





RUGBY

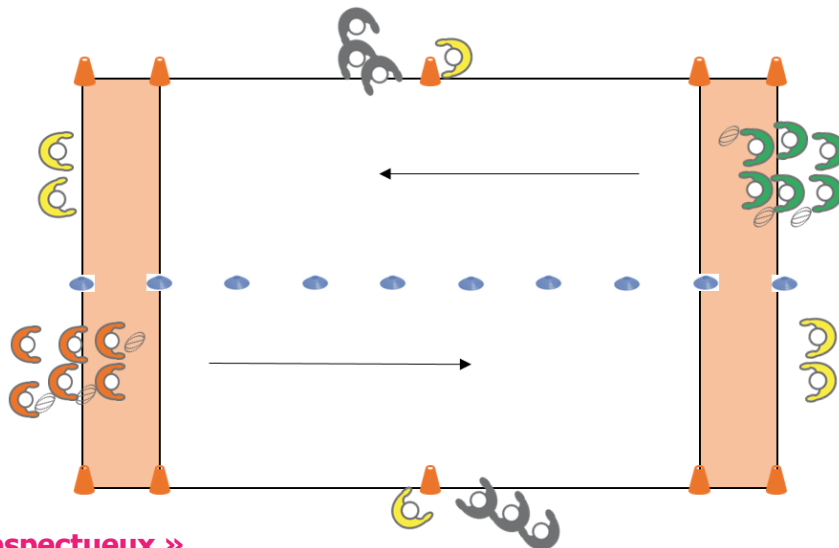
OBJECTIF : Apprendre à identifier les comportements irrespectueux et illégaux. Distinguer les comportements qui génèrent des tensions et provoquent des émotions négatives.

Âge : 9-12 ans
Durée : 60 minutes
Activité : Rugby

S'ORGANISER

Terrain = 30 x 20 m
4 équipes de 6 joueurs

-  10 plots
-  10 coupelles
-  6 ballons
-  4 jeux de chasubles







 Annexe « comportements irrespectueux »

JEU SANS THÈME

CONSIGNES

 20'

But : Les attaquants doivent marquer le plus de points possible ; les défenseurs doivent les en empêcher.

Il y a quatre équipes : deux équipes d'attaquants (sur le schéma en orange  et en vert ) , une équipe de défenseurs (sur le schéma en gris ) et une équipe d'arbitres (sur le schéma en jaune ) .

Le terrain se divise en 4 zones : 2 en-but (un par équipe qui attaque), 2 couloirs d'attaque dans lesquels il y a un sens de circulation imposé, et opposé entre les deux.

Chaque équipe attaquante doit aplatir ses ballons dans l'en-but adverse en se faisant des passes. Il ne peut y avoir qu'un seul ballon en jeu à la fois par couloir. Après avoir aplatit son ballon, chaque binôme d'attaquants revient au départ en passant à l'extérieur le long de son couloir, en laissant le ballon. Les arbitres font passer le ballon à la deuxième équipe attaquante et ainsi de suite. Les défenseurs rentrent un par un, dès lors qu'un binôme d'attaquants sort de sa zone d'en-but. Ils peuvent intervenir en ceinturant le porteur du ballon ou en interceptant une passe. Si le ballon sort des limites du terrain, le binôme d'attaquants revient au départ.

Une manche dure 5 minutes. Un ballon aplati vaut un point. Les équipes doivent passer dans tous les rôles.

RÈGLES

- Il est interdit de passer d'un couloir à l'autre
- Il est interdit d'être plus d'un défenseur à la fois dans un couloir

VARIABLES

- Jouer avec un nombre de ballons supérieur au nombre de binômes d'attaquants EX 8 ballons
- Varier la largeur du terrain
- Varier la forme d'intervention des défenseurs : toucher à deux mains, plaquer

RÈGLES ET CONSIGNES



L'organisation et les règles restent les mêmes. Les ballons représentent maintenant « **le respect** », et les attaquants doivent donc marquer le plus possible de « **points de respect** ». Avant d'entrer sur le terrain, les défenseurs se verront distribuer une carte « **comportement irrespectueux** » par un arbitre. Ils devront gêner la progression des attaquants en respectant la consigne de leur carte. Après chaque passage, la carte est rendue à l'arbitre, qui en donne une nouvelle.

VARIABLE : Mélanger autant de cartes vierges que de cartes « **comportement irrespectueux** ».

Le décompte des points s'effectue en cumulant les points des deux équipes attaquantes, puis les équipes tournent dans les différents rôles.

DÉBAT

QUESTIONS

1 Pendant le jeu, qu'est-ce qui permettait de marquer le plus de points de respect possible ?

2 Pendant le jeu, qu'est-ce qui empêchait de marquer le plus de points de respect possible ? Quelles actions irrespectueuses avez-vous identifiées ? Qu'avez-vous ressenti ?

3 Dans la vie en général, quels comportements irrespectueux connaissez-vous ? Quels sont leurs conséquences ?

4 D'après le jeu et votre expérience, qu'est-il possible de faire pour qu'il y ait plus de respect entre les gens ?

BILAN



1 Dans le jeu, pour marquer des points de respect, il fallait **s'organiser à deux** pour atteindre l'en-but et **aplatir les ballons symbolisant « le respect »**. De plus, marquer permettait de transmettre des ballons à l'autre équipe et d'entretenir ainsi le respect pour les deux équipes. **Sans la réussite de l'autre équipe, il devenait plus difficile de continuer à marquer des points.**

2 Dans le jeu, les défenseurs réalisaient **certaines actions irrespectueuses qui gênaient et limitaient l'accès à l'en-but**. Ces actions d'antijeu diminuaient les chances de marquer des points de respect et **pouvaient créer des tensions, de l'énerverment, de la frustration**. Parmi les actions irrespectueuses, il y avait notamment : **tirer au pied dans un ballon pour faire perdre du temps, faire sortir un joueur du terrain, tirer sur le maillot, crier sur un joueur pour faire peur...**

3 Dans la vie en général, certaines attitudes et certains comportements peuvent paraître habituels **alors que ce sont des formes de violence : les insultes, les menaces, les provocations notamment**. On peut notamment distinguer des comportements **irrespectueux des personnes, et irrespectueux des règles**. Ces comportements **font souffrir** celles et ceux qui les subissent, **créent des tensions et des émotions négatives**. Les comportements irrespectueux sont interdits par la loi, **on dit aussi qu'ils sont illégaux**.

4 Chacune et chacun peut **faire attention à son attitude et à son comportement** pour ne pas blesser les autres et pour ne pas être l'auteur de « micro-violences ». Pour être respecté, il est préférable de **se montrer respectueux des autres et des règles collectives**. De plus, l'intérêt d'avoir des règles et de les respecter est de **permettre à toutes et tous de fonctionner et de s'amuser ensemble**.

MESSAGES CLÉS

- Certains comportements qui paraissent habituels sont des « **micro-violences** » **irrespectueuses et illégales** : les insultes, les menaces ou les provocations en font partie.
- Ces comportements créent des **tensions entre les personnes** et causent **des émotions négatives** chez les victimes.
- Pour être respecté, il faut essayer de **se montrer respectueux des règles collectives et des personnes**.

**TIRER AU PIED
DANS LE BALLON
POUR FAIRE
PERDRE DU TEMPS**

**FAIRE SORTIR
UN JOUEUR
DU TERRAIN**

**TIRER LE
MAILLOT
D'UN JOUEUR**

**CRIER SUR UN
JOUEUR POUR
FAIRE PEUR**

**FAIRE ÉCRAN
POUR
EMPÊCHER LA
PROGRESSION**

**CEINTURER
LES ÉPAULES
DU PORTEUR
DU BALLON**

**ATTRAPER UN
JOUEUR POUR
LE FREINER**



**TIRER AU PIED
DANS LE BALLON
POUR FAIRE
PERDRE DU TEMPS**

**FAIRE SORTIR
UN JOUEUR
DU TERRAIN**

**TIRER LE
MAILLOT
D'UN JOUEUR**

**CRIER SUR UN
JOUEUR POUR
FAIRE PEUR**

**FAIRE ÉCRAN
POUR
EMPÊCHER LA
PROGRESSION**

**CEINTURER
LES ÉPAULES
DU PORTEUR
DU BALLON**

**ATTRAPER UN
JOUEUR POUR
LE FREINER**





