

ÉVALUATION

Progressivité attendues des comportements observables



<ul style="list-style-type: none">• Jeu anarchique ;• des peurs perturbent la participation au jeu ;• Il n'applique pas les règles de base (ex : ne se situe pas dans l'équipe, pas d'intention visible de marquer un essai...)	<ul style="list-style-type: none">• L'enfant ne participe pas directement aux actions mais suit les mouvements du jeu (joueur satellite) ou refuse le contact ;• Il comprend et respecte les règles.	<ul style="list-style-type: none">• Le joueur est très engagé dans le jeu ;• Il gère de façon efficace les contacts ;• Il est capable de réaliser des choix avec la balle dans l'intention de marquer un essai.
---	---	---

RUGBY : progressivité de comportements observables

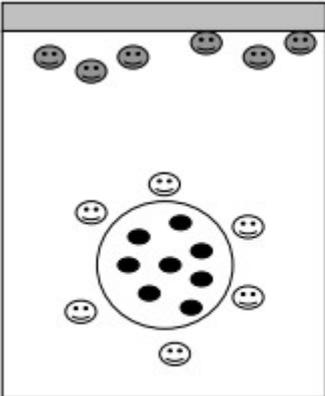
RUGBY	Élèves									
Jeu anarchique ; des peurs qui perturbent la participation au jeu ; découverte des règles										
a. Evite les contacts (avec le ballon, les adversaires, le sol), et/ou recule avec le ballon.										
b. Passivité sur le terrain, se tient loin du ballon (joueur « satellite »).										
c. Ne maîtrise pas le ballon (lui échappe, s'en protège au moment de la réception...).										
d. Réalise des actions individuelles										
e. Bloque le ballon empêchant la continuité du jeu ou s'en débarrasse.										
f. Ne distingue pas les différents rôles.										
Jeu plus élaboré par la mise en pratique des fondamentaux de l'activité ; peurs davantage maîtrisées										
a. Accepte davantage les contacts : va vers le ballon, lutte pour l'attraper : attrape, ceinture ou plaque les adversaires.										
b. Fait des passes (même approximatives) après blocage.										
c. Attrape et tente de passer le ballon.										
d. Cherche les espaces libres.										
e. Distingue les rôles mais n'adopte pas les comportements correspondants.										
S'engage dans un projet collectif en connaissant les règles du jeu, en y tenant différents rôles, et en proposant des réponses adaptées										
a. Ceinture ou plaque et lutte pour obtenir le ballon.										
b. Joue collectivement : passe pour avancer, soutient, fait jouer les autres.										
c. Individuellement, avance ou facilite la continuité du jeu.										
d. Maîtrise le ballon : attrape, passe quand nécessaire.										
e. Adapte ses placements en tant qu'attaquant ou défenseur.										
f. Identifie les rôles et adapte ses actions.										

ORGANISATION DE RENCONTRES CYCLES 2 et 3

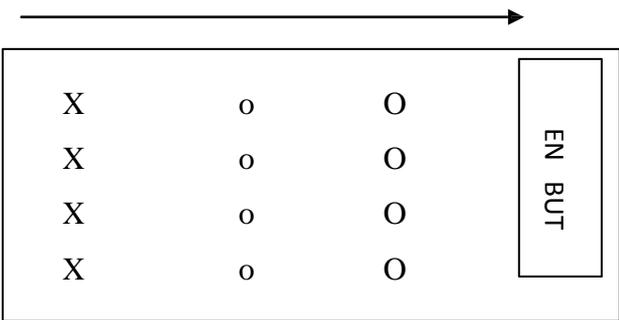
Sous forme d'ateliers :

1. Un grand jeu de découverte : (au choix)

- Les chevaliers et les bandits

LES CHEVALIERS ET LES BANDITS				
Coopérer en attaque et en défense	2 équipes un terrain de 20x30 Dans l'espace un rond de 5m de diamètre		En gris le camp des voleurs ☹️ En rond le château fort entouré ☺️ le chevaliers qui protègent un trésor ●	Les voleurs doivent transporter le trésor dans leur camp. Les chevaliers doivent protéger le trésor. Les voleurs sont invisibles tant qu'ils ne portent pas de trésor. Les chevaliers ne peuvent entrer dans le château que pour y ramener un trésor. Les chevaliers ne peuvent pas aller récupérer le trésor chez les voleurs. Les chevaliers peuvent récupérer un trésor en faisant tomber un voleur et son butin (quand le voleur tombe il lâche le trésor).
<ul style="list-style-type: none"> - Château fort Plus où moins grand - Plusieurs repères pour les voleurs - Possibilité de s'aider entre voleurs et entre chevaliers - Introduction de la passe pour les voleurs et pour les chevaliers 				

- Le multi ballons

AVANCER POUR MARQUER	
Objectifs : avancer pour marquer individuellement et accepter le contact.	LE MULTI BALLONS
Descriptif : Terrain gazonné 15m x 10m 	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%; text-align: center;"> Chaque joueur (X) doit courir et se saisir d'un ballon (o), le porter dans l'en but. </div> <p>Rester dans les limites du terrain.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le défenseur (O) ne peut intervenir que lorsque l'attaquant (X) se saisit du ballon. • Le défenseur doit arrêter l'attaquant ou l'empêcher de porter le ballon dans l'en but. • Il ne peut l'attraper qu'entre la ceinture et les épaules. <p><u>Variables :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilisation de foulards/scratches pour marquer que l'attaquant est attrapé (diminue les contacts). • Diminuer la longueur du terrain.
Matériel : <ul style="list-style-type: none"> • Plots • Ballons • Chasubles 	
Organisation de la classe : <ul style="list-style-type: none"> • Des ateliers en parallèle. • Plusieurs équipes qui se relayent: 	

- Les éperviers ballons

AVANCER POUR MARQUER	
<p>Objectif : Avancer pour marquer (individuel) et accepter le contact</p> <p>Descriptif : Terrain gazonné de 15m X 10m</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> </div> <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terrain matérialisé par des coupelles ou lignes. • 1 ballon par couple. • Chasubles <p>Organisation de la classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 ateliers en parallèle. • 3 équipes : 2 équipes attaquent, une équipe défend et arbitre. 	<h3 style="text-align: center;">L'ÉPERVIER BALLON</h3> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">Chaque paire d'hirondelles doit faire traverser le terrain à son ballon. L'épervier doit intercepter le ballon ou toucher le porteur.</p> </div> <p>Rester dans les limites du terrain.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quand l'hirondelle qui a le ballon est capturée, la paire d'hirondelle aide l'épervier dès le passage suivant. • Les hirondelles ne peuvent pas revenir dans leur nid. • Une équipe ne peut être attaquée que par un épervier à la fois. <p>Lancement et déroulement du jeu :</p> <p>Toutes les hirondelles attendent dans le nid et demandent l'autorisation de sortir à l'épervier « épervier passe-t-on ? » Quand il donne son accord, le jeu commence et les hirondelles ont 5s pour sortir du nid.</p>
<p>Critères de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les attaquants : Traverser sans se faire prendre. Être la dernière équipe en possession du ballon. • Pour les défenseurs : Capturer les hirondelles en un minimum de passages. 	
<p>Relances :</p> <p>Si l'attaque est trop facile :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réduire la largeur du terrain. • La capture se fait par touché. • Rapprocher la zone interdite à l'épervier (l'agrandir) <p>Si la défense est trop facile :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Élargir le terrain • Mettre en place une zone interdite à l'épervier (grisée dans l'exemple ci-dessus) • Réduire la zone d'intervention • Blocage, plaquage du porteur de ballon. 	
<p>Évolution :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduire le hors jeu. • Introduire l'en avant. 	

Un ou deux jeu de manipulation : (au choix)

- L'horloge

Organisation : Les élèves sont disposés en cercle. 3 autres (défenseurs) sont placés en file indienne à l'extérieur (environ 3 pour 10 dans la ronde). Déterminer une entrée (porte) dans la ronde par la position d'un plot ou de l'adulte.

Tâche : Au signal, les élèves de la ronde font circuler le ballon en faisant des passes aux élèves placés immédiatement à leurs côtés. Au même moment, le premier défenseur court autour de la ronde et rentre après un tour complet par la porte. Une fois dans la ronde, il doit intercepter le ballon sans le disputer dans les mains ; le second défenseur court à son tour autour de la ronde et rentre par la porte pour venir aider son partenaire.

But pour les utilisateurs : faire le plus grand nombre de passes sans se faire intercepter le ballon.

But pour les défenseurs : intercepter le ballon le plus vite possible.

Matériel : 1 ballon, un plot, des chasubles ; sifflet pour le maître.

Règles :

- On ne compte pas les passes lorsque le ballon va au sol.
- Le jeu s'arrête lorsque le ballon est intercepté **ET** que tous les défenseurs sont entrés dans la ronde.
- Les utilisateurs peuvent bouger dans la mesure où ils restent dans la ronde/forment toujours un cercle.
- Ne pas faire mal ; ne pas se faire mal ; ne pas se laisser faire mal.

Variantes :

- Taille de la ronde (distance entre utilisateurs)
- Nombre d'utilisateurs/d'opposants
- Possibilité ou pas de disputer le ballon
- Longueur des passes : aux joueurs placés immédiatement à côté ou à tout partenaire de la ronde.

Critères de réussite :

- Utilisateur : J'ai réussi si mes ballons donnés n'ont été ni interceptés ni au sol.
- Opposant : J'ai réussi si j'ai intercepté le ballon.

- Amasse ballons

But : Transporter des ballons plus vite que l'équipe adverse.

Organisation : 2 équipes (au minimum) en parallèle et trois plots chacune distants de 3 à 5 m.

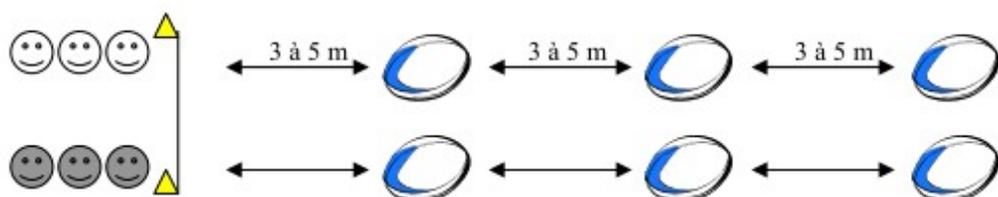
Matériel : 3 ballons à transporter par équipe. 3 plots par équipe pour matérialiser la zone où ramasser/déposer les objets.

Tâche : Au signal, le joueur en tête de file va poser un ballon à côté du 1^{er} plot et revient au départ, puis repart avec un deuxième ballon pour le déposer à côté du 2^e plot et revient au départ, puis repart avec un troisième ballon pour le déposer à côté du 3^e plot et revient au départ.

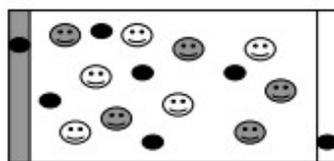
Ensuite, le deuxième joueur doit aller chercher les ballons un par un dans l'ordre inverse. Le troisième va déposer les ballons, le quatrième va les rechercher...

Exiger de déposer/d'aplatir comme pour un essai (le ballon ne doit pas rouler) et non de jeter. Les joueurs peuvent déposer ou ramener les ballons dans l'ordre de leur choix (commencer par le troisième plot, ou le second plutôt que le 1^{er} par exemple).

Critères de réussite : J'ai réussi si j'ai tout emmené/ramené le premier.



- Les écureuils

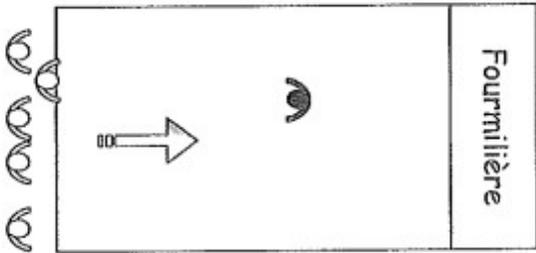


BUT (pour l'élève)	Règles	Aménagement	Critères de réussite	Critères de réalisation
<p>Ramener le plus de noisettes possible dans son garde manger</p>	<p>Les écureuils ☺ et les écureuils ☹ doivent ramasser et ramener chez eux le plus de noisettes possible. On doit poser la noisette dans l'arbre.</p> <p>Quand il n'y a plus de noisettes par terre, on peut les voler à un autre écureuil. Mais interdiction de prendre les noisettes dans l'arbre des autres.</p> <p>Lancements/Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> - de moins en moins de noisettes dans le champ - Plusieurs arbres de stockage - Taille du terrain - Départ du jeu de son arbre ou d'une position figée sur le champ. - On peut se lancer les noisettes 	<p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ballons : au début un nombre impair (9 à 11), un seul au final. - Terrain de 15x10 - Maillots/chasubles de 2 couleurs différentes. - 1 sifflet <p><u>Humain</u> :</p> <p>Des équipes de 7 à 8 élèves.</p>	<p>Sur 11 ballons, mon équipe et moi en avons ramené au moins 6.</p> <p>Sur 11 ballons, j'ai ramené au moins un ballon.</p>	<p>Je connais mes partenaires/mes adversaires.</p> <p>Je connais mon rôle : attaquant/défenseur</p> <p>Je sais où je dois marquer.</p> <p>Je sais ramasser, tenir, attraper, lancer, courir avec le ballon.</p>

Pour ce jeu, la situation finale sera le jeu avec un seul ballon.

Un ou deux jeu de lutte/ basé(s) sur l'affectif : (au choix)

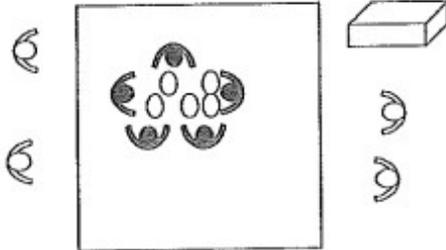
- L'araignée et les fourmis

ACCEPTER LE CONTACT	
Objectif : Accepter le contact avec l'autre et avec le sol	L'ARAIGNÉE ET LES FOURMIS
<p>Descriptif : Terrain gazonné de 10m x 5m.</p>  <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none">• Des coupelles pour limiter le terrain et matérialiser la fourmière• Des chasubles. <p>Organisation de la classe:</p> <ul style="list-style-type: none">• Par $\frac{1}{2}$ classe	<p>Atteindre le plus vite possible la fourmière sans se faire attraper par l'araignée.</p> <p>Lancement et déroulement du jeu :</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. L'araignée et les fourmis se déplacent à 4 pattes.</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>Critères de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none">• Pour les fourmis : ne pas être attrapées par la (ou les) araignée(s).• Pour la (ou les) araignées : attraper le plus grand nombre de fourmis.• Accepte le contact avec l'adversaire (sans sortir du terrain ni se coucher volontairement) ;	
<p>Relances :</p> <p>Si l'attaque est trop facile :</p> <ul style="list-style-type: none">• Réduire la largeur du terrain.• Augmenter le nombre d'araignées dès le début du jeu. <p>Si la défense est trop facile :</p> <ul style="list-style-type: none">• Augmenter la largeur du terrain.• Assigner une ou plusieurs zones/couloirs d'intervention aux araignées.• Mettre plusieurs fourmières de couleurs différentes : annoncer les couleurs des fourmières à atteindre. <p>Pour favoriser le contact :</p> <ul style="list-style-type: none">• Opposer une équipe de fourmis à une équipe d'araignées.	

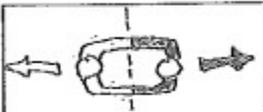
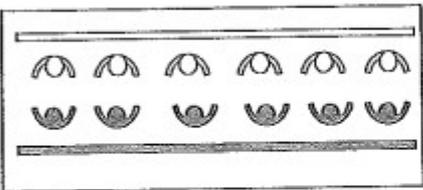
- Le parcours du combattant

ACCEPTER LE CONTACT	
<p>Objectif : Accepter le contact avec le sol.</p>	<p>LE PARCOURS DU COMBATTANT</p>
<p>Descriptif : Terrain de 15 m délimité en 3 zones</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 8 plots ou coupelles pour délimiter le terrain ; • Un ballon par équipe. • Des chasubles. <p>Organisation de la classe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 équipes 	<p>Relais : Le ballon sert de témoin</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>Être la première équipe à terminer le parcours en respectant les modes de déplacement et en transportant un ballon</p> </div> <p>Lancement et déroulement du jeu :</p> <p>Départ du premier de chaque équipe avec le ballon au signal du maître.</p>
<p>Critères de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etre la première équipe à terminer le parcours. • Tous les joueurs acceptent le contact avec le sol. 	
<p>Relances :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Allonger ou diminuer les différentes zones. • Varier les formes de déplacement 	

On peut aussi ajouter tomber/plonger sur un bouclier, se relever et prendre le ballon placé devant ce bouclier pour courir avec le ballon et le placer dans un cerceau. Le second, dans le sens inverse, ramassera le ballon plongera sur le bouclier pour aplatis.

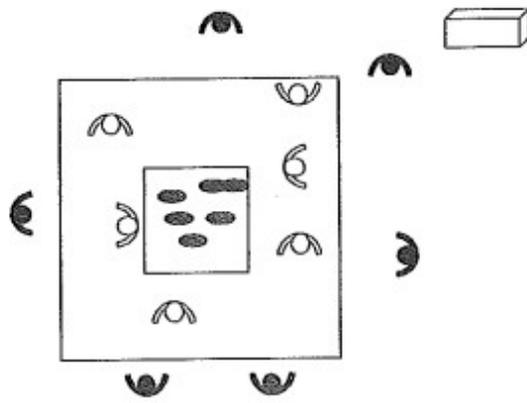
ACCEPTER LE CONTACT	
<p>Objectif : Accepter le contact avec l'autre et avec le sol</p>	ALI BABA
<p>Descriptif : Terrain gazonné de 10m x 10m. </p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p style="text-align: center;">En 1 minute, ramener le maximum de ballons dans la zone "butin".</p>
<p>Matériel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

- Duels de cow-boys

ACCEPTER LE CONTACT	
<p>Objectif : Accepter le contact direct avec un adversaire.</p> <p>Descriptif : Terrain gazonné</p>    <p>Couloir de 1,5 m sur 5 m</p>  <p>Distance entre les joueurs 2 m</p>	<h3 style="text-align: center;">DUELS DE COW-BOYS</h3> <ol style="list-style-type: none"> 1 Franchir la rivière <ul style="list-style-type: none"> • en se tenant par les poignets, faire franchir la ligne centrale à son adversaire 2 Rentre chez toi ! <ul style="list-style-type: none"> • repousser son adversaire au delà de sa ligne. 3 Viens chez moi ! <ul style="list-style-type: none"> • En le tirant, amener son adversaire dans son camp. 4 Pose le ballon <ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coupelles pour délimiter le terrain • 1 ballon pour 2 élèves pour le « pose ballon » <p>Organisation de la classe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière. 	<p>Lancement et déroulement du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ajuster les tailles et les poids. • Jeux 1, 2 et 3 les adversaires restent liés. • Jeu 4, accompagner l'adversaire, pas de projection.
<p>Critères de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accepter le contact. (sans fuir ni faciliter la tâche de son adversaire) • S'engage dans l'action. 	
<p>Relances :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réajuster les tailles et poids en fonction de l'engagement des joueurs. • Ajuster des limites de terrain et distances inter-joueurs. 	

On oppose d'abord des enfants de même gabarit pour des raisons de sécurité. Mais l'engagement des enfants peut être différent quel que soit la taille. Pour cela, après chaque passage, on peut introduire le système de la montante descendante : les enfants sont d'abord placés par deux des plus costauds aux moins costauds de gauche à droite. Puis, les vainqueurs se décalent d'un rang vers la gauche pour rencontrer un adversaire de niveau dit supérieur. Dans le même temps, les perdants se décalent vers la droite pour rencontrer un adversaire de niveau dit inférieur. Après plusieurs passages, les niveaux s'équilibrent. On peut ensuite varier l'activité.

- Les pirates (pour élèves qui osent s'engager)

ACCEPTER LE CONTACT	
<p>Objectif : Accepter le contact - Lutte collective.</p> <p>Descriptif : Terrain gazonné de 10 m x 10 m</p>  <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un espace délimité de 10x10mètres. • 6 ballons dans une caie de 3x3 m • Une caisse pour rapporter des ballons. • Chasubles <p>Organisation de la classe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • deux ateliers en parallèle <p>Durée :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 minutes 	<p style="text-align: center;">LES PIRATES</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Pour les pirates : récupérer les ballons dans le navire. Pour les marins : empêcher les pirates de voler les ballons.</p> </div> <p>Les marins repoussent les pirates sans agir sur les ballons.</p> <p>Jeu au sol interdit.</p> <p>Lancement et déroulement du jeu :</p> <p>Les marins sont dans le bateau en dehors de la caie.</p> <p>Au signal du meneur, les pirates entrent dans le bateau et récupèrent les ballons dans la caie. Tout ballon tombé est remis dans la caie.</p> <p>Le jeu s'arrête quand le dernier ballon a été sorti par les pirates ou au bout du temps imparti.</p> <p>Inverser les rôles.</p>
<p>Critères de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	
<p>Relances :</p> <p>Pour répondre au problème des élèves qui ne s'engagent pas dans la lutte :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Pour favoriser les contacts :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diminuer la taille du navire. • Diminuer le nombre de ballons. <p>Pour favoriser l'attaque :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Augmenter le nombre de pirates. 	

Un atelier « match »

Jouer selon des modalités adaptées au niveau des enfants, pour réinvestir ce qui a été travaillé auparavant.

- 4 équipes, trois matchs (tournoi).
- On peut aussi envisager une montante/descendante.

Type de jeux :

- Pour de jeunes enfants ou qui n'osent pas s'engager, ou des débutants, en difficulté qui ont souvent peur des contacts : **engagement générique**.
 1. DESIGNER le joueur qui prendra le ballon (changer à chaque remise en jeu ; tous les enfants en bénéficient) ;
 2. AVANCER de deux pas, POSER le ballon au sol ;
 3. ELOIGNER (avancer) bras écartés les opposants jusqu'à 3 m (ligne de hors-jeu sur toute la largeur du terrain). Tous les joueurs non hors-jeu peuvent jouer le ballon dès qu'il est au sol.

Intérêts :

- Permet un déséquilibre favorable à l'attaque ;
- Permet de placer une défense à 3m réglementaires ;
- Met en confiance l'attaquant qui prend le ballon, lui laisse un peu de temps pour analyser le placement des adversaires et faire un choix.
- **Rugby flags/foulards ou à toucher**. Peut se pratiquer dans différents lieux, même en intérieur ; il s'agit d'une variante du beach rugby ; contourne l'obstacle du placage ; favorise le jeu de mouvement et de contournement.
- L'équipe qui donne le coup d'envoi est l'équipe qui vient de marquer le point ou tirée au sort pour commencer. Se fait par un coup de pied (au moins 5 m). En dehors du coup d'envoi, le jeu au pied n'est pas autorisé.
- Espace terrain (équivalent handball 20 x 40 ; de 5 contre 5 à 7 contre 7).
- Le plaquage est interdit. Les défenseurs empêchent l'équipe attaquante d'emporter l'avantage territorial en attrapant un flag et le signale oralement.
- L'équipe qui avait la possession du ballon conserve celle-ci. Les phases de jeu s'effectuent en nombre limité : 3 scratches consécutifs au maximum. Au-delà, le ballon est rendu aux adversaires.
- Après avoir été scratché, le jeu reprend de la façon suivante : le défenseur garde la bande à la main. Le joueur « scratché » touche le ballon au sol et fait une passe à un partenaire. Les adversaires doivent être à 2m. Une fois le ballon passé, le ruban est soit passé de la main à la main, soit lâché par terre. Le joueur remet sa bande et peut reprendre le jeu.
- Lorsqu'il y a simultanément la passe et l'arrachage, le ou les arbitres laissent le jeu se dérouler. La règle de l'avantage peut s'appliquer, à l'appréciation des arbitres.
- L'interception par des joueurs en jeu est autorisée. A la suite d'une interception, le jeu continue jusqu'au prochain arrachage, un essai ou un arrêt dû à une autre action.
- Le ballon change de main après chute au sol ou sortie du terrain.
- Pour des enfants débrouillés, qui osent s'engager, qui ont vaincu des blocages affectifs :
 1. Mise en jeu par coup de pied franc à 3 ou 5 m de toute ligne.
 2. Utilisation des touches et mêlées (non disputées, non poussées) : le ballon revient à celui qui bénéficie de la mêlée. Ressemble au rugby pratiqué dans le milieu fédéral et à la télé ; par le regroupement de joueurs sur touche et mêlée, cela libère des espaces libres sur le terrain pour les attaquants. Sur touche ou mêlée, regrouper des enfants de gabarit équivalent, de manière à ce que tous les élèves puissent y participer.

Fiche de score

Exemple de fiche de score prenant en compte la participation des enfants à l'arbitrage et au secrétariat.

	Nom des équipes	Cou- leur	Points par match						Total	Classement
			1	2	3	4	5	6		
A										
B										
C										
D										

Match gagné : 3 points Match nul : 2 points Match perdu : 1 point

Ordre des matches	Points	Score final	Evolution de la marque				Score final	Points	Secrétariat	Arbitre de l'équipe
			Equipes / couleur							
				A	B			(1) C	(2) D	
1				A	B			C	D	
2				C	D			B	A	
3				A	C			D	B	
4				B	D			A	C	
5				D	A			C	B	
6				B	C			D	A	

(1) - Tenue de la feuille de match, du chronométrage

(2) - Arbitrage à 1 ou 2 enfants - Juge de ligne, de but.