

RUGBY

OBJECTIF : prendre en compte les différences de chacun c'est rendre les lois plus équitables. C'est un bérêt classique, mais certains joueurs sont désavantagés par rapport à d'autres à cause de leur « déficience » et des règles qui n'en tiennent pas compte.

Âge : 8-11 ans
Durée : 55 minutes
Activité : Jeu trad.



Jeu inventé par Chloé, Emilie, Aurélie et Julie (Professeurs des écoles Anatole France et Blaise Pascal, Vitry-sur-Seine) lors de la « Grande Récré des Playdagogues ».

S'ORGANISER



Terrain = 7 à 10 X 7 à 10 m


4 équipes de 6

Faire 1 terrain si vous avez 2 équipes, 2 terrains si 4 équipes, etc.

  8 plots par terrain (voir schéma au verso)

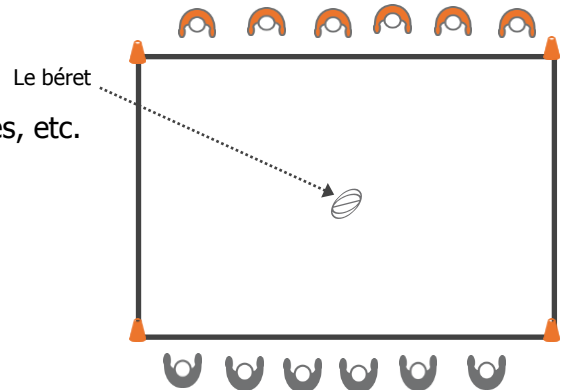
  1 jeu de chasubles par équipe

  2 ballons de rugby (bérêt)

 24 écharpes de jeu (ou chasubles supplémentaires)

 **Annexe à imprimer et à découper**

 **Annexe « animer un jeu Touch rugby »**



JEU SANS THÈME

CONSIGNES

 15'

But : marquer plus de points que l'équipe adverse.

2 équipes par terrain se tiennent face à face. Chaque joueur accroche une écharpe à la ceinture dans les dos. Assignez un côté du terrain à chaque équipe, qui représente sa « maison ».

Chaque enfant de chaque équipe s'attribue un numéro (ex : 6 joueurs = numéro de 1 à 6).

Pour marquer un point, il faut ramener le « bérêt » dans sa maison sans se faire ôter son écharpe par l'adversaire. Le bérêt (ballon de rugby) est placé au centre du terrain. Au signal de l'animateur (ex : « n°4 ») les 2 enfants qui ont le numéro 4 s'élancent pour récupérer le bérêt.

RÈGLES

- L'entrée sur le terrain n'est autorisée que si son numéro est appelé par l'animateur.
- Celui qui fait tomber le bérêt a perdu.
- Pas de contacts physiques autorisés.

VARIABLES

- Varier la position de départ (allongé sur le dos, sur le ventre, assis...).
- Mettre deux bérêts au milieu : 1 point par bérêt.
- Autoriser les contacts si le terrain le permet et faire évoluer le jeu vers la lutte (retourner sur le dos) ou le rugby (plaquage).
- Appeler plusieurs numéros sur une même manche (passes autorisées entre coéquipiers).

RÈGLES ET CONSIGNES

 15'

On rejoue la manche précédente (appel par numéro) mais attribuez 4 ou 5 cartes « handicap » (à découper en annexe pour chacune des équipes) à 4 ou 5 joueurs de chaque équipe :

Interdiction de courir
4 pattes
Toucher sa tête à 2 mains tous les 3 pas
Rester accroupi

Pieds joints
cloche-pied
Répéter tout le temps la même phrase
Saut de lapin (mains/pieds)
Courir avec un bras dans le dos

Rejouez le jeu précédent du béret, toujours placé au centre. Les cartes de handicap facilitent les changements de mode de déplacement entre les joueurs. A la fin de cette manche initiez le 1^{er} débat.

DÉBAT (1^{ÈME} PARTIE)

QUESTIONS

1 Qu'est-ce que c'est l'équité ?

2 Est-ce que les règles du jeu étaient équitables ?

BILAN

1 **L'équité, c'est quand on prend en compte les différences de chacun pour rendre les choses plus justes.** (ex : faire des équipes équitables).

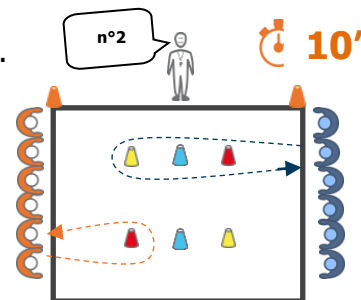
2 Non, certains joueurs étaient désavantagés par rapport à d'autres. Les règles du jeu ne permettaient pas de compenser, de proposer une solution pour que tous aient une chance de gagner. Créons des règles plus équitables.

 10'

JEU AVEC THÈME (2^{ÈME} PARTIE)

Placez 6 plots (2 jaunes, 2 rouges, 2 bleus), comme indiqué sur le schéma. Notez que les « cartes handicap » sont aussi jaunes, rouges ou bleues.

Les joueurs qui ont une carte de handicap, doivent contourner le plot qui est de la même couleur que leur carte. C'est le degré de handicap qui définit la couleur du plot. Ceux qui n'ont pas de carte contournent le plot jaune. L'animateur annonce toujours un numéro.



 10'

Le but : après avoir contourné son plot, franchir l'arrivée avant l'adversaire.

DÉBAT (2^{ÈME} PARTIE)

QUESTIONS

3 Qu'est ce qui a permis de rendre le jeu plus juste ?

4 Comment rendre la vie des personnes en situation de handicap plus juste ?

5 Qui décide de tout ça ?

BILAN

3 Les distances d'accès aux plots étaient différentes : on appelle ça des **compensations. Elles permettaient d'adapter** le jeu : plus le handicap était difficile, plus le plot était proche.

4 **Il faut adapter l'environnement et le rendre accessible** (ascenseur ou rampe si je suis en fauteuil roulant, droit de travailler si je suis autiste etc.). On peut aussi proposer des compensations financières, des écoles spécialisées. **Les handicaps/déficiences sont de gravités différentes (ex : aveugle/malvoyant), les désavantages causés aussi. Ainsi les compensations doivent être de degrés différents.**

5 **Les lois doivent veiller à ce que la vie en société** (tous les gens qui vivent ensemble dans le même pays) **soit la plus juste possible pour tous ses citoyens.**

 15'

MESSAGES CLÉS

- Les compensations peuvent être humaines, matérielles ou relatives à l'environnement.
- Elles permettent de rendre autonomes les personnes en situation de handicap.