



Projet « Rugby à l'école »

Dossier d'organisation de la rencontre



Comité départemental de rugby
Pays Catalan



Ce projet de rencontre comprend 2 volets :

- Un volet sportif (traité dans ce dossier)
- +
- Un volet culturel (présenté dans un 2^{ème} dossier culturel « Rugby à l'école »)

LES CLASSES PARTICIPANTES S'ENGAGENT À...

- Réaliser un cycle d'apprentissage
- S'approprier le dossier d'organisation
- Participer aux actions de formations HT
- Donner aux adultes accompagnateurs toutes les informations afin qu'ils accompagnent au mieux les enfants dans leurs différentes tâches
- Communiquer avec l'USEP départementale régulièrement afin de faciliter la mise en place des différents évènements
- Préparer les élèves aux rôles sociaux dès le début du cycle d'apprentissage

L'ORGANISATEUR USEP ET SES PARTENAIRES S'ENGAGENT À...

- Proposer une action de formation
- Mettre en place et prendre en charge les transports nécessaires
- Organiser physiquement la rencontre (structure, matériel, répartition des rôles...)
- Mettre en relation association USEP et club de rugby

Quelle pratique du rugby sur ce projet ? Pour quels bénéfices ?

[Le livret Ecol'Ovale](#) (en lien) propose plusieurs formes de pratiques scolaires du rugby. Les caractéristiques de chacune (rugby à 5, rugby à 7, toucher 2 secondes, jeu au contact et rugby éducatif) sont présentées en page 6.

La FFR vous propose également un exemple de [cycle d'apprentissage](#).

L'USEP66 a choisi pour ses rencontres départementales de retenir [le jeu au contact](#) qui permet aux élèves de construire les compétences du programme de l'Education nationale :

- Apprendre à respecter des règles
- Apprendre à coopérer
- Assumer différents rôles
- Rechercher le gain du jeu
- S'adapter aux actions des adversaires,
- S'informer
- Prendre des repères pour agir avec les autres
- Choisir, décider
- Résoudre des problèmes affectifs liés au contact

Règlement sur les rencontres USEP66



Nombre de joueurs	5 contre 5
Remplacements	illimités
Terrain	28m x 18m
Ballon	Taille 3
Temps de jeu	10'
Arbitrage (vidéo) Gestes de l'arbitre	Enseignant. Celui-ci aura le jour de la rencontre autant un rôle d'arbitre que d'éducateur. Il sera aidé dans sa tâche par des arbitres de touche et d'en-but+ responsable du temps + responsable de l'affichage du score
Jeu déloyal :	<p>Action dangereuse : lorsque j'exécute une action dangereuse pour moi ou l'adversaire (plaquage au-dessus de la ceinture, avec un seul bras, croche-pied...). Je suis exclu temporairement (deux minutes) avec remplacement.</p> <p>Le hors-jeu – en-avant : je n'ai pas le droit de jouer si je suis devant mon partenaire porteur de balle (hors-jeu). On ne peut donc pas me passer le ballon (en-avant).</p> <p>Passage en force : Lorsque que j'ai le ballon, je ne dois pas percuter volontairement un adversaire. Je dois avancer dans les espaces libres (éviter et non affronter)</p>
Utilisateurs du ballon	<p>Le porteur de balle plaqué doit immédiatement, transmettre son ballon ou libérer celui-ci à plus d'un mètre.</p> <p>Si le ballon est injouable : ballon à l'opposant</p>
Opposants	<p>L'opposant peut plaquer le porteur de balle mais il n'a pas le droit de le bloquer par une prise au-dessus de la taille ni de lui arracher le ballon dans les mains et/ou les bras</p> <p>Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la taille et les genoux.</p> <p>Le plaquage en poursuite par derrière n'est pas autorisé.</p> <p>Les opposants peuvent récupérer le ballon une fois qu'il a été libéré mais ils ne doivent pas le jouer dans les mains du porteur</p>
Marque	<p>Un joueur plaqué à proximité de la ligne de but peut marquer un essai si son action se fait dans le même mouvement.</p> <p>5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.</p> <p>Le marqueur ramène rapidement le ballon à l'arbitre-animateur.</p>

<p>Les remises en jeu :</p>	<p>Pour animer le jeu et favoriser la participation de tous, l'arbitre-animateur effectue les remises en jeu en mettant le ballon dans les mains d'un des joueurs.</p> <p>Il peut varier les lancements : balle dans la main, au sol, en l'air, derrière soi... Il peut parfois inviter le joueur à faire la remise en jeu de façon autonome : le joueur pose le ballon au sol, puis touche le ballon au sol avec le pied avant de le prendre.</p> <p>Les opposants doivent se tenir à 3 mètres maximum pour éviter les prises de vitesse.</p> <p>En début de match, de période ou après un essai, la remise en jeu se fait au centre du terrain. Pour les en-avant, pénalité et touche, la remise en jeu se fait à l'endroit de la faute, à 3 mètres de toute ligne.</p>
<p>Équipement</p>	<p>Crampons et protections sont interdits</p>

ORGANISATION DE LA RENCONTRE

La rencontre sportive est un réinvestissement d'apprentissages scolaires dans un contexte signifiant et culturellement identifié. Néanmoins, afin d'en faciliter l'organisation et de permettre à tous les participants d'entrer progressivement et de manière ludique dans l'activité, **des ateliers seront proposés** sur la matinée de la rencontre. Ces ateliers sont présentés en fin de dossier.

CONSTITUTION DES EQUIPES - Chaque enseignant(e) divise sa classe en 4 équipes :

les équipes 1 et 2 seront de niveau « débrouillé »

les équipes 3 et 4 seront de niveau « avancé ».

L'ENFANT ORGANISATEUR DE LA RENCONTRE

Lors de la rencontre USEP, l'enfant participe pleinement à l'organisation pour un meilleur apprentissage de la vie associative en acte.

Des temps réflexifs sont instaurés avant, pendant et après la rencontre.

Avant :

- Préparation des fiches de résultat des équipes
- Débattre sur les règles, consignes
- Se préparer en EPS et aux tâches d'arbitrage
- Apprendre à installer les ateliers.

Pendant :

- La classe prépare la rencontre (installation du matériel pour les ateliers) –
- Tenir ses différents rôles : pratiquer, aider l'arbitrage, trouver sa place dans l'organisation, journaliste, spectateur
- Rangement des lieux

Après :

- Temps d'analyse, débat
- Réalisation d'un article dans la presse locale ou dans le journal de l'école

Arbitrage

Il est important de donner aux élèves des tâches d'arbitrage dès la première séance et tout au long du cycle car cela leur permet d'intégrer progressivement les règles du jeu.

On peut partager les tâches suivantes.

UN ENFANT QUI GERE LA TABLE DE MARQUE

Matériel : plots

Description de la situation : Sur le bord de la touche, un enfant place un plot pour chaque point marqué par chaque équipe. A la fin du match, on peut voir le score.

UN ENFANT MAITRE DU TEMPS

Matériel : Chronomètre, plots

Description de la situation : Sur le bord de la touche, un enfant a installé un nombre de plots égal à la durée du match en minutes. Muni d'un chronomètre, il enlève un plot pour 2 minute écoulé.

ARBITRES DE TOUCHES OU D'EN-BUT

Matériels : drapeaux (un par enfant) Description de la situation : ils interviennent auprès de l'arbitre pour l'aider dans sa tâche, notamment en cas de danger pour l'intégrité des participants ou de litige.

FAIR-PLAY

Tout au long du cycle d'apprentissage, il est important de sensibiliser les élèves à la notion de fair-play, composante essentielle du rugby.

En fin de match, l'équipe chargé d'aider l'enseignant dans l'arbitrage évaluera et explicitera le fair-play des équipes ayant joué le match. Ils pourront ainsi construire le lien entre les attitudes sur le terrain et le plaisir pris à jouer ensemble.

ÊTRE FAIR-PLAY, C'EST :

- **Connaître et appliquer le règlement.** Par exemple : les joueurs connaissent et appliquent bien les règles
- **Maîtriser de l'engagement.** Par exemple : les joueurs contrôlent leurs gestes
- **Avoir un bon état d'esprit.** Par exemple : les joueurs s'encouragent entre eux, ils ne râlent pas après leurs partenaires, ils serrent la main des adversaires à la fin du match.
- **Rester maître de ses émotions.** Par exemple : les joueurs restent calmes, ils acceptent les décisions des arbitres sans discuter

UNE RENCONTRE DURABLE ET ECOCITOYENNE

L'organisation des rencontres sportives nécessite des déplacements sur un même lieu de pratique. Afin de permettre aux enfants de réfléchir sur l'impact des déplacements humains sur l'environnement, il est possible en amont de la rencontre de les sensibiliser à l'écomobilité, au travers d'une prise de consciences individuelle et collective.

En ce sens, vous trouverez en cliquant [ICI la fiche descriptive de l'activité pédagogique « Ecomobilité »](#) issue des « [Clés USEP d'une éducation au développement durable](#) ».

L'activité pédagogique « [Pique-nique responsable](#) » disponible en cliquant [ICI](#) permettra de contribuer à l'atteinte des objectifs suivants :

- Savoir composer un pique-nique équilibré
- Sensibiliser les enfants à la nécessité d'être individuellement et collectivement écoUSEPien sur nos rencontres au travers du pique-nique.
- Faire émerger une représentation du sport durable chez le jeune USEPien en élaborant un pique-nique responsable : équilibré, avec des produits locaux, de saison, et s'approchant du zéro déchet.

Pour votre journée de rencontre, prévoir :

- Au moins 2 parents accompagnateurs qui vous aideront dans la gestion de votre terrain. Pensez à leur donner connaissance du contenu de la rencontre avant le jour J.
- 6 ballons de rugby
- Des chasubles pour les équipes de votre classe
- 1 chronomètre
- 1 sifflet
- Environ 50 coupelles ou plots
- Travaux culturels sur l'USAP + scotch ou pinces pour les accrocher aux grilles du stade.
- Tableau de bord pour les ateliers (préparée)
- Tableau de bord pour les matchs (préparée)
- Feuille de résultats pour chaque équipe (préparée par les élèves) + support rigide + crayon
- 1 pharmacie

Le jour de la rencontre, les enseignants et les équipes restent fixes sur leur terrain.

Votre terrain sera tracé (28 m sur 18 m)

Vous accueillerez sur votre terrain 4 équipes (dont 1 de votre classe)

Le matin, avec vos accompagnateurs, vous assurerez la mise en place des 4 jeux.

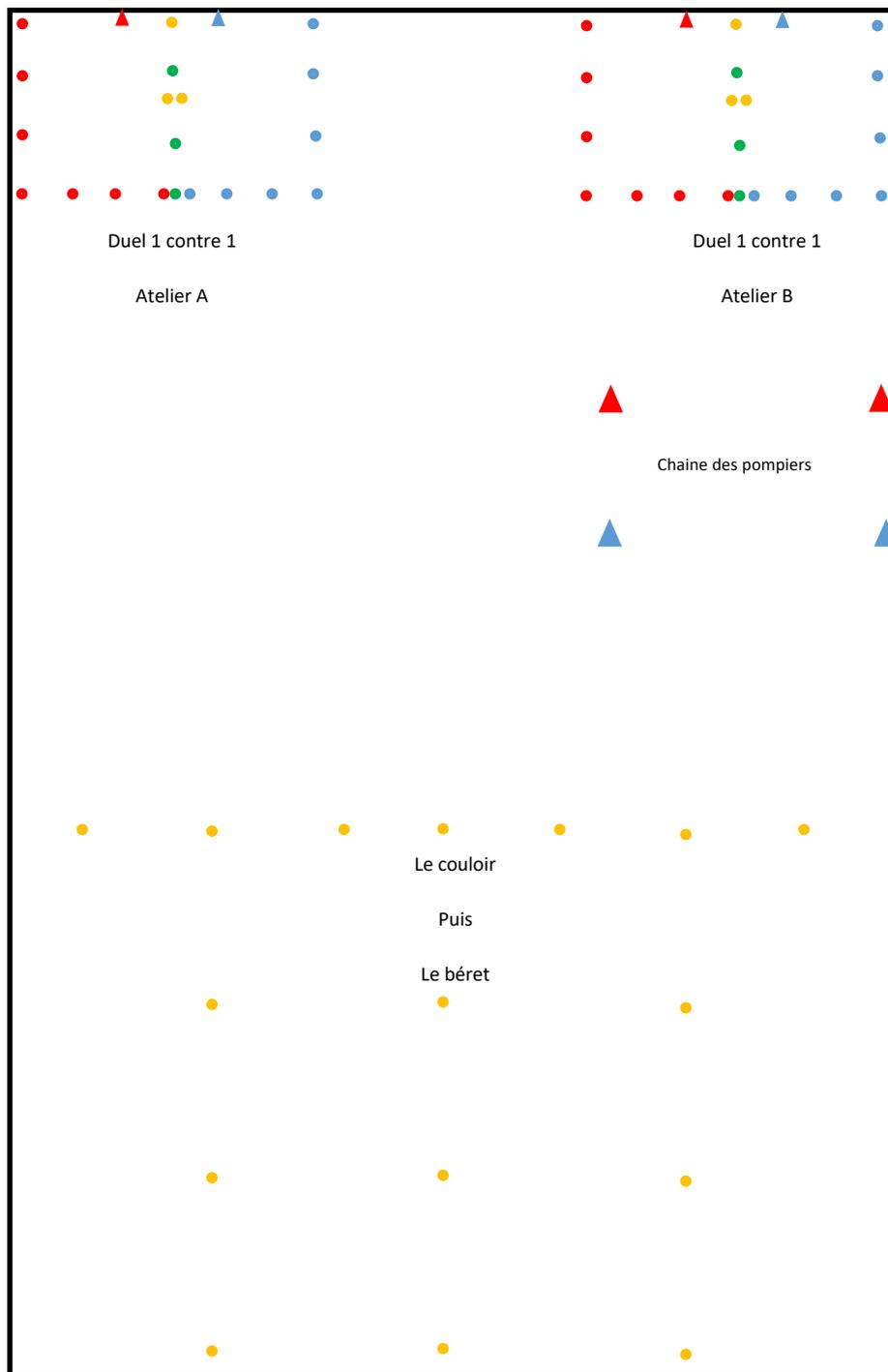
Mobilisation d'adultes-accompagnateurs : mobilisez obligatoirement des parents d'élèves qui pourront vous aider dans votre tâche. Il est indispensable de bien leur expliquer nos règles scolaires et les objectifs de la journée : ce n'est pas un tournoi dans lequel on cherche à déterminer un vainqueur mais une rencontre où le plaisir d'agir ensemble dans le respect des règles est le maître-mot.

Gestion des ateliers avec les équipes A, B, C, D

Animateurs : enseignant + au moins 2 adultes accompagnateurs

	Chaine des pompiers	Duel 1 contre 1	Jeu de zones	Béret
Animateur	Adulte accompagnateur supervisé par l'enseignant	Adulte accompagnateur supervisé par l'enseignant	Enseignant	Enseignant
Temps 1	A/ B		C/ D	
Temps 2	C/D		A/B	
Temps 3		A/C		B/D
Temps 4		B/D		A/C

En arrivant au stade, vos élèves, sous votre supervision, mettront en place les coupelles qui permettront la réalisation des ateliers.



L'après-midi est consacrée aux matchs : mise en place de matchs, arbitrage/animation par les enseignants avec assistance des élèves pour l'arbitrage et la prise en compte du « Fair-Play ».

Programme détaillé de la journée :

9h45-10h15 : arrivée des classes. Accueil café. Les enseignants viennent au bureau d'accueil signaler leur présence. Les classes installent leurs affaires sur le stade spécifié. Sur chaque stade, vous aurez un référent pour l'organisation des ateliers et des matchs. Vous lui confirmerez le nombre d'équipes de votre classe. Signalez également s'il vous manque du matériel.

10h00-10h20: installation des ateliers par les élèves

10h20 – midi : organisation des ateliers

20 minutes sont prévues pour chaque jeu.

Une fiche « tableau de bord » vous guidera pour organiser vos oppositions durant la matinée.

Idem pour les matchs de l'après-midi.

Conseils :

- Avant de démarrer les activités, **poser un cadre** aux 4 équipes présentes : règles de bonne conduite, description du fonctionnement à bien faire entendre à tous les élèves du terrain.
- Animer les ateliers de façon à maintenir le plaisir et la motivation chez tous les élèves
- Respecter les temps d'atelier imposés par le référent-stade

12h : fin des ateliers. Les équipes calculent sur leur fiche le total des points récoltés. Ils doivent se présenter aux matchs de l'après-midi avec leur fiche. Je vous invite donc à récupérer les fiches pour qu'elles ne soient pas perdues pendant le temps du repas.

Vous penserez à les leur rendre à 13h00.



La pause méridienne usépienne se doit d'être un moment convivial de partage pour les adultes également. Je vous invite donc à l'anticiper pour que nous puissions nous retrouver au moins quelques instants au bureau d'accueil avant la reprise des activités.

13h00 : les équipes se présentent aux responsables des terrains (les enseignants) pour participer aux matchs.

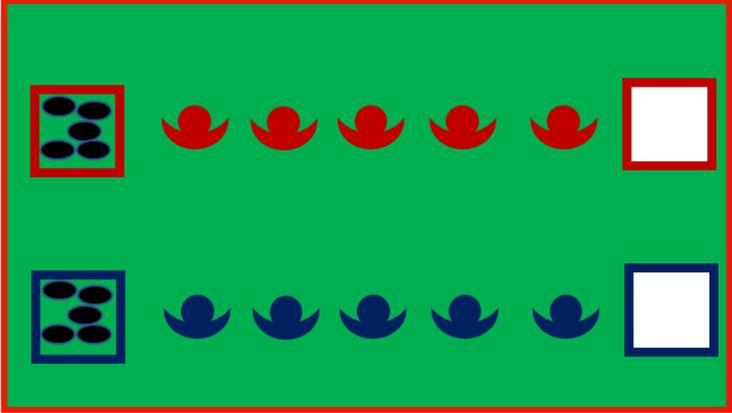
13h15 : début des matchs. 6 matchs à organiser sur chaque terrain pendant 1h15

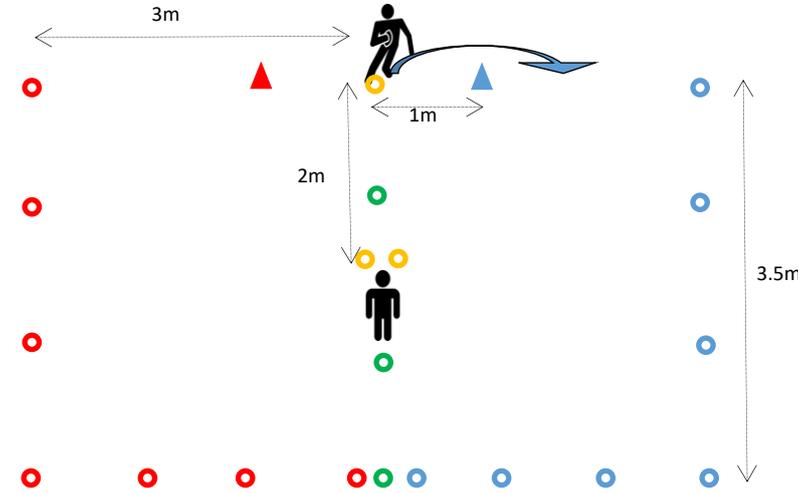
14h30: fin des matchs. Vous communiquez aux équipes le total des points qu'ils ont gagnés.

L'enseignant organise un court débat-bilan avec les 4 équipes, puis organise le rangement du plateau.

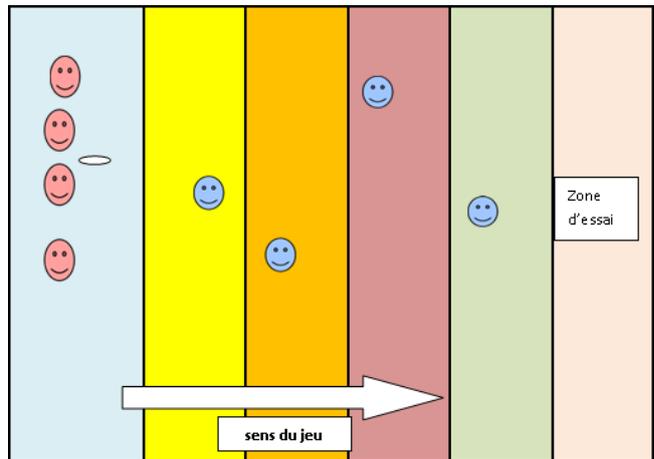
14h45: Toutes les classes se rassemblent devant le bureau d'accueil pour bilan, remise des diplômes, photos...

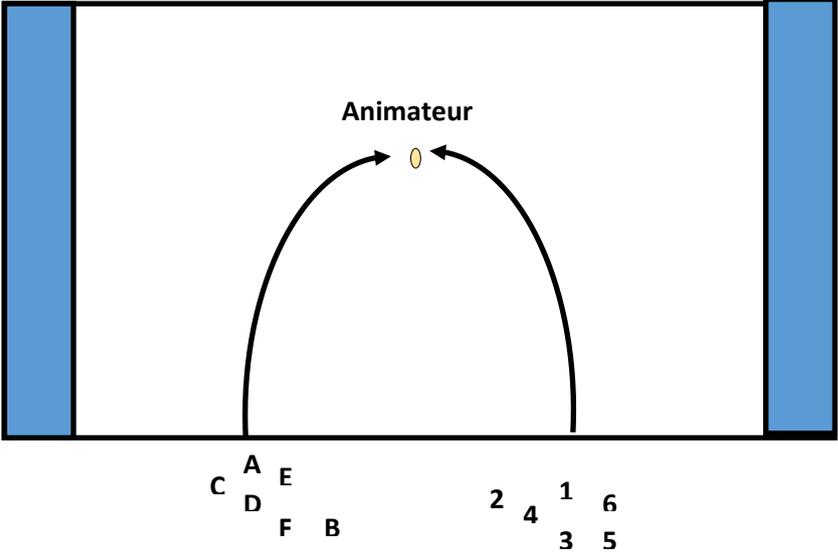
15h00 : Départ des classes

<p>vidéo </p>	<h2 style="text-align: center;">LA CHAINE DES POMPIERS</h2>	
<p>OBJECTIFS Améliorer la technique de passe avec une contrainte temporelle</p>	<p>COMPORTEMENTS ATTENDUS Maitriser la passe Coopérer</p>	
<p>DISPOSITIF</p> <p>2 équipes de 5 à 7 joueurs</p> <p>Terrain : 1 à 3 mètres entre les joueurs (variable selon le nombre de joueurs, le niveau et l'espace disponible)</p> <p>Temps : 10min</p> <p>Matériel : plots, ballons</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>REGLES Les joueurs doivent prendre un seul ballon à la fois. Les joueurs peuvent prendre un deuxième ballon uniquement lorsque le premier ballon est aplati. Lorsque le ballon tombe par terre, on recommence du début. Les joueurs ne doivent pas se déplacer.</p> <p>CONSIGNES Au signal, le premier joueur de chaque équipe doit récupérer un ballon dans la zone de départ puis le transmettre au joueur 2, le joueur 2 le transmet à joueur 3, etc... le dernier joueur aplati le ballon dans la zone de marque.</p> <p>CRITERES DE REUSSITE Déménager tous les ballons avant l'autre équipe. Dans un temps limité, déménager le plus de ballons possibles.</p> <p>BUT/SCORE 1 point pour l'équipe qui a déménagé tous ses ballons avant l'autre</p> <p>LANCEMENT DE JEU par les joueurs</p>		
<p>EVALUER-REGULER</p>		
<p><u>Comportements Observés</u> Ballon tombé</p>	<p><u>Interventions Possibles</u> Travail sur le port du ballon</p>	
<p>EVOLUTIONS qui seront utilisées le jour de la rencontre</p>		
<p><u>Variantes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Modifier la forme de passe (passe au-dessus de la tête, entre les jambes, faire rouler le ballon ...) -Ajouter une manipulation avant de transmettre le ballon (lancer le ballon en dessus de sa tête et le rattraper, faire passer le ballon derrière le dos, entre les jambes, ...) -Modifier les lancements de jeu (tous les joueurs partent d'un plot extérieur) 	<p><u>Effets recherchés</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Travail de manipulation -Prise d'informations pour se placer sur l'espace 	

Vidéo 	<h1>DUEL 1 CONTRE 1</h1>	
OBJECTIFS Gérer un duel offensif	COMPORTEMENTS ATTENDUS Passer un adversaire sans se faire plaquer S'opposer individuellement	
DISPOSITIF Groupe : 2 équipes de 5 à 7 joueurs Matériel : Ballons de rugby, plots, chasubles Temps : 10 min		
CONSIGNES Quand le PB le décide il entre dans une zone (rouge ou jaune) en contournant le plot et doit aller marquer sans se faire plaquer. Le défenseur doit plaquer le PB avec les 2 bras. Le plaquage doit être impérativement effectué entre la taille et les genoux.	CRITERES DE REUSSITE Être plus rapide que l'adversaire, marquer ou empêcher de marquer.	
BUT/SCORE 1pt par essai marqué	LANCEMENT DE JEU : Par les joueurs	
EVALUER-REGULER		
Comportements observés - Le défenseur a peur d'avancer sur le PB - L'attaquant marque à chaque fois - Il n'y a pas d'essai - Les enfants ont du mal à visualiser la ligne de marque	Interventions possibles - Diminuer la distance entre les joueurs - Diminuer ou augmenter la distance entre les plots du PB - Matérialiser la ligne de marque d'une couleur différente	
EVOLUTIONS		
Variantes - Passer à une situation de 1+1 contre 1 (ajouter un partenaire à l'attaquant)	Effets recherchés - Coopérer	

<p>Vidéo</p> 	<h1 style="text-align: center;">JEU DE ZONES</h1>	
<p>OBJECTIFS Améliorer la notion d'avancer et de coopération en attaque et en défense. Assimiler les règles fondamentales : la marque, la passe, le plaquage, le hors-jeu.</p>	<p>COMPORTEMENTS ATTENDUS Arriver à voir les espaces libres et y amener le ballon. Avancer avec le ballon. Passer le ballon avant d'être plaqué Soutenir le porteur de balle en se déplaçant (se rendre disponible).</p>	
<p>DISPOSITIF</p> <p>Groupe : 2 équipes de 5 à 7 joueurs</p> <p>Espace : 14m de large x 18 m de long et 5 m de plus pour les en-buts. Matérialiser les zones des défenseurs</p> <p>Temps : 10 min</p> <p>Matériel : Ballons de rugby, plots, chasubles</p> <p>REGLES Les attaquants doivent franchir les zones pour marquer un essai. Les défenseurs sont échelonnés sur l'aire de jeu en 4 zones distinctes. Ils se positionnent sur la ligne arrière de la zone à défendre et ne peuvent agir que dans cette zone (interdit de défendre en poursuite). Ils défendent en plaquant entre les genoux et la taille.</p> <p>CONSIGNES Former des vagues de 4 joueurs. Les attaquants partent et doivent aller marquer. Au signal, un joueur se saisit d'un ballon posé au sol et avance. Les défenseurs sont répartis dans les 4 zones et ne peuvent pas en sortir. (Organiser des changements fréquents) Les défenseurs n'avancent que lorsque les attaquants entrent dans leur zone. Si le ballon sort des limites du terrain, remise en jeu pour les attaquants au niveau de la sortie du ballon. Lorsqu'un essai est marqué, changement de sens du terrain et changement de joueurs au sein des attaquants Au bout de 5 min on change de rôle : les attaquants deviennent défenseurs et inversement.</p> <p>CRITERES DE REUSSITE Marquer au moins 3 essais en 5 min</p> <p>BUT/SCORE Marquer le plus de points possibles en 5 min</p> <p>LANCEMENT DE JEU Un attaquant ramasse un ballon au sol</p>		
<p>EVALUER-REGULER</p>		
<p><u>Comportements observés</u> Les attaquants cherchent la solution individuelle plutôt que collective. Certains joueurs ne se replacent pas en attaque (donc hors-jeu)</p>	<p><u>Interventions possibles</u> Expliquer que si le porteur de balle ne peut avancer lui-même, il peut faire avancer son équipe en transmettant le ballon à ses partenaires. Augmenter le nombre de défenseurs par zone. Arrêt sur image et explication de la règle</p>	
<p>EVOLUTIONS</p>		
<p><u>Variantes</u> -Changer le nombre de défenseurs par zones. -Varié le placement de départ des défenseurs. -Changer le nombre d'attaquants.</p>	<p><u>Effets recherchés</u> -Augmenter la difficulté des attaquants. -Repérer ou créer des espaces libres. -Avancer collectivement en utilisant des soutiens.</p>	



<p>Vidéo</p> 	<p>LE BERET</p>
<p>OBJECTIFS Être capable d'avancer pour marquer dans l'en-but adverse</p>	<p>COMPOTEMENTS ATTENDUS Être réactif à l'appel Récupérer rapidement le ballon, Progresser vers la cible Prendre le ballon à deux mains, Eviter l'adversaire Plaquer son adversaire pour défendre</p>
<p>DISPOSITIF Groupe : 2 équipes de 5 à 7 joueurs Espace : 15m de long sur 5m de large Temps : 10min Matériel : Ballons de rugby, plots</p> <p>BUT : marquer dans l'en-but sans faire d'en-avant, ni sortir du terrain, ni de faute Des numéros seront donnés à une équipe. Des lettres seront données à une autre équipe.</p> <p>Rôle d'animation</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Varier les oppositions grâce aux lettres et numéros 2. Varier les mises en jeu (nombre de joueur mais aussi lancement de jeu : balle dans la main, au sol, en l'air, derrière soi, plus d'un côté que de l'autre...) 3. Faire respecter les règles <p>Consigne : Les élèves entrent sur le terrain à l'appel de leur numéro ou de leur lettre pour prendre la balle et aller marquer (ou plaquer l'adversaire pour l'empêcher de marquer, récupérer la balle). Passage en force interdit comme dans le match. Le jeu s'arrête s'il y a une faute, touche ou essai. Pour marquer la balle doit être aplatie dans l'en-but ou sur la ligne. La passe en avant est interdite.</p>	

Terrain n°..... Stade : Responsable du terrain :



FICHE DE RESULTATS de l'équipe (recto)

ECOLE.....ENSEIGNANT.....EQUIPE.....

Prénoms des joueurs :

ATELIERS-JEUX

Chaîne des pompiers

Contrôle du ballon	1	2	3	4	5
Rapidité d'exécution	1	2	3	4	5

Duel 1 contre 1

Efficacité de l'attaque	1	2	3	4	5
Efficacité des plaquages	1	2	3	4	5

Jeu de zones

Transmission de la balle pour avancer	1	2	3	4	5
Engagement dans l'acte de défense	1	2	3	4	5

Le béret

Coopération des élèves appelés	1	2	3	4	5
Réactivité lors de l'appel	1	2	3	4	5

Score sur les ateliers :

FICHE DE RESULTATS de l'équipe- les matchs (verso)

Partie 1

Equipe rencontrée :

Équipe « arbitre » :

Nombre d'essais marqués x 3 (5 essais au maximum)		
Fair-Play	Connaître le règlement. Score /3	
	Maîtriser l'engagement. Score /3	
	Etat d'esprit de l'équipe. Score /3	
	Maîtrise des émotions. Score /3	
Total partie 1		

Partie 2

Equipe rencontrée :

Équipe « arbitre » :

Nombre d'essais marqués x 3 (5 essais au maximum)		
Fair-Play	Connaître le règlement. Score /3	
	Maîtriser l'engagement. Score /3	
	Etat d'esprit de l'équipe. Score /3	
	Maîtrise des émotions. Score /3	
Total partie 2		

Partie3

Equipe rencontrée :

Équipe « arbitre » :

Nombre d'essais marqués x 3 (5 essais au maximum)		
Fair-Play	Connaître le règlement. Score /3	
	Maîtriser l'engagement. Score /3	
	Etat d'esprit de l'équipe. Score /3	
	Maîtrise des émotions. Score /3	
Total partie 3		

Score sur les matchs :

Tableau de bord

Terrain n°..... stade : Responsable du terrain :

Equipe A	
Equipe B	
Equipe C	
Equipe D	

Ateliers

Les référents –terrains sifflent la fin de chaque atelier (20 minutes).

20 minutes = organisation du terrain + répartition des équipes + oppositions+ vérification des notations des fiches des équipes.

	Chaine des pompiers	Duel 1 contre 1	Jeu de zones	Béret
Animateur	Adulte accompagnateur supervisé par l'enseignant	Adulte accompagnateur supervisé par l'enseignant	Enseignant	Enseignant
Temps 1	A/ B		C/ D	
Temps 2	C/D		A/B	
Temps 3		A/C		B/D
Temps 4		B/D		A/C

Pas de comptabilité de points marqués sur les ateliers.

Par contre, évaluation commentée par l'adulte de 2 objectifs par atelier.

Matches

Aides à l'arbitrage	Matches (10 min)
C	A - B
A	C - D
D	B - C
B	D - A
D	C - A
C	D - B

5 essais comptabilisés maximum par match

Bilan Fair-play mené par l'équipe « arbitre » et supervisé par l'enseignant à la fin de chaque match