



- la convention signée entre le ministre de l'Éducation nationale et le président de la F.F.T. ;
- la sensibilisation des dirigeants (clubs, comités, ligues) à ce projet ;
- la réalisation d'une K7 vidéo présentant la démarche fédérale « Tennis à l'école », disponible gratuitement auprès des ligues régionales de tennis ;
- la création d'un réseau de coordonnateurs régionaux et départementaux de la FFT chargés de développer ce projet ;
- la formation des cadres techniques lors de stages annuels ;

- l'aide aux enseignants des écoles et la participation à leur formation ;
- le prêt de matériel pédagogique (2) adapté ;
- l'organisation de journées de rencontre en partenariat avec les clubs, les collectivités locales et les circonscriptions de l'Éducation nationale.

**Luc Barbereau,**  
CPD-EPS, Paris ;

**William Bothorel,**  
Coordonnateur « tennis à l'école »,  
Fédération Française de Tennis.

- (1) Pour tous renseignements, Fédération française de tennis, 2 avenue Gordon Bennett, 75016 Paris, www.fft.fr.  
(2) Le matériel pédagogique peut également être acheté auprès de la Camif.



INSPIRÉ DES JEUX TRADITIONNELS, CE JEU PARADOXAL OÙ LES STATUTS ET RÔLES NE SONT PAS FIGÉS A ÉTÉ INVENTÉ PAR LES AUTEURS POUR OFFRIR DES SITUATIONS D'AFFRONTEMENT COLLECTIF ORIGINALES.

# LA SOULETTE

PAR J.-P. LEBLANC ET L. LEBLANC



PHOTOS : AUTEURS

La « Soulette », activité physique codifiée s'inspire de la « Soule » dont elle reprend les grands principes mais en supprimant les effets néfastes (violence, déséquilibre des adversaires, non respect de l'intégrité physique de l'autre, etc.). Elle s'inscrit dans l'esprit des jeux paradoxaux où le joueur, confronté aux fréquents changements d'alliance entre les équipes, élabore des stratégies tant individuelles que collectives : ces situations d'attaque ou de défense dans lesquelles il existe un déséquilibre permanent dans le partenariat ou l'opposition développent chez l'élève des facultés d'adaptation.

## BUT DU JEU

Chacune des trois équipes en action doit conquérir la « Soule » (le ballon) pour aller la déposer dans son camp en empêchant les autres de faire de même.

## ORGANISATION GÉNÉRALE

### Les joueurs

Pour une classe de 24 élèves, composer quatre équipes de six joueurs numérotés de 1 à 6, chacun ayant au début du jeu un foulard accroché dans le dos. Trois équipes jouent, la quatrième arbitre.



CORINNE TARCELIN

## Le terrain

La cour, un terrain de sports, des espaces naturels (parc ou prairie) d'une assez grande dimension, mais où le jeu se déroule à vue. L'implantation des différents repères ou zones (camps, rivières, abris) est rigoureusement mesurée à partir du centre du terrain pour assurer l'équité entre les équipes.

## Le matériel



- un ballon de rugby, la « Soule » ;
- un repère (tracé, cerceau) pour déterminer le centre du terrain ;
- une ardoise et craie ou une feuille et stylo pour noter les points, les bonus et les pénalités ;
- un chronomètre et un sifflet ;
- pour chaque équipe : une quinzaine de foulards de couleur identique, cinq plots de couleurs différentes pour délimiter les camps et les points de départ, un cerceau pour matérialiser l'abri, deux plots représentant la rivière ;
- pour chaque joueur : une ceinture en cordon élastique à porter à la taille pour y fixer le foulard (du dos) ainsi que les foulards attrapés (devant).

## Le temps de jeu

Une rencontre se dispute en quatre manches de 10 minutes : chaque élève joue donc 3 fois 10 minutes et arbitre pendant 10 minutes.

## DÉFINITION DES TÂCHES

### Pour les attaquants

#### Le but

Se saisir du ballon pour le rapporter dans son camp en franchissant obligatoirement une rivière. Le jeu s'effectue par passes à la main ou au pied. Seuls, les joueurs porteurs d'un foulard peuvent s'emparer du ballon : en cas de perte, ils doivent en reprendre un dans la réserve de leur équipe.

#### Les actions

Au signal, le joueur de chaque équipe dont le numéro a été appelé court vers le centre du terrain. Dès que l'un d'entre eux s'est saisi du ballon, tous les joueurs entrent en action.

### Pour les défenseurs

#### Le but

Empêcher l'équipe en possession du ballon de regagner sa rivière pour déposer la balle dans son camp en contrariant sa progression sur l'aire de jeu, en gênant ou s'opposant à ses déplacements.

#### Les actions

Face à l'équipe attaquante, les deux autres peuvent adopter des stratégies individuelles ou communes pour :

- obliger le porteur de balle à libérer le ballon en lui prenant son foulard ;
- intercepter le ballon lors d'une passe ou le récupérer lorsqu'il est au sol.

### Pour les arbitres

#### Le but

Veiller au bon déroulement de la partie en contrôlant le respect des règles et des rôles.

#### Les actions

L'arbitre de centre démarre le jeu en annonçant un numéro de joueur et en dégageant le ballon en l'air. Ensuite, par un coup de sifflet, il signale à tous qu'ils peuvent entrer en jeu. Il statue sur les pénalités à appliquer et fait effectuer les remises en jeu.

Les aide-arbitres vérifient le départ en se plaçant près du camp de chaque équipe puis signalent le passage d'un attaquant dans sa rivière.

Le chronomètre est le garant du temps. Il signale la fin d'une manche.

Le marqueur prend note des pénalités, des bonus et des points.

## RÈGLES

### Les règles de base

- tout contact corporel est strictement prohibé ;
- dès que le porteur se fait prendre le foulard, il doit lâcher le ballon ;
- si le ballon sort des limites du terrain, l'arbitre le plus proche le relance à l'intérieur de l'aire de jeu ;
- lorsqu'un point est marqué, l'engagement s'effectue à nouveau au centre du terrain par l'appel d'un nouveau numéro ;
- éventuellement, un abri peut être utilisé par le porteur de balle qui devient alors intouchable pendant dix secondes ; au-delà, son équipe est sanctionnée par une pénalité suivie d'une remise en jeu effectuée par l'arbitre.

### Les foulards

Ils permettent, en empêchant tout contact corporel direct entre les joueurs, de susciter l'affrontement interindividuel.

## Un peu d'histoire

« La soule » était une pratique ancestrale de forme guerrière. Son but était de maîtriser un ballon à l'aide de coups de pied, de coups de poing et de le porter à un endroit fixé d'avance : église, étang, porche, etc. Aucune règle bien précise ne régissait ce jeu. Il se jouait avec une boule en bois, en cuir, remplie de foin ou de son ou bien avec une vessie gonflée d'air. Pratiquée surtout par le peuple, elle connaît un grand succès dès les XI<sup>e</sup> et XII<sup>e</sup> siècles.

Lorsqu'un joueur s'est emparé du foulard du porteur de ballon, il le place sur le devant de sa ceinture. Lorsqu'un joueur a perdu son foulard, il en prend un autre dans la réserve de son équipe. S'il n'y en a plus, il reste dans son camp et ne peut plus jouer.

## Les pénalités

Les arbitres sanctionnent :

- le faux départ : l'équipe concernée ne participe pas à la mise en jeu suivante qui n'oppose alors que deux équipes pour le gain du ballon ;
  - le contact : la remise en jeu est effectuée à l'endroit de la faute par le joueur tenu ou bousculé ;
  - la prise de balle dans les mains de l'adversaire : le ballon est rendu au porteur ;
  - la prise de foulard effectuée sur un joueur qui n'est pas porteur de balle : un point de pénalité ;
  - les actions de jeu illicites commises par le porteur sans foulard (on effectue un long dégagement) ou par un non-porteur sans foulard (la balle est rendue) ;
  - la dépose du ballon dans sa zone par un joueur sans foulard ou sans le passage par la rivière : la sanction est la même que pour le faux départ.
- Les pénalités sont comptabilisées par le marqueur. L'équipe qui accumule six pénalités est dans l'impossibilité de jouer l'attaque jusqu'au prochain point et reste cantonnée dans son propre camp.

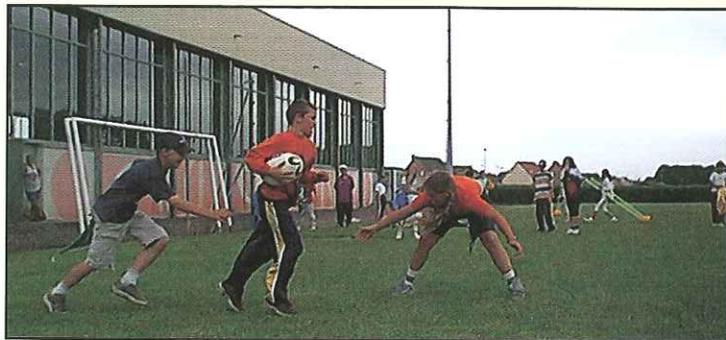
## Le comptage des points

Le point : il est uniquement comptabilisé lorsque le ballon est déposé dans son camp par un joueur porteur du foulard « dos » et après le passage par une rivière.

Le bonus : chaque fois qu'un défenseur prend le foulard du porteur de ballon, il place sa prise sur le devant de la ceinture. Après chaque point inscrit, le marqueur note le nombre de foulards récupérés par chaque équipe.

**Jean-Pierre Leblanc**,  
éducateur sportif des APS,  
Valenciennes (59) ;

**Luc Leblanc**,  
CPC-EPS, circonscription AIS,  
Valenciennes (59)



Note : Les auteurs remercient les enseignants et les élèves qui ont participé à la mise en pratique de ce jeu, permettant l'affinement de celui-ci pour lui donner sa forme actuelle. Les photos illustrant cet article ont été réalisées lors des rencontres de circonscription de 2001.