




RUGBY

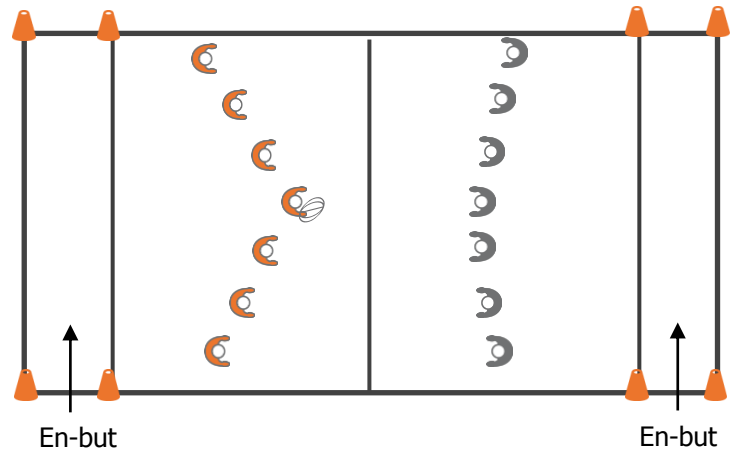
OBJECTIF : comprendre que la majorité des handicaps ne se voient pas. Deux équipes s’opposent. Chaque joueur doit respecter une « contrainte » de jeu particulière, qu’elle soit apparente ou pas.

Âge : 8-12 ans
Durée : 55 minutes
Activité : Flag rugby

S’ORGANISER

Terrain = 20 X 25 m
2 équipes par terrain

-  4 plots par terrain
-  1 ballon de rugby par terrain
-  1 jeu de chasubles par équipe



Annexe handicaps
Annexe match/tournoi
Annexe « Animer un jeu flag rugby »

JEU SANS THÈME

CONSIGNES

 **20'**

But : remporter le match ou le tournoi.

Faites des équipes de 7, en ajoutant des remplaçants si vous les souhaitez (3 max par équipe). Si vous avez plus de 2 équipes, faites 2 terrains et organisez un tournoi.

C’est du flag rugby. Tous les joueurs disposeront d’une chasuble accrochée à la ceinture sur un côté. Chaque équipe doit tenter de marquer des essais (**un essai = 5 points**), en aplatissant le ballon dans son « en-but ». Les attaquants progresseront en passes et les défenseurs tenteront de stopper leur progression. Pour ce faire, ils devront tenter d’ôter le flag du porteur du ballon ou d’intercepter le ballon.

Faites des matchs de 8 minutes. Si vous organisez un « tournoi », faites deux phases : la deuxième phase fera se rencontrer les deux équipes gagnantes sur un terrain et les deux équipes perdantes sur l’autre.

RÈGLES

- Reportez-vous à la fiche « **Animer un jeu flag rugby** ».

VARIABLES

- Un joueur monopolise le ballon : obligation de faire 2 ou 3 passes avant de pouvoir marquer
- Le ballon ne circule qu’entre 2 ou 3 personnes : interdiction de redonner le ballon à celui qui nous l’a envoyé ou tout le monde doit avoir touché le ballon avant de pouvoir marquer.
- Le ballon circule difficilement (effet de grappe) : interdire les passes à moins de 2m de distance.

RÈGLES ET CONSIGNES



Distribuer un handicap différent à chaque joueur mais veiller à distribuer les mêmes aux deux équipes qui s'affrontent. Cette distribution doit être arbitraire, veiller à la réussite de tous.

En annexe vous trouverez des propositions de « HANDICAP » à distribuer.

L'objectif étant de distribuer 5 handicaps par équipe. Dans chaque équipe, une forme de handicap doit être visible avant que le match ne commence et les 4 autres seront à découvrir durant le jeu. Le handicap reste secret ; on ne peut en parler à personne.

1^{ère} mi-temps (7 à 8 minutes) : personne ne parle de son handicap. Si vous constatez qu'un joueur ne respecte pas son handicap, rappelez-lui. Pour vous aider à « vérifier » s'ils jouent correctement leur handicap, faites une liste faisant correspondre le nom des enfants et le handicap attribué.

2^{ème} mi-temps (7 à 8 minutes) : avant de lancer la deuxième période, autorisez les enfants à se dire leurs handicaps pour qu'ils puissent s'adapter les uns aux autres (laissez-les communiquer quelques minutes entre eux).

DÉBAT

QUESTIONS

- 1 Dans chaque équipe il y avait un handicap qui se voyait tout de suite, avant que le match ne commence, lequel ? Quels étaient les autres ?
- 2 Dans la vraie vie, à votre avis, il existe plus de handicaps qui se voient ou plus de handicaps qui ne se voient pas ?
- 3 Quelle attitude dois-je adopter lorsque je ne suis pas certain que la personne en face de moi est en situation de handicap ?
- 4 Est-ce que c'est plus facile de s'adapter quand on connaît le handicap des autres ? Ça vous a aidé dans le jeu ?

BILAN



- 1 (Référez-vous à votre liste pour vérifier) **Il y avait des handicaps qui se voyaient tout de suite et d'autres que vous avez découverts dans le jeu. Dans la vie, c'est pareil.**
- 2 Dans 8 cas sur 10 la situation de handicap ne se voit pas. **Ce n'est pas parce qu'un handicap n'est pas visible qu'il n'existe pas (malentendant, muet, hyperactif, maladie invalidante : cancer...).** Au final les personnes en fauteuil ne représentent que 2% de toutes les personnes en situation de handicap.
- 3 Si on ne sait pas que notre ami a un handicap, on peut croire qu'il choisit d'être « comme ça », que c'est son caractère ou sa personnalité. Alors qu'en réalité il ne peut pas faire autrement. **Par conséquent, il faut respecter chaque personne de la même façon.**
- 4 Oui, car on peut tenter de compenser les difficultés des uns avec les facilités des autres. **La société est comme une grande équipe, elle peut aussi s'adapter pour que chacun puisse y trouver sa place.**

MESSAGES CLÉS

- **Tous les handicaps ne sont pas visibles.** Il faut donc **être tolérant** et chercher à savoir pourquoi certaines personnes ont telles personnalités ou tels caractères.
- **La connaissance des différents handicaps** permet **d'adapter l'environnement** afin que chacun y trouve sa place.

Tableau du tournoi

Nom de l'équipe A :

Nom de l'équipe B :

Nom de l'équipe C :

Nom de l'équipe D :

Jeu Sans Thème	Terrain 1	Terrain 2
1 ^{er} match	A vs B	C vs D
2 ^{ème} match	A vs C	B vs D
3 ^{ème} match	C vs B	A vs D

Barème :

Victoire = 3 points / Match nul = 2 points / Défaite = 1 point

Résultats

Equipe A = ... + ... + ... = ...

Equipe B = ... + ... + ... = ...

Equipe C = ... + ... + ... = ...

Equipe D = ... + ... + ... = ...

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

1.

2.

3.

4.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

<p>TU NE PEUX JOUER QU'AVEC ...</p>	<p>DES QUE TU AS LA BALLE TU DOIS FAIRE UNE PASSE À TON GARDIEN</p>	<p>TU DOIS T'ENERVER D'UN COUP PUIS ÊTRE SUPER HEUREUX DEUX MINUTES APRÈS</p>	<p>TU NE PEUX PAS PARLER</p>
<p>TU NE PEUX PAS COURIR</p>	<p>TU DOIS JOUER A CLOCHE-PIED</p>	<p>TU DOIS JOUER AVEC UN BRAS DANS LE DOS</p>	<p>TU N'AS PAS LE DROIT DE MARCHER</p>
<p>TU DOIS T'ARRÊTER TOUTES LES 30 SECONDES ET FAIRE SEMBLANT D'ÊTRE TRÈS ESSOULÉ PENDANT 10 SECONDES</p>	<p>TU DOIS TOMBER PAR TERRE A CHAQUE CONTACT ET FAIRE SEMBLANT D'AVOIR TRÈS MAL</p>	<p>TU DOIS TE DEBARASSER DU BALLON DÈS QU'UN ADVERSAIRE EST À MOINS DE DEUX METRES</p>	<p>TU DOIS DONC TE TOUCHER LA TÊTE A DEUX MAINS FRÉNÉTIQUEMENT DÈS QUE TU COURS</p>
<p>TU DOIS RÉPÉTER TOUT LE TEMPS LA MÊME PHRASE (exemple : JE VEUX GAGNER JE VEUX GAGNER JE VEUX GAGNER)</p>			