au départ, les ballons adverses sont à l'opposé l'un de l'autre.

Au signal du meneur, les ballons démarrent dans le même sens.

Si un ballon tombe au sol, son lanceur le ramasse et revient à sa place pour le relancer.

**Critères de réussite :**

- Ne pas faire tomber le ballon.
- Rattraper le ballon adverse.

**Relances :**

- Inverser le sens de la passe.

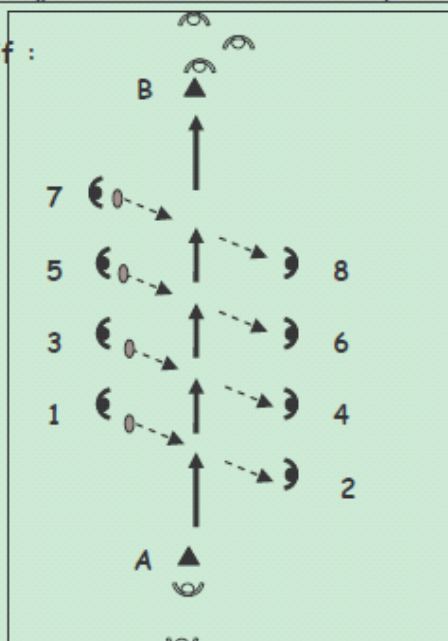
**Évolution du jeu :**

- Introduire un gêneur par équipe et compter le nombre de passes réalisées en 1 minute. (plus de rattrapage de ballon).

**Objectif :** Recevoir et passer le ballon en mouvement (passe orientée vers l'arrière)

## JE REÇOIS, JE PASSE

**Descriptif :**



Sur un passage, recevoir et passer le ballon sans le laisser tomber.

**Matériel :**

- Coupelles pour marquer la position des passeurs
- 4 ballons

**Organisation de la classe :**

- Classe divisée en ateliers qui travaillent en parallèle.
- 3 élèves en A et 3 élèves en B.
- 8 élèves répartis sur 1,2,3,4,5,6,7 et 8.

**Lancement et déroulement du jeu :**

Joueurs 1 - 3 - 5 - 7 possesseurs de ballon.

**1<sup>er</sup> temps :**

- Le joueur démarre en A, reçoit le ballon du joueur 1 et le repasse au joueur 2,
- Poursuit sa course, reçoit de 3 et le repasse à 4 etc.

**2<sup>ème</sup> temps :**

- Les ballons sont en possession de 2-4-6-8.
- Un autre joueur démarre de B.
- Il reçoit le ballon 8 et passe à 7 etc...

**Critères de réussite :**

- Recevoir et passer sans faire tomber le ballon.

**Relances :**

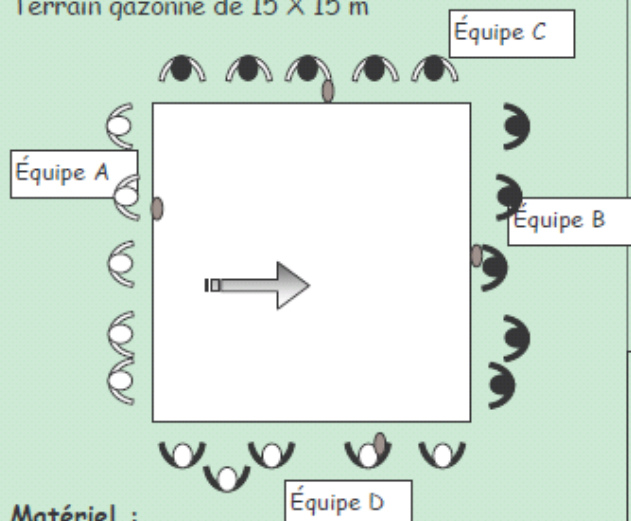
- Effectuer le parcours en aller retour sans arrêt en faisant le tour du plot B.
- Ajouter une ligne de passeurs supplémentaires ( permettant au joueur du milieu de recevoir et de passer).

## LE CARRÉ INFERNAL

Objectif : recevoir et passer le ballon vers l'arrière. Repérage visuel.

### Descriptif :

Terrain gazonné de 15 X 15 m



### Matériel :

- 4 ballons
- Coupelles pour délimiter le terrain
- Chasubles

### Organisation de la classe :

- Classe divisée en 4 équipes.

Atteindre la ligne opposée en se faisant des passes vers l'arrière sans faire tomber le ballon.

### Lancement et déroulement du jeu :

Au signal, l'équipe A et l'équipe C, traversent le terrain en se faisant des passes vers l'arrière et en se croisant puis les équipes B et D démarrent.

Un point est marqué, lorsque la ligne opposée est atteinte sans faute de main.

Un point en moins, lorsque le ballon tombe.

Le premier passage peut se faire en marchant ; progressivement accélérer, trotter, courir.

### Critères de réussite :


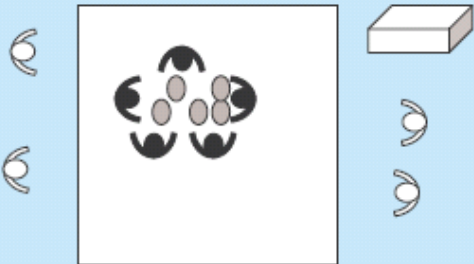
- Passer à l'arrière.
- Ne pas faire tomber le ballon.

### Relances :

- Les 4 groupes traversent en même temps.
- Le ballon doit effectuer un aller et retour.

## Duels au ballon debout

Un joueur doit garder le ballon, l'autre doit le lui prendre ou le faire tomber sans coups sur le défenseur ! Temps annoncé au TOP. Inversion des rôles pour comparer...

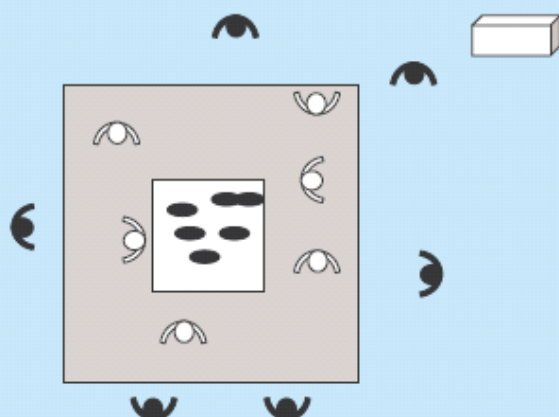
Objectif : Accepter le contact avec l'autre et avec le sol	<b>ALI BABA</b>
<p><b>Descriptif :</b> Terrain gazonné de 10m x 10m. </p>  <p><b>Matériel :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Des coupelles pour délimiter:<ul style="list-style-type: none"><li>○ le terrain ,</li><li>○ la zone « butin ».</li></ul></li><li>• Un ballon par « garde »</li><li>• Des chasubles</li></ul> <p><b>Organisation de la classe:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 2 groupes : les gardes et les voleurs</li></ul> <p><b>Durée :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 1 minute</li></ul>	<p><b>En 1 minute, ramener le maximum de ballons dans la zone "butin ".</b></p> <p><b>Lancement et déroulement du jeu :</b></p> <p>Les ballons (le trésor) sont disposés en tas au milieu du terrain.</p> <p>Les gardes se couchent sur le ballon et le protègent (ils n'ont pas le droit de se relever)</p> <p>Au signal du meneur, les voleurs ont 1 minute pour prendre le maximum de ballons et les ramener dans la zone « butin ».</p> <p>A la fin du temps, compter les ballons dans la zone « butin ».</p> <p>Inverser les rôles</p>
<p><b>Critères de réussite :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pour les voleurs : s'emparer du maximum de ballons dans le temps imparti.</li><li>• Pour les gardes : protéger le plus longtemps possible son ballon.</li><li>• Accepter le contact avec l'autre et avec le sol.</li><li>• Lutte pour garder ou s'approprier le ballon.</li></ul>	
<p><b>Relances :</b></p> <p>Si l'attaque est trop facile :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Diminuer le nombre de voleurs.</li><li>• Diminuer la taille du ballon.</li><li>• N'autoriser que le 1 contre 1.</li></ul> <p>Si la défense est trop facile :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Augmenter le nombre de voleurs.</li><li>• Augmenter la taille du ballon.</li></ul> <p>Pour que chaque joueur participe :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Le meneur de jeu impose les binômes en appariant les tailles et les poids.</li><li>• En 1 contre 1, lorsque la balle est dans la zone "butin", le binôme s'arrête.</li></ul>	

Objectif : Accepter le contact - Lutte collective.

## LES PIRATES

### Descriptif :

Terrain gazonné de 10 m x 10 m



### Matériel :

- Un espace délimité de 10x10mètres.
- 6 ballons dans une cale de 3x3 m
- Une caisse pour rapporter des ballons.
- Chasubles

### Organisation de la classe:

- deux ateliers en parallèle

### Durée :

- 2 minutes

Pour les pirates : récupérer les ballons dans le navire.

Pour les marins : empêcher les pirates de voler les ballons.

Les marins repoussent les pirates sans agir sur les ballons.

Jeu au sol interdit.

### Lancement et déroulement du jeu :

Les marins sont dans le bateau en dehors de la cale.

Au signal du meneur, les pirates entrent dans le bateau et récupèrent les ballons dans la cale. Tout ballon tombé est remis dans la cale.

Le jeu s'arrête quand le dernier ballon a été sorti par les pirates ou au bout du temps imparti.

Inverser les rôles.

### Critères de réussite :

- L'équipe qui gagne est celle qui a sorti le plus de ballons dans le temps imparti.
- Tous les joueurs sont engagés dans l'attaque ou la défense.

### Relances :

Pour répondre au problème des élèves qui ne s'engagent pas dans la lutte :

- Le meneur de jeu impose les binômes en appariant les tailles et les poids  
En 1 contre 1, lorsque la balle est sortie du bateau, le binôme s'arrête.
- Dans le bateau, différencier deux zones,  
Une zone pour ceux qui s'engagent normalement, une zone pour ceux qui s'engagent peu.

Pour favoriser les contacts :

- Diminuer la taille du navire.
- Diminuer le nombre de ballons.

Pour favoriser l'attaque :

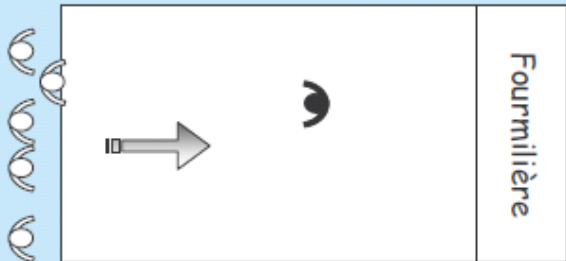
- Augmenter le nombre de pirates.



# L'épervier

Plaquer ou ceinturer

10 à 30 joueurs. Le dernier devient l'épervier pour la partie suivante.

<p>Objectif : Accepter le contact avec l'autre et avec le sol</p>	<h2>L'ARAIGNÉE ET LES FOURMIS</h2>
<p><b>Descriptif :</b> Terrain gazonné de 10m x 5m.</p>  <p><b>Matériel :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Des coupelles pour limiter le terrain et matérialiser la fourmilière</li><li>• Des chasubles.</li></ul> <p><b>Organisation de la classe :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Par <math>\frac{1}{2}</math> classe</li></ul>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"><p>Atteindre le plus vite possible la fourmilière sans se faire attraper par l'araignée.</p></div> <p><b>Lancement et déroulement du jeu :</b></p> <p>L'araignée doit attraper les fourmis et les amener au sol, en respectant les règles de sécurité. La fourmi bloquée et amenée au sol devient une araignée supplémentaire.</p> <p><b>L'araignée et les fourmis se déplacent à 4 pattes.</b></p> <p>L'araignée est au milieu du terrain et les fourmis à une extrémité. Elles rentrent en jeu au signal du meneur et ne peuvent pas retourner dans leur zone de départ.</p> <p>Le jeu s'arrête lorsque toutes les fourmis sont attrapées.</p>
<p><b>Critères de réussite :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pour les fourmis : ne pas être attrapées par la (ou les) araignée(s).</li><li>• Pour la (ou les) araignées : attraper le plus grand nombre de fourmis.</li><li>• Accepte le contact avec l'adversaire (sans sortir du terrain ni se coucher volontairement) ;</li></ul>	
<p><b>Relances :</b></p> <p>Si l'attaque est trop facile :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Réduire la largeur du terrain.</li><li>• Augmenter le nombre d'araignées dès le début du jeu.</li></ul> <p>Si la défense est trop facile :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Augmenter la largeur du terrain.</li><li>• Assigner une ou plusieurs zones/couloirs d'intervention aux araignées.</li><li>• Mettre plusieurs fourmilières de couleurs différentes : annoncer les couleurs des fourmilières à atteindre.</li></ul> <p>Pour favoriser le contact :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Opposer une équipe de fourmis à une équipe d'araignées.</li></ul>	

<p><b>Objectif :</b> Accepter le contact avec l'autre et avec le sol</p>	<h2>LE SURVIVANT</h2>
<p><b>Descriptif :</b> Terrain gazonné de 10m x 10m.</p> <div data-bbox="379 501 641 763" style="text-align: center;"> </div> <p><b>Matériel :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Des coupelles pour délimiter le terrain</li> <li>• chasubles</li> <li>• Un ballon par défenseur</li> </ul> <p><b>Organisation de la classe:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 groupes de couleurs différentes (bleu, jaune, rouge)</li> <li>• 2 équipes jouent, 1 observe</li> </ul> <p><b>Durée :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 minute maximum</li> </ul>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;"><b>En 1 minute, sortir le plus rapidement possible d'adversaire en suivant les consignes données. (*)</b></p> </div> <p>* Pousser / Tirer / Porter / Plaquer</p> <p><b>Lancement et déroulement du jeu :</b></p> <p>Le jeu commence au signal du meneur. Les joueurs porteurs du ballon évoluent dans un espace délimité. Tout joueur sorti avec son ballon ne revient plus en jeu.</p> <p>Pour les défenseurs : sortir les attaquants du terrain avec leurs ballons Pour les: attaquants lutter le plus longtemps possible Permuter les rôles.</p> <p><b>Le but du jeu n'est pas de prendre le ballon à l'adversaire, mais de sortir celui-ci avec son ballon. (si le ballon tombe au sol, l'attaquant le récupère et le jeu continue).</b></p>
<p><b>Critères de réussite :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour les défenseurs : Sortir tous les joueurs de l'équipe adverse.</li> <li>• Pour les attaquants : Résister le plus longtemps possible aux attaquants. Lutter pour éviter de se faire sortir.</li> <li>• Pour tous les joueurs : Accepter le contact avec l'autre et avec le sol.</li> </ul>	
<p><b>Relances :</b></p> <p>Pour favoriser la défense et le contact</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 équipes contre une.</li> <li>• 2 équipes en jeu. Les joueurs de la troisième équipe servent d'obstacles fixes pendant le combat des 2 autres groupes.</li> <li>• 3 équipes en jeu : se faire sortir mutuellement (variante sans ballon).</li> <li>• Autoriser ou non, l'action à plusieurs sur un adversaire.</li> </ul> <p>Pour favoriser la défense :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Limiter/interdire le déplacement.</li> <li>• Réduire le terrain.</li> <li>• Augmenter le nombre de défenseurs.</li> </ul>	

## Le Pose-Ballon

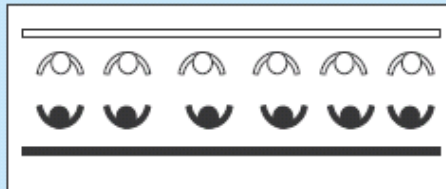
Couloir de 2 m de large. 1,5 m entre les deux joueurs.

### Matériel :

- Coupelles pour délimiter le terrain
- 1 ballon pour 2 élèves pour le « pose ballon »

### Organisation de la classe:

- Classe entière.



- Attaquant : aller poser le ballon dans l'en but adverse.
- Défenseur : empêcher l'attaquant de marquer en le bloquant, en le sortant du terrain ou en l'amenant au sol.

## Chameau – Chamois

couloir de 1,5 m à 2 m de large  
sans ballon.

Durant l'histoire qui est racontée, quand le meneur prononce un nom, ce dernier doit sortir du couloir avant d'être immobilisé ou plaqué par l'autre.

---

## **LE BRACONNIER**

**Matériel:** 1 ballon de rugby

**Effectif:** 10 à 20 joueurs

**Jeu:**

Les joueurs sont en cercle assis ou debout, le ballon placé au centre. Un joueur (le braconnier) sort du cercle et en son absence un garde est désigné. Le braconnier ne le connaît pas.

A l'appel du meneur de jeu le braconnier entre dans le cercle entre deux joueurs (1 & 2) de son choix.

Il devra obligatoirement sortir par la même porte.

Dès que le braconnier a pris le ballon, le garde doit essayer de le plaquer ou de l'immobiliser avant qu'il ne sorte du cercle.

Adapter la taille du cercle pour rendre le jeu possible.

## **Le béret**

Adaptation du jeu traditionnel.

Un ballon de rugby est au centre. A l'appel des deux adversaires au numéro choisi, celui qui prend le ballon doit le poser dans son camp ou sur la ligne avant d'être plaqué par son adversaire.

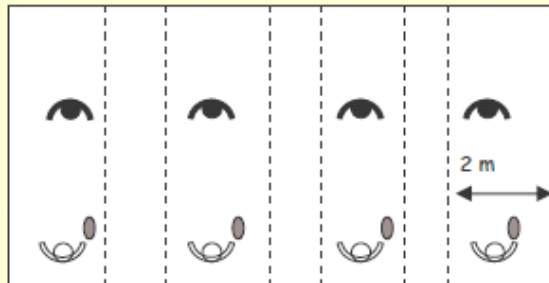
Les adaptations « spécial rugby » quand on appelle plusieurs numéros :

- plaquer uniquement son vis à vis
- plaquer n'importe quel adversaire
- aménager un terrain plus large pour autoriser une passe en arrière

Objectif : En mouvement, amener son partenaire au sol sans se faire mal, sans lui faire mal.

**Descriptif :**

Terrain gazonné avec des couloirs de 2m x 5m séparés par un couloir d'un mètre pour éviter les chocs.



**Matériel :**

- Coupelles.
- Ballons.
- Chasubles.

**Organisation de la classe :**

- Elèves en binôme,
- Ajuster poids et taille,
- Organisation en vague pour s'assurer du bon respect des consignes.

**Durée :**

- 3 passages par joueur avant d'inverser les rôles.

## LE PLAQUEUR


Après avoir fait la situation « le plaquage »

Amener son partenaire au sol en avançant.

**Lancement et déroulement du jeu :**

Les enfants sont face à face à 3mètres environ.

Au signal du maître, les enfants marchent l'un vers l'autre.

Le plaqueur , dans le mouvement amène son partenaire au sol.

Le porteur de balle continue d'avancer tant qu'il le peut.

Pour le plaqueur :

- Place sa tête sur la hanche de son partenaire,
- Pousse avec ses jambes vers l'avant pour l'amener au sol (pas de projection).

Le porteur de balle doit tomber sur le côté (parallèle à la ligne d'en-but).

Inverser les rôles.

**Critères de réussite :**

- Le plaqueur fait tomber son partenaire en avançant.
- Le porteur de balle doit tomber sur le côté (parallèle à la ligne d'en-but).

**Relances :**

**Augmenter progressivement la vitesse :**

- Trottiner, courir l'un vers l'autre.

**Pour favoriser le plaquage :**

- Réduire les distances, les vitesses.

**Pour aller plus loin :**

Lorsque les élèves maîtrisent parfaitement la technique du plaquage et n'ont plus d'appréhension :

- Pour le porteur de balle, aller poser le ballon dans l'en-but.  
Élargir très légèrement le couloir (maxi 3m).

Le plaqué amené au sol libère obligatoirement le ballon.

## Parcours contre diables

Une équipe de 5 ou 6 doit progresser vers la ligne d'en-but contre un diable (ou deux) sans perdre le ballon. On veillera à ce que les passes soient correctes, vers l'arrière, sans joueurs hors-jeu.

Varié les contraintes (nombre de passes minimum pour effectuer le parcours, temps...)

# ANNEXE

## Rugby scolaire : règles et sécurité

L'équipe qui pose le ballon derrière la ligne de but adverse marque un point (c'est un essai).

Pas de jeu au pied.

Pas de mêlée, pas de remise en jeu après touche.

Après un essai, une faute, une sortie des limites du terrain, on effectue une remise en jeu en plaçant les deux équipes face à face avec un espace libre de 5 m entre elles. L'arbitre donne la balle à un joueur de l'équipe qui bénéficie de la remise en jeu (penser à varier le joueur à qui l'arbitre confie le ballon pour la remise en jeu).

Après un essai et pour l'engagement, la remise en jeu se fait au centre du terrain.

Pour une faute, une sortie en touche, remettre en jeu à au moins 5 m de la ligne, l'équipe adverse à 5 m.

L'essai sera validé s'il y a au moins une passe après la remise en jeu.

Si le ballon tombe dans l'en-but ou si un défenseur aplatit le ballon dans son propre en-but, la remise en jeu se fait 3 m en avant de la ligne de but avec le ballon aux défenseurs.

Règle du hors-jeu :

L'attaquant ne peut pas donner la balle à un camarade qui se trouve devant lui.

Chacun peut jouer la balle s'il est situé dans son camp (la frontière des deux camps est délimitée par le ballon.) On ne peut lancer le ballon vers l'avant, le jeu au pied volontaire est interdit.

Il est interdit de récupérer la balle venant d'un partenaire, quand on se trouve en position de hors-jeu (en avant du ballon).

Défense, plaquage, interception du ballon... :

L'arrêt du porteur de balle se fait par immobilisation ou plaquage (saisir, ceinturer le porteur du ballon, mettre au sol...). Les plaquages doivent être réalisés en dessous des épaules.

Un joueur tenu au sol ou ayant un genou à terre doit obligatoirement libérer le ballon. Le porteur du ballon ceinturé ou plaqué doit rapidement lâcher le ballon.

Un défenseur ne peut jouer la balle que s'il a les deux pieds au sol (un joueur ne peut ramasser le ballon en étant au sol ou avec un genou à terre).

Les croches-pieds ou coups avec les poings, les mains, les épaules, pour faire tomber le ballon sont interdits. On n'a pas le droit d'intervenir sur un joueur non porteur de balle.

Conseils aux arbitres :

Tout acte de violence ou conservation du ballon après immobilisation entraîne une remise en jeu. Tout joueur violent, ne se contrôlant plus, est expulsé de la partie (agression verbale...).

Stopper le jeu lorsqu'une phase est potentiellement dangereuse (à partir de trois joueurs au sol)

Interdire tout geste pouvant faire mal (croche pied, plaquage haut - au dessus des épaules, coups)... être attentif également aux gestes (coups) du porteur du ballon.

Signal sonore (sifflet) pour annoncer l'arrêt d'un ballon : sortie du terrain, faute...

Précautions :

Enlever les lunettes quand c'est possible, les bijoux, attacher les cheveux.

Vérifier le laçage des chaussures de sport.

Pour les rencontres, équipes de 6 joueurs au cycle 2, de 7 joueurs au cycle 3.

2 remplaçants au moins par équipe, au moins 2 filles sur le terrain...

- Terrains de 25 sur 12 m en Cycle 2, 30 m sur 15 en Cycle 3.

(conseillé : largeur du terrain = nombre total de joueurs sur le terrain, longueur = largeur multipliée par 2)