

SÉANCE N°1

SITUATION «DECOUVERTE»

Thème : Découverte de l'activité et du ballon

Objectifs :

- Manipuler un nouveau ballon
- S'orienter dans un espace délimité
- Apprendre la règle fondamentale de la marque
- Commencer à développer la notion d'équipe

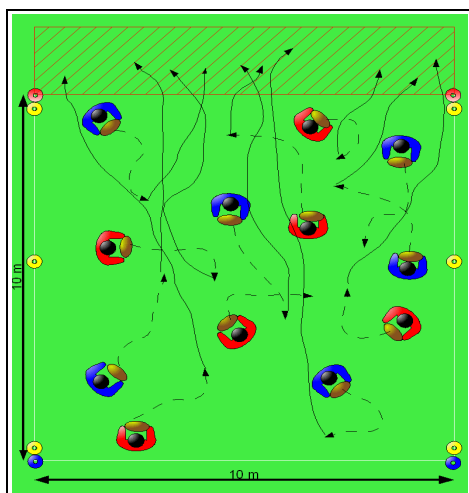
But : S'essayer à la manipulation du ballon et marquer des essais

ORGANISATION

Matériel : Plots (4 couleurs différentes par atelier), 1 ballon par joueur, des chasubles de couleurs

Effectif : 12 joueurs (6 bleus et 6 rouges) (modulable en fonction de l'effectif)

Espace : Un carré de 10 x 10 mètres



DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Chaque joueur a un ballon dans les mains et se déplace dans le carré en faisant ce qu'il veut avec son ballon (faire rouler; lancer – rattraper; ...).

A l'issue de cette phase de découverte, on questionne les joueurs sur les diverses possibilités expérimentées. Les joueurs essayent de nouveau.

Faire fonctionner 2 espaces de jeu simultanément de façon à avoir tous les enfants en action.

Il est également possible de fonctionner avec l'ensemble de la classe dans un même carré (20 x 20 mètres)

Évolution1

Au signal de l'enseignant, les enfants doivent aller marquer un essai derrière la ligne de leur choix.

Complexification

l'enseignant annonce la couleur de la ligne derrière laquelle tous les enfants doivent aller marquer le plus vite possible. Ex: « blanc »

SÉANCE N°1

SITUATION «COMBAT»

Thème : Lutter pour s'approprier le ballon

Objectifs :

- Découvrir la notion de « ne pas faire mal à mon partenaire de jeu » (droits et devoirs du joueur)
- Prendre du plaisir à lutter
- Maintenir un effort en opposition

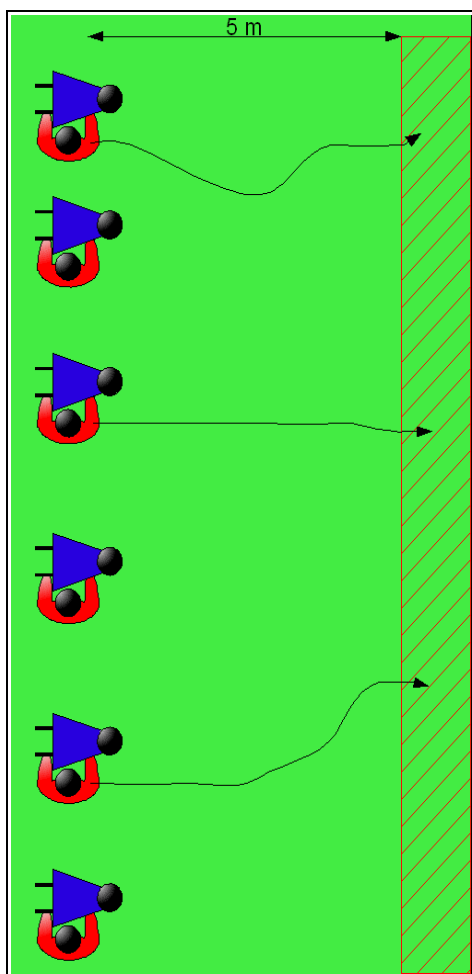
But : Récupérer le ballon et aller marquer

ORGANISATION

Matériel : Plots (1 couleur), 1 ballon pour 2, chasubles

Effectif : 1 x 1

Espace : En fonction du nombre de binôme (au moins 2 mètres entre chaque binôme)



DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Les joueurs sont par 2 avec :

- un joueur à 4 pattes avec un ballon et cherchant à garder son ballon
- un joueur à genoux cherchant à prendre le ballon

Au signal de l'enseignant, les voleurs essayent de récupérer le ballon.

Les autres essayent de le conserver.

Lorsque le ballon a été récupéré, le voleur va le déposer le plus vite possible dans la zone de marque.

L'action dure un maximum de 30 secondes. Une fois le temps écoulé, on regarde qui est en possession du ballon. Ce joueur marque 1 point. Sur l'action suivante, les rôles sont inversés.

Pour faciliter l'entrée dans la lutte, on peut imaginer qu'il s'agit d'une tortue et son oeuf contre un voleur d'oeufs.

Complexification

Après être passé 1 fois dans chaque rôle, on change de partenaire de jeu.

Les points marqués s'additionnent tout au long de la situation

SITUATION « JEU TOTAL »

Thème : Le rugby à 5 contre 5

Objectifs :

- Développer la notion d'appartenance à une équipe
- Prendre du plaisir à lutter
- Lutter collectivement
- S'orienter sur le terrain

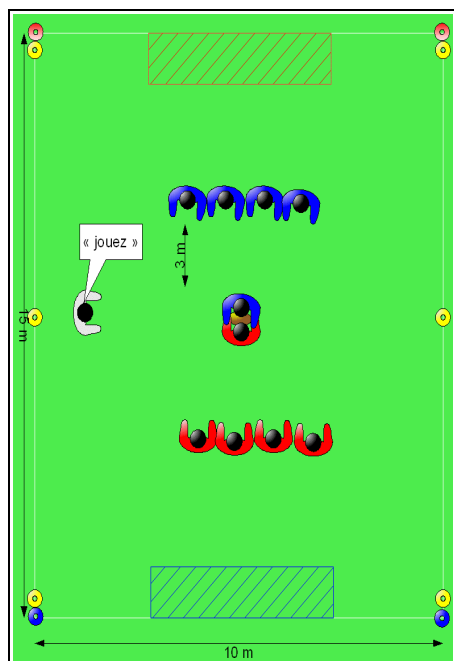
But : Marquer plus d'essais que l'équipe adverse

ORGANISATION

Matériel : Plots (3 couleurs différentes par atelier), 2 ballons par terrain

Effectif : 5 x 5

Espace : Un rectangle de 15 x 10 mètres + 2 zones de marque



DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Faire 4 équipes

2 équipes de 5 joueurs s'opposent sur un terrain de 15 mètres de long et 10 mètres de large.

Les 2 autres équipes sont en attente de rentrer sur le terrain.

Possibilité de jouer à 4 ou 6 joueurs en fonction de l'effectif de la classe.

Le jeu est lancé au centre du terrain entre 2 joueurs (1 de chaque équipe) qui tiennent le ballon avec leurs 2 mains.

Les partenaires se situent à environ 3 mètres de part et d'autre de ces 2 joueurs.

Au signal « JEU » de l'enseignant, les 2 joueurs cherchent à arracher le ballon.

Dès que le ballon est arraché par l'un ou l'autre des 2 joueurs les partenaires peuvent venir aider.

Lorsqu'un attroupement se crée et dure trop longtemps, l'enseignant annonce « nouveau ballon » et présente un autre ballon au premier joueur qui se présente.

Les phases de blocages doivent durer suffisamment longtemps pour que tous les enfants puissent s'y engager avec plaisir.

Le joueur porteur du 1^{er} ballon le ramène à l'enseignant pour que celui-ci puisse relancer le jeu avec un nouveau ballon au prochain long blocage.

La phase de jeu s'arrête lorsqu'un essai est marqué ou que le porteur de balle est sorti du terrain. L'enseignant redémarre alors par un nouveau 1 x 1 au centre du terrain

Après 2 minutes de jeu, rotation entre les 2 équipes du terrain et celles en attente.

Dans cette situation, la passe en avant n'est pas interdite.

SITUATION «MANIPULATION»

Thème : Manipulation du ballon et prise de contact avec le sol

Objectifs :

- Manipuler un nouveau ballon
- S'orienter dans un espace délimité
- Apprendre la règle fondamentale de la marque
- Accepter d'entrer en contact avec le sol

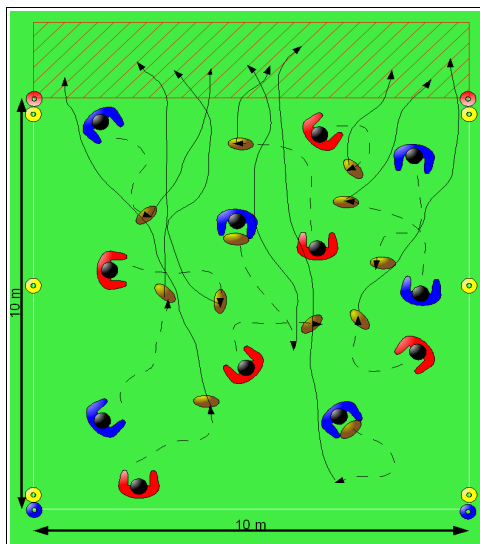
But : Enchaîner des tâches de manipulation de balle, prendre contact avec le sol et marquer des essais.

ORGANISATION

Matériel : Plots (4 couleurs différentes par atelier), 1 ballon par joueur, des chasubles de couleurs

Effectif : 12 joueurs (6 bleus et 6 rouges) (modulable en fonction de l'effectif)

Espace : Un carré de 10 x 10 mètres



DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Chaque joueur a un ballon dans les mains et se déplace dans le carré. Au signal de l'enseignant, chaque joueur fait rouler devant lui son ballon et doit le rattraper avant qu'il s'arrête de rouler. Sur la récupération du ballon, le joueur se met à genoux et roule sur le côté (un tour complet) en serrant fort le ballon contre la poitrine.

Évolution1

Pendant que les joueurs sont au sol, l'enseignant annonce une couleur de ligne où aller marquer. Ex: « BLANC ».

Simplification

Garder toujours la même ligne de marque. Ex: toujours la ligne « ROUGE ».

Complexification

Avant de faire rouler le ballon, les joueurs lancent en l'air le ballon, le rattrape puis le font rouler.

SITUATION «COMBAT»

Thème : Lutter pour avancer ou s'opposer à l'avancer

Objectifs :

- Découvrir la notion de « ne pas faire mal à mon partenaire de jeu » (droits et devoirs du joueur)
- Prendre du plaisir à lutter
- Maintenir un effort en opposition

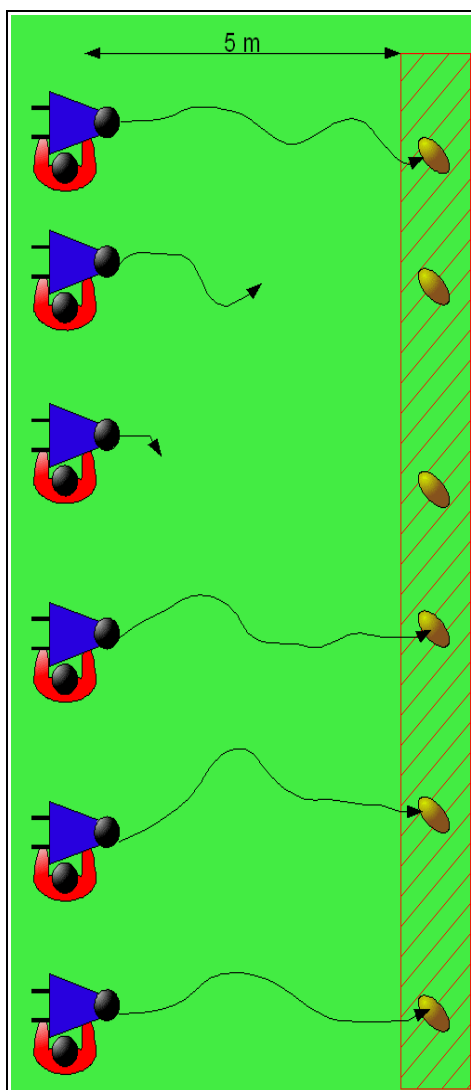
But : Avancer ou empêcher l'autre d'avancer

ORGANISATION

Matériel : Plots (1 couleur), 1 ballon pour 2, chasubles

Effectif : 1 x 1

Espace : en fonction du nombre de binôme (au moins 2 mètres entre chaque binôme)



DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Les joueurs sont par 2 avec :

- un joueur à 4 pattes
- un joueur à genoux ceinturant son partenaire de jeu.

Au signal de l'enseignant, le joueur à 4 pattes essaye d'aller toucher le ballon dans la zone. Le joueur à genoux essaye de l'empêcher d'avancer.

Lorsque le ballon est touché par le joueur à 4 pattes, celui-ci marque 1 point.

Lorsque le ballon n'est pas touché, le point revient à l'autre joueur.

L'action dure un maximum de 30 secondes.

Sur l'action suivante, les rôles sont inversés

Pour faciliter l'entrée dans la lutte, on peut imaginer qu'il s'agit de notre tortue qui cherche à reprendre son oeuf.

Complexification

Après être passé 1 fois dans chaque rôle, on change de partenaire de jeu.

Les points marqués s'additionnent tout au long de la situation.

SITUATION « JEU TOTAL »

Thème : Le rugby à 5 contre 5

Objectifs :

- Développer la notion d'appartenance à une équipe
- Prendre du plaisir à lutter
- Lutter collectivement
- S'orienter sur le terrain

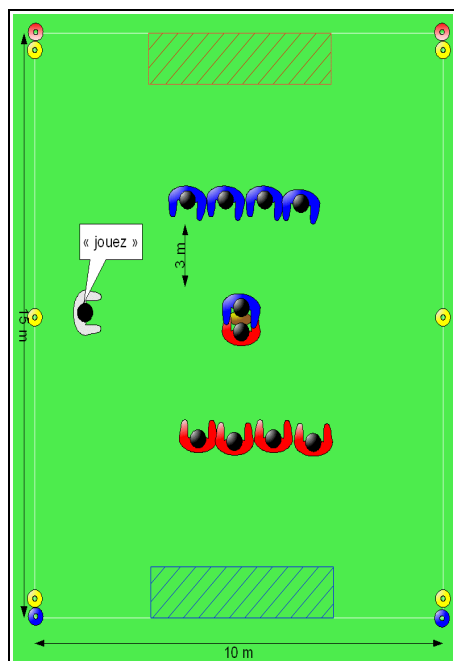
But : Marquer plus d'essais que l'équipe adverse

ORGANISATION

Matériel : Plots (3 couleurs différentes par atelier), 2 ballons par terrain

Effectif : 5 x 5

Espace : Un rectangle de 15 x 10 mètres + 2 zones de marque



DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Faire 4 équipes

2 équipes de 5 joueurs s'opposent sur un terrain de 15 mètres de long et 10 mètres de large.

Les 2 autres équipes sont en attente de rentrer sur le terrain.

Possibilité de jouer à 4 ou 6 joueurs en fonction de l'effectif de la classe.

Le jeu est lancé au centre du terrain entre 2 joueurs (1 de chaque équipe) qui tiennent le ballon avec leurs 2 mains.

Les partenaires se situent à environ 3 mètres de part et d'autre de ces 2 joueurs.

Au signal « JEU » de l'enseignant, les 2 joueurs cherchent à arracher le ballon.

Dès que le ballon est arraché par l'un ou l'autre des 2 joueurs les partenaires peuvent venir aider.

Lorsqu'un attroupement se crée et dure trop longtemps, l'enseignant annonce « nouveau ballon » et présente un autre ballon au premier joueur qui se présente.

Les phases de blocages doivent durer suffisamment longtemps pour que tous les enfants puissent s'y engager avec plaisir.

Le joueur porteur du 1^{er} ballon le ramène à l'enseignant pour que celui-ci puisse relancer le jeu avec un nouveau ballon au prochain long blocage.

La phase de jeu s'arrête lorsqu'un essai est marqué ou que le porteur de balle est sorti du terrain. L'enseignant redémarre alors par un nouveau 1 x 1 au centre du terrain

Après 2 minutes de jeu, rotation entre les 2 équipes du terrain et celles en attente.

Dans cette situation, la passe en avant n'est pas interdite.

SÉANCE N°3

SITUATION «MANIPULATION ET COMBAT»

Thème : Manipulation du ballon et prise de contact avec le sol

Objectifs :

- S'orienter dans un espace délimité
- Apprendre la règle fondamentale de la marque
- Accepter d'entrer en contact avec le sol
- Prendre du plaisir dans la lutte
- Se reconnaître attaquant ou défenseur

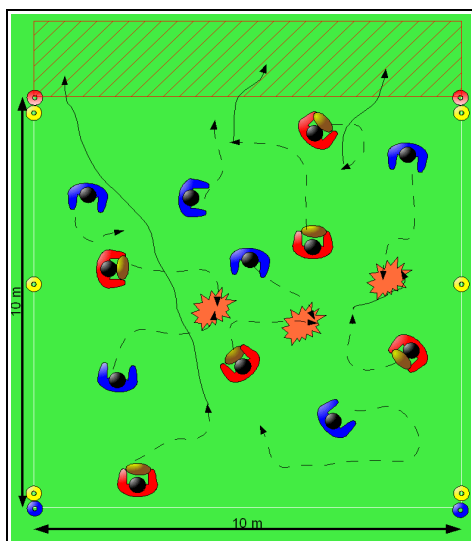
But : marquer malgré l'opposition d'un adversaire

ORGANISATION

Matériel : Plots (4 couleurs différentes par atelier), 1 ballon par joueur, des chasubles de couleurs

Effectif : 12 joueurs (6 bleus et 6 rouges) (modulable en fonction de l'effectif)

Espace : Un carré de 10 x 10 mètres



DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Les joueurs de l'équipe rouge ont chacun un ballon dans les mains et se déplacent dans le carré (= attaquants).

Les joueurs de l'équipe bleue se déplacent également dans le carré, mais sans ballon.

Au signal de l'enseignant, les porteurs de balle (ici, les rouges) se mettent à genoux et roulent sur le côté (un tour complet) en serrant fort le ballon contre la poitrine.

À ce même signal, les défenseurs essayent d'empêcher les attaquants de se relever.

L'action se termine lorsque le porteur de balle est parvenu à se relever ou après 10 secondes de lutte.

Complexification

Pendant que les joueurs sont au sol, l'enseignant annonce une couleur de ligne où aller marquer. Ex: « BLANC ».

SÉANCE N°3

SITUATION «COMBAT»

Thème : Lutter pour avancer ou s'opposer à l'avancer

Objectifs :

- Prendre du plaisir à lutter
- Maintenir un effort en opposition

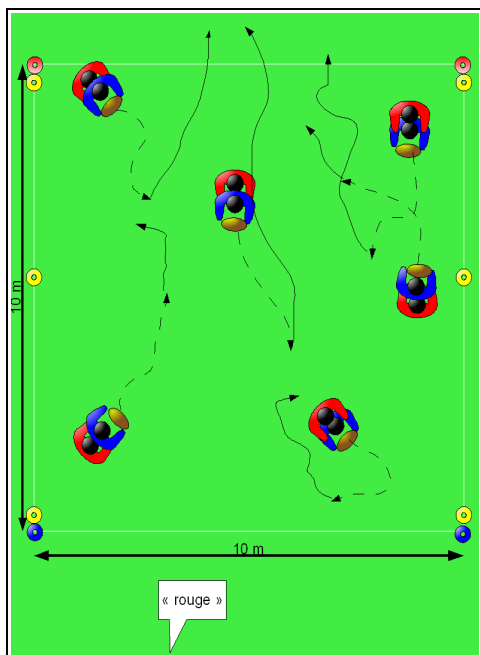
But : Avancer ou empêcher l'autre d'avancer

ORGANISATION

Matériel : Plots (1 couleur), 1 ballon pour 2, chasubles

Effectif : 1 x 1

Espace : en fonction du nombre de binôme (au moins 2 mètres entre chaque binôme)



DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Les joueurs sont liés par 2 avec

- un joueur devant, porteur du ballon (= attaquant)
- un joueur derrière ceinturant son partenaire de jeu (= défenseur).

L'enseignant annonce une couleur (ex: « BLANC ») derrière laquelle les porteurs de balle essayent d'aller marquer.

Les défenseurs essayent de les en empêcher.

L'action se termine lorsqu'il y a essai, que le porteur de balle est sorti du terrain ou après 10 secondes de lutte.

Complexification

Avant l'annonce de l'enseignant, les deux joueurs se déplacent ainsi « accrochés » (en coopération).

SITUATION « JEU TOTAL »

Thème : Le rugby à 5 contre 5

Objectifs :

- Développer la notion d'appartenance à une équipe
- Prendre du plaisir à lutter
- Lutter collectivement
- S'orienter sur le terrain

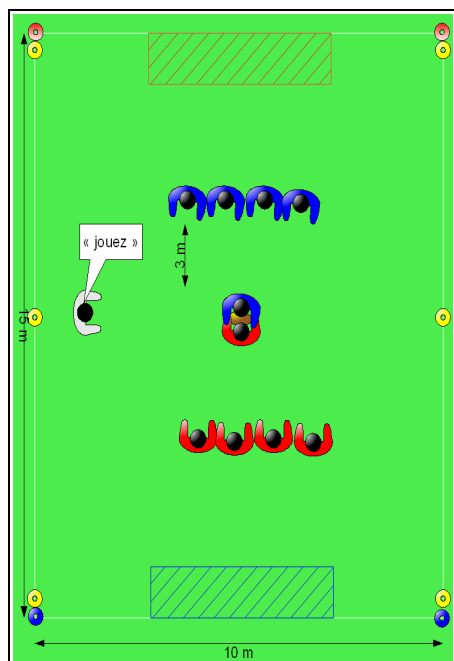
But : Marquer plus d'essais que l'équipe adverse

ORGANISATION

Matériel : Plots (3 couleurs différentes par atelier), 2 ballons par terrain

Effectif : 5 x 5

Espace : Un rectangle de 15 x 10 mètres + 2 zones de marque



DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Faire 4 équipes

2 équipes de 5 joueurs s'opposent sur un terrain de 15 mètres de long et 10 mètres de large.

Les 2 autres équipes sont en attente de rentrer sur le terrain.

Possibilité de jouer à 4 ou 6 joueurs en fonction de l'effectif de la classe.

Le jeu est lancé au centre du terrain entre 2 joueurs (1 de chaque équipe) qui tiennent le ballon avec leurs 2 mains.

Les partenaires se situent à environ 3 mètres de part et d'autre de ces 2 joueurs.

Au signal « JEU » de l'enseignant, les 2 joueurs cherchent à arracher le ballon.

Dès que le ballon est arraché par l'un ou l'autre des 2 joueurs les partenaires peuvent venir aider.

Lorsqu'un attroupement se crée et dure trop longtemps, l'enseignant annonce « nouveau ballon » et présente un autre ballon au premier joueur qui se présente.

Les phases de blocages doivent durer suffisamment longtemps pour que tous les enfants puissent s'y engager avec plaisir.

Le joueur porteur du 1^{er} ballon le ramène à l'enseignant pour que celui-ci puisse relancer le jeu avec un nouveau ballon au prochain long blocage.

La phase de jeu s'arrête lorsqu'un essai est marqué ou que le porteur de balle est sorti du terrain. L'enseignant redémarre alors par un nouveau 1 x 1 au centre du terrain

Après 2 minutes de jeu, rotation entre les 2 équipes du terrain et celles en attente.

Dans cette situation, la passe en avant n'est pas interdite.

SÉANCE N°4

SITUATION «COOPERATION»

Thème : Avancer et coopérer pour avancer ou s'opposer à l'avancer.

Objectifs :

- Prendre du plaisir à lutter
- S'orienter sur le terrain
- Développer un début de coopération

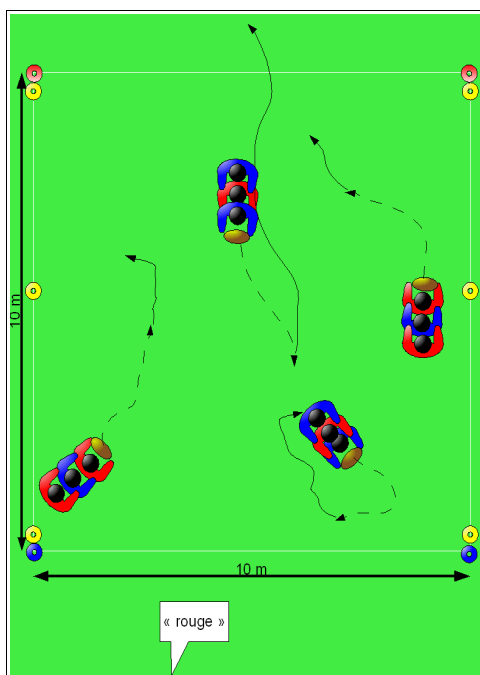
But : Aller marquer malgré la contrainte et avec possibilité de coopération.

ORGANISATION

Matériel : Plots (4 couleurs différentes par atelier), 1 ballon pour 3 joueurs, des chasubles de couleurs

Effectif : 12 joueurs (6 bleus et 6 rouges) (modulable en fonction de l'effectif)

Espace : Un carré de 10 x 10 mètres



DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Les joueurs sont par 3, liés à la ceinture avec :

- un joueur devant, porteur du ballon (= attaquant 1)
- un joueur derrière ceinturant le porteur de balle (= défenseur)
- un joueur derrière le défenseur (= attaquant 2)

L'enseignant annonce une couleur (ex: « BLANC ») derrière laquelle les porteurs de balle essaient d'aller marquer.

Les défenseurs essaient de les en empêcher.

Dès que le signal est donné par l'enseignant, l'attaquant 2 peut se délier et venir aider son partenaire.

L'action se termine lorsqu'il y a essai ou que le porteur de balle est sorti du terrain ou après 15 secondes de lutte.

Complexification

Avant l'annonce de l'enseignant, les trois joueurs se déplacent ainsi « accrochés » (en coopération) et ne commencent à lutter qu'au signal de l'enseignant.

SITUATION «COMBAT»

Thème : Lutter pour avancer ou s'opposer à l'avancer.

Objectifs :

- Prendre du plaisir à lutter
- Maintenir un effort en opposition
- Se reconnaître attaquant ou défenseur
- S'initier à la coopération (offensive et défensive)

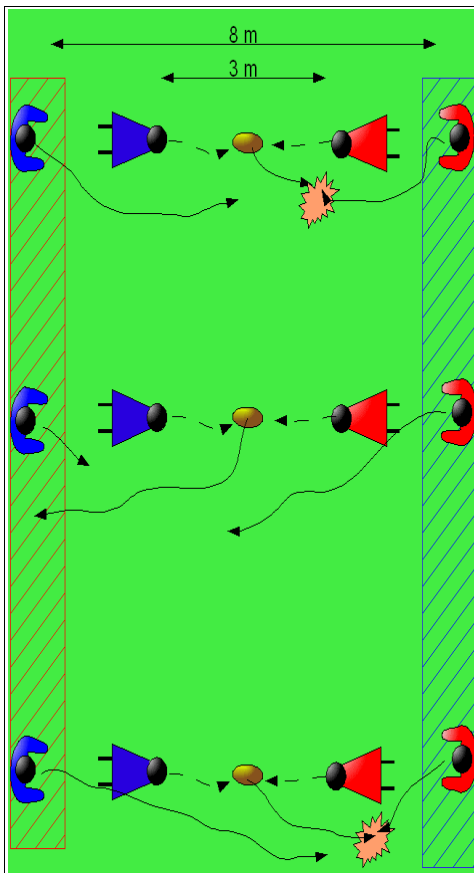
But : Conquérir le ballon et marquer.

ORGANISATION

Matériel : Plots (1 couleur), 1 ballon pour 4, chasubles

Effectif : 1+1 X 1+1

Espace : En fonction du nombre de binôme (au moins 2 mètres entre chaque binôme)



DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

2 joueurs sont à genoux et se font face à 3 mètres de distance. Le ballon est au sol à égale distance des 2 joueurs.

Chaque joueur à genoux a un partenaire positionné dans son dos à environ 2,5 mètres.

Au signal de l'enseignant, les 2 joueurs à genoux avancent à genoux le plus vite possible pour conquérir le ballon. La lutte peut s'engager au sol si aucun n'arrive clairement à s'en saisir avant l'autre.

Lorsqu'un joueur a le ballon, il peut se relever pour tenter de marquer un essai (zone bleu pour les bleus et zone rouge pour les rouges).

L'autre joueur peut également se relever et défendre.

Les soutiens ne sont libérés que lorsqu'un des 2 joueurs à genoux s'est approprié le ballon et s'est relevé.

À partir de ce moment-là, ils peuvent apporter leur aide.

Le jeu s'arrête lorsqu'il y a un essai ou après 30 secondes de jeu.

Simplification

Le lancement du jeu se fait avec les 2 joueurs debout à hauteur du ballon.

Au signal de l'enseignant ils essayent de ramasser le ballon avant l'autre.

Les joueurs soutiens sont libérés dès le signal de l'enseignant.

SITUATION « JEU TOTAL »

Thème : Le rugby à 5 contre 5

Objectifs :

- Développer la notion d'appartenance à une équipe
- Prendre du plaisir à lutter
- Lutter collectivement
- S'orienter sur le terrain

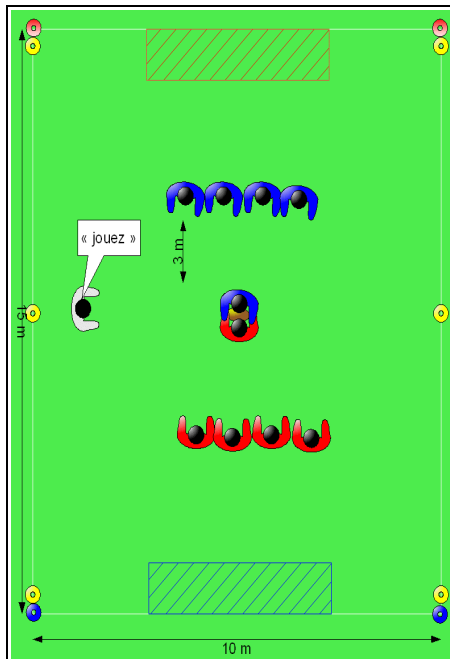
But : Marquer plus d'essais que l'équipe adverse

ORGANISATION

Matériel : Plots (3 couleurs différentes par atelier), 2 ballons par terrain

Effectif : 5 x 5

Espace : Un rectangle de 15 x 10 mètres + 2 zones de marque



DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Faire 4 équipes

2 équipes de 5 joueurs s'opposent sur un terrain de 15 mètres de long et 10 mètres de large.

Les 2 autres équipes sont en attente de rentrer sur le terrain.

Possibilité de jouer à 4 ou 6 joueurs en fonction de l'effectif de la classe.

Le jeu est lancé au centre du terrain entre 2 joueurs (1 de chaque équipe) qui tiennent le ballon avec leurs 2 mains.

Les partenaires se situent à environ 3 mètres de part et d'autre de ces 2 joueurs.

Au signal « JEU » de l'enseignant, les 2 joueurs cherchent à arracher le ballon.

Dès que le ballon est arraché par l'un ou l'autre des 2 joueurs les partenaires peuvent venir aider.

Lorsqu'un attroupement se crée et dure trop longtemps, l'enseignant annonce « nouveau ballon » et présente un autre ballon au premier joueur qui se présente.

Les phases de blocages doivent durer suffisamment longtemps pour que tous les enfants puissent s'y engager avec plaisir.

Le joueur porteur du 1^{er} ballon le ramène à l'enseignant pour que celui-ci puisse relancer le jeu avec un nouveau ballon au prochain long blocage.

La phase de jeu s'arrête lorsqu'un essai est marqué ou que le porteur de balle est sorti du terrain. L'enseignant redémarre alors par un nouveau 1 x 1 au centre du terrain

Après 2 minutes de jeu, rotation entre les 2 équipes du terrain et celles en attente.

Dans cette situation, la passe en avant n'est pas interdite.

SÉANCE N°5

SITUATION «COMBAT»

Thème : Avancer ou s'opposer à l'avancer

Objectifs :

- Se reconnaître attaquant ou défenseur
- Développer la notion d'appartenance à une équipe
- Apprentissage des droits et devoirs du joueur (ne pas faire mal)
- Commencer à coopérer (niveau N+1)

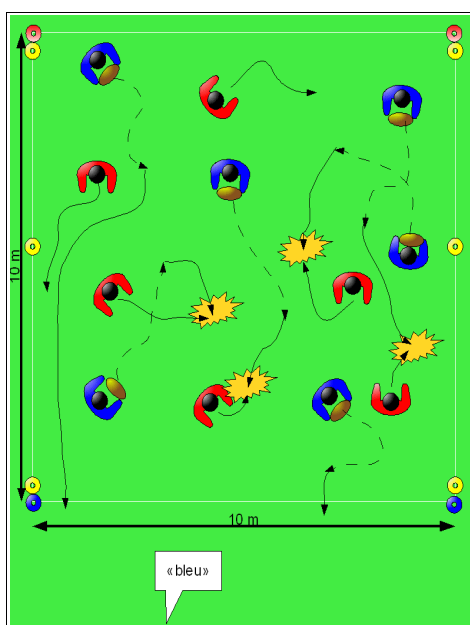
But : Aller marquer ou s'opposer malgré la contrainte

ORGANISATION

Matériel : Plots (4 couleurs différentes par atelier), 1 ballon pour 2 joueurs, des chasubles de couleurs

Effectif : 12 joueurs (6 bleus et 6 rouges) (modulable en fonction de l'effectif)

Espace : Un carré de 10 x 10 mètres



DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

L'enseignant annonce l'équipe qui aura les ballons.

Les joueurs se déplacent dans le carré jusqu'à l'annonce de l'enseignant (ex: « BLEU »).

Tous les porteurs de balle essaient d'aller marquer derrière la ligne bleue.

Les non porteurs de balle sont défenseurs et essaient d'empêcher les porteurs de marquer.

Les binômes sont composés à l'avance. Le défenseur suit donc son porteur de balle.

Fin de l'action lorsqu'il y a essai, que le porteur est sorti du terrain ou après 10 secondes.

Chaque essai marqué rapporte 1 point à l'équipe.

Complexification

Progressivement, on retire des ballons, jusqu'à ne garder qu'un seul ballon.

Les attaquants sans ballon jouent donc un rôle de soutien et aide les porteurs de balle à avancer.

Choisir une couleur suffisamment éloignée du ou des ballons pour laisser du temps aux défenseurs de s'organiser.

SITUATION «COOPERATION»

Thème : Avancer ou s'opposer à l'avancer

Objectifs :

- Prendre du plaisir à lutter
- Maintenir un effort en opposition
- S'initier à la coopération (offensive et défensive)

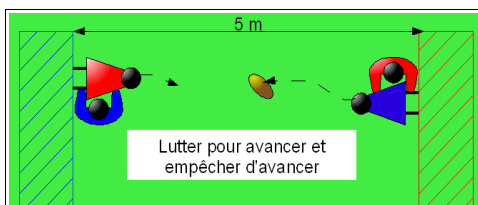
But : Conquérir le ballon et marquer

ORGANISATION

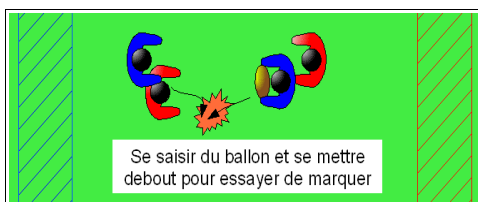
Matériel : Plots (4 couleurs), 1 ballon pour 4, chasubles

Effectif : 1+1 X 1+1

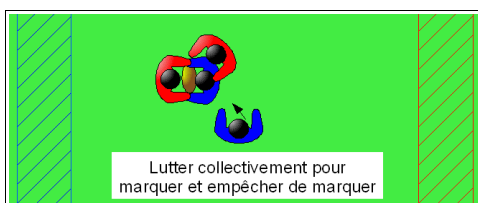
Espace : En fonction du nombre de binôme (au moins 2 mètres entre chaque binôme)



Temps 1



Temps 2



Temps 3

DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

2 joueurs sont à genoux et se font face à 5 mètres de distance. Le ballon est au sol à égale distance des 2 joueurs.

Chaque joueur à genoux a un adversaire à côté de lui qui le ceinture.

Au signal de l'enseignant, les 2 joueurs à genoux essaient d'avancer à genoux malgré le défenseur pour venir conquérir le ballon.

Lorsqu'un joueur à genoux parvient à se saisir du ballon, il peut se relever et tenter d'aller marquer un essai (zone bleue pour les bleus et zone rouge pour les rouges).

Les autres joueurs peuvent alors également se relever pour aider leur partenaire à attaquer ou à défendre.

Dès que le ballon est touché, les soutiens sont libérés et viennent apporter leur aide.

Le jeu s'arrête lorsqu'il y a un essai ou après 30 secondes de jeu.

Complexification

Avant le signal de l'enseignant, les joueurs à genoux ne touchent pas les joueurs à 4 pattes. Ils ne peuvent le faire qu'au signal.

SITUATION « JEU TOTAL »

Thème : Le rugby à 5 contre 5

Objectifs :

- Développer la notion d'appartenance à une équipe
- Prendre du plaisir à lutter
- Lutter collectivement
- S'orienter sur le terrain

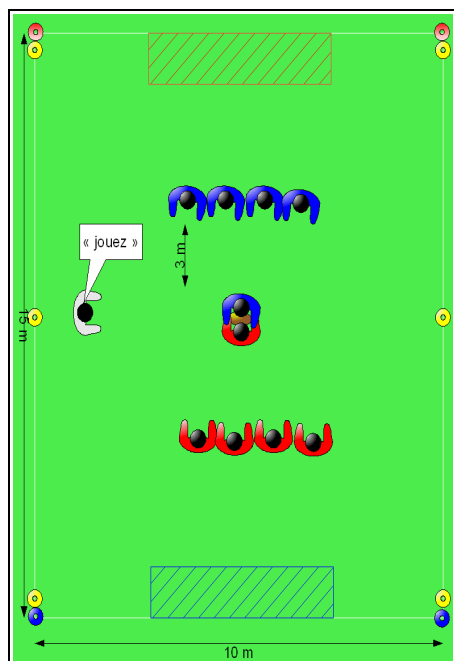
But : Marquer plus d'essais que l'équipe adverse

ORGANISATION

Matériel : Plots (3 couleurs différentes par atelier), 2 ballons par terrain

Effectif : 5 x 5

Espace : Un rectangle de 15 x 10 mètres + 2 zones de marque



DESCRIPTION / MISE EN OEUVRE

Faire 4 équipes

2 équipes de 5 joueurs s'opposent sur un terrain de 15 mètres de long et 10 mètres de large.

Les 2 autres équipes sont en attente de rentrer sur le terrain.

Possibilité de jouer à 4 ou 6 joueurs en fonction de l'effectif de la classe.

Le jeu est lancé au centre du terrain entre 2 joueurs (1 de chaque équipe) qui tiennent le ballon avec leurs 2 mains.

Les partenaires se situent à environ 3 mètres de part et d'autre de ces 2 joueurs.

Au signal « JEU » de l'enseignant, les 2 joueurs cherchent à arracher le ballon.

Dès que le ballon est arraché par l'un ou l'autre des 2 joueurs les partenaires peuvent venir aider.

Lorsqu'un attroupement se crée et dure trop longtemps, l'enseignant annonce « nouveau ballon » et présente un autre ballon au premier joueur qui se présente.

Les phases de blocages doivent durer suffisamment longtemps pour que tous les enfants puissent s'y engager avec plaisir.

Le joueur porteur du 1^{er} ballon le ramène à l'enseignant pour que celui-ci puisse relancer le jeu avec un nouveau ballon au prochain long blocage.

La phase de jeu s'arrête lorsqu'un essai est marqué ou que le porteur de balle est sorti du terrain. L'enseignant redémarre alors par un nouveau 1 x 1 au centre du terrain

Après 2 minutes de jeu, rotation entre les 2 équipes du terrain et celles en attente.

Dans cette situation, la passe en avant n'est pas interdite.