



SÉANCE ATELIER N°4



SÉANCE N°4 / MARS 2022

ORGANISATION TEMPORELLE DE LA SÉANCE :

SA DURÉE : 1H00 À 1H30 SUIVANT LA CATÉGORIE D'ÂGE ET LE NOMBRE DE SÉANCES PAR SEMAINE

SON DÉCOUPAGE : 4 SÉQUENCES DE 10MN (M8) À 15/20MN (M10 / M12)

MIEUX VAUT DEUX SÉANCES D'1H QU'UNE SÉANCE DE 2H

DURÉE DES SÉQUENCES EN MINUTES SUIVANT LES CATÉGORIES

CATÉGORIES / SÉQUENCES	M 8	M 10	M 12
1	10 À 15 MN	15 À 20 MN	20 MN
2	10 À 15 MN	15 À 20 MN	20 MN
RÉCRÉATION	5 MN	5 MN	5 MN
3	10 À 15 MN	15 À 20 MN	20 MN
4	10 À 15 MN	15 À 20 MN	20 MN
RETOUR AU CALME ET MATÉRIEL	5 MN	5 MN	5 MN

POUR LA CATÉGORIE M12, LA FFR PROPOSE DEUX ATELIERS SUR LE « VIVRE ENSEMBLE » AUTOUR DES THÉMATIQUES : ÉGALITÉ FILLES / GARÇONS ET DROITS ET DEVOIRS DE L'ENFANT. L'ÉDUCATEUR CHOISIRA L'UNE DES DEUX THÉMATIQUES QU'IL METTRA EN PLACE EN FIN DE SÉANCE EN S'APPUYANT SUR LE CONTENU PÉDAGOGIQUE CORRESPONDANT.



OBJECTIFS



SÉQUENCE 1 :

MANIPULER LE BALLON ET/OU SE DÉPLACER

SÉQUENCE 2 :

JOUER À EFFECTIF RÉDUIT « CONTACT RÉGLEMENTÉ »

RÉCRÉATION :

FAIRE CE QUE JE VEUX « EN SÉCURITÉ »

SÉQUENCE 3 :

SE RENFORCER MUSCULAIREMENT, LUTTER, S'OPPOSER

SÉQUENCE 4 :

JOUER ...

TOUT EN DÉVELOPPANT MA CONNAISSANCE DE LA RÈGLE



M 8

**J'ACCUEILLE LES JOUEURS ET JOUEUSES
JE METS LES JOUEURS ET LES JOUEUSES EN ACTION ET JE ME LIMITE EN TEMPS DE PAROLE**

SÉQUENCE 1 : MANIPULATIONS (MAIN - PIED) ET/OU PARCOURS

J'ENCOURAGE !

**MANIPULATION : VARIER LES DÉPLACEMENTS (APPUIS -
CHANGEMENTS DE DIRECTION) / MANIPULER / LIRE - SE REPÉRER**
INSISTER SUR : LA PRISE D'INFORMATION / LA RÉACTIVITÉ
LA POSITION DES MAINS SUR LE BALLON / L'ÉQUILIBRE



**SÉQUENCE 2 : JEU EN OPPOSITION À EFFECTIF RÉDUIT AVEC
CONTACT RÈGLEMENTÉ**

JE SUIS POSITIF !

5 CONTRE 5 : RÈGLES DU RUGBY À CONTACTS AMÉNAGÉS
« TOUCHER, 2 SECONDES »



RÉCRÉATION

**SÉQUENCE 3 : S'OPPOSER SELON DES RAPPORTS
DE FORCE VARIÉS**

JE SUIS DYNAMIQUE !

DUELS :
ACCÉLÉRER / ÉVITER
JOUER AVEC L'OPPOSANT EN LE FEINTANT / MARQUER
- POUR LE NON-PORTEUR : SOUTENIR
INSISTER SUR :
L'ACCÉLÉRATION / COURIR VITE, À FOND !
TENIR LE BALLON À DEUX MAINS / TECHNIQUE POUR APLATIR
- POUR LE NON-PORTEUR : CONVERGER



SÉQUENCE 4 : JEU AU CONTACT OU RUGBY À THÈME

JE SUIS ENTRAÎNANT !

5 X 5 : RÈGLES DU JEU AU CONTACT



**J'ÉVALUE MA SÉANCE PAR DES QUESTIONS SIMPLES AUX JOUEURS ET
JOUEUSES SUR LE PLAISIR QU'ILS ONT EU ET SUR CE QU'LS ONT APPRIS**

**QU'AS-TU APPRIS
AUJOURD'HUI ?**

QUI S'EST AMUSÉ ?

**COMBIEN DE
BALLONS AS-TU JOUÉ ?**

**COMBIEN DE
PLAQUAGES AS-TU RÉUSSI ?**



M 10

**J'ACCUEILLE LES JOUEURS ET JOUEUSES
JE METS LES JOUEURS ET LES JOUEUSES EN ACTION ET JE ME LIMITE EN TEMPS DE PAROLE**

SÉQUENCE 1 : MANIPULATIONS (MAIN - PIED) ET/OU PARCOURS

J'ENCOURAGE !

**LE CHASSEUR : 6 JOUEURS / 1 BALLON / TERRAIN 15 X 15M /
5 JOUEURS SE FONT DES PASSES PENDANT 1 MN,
LE 6ÈME JOUEUR DOIT ESSAYER DE TOUCHER LE PORTEUR DE BALLE
AUTANT DE FOIS QU'IL LE PEUT PENDANT 1 MN,
CHAQUE JOUEUR PASSE EN SITUATION DE CHASSEUR**



SÉQUENCE 2 : JEU EN OPPOSITION À EFFECTIF RÉDUIT AVEC CONTACT RÈGLEMENTÉ

JE SUIS POSITIF !

**5 CONTRE 5 : RÈGLES DU RUGBY À CONTACTS AMÉNAGÉS
« TOUCHER, 2 SECONDES »**



RÉCRÉATION

SÉQUENCE 3 : S'OPPOSER SELON DES RAPPORTS DE FORCE VARIÉS

JE SUIS DYNAMIQUE !

**LE CONTRE LA MONTRE : TERRAIN 20 X 20M / 4 UTILISATEURS CONTRE 2 X 2 OPPOSANTS
LES UTILISATEURS DOIVENT MARQUER UN MAXIMUM D'ESSAIS EN 2 MNS EN FAISANT DES
ALLERS ET RETOURS / LES DÉFENSEURS DOIVENT TOUCHER LE PORTEUR DE BALLE AVEC
LES 2 MAINS ENTRE LA TAILLE ET LES ÉPAULES / 1 ESSAI = 5 POINTS ET 1 TOUCHER = 1 POINT
LE DÉPART DES DÉFENSEURS SE FAIT LORSQUE LE PORTEUR DE BALLE FRANCHIT LA LIGNE DE BUT
CÔTÉ OPPOSÉ / INVERSER LES RÔLES TOUTES LES 2 MNS, 1 MN DE RÉCUP ENTRE CHAQUE PASSAGE**



SÉQUENCE 4 : JEU (DÉLIBÉRÉ, À THÈME OU RUGBY ÉDUCATIF)

JE SUIS ENTRAÎNANT !

**APRÈS AVOIR TRAVAILLÉ EN AMONT CHAQUE NOUVELLE PHASE DE JEU
(RUCK, MÊLÉE, TOUCHE), EN UTILISER UNE ET L'INTÉGRER DANS UNE RENCONTRE À 10 CONTRE 10 :**
SÉQUENCE 1 : TOUTES LES REMISES EN JEU SE FONT PAR UN CPF ET RUCK AUTORISÉ
SÉQUENCE 2 : TOUTES LES REMISES EN JEU SE FONT PAR UNE MÊLÉE ET RUCK AUTORISÉ
SÉQUENCE 3 : TOUTES LES REMISES EN JEU SE FONT PAR UNE TOUCHE ET RUCK AUTORISÉ
INSISTER SUR : LES RÈGLES LIÉES À LA SÉCURITÉ SUR CHAQUE NOUVELLE PHASE DE JEU



**J'ÉVALUE MA SÉANCE PAR DES QUESTIONS SIMPLES AUX JOUEURS ET
JOUEUSES SUR LE PLAISIR QU'ILS ONT EU ET SUR CE QU'LS ONT APPRIS**

**QU'AS-TU APPRIS
AUJOURD'HUI ?**

QUI S'EST AMUSÉ ?

**COMBIEN DE
BALLONS AS-TU JOUÉ ?**

**COMBIEN DE
PLAQUAGES AS-TU RÉUSSI ?**



M 12

SÉQUENCE 1 : MANIPULATIONS (MAIN - PIED) ET/OU PARCOURS

J'ENCOURAGE !

MANIPULATION : DEUX ÉQUIPES DE 4 À 5 JOUEURS EN FACE À FACE, SÉPARÉES PAR UNE LIGNE DU TERRAIN (30 À 35M DE LARGE) / PASSES COURTES PUIS PRISE DE LARGEUR ET LARGES, MARQUER ET RETOUR EN PASSES LARGES PUIS PASSES COURTES POUR REVENIR AU POINT DE DÉPART ET MARQUER À NOUVEAU / SCHÉMA DE LA SITUATION :



PLACEMENT-REPLACEMENT : 4 UTILISATEURS CONTRE 3 OPPOSANTS (TERRAIN 30X15M) LES 3 OPPOSANTS DÉFENDENT SUR UNE LIGNE (LIGNE DES 5M)

BUT : MARQUER SANS SE FAIRE TOUCHER (SÉQUENCE DE 2MNS)

DÉFENSE : TOUCHER 2 À MAINS, REPOUSSER LES ADVERSAIRES, SI UTILISATEUR TOUCHÉ, RESSORTIR LE BALLON À 10M DE LA LIGNE DE MARQUE / SCHÉMA DE LA SITUATION :



SÉQUENCE 2 : JEU EN OPPOSITION À EFFECTIF RÉDUIT AVEC CONTACT RÈGLEMENTÉ

JE SUIS POSITIF !

- **OPPOSITION 5 VS 5 :** MARQUER LE PLUS DE POINTS POSSIBLE EN FRANCHISSANT DES ZONES ESPACÉES DE 5M EN PROFONDEUR / DÉFENSE EN CEINTURANT OU BLOQUANT 1 POINT PAR ZONE ET 5 POINTS PAR ESSAI, L'ÉDUCATEUR FAVORISE LE LANCEMENT DU JEU EN RETARDANT LA MISE EN ACTION DES OPPOSANTS (À 5M ET ASSIS OU DE DOS...)



RÉCRÉATION

SÉQUENCE 3 : S'OPPOSER SELON DES RAPPORTS DE FORCE VARIÉS

JE SUIS DYNAMIQUE !

CIRCUIT 2 CONTRE 1 / POURSUITE :
COOPÉRER POUR ALLER MARQUER

INSISTER SUR : BALLON À 2 MAINS / ALLER VITE / MENACER PAR LA COURSE / SE DÉMARQUER DANS L'ESPACE - ACCÉLÉRER



SÉQUENCE 4 : JEU (DÉLIBÉRÉ, À THÈME OU RUGBY ÉDUCATIF)

JE SUIS ENTRAÎNANT !

APRÈS AVOIR TRAVAILLÉ EN AMONT CHAQUE NOUVELLE PHASE DE JEU (RUCK, MÊLÉE, TOUCHÉ), EN UTILISER UNE ET L'INTÉGRER DANS UNE RENCONTRE À 10 CONTRE 10 :

SÉQUENCE 1 : TOUTES LES REMISES EN JEU SE FONT PAR UN CPF ET RUCK AUTORISÉ

SÉQUENCE 2 : TOUTES LES REMISES EN JEU SE FONT PAR UNE MÊLÉE ET RUCK AUTORISÉ

SÉQUENCE 3 : TOUTES LES REMISES EN JEU SE FONT PAR UNE TOUCHÉ ET RUCK AUTORISÉ

INSISTER SUR : LES RÈGLES LIÉES À LA SÉCURITÉ SUR CHAQUE NOUVELLE PHASE DE JEU



SÉQUENCE 5 : ATELIERS SUR LE « VIVRE ENSEMBLE » (20 MINUTES)

VOIR PAGES 7/8/9/10

J'ÉVALUE MA SÉANCE PAR DES QUESTIONS SIMPLES AUX JOUEURS ET JOUEUSES SUR LE PLAISIR QU'ILS ONT EU ET SUR CE QU'LS ONT APPRIS

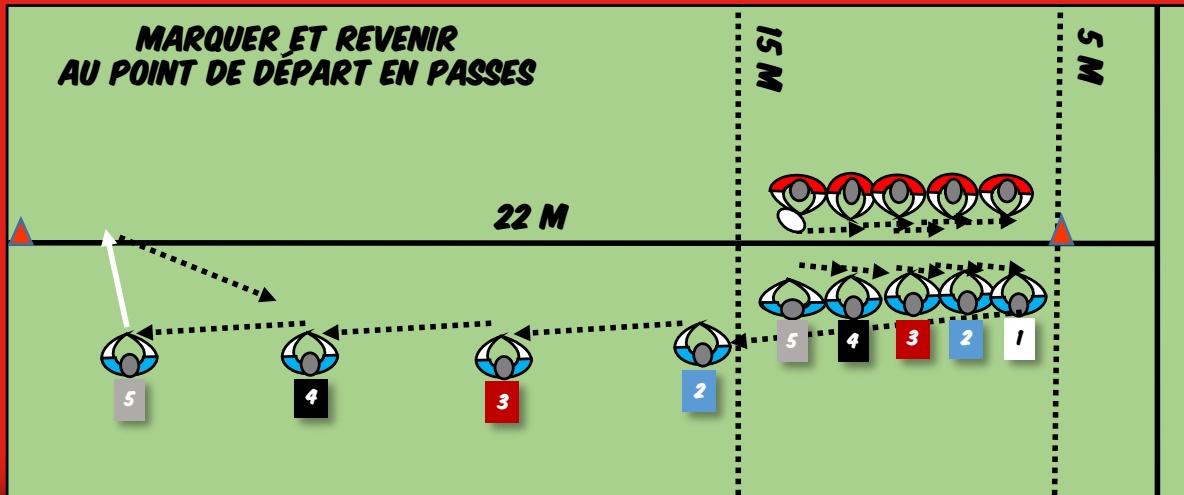
QU'AS-TU APPRIS AUJOURD'HUI ?

QUI S'EST AMUSÉ ?

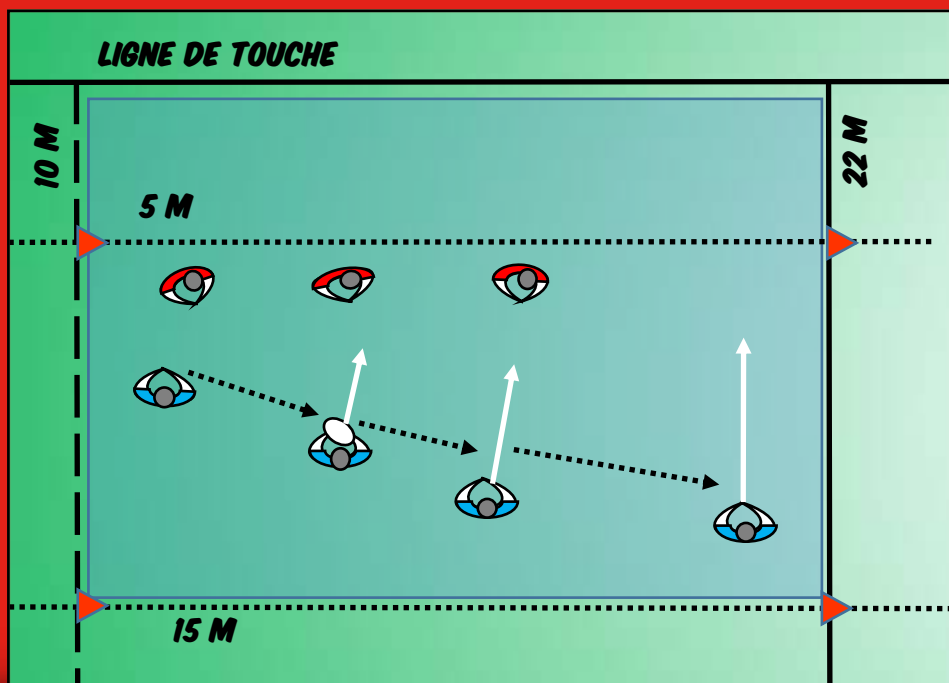
COMBIEN DE BALLONS AS-TU JOUÉ ?

COMBIEN DE PLAQUAGES AS-TU RÉUSSI ?

MANIPULATION



PLACEMENT - REPLACEMENT



COMPRENDRE LA THÉMATIQUE : UN STÉRÉOTYPE EST UNE IMAGE PRÉCONÇUE ET CARICATURÉE QUE L'ON SE FAIT DE QUELQU'UN EN FONCTION DU GROUPE AUQUEL IL APPARTIENT.

**EXEMPLE : PENSER QUE LES FILLES SONT FORCÉMENT MOINS SPORTIVES QUE LES GARÇONS.
LE SEXISME EST LE FAIT DE TRAITER LES FILLES ET LES GARÇONS DE MANIÈRE DIFFÉRENTE.**

EXEMPLE : INTERDIRE CERTAINES ACTIVITÉS AUX FILLES.

PRINCIPE DE JEU : CHAMEAUX / CHAMOIS (DURÉE : 20 MINUTES)

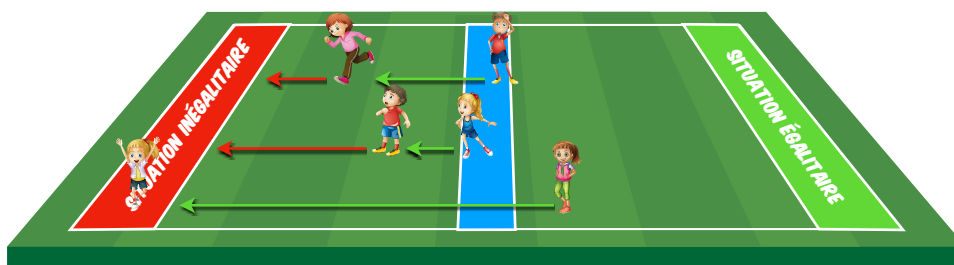
PRÉPARATION :

- 1 - DIVISEZ LE GROUPE EN 2 ÉQUIPES.
- 2 - NOMMEZ L'UNE DES ÉQUIPES « ROUGE » ET L'AUTRE « VERTE ».
- 3 - DÉLIMITER AVEC DES PLOTS DEUX CAMPS FACE À FACE L'UN DE L'AUTRE.
CHAQUE CAMP CORRESPOND À UNE ÉQUIPE.
- 4 - ALIGNEZ LES JOUEURS DANS DEUX ZONES ACCOLÉES ET À ÉQUIDISTANCE DES DEUX CAMPS.



RÈGLES DU JEU :

- LE MAÎTRE DU JEU LIT LES EXEMPLES DE SITUATIONS FOURNIS PAR CETTE FICHE LES UNS APRÈS LES AUTRES.
- PENDANT QUE LE MAÎTRE DU JEU LIT LES SITUATIONS, LES JOUEURS SE DÉPLACENT DANS LEUR ZONE EN TROTTINANT.
- LES JOUEURS DOIVENT ATTENDRE QUE LE MAÎTRE DU JEU AIT TERMINÉ DE LIRE AVANT DE COMMENCER À COURIR.
- À CHAQUE FOIS, LES JOUEURS DOIVENT DÉTERMINER SI LA SITUATION EST ÉGALITAIRE OU NON :
 - . SI LA SITUATION EST ÉGALITAIRE : LES JOUEURS DE L'ÉQUIPE « VERTE » DOIVENT COURIR DANS LEUR CAMP ET CEUX DE L'ÉQUIPE « ROUGE » DOIVENT LES TOUCHER.
 - . SI LA SITUATION EST INÉGALITAIRE : LES JOUEURS DE L'ÉQUIPE « ROUGE » DOIVENT COURIR DANS LEUR CAMP ET CEUX DE L'ÉQUIPE « VERTE » DOIVENT LES TOUCHER.
- SI UN JOUEUR EST TOUCHÉ ALORS QU'IL DEVAIT COURIR DANS SON CAMP, IL CHANGE D'ÉQUIPE.
- L'ÉQUIPE QUI A LE PLUS DE MEMBRES À LA FIN DU JEU GAGNE.



SITUATIONS À ÉNONCER :

VOUS POURREZ RETROUVER CI-DESSOUS 8 EXEMPLES DE SITUATIONS ÉGALITAIRES ET INÉGALITAIRES, CORRESPONDANT À DES THÉMATIQUES DIFFÉRENTES.

VOUS POUVEZ EN SÉLECTIONNER PLUSIEURS EN FONCTION DU TEMPS DONT VOUS DISEZ ET DES PROBLÉMATIQUES QUE VOUS SOUHAITEZ ABORDER AVEC LES JEUNES.

L'ATELIER NE DOIT PAS DURER PLUS DE 20 MINUTES.

ATTENTION À BIEN ALTERNER LES SITUATIONS ÉGALITAIRES ET INÉGALITAIRES LORS DU JEU.

THÉMATIQUE	SITUATION ÉGALITAIRE	SITUATION INÉGALITAIRE	CORRECTION
STÉRÉOTYPES LIÉS AU SPORT	L'ÉDUCATEUR A RAPPELÉ À L'ÉQUIPE QUE TOUT LE MONDE PEUT JOUER AU RUGBY, CE N'EST PAS UN SPORT RÉSERVÉ AUX GARÇONS. <input type="checkbox"/>	SARAH PENSE QUE LES GARÇONS NE DEVRAIENT PAS FAIRE DE DANSE CAR C'EST UN SPORT DE FILLES. <input type="checkbox"/>	IL N'Y A PAS DE SPORTS RÉSERVÉS AUX FILLES OU AUX GARÇONS. TOUT LE MONDE A LE DROIT DE PRATIQUER UN SPORT, QUELQUE SOIT SON SEXE.
MIXITÉ FILLES-GARÇONS	PENDANT LA RÉCRÉATION, LES FILLES ET LES GARÇONS JOUENT TOUS ENSEMBLE AU FOOT. <input type="checkbox"/>	VALENTIN REFUSE D'AVOIR DES FILLES DANS SON ÉQUIPE À L'ENTRAÎNEMENT DE RUGBY <input type="checkbox"/>	LA MIXITÉ EST UNE FORCE POUR LE GROUPE. CHACUN ET CHACUNE APORTE QUELQUE CHOSE À L'ÉQUIPE. L'ÉGALITÉ FILLES/GARÇONS, C'EST AUSSI LAISSER DE LA PLACE À CHACUN. IL FAUT FAIRE ATTENTION À SE RÉPARTIR L'ESPACE DE MANIÈRE ÉQUITABLE.
RÉPARTITION DE L'ESPACE	À LA RÉCRÉATION, LES FILLES ET LES GARÇONS ONT TOUS DE LA PLACE POUR JOUER. <input type="checkbox"/>	LES GARÇONS PRENNENT TOUTE LA PLACE DANS LA COUR DE RÉCRÉATION ET LES FILLES N'ONT PAS ASSEZ D'ESPACE POUR JOUER. <input type="checkbox"/>	L'ÉGALITÉ FILLES/GARÇONS, C'EST AUSSI LAISSER DE LA PLACE À CHACUN. IL FAUT FAIRE ATTENTION À SE RÉPARTIR L'ESPACE DE MANIÈRE ÉQUITABLE.
STÉRÉOTYPES DE COMPORTEMENT	LES FILLES PEUVENT ÊTRE AUSSI AVENTUREUSES QUE LES GARÇONS. <input type="checkbox"/>	UNE FILLE DE MA CLASSE S'EST MOQUÉE D'UN GARÇON QUI PLEURAIT. <input type="checkbox"/>	PENSER QU'IL Y A DES COMPORTEMENTS RÉSERVÉS AUX FILLES OU AUX GARÇONS EST RÉDUCTEUR. CE SONT DES STÉRÉOTYPES ET CE N'EST PAS FORCÉMENT LA RÉALITÉ.

CONSEILS D'ANIMATION :

- POUR INTRODUIRE L'ACTIVITÉ, VOUS POUVEZ PRÉVOIR UNE PETITE DISCUSSION AVEC LES JEUNES, AUTOUR DE QUESTIONS COMME : "PENSEZ-VOUS QU'IL Y A DES SPORTS RÉSERVÉS AUX FILLES ET DES SPORTS RÉSERVÉS AUX GARÇONS ?".
- VEILLEZ À BIEN RÉPARTIR LES FILLES ET LES GARÇONS POUR CONSTITUER DES ÉQUIPES MIXTES.
- APRÈS CHAQUE ÉNONCIATION DE SITUATION, N'OUBLIEZ PAS D'ÉNONCER LA CORRECTION QUI CORRESPOND À UN MESSAGE CLÉ QUE LES JEUNES DOIVENT RETENIR.
- N'HÉSITEZ PAS À RAPPELER AUX JEUNES QU'ILS SONT EN SÉCURITÉ AU SEIN DU CLUB ET QU'ILS PEUVENT S'ADRESSER À VOUS EN CAS DE PROBLÈME.

MESSAGES CLÉS À RETENIR :

- LA MIXITÉ FILLES-GARÇONS EST UNE FORCE.
- IL N'Y A PAS DE SPORTS OU D'ACTIVITÉS RÉSERVÉS AUX FILLES OU AUX GARÇONS.
- IL EST IMPORTANT DE SE RÉPARTIR L'ESPACE DE MANIÈRE ÉQUITABLE.
- UN STÉRÉOTYPE, CE N'EST PAS FORCÉMENT LA RÉALITÉ.
- EN CAS DE PROBLÈME, JE PEUX M'ADRESSER AUX ADULTES DU CLUB.

CONTACTS :

**EN CAS D'URGENCE, CONTACTEZ LE SERVICE NATIONAL D'ACCUEIL TÉLÉPHONIQUE POUR L'ENFANCE EN DANGER AU 119.
SOS VIOLENCES (FFR) : 06 48 14 30 98 OU SOSVIOLENCES@FFR.FR**



COMPRENDRE LA THÉMATIQUE : LES DROITS SONT L'ENSEMBLE DES RÈGLES QUI PRÉCISENT CE QUE L'ON PEUT FAIRE ET EXIGER. LA CHARTRE DES DROITS DE L'ENFANT DANS LE SPORT DÉFINIT LES DROITS DES ENFANTS DANS LE CADRE DE LA PRATIQUE SPORTIVE. MAIS NOUS AVONS AUSSI DES DEVOIRS : C'EST L'ENSEMBLE DES RÈGLES QUE L'ON EST OBLIGÉ DE SUIVRE. RESPECTER CES RÈGLES EST NÉCESSAIRE À LA VIE EN COLLECTIVITÉ ET À LA CITOYENNETÉ.

PRINCIPE DE JEU : JEU DE PASSES

(DURÉE : 20 MINUTES)

PRÉPARATION :

- 1 - DÉLIMITEZ AVEC DES PLOTS TROIS ZONES : ZONE "JE PEUX", ZONE "JE DOIS", ZONE "JE NE PEUX PAS".
- 2 - DIVISEZ LE GROUPE EN ÉQUIPES DE 2 À 4 JOUEURS SELON LE NOMBRE DE JEUNES.
- 3 - DISTRIBUEZ À CHAQUE ÉQUIPE UN BALLON.



RÈGLES DU JEU :

- LE MAÎTRE DU JEU LIT LES EXEMPLES DE SITUATIONS FOURNIS PAR CETTE FICHE LES UNS APRÈS LES AUTRES.
- PENDANT QUE LE MAÎTRE DU JEU LIT LES SITUATIONS, LES ÉQUIPES SE DÉPLACENT HORS DES ZONES DÉLIMITÉES PAR LES PLOTS, EN TROTTINANT ET EN SE FAISANT DES PASSES.
- LORSQUE LE MAÎTRE DU JEU A TERMINÉ DE LIRE LA SITUATION, CHAQUE ÉQUIPE DOIT SE CONCERTE ET APLATIR LE BALLON DANS LA ZONE DU TERRAIN QUI CORRESPOND À LA SITUATION ÉNONCÉE. L'ÉQUIPE QUI A APLATI LE BALLON DANS LA BONNE ZONE LE PLUS VITE GAGNE UN POINT.
- UNE FOIS QUE LE MAÎTRE DU JEU A DONNÉ LA CORRECTION, LES ÉQUIPES RECOMMENCENT À SE FAIRE DES PASSES EN ATTENDANT L'ÉNONCIATION DE LA SITUATION SUIVANTE.
- L'ÉQUIPE QUI A GAGNÉ LE PLUS DE POINTS GAGNE LA PARTIE.

SITUATIONS À ÉNONCER :

VOUS POURREZ RETROUVER CI-DESSOUS 9 EXEMPLES DE SITUATIONS, CORRESPONDANT À DES DROITS (ZONE "JE PEUX"), DES DEVOIRS (ZONE "JE DOIS") OU DES INTERDITS (ZONE "JE NE PEUX PAS"). VOUS POUVEZ EN SÉLECTIONNER PLUSIEURS EN FONCTION DU TEMPS DONT VOUS DISEPOSEZ ET DES PROBLÉMATIQUES QUE VOUS SOUHAITEZ ABORDER. L'ATELIER NE DOIT PAS DURER PLUS DE 20 MINUTES. ATTENTION À BIEN ALTERNER LES TYPES DE SITUATIONS LORS DU JEU POUR FAVORISER LES DÉPLACEMENTS.



ZONE « JE PEUX »

- MÊME S'IL S'ENTRAÎNE RÉGULIÈREMENT, RAPHAËL A DU MAL À FAIRE DES PASSES À SES COÉQUIPIERS.**

CORRECTION : TOUT LE MONDE A LE DROIT DE NE PAS RÉUSSIR QUELQUE CHOSE.

CHACUN A DES FORCES ET DES FAIBLESSES.

- SARAH RENCONTRE DES PROBLÈMES AVEC SES CAMARADES DE CLASSE ET SOUHAITE EN PARLER À L'ÉDUCATEUR.**

CORRECTION : EN CAS DE PROBLÈME, LES JEUNES PEUVENT S'ADRESSER AUX ADULTES DU CLUB.

ILS SONT LÀ POUR LES ÉCOUTER ET LES AIDER.

- TOUS LES SAMEDIS, MATHIS VA À SON ENTRAÎNEMENT DE RUGBY ET S'AMUSE AVEC SES CAMARADES.**

CORRECTION : TOUT LE MONDE A LE DROIT DE PRENDRE DU PLAISIR DANS LE JEU.

ZONE « JE DOIS »

- IRÈNE ARRIVE TOUJOURS À L'HEURE À L'ENTRAÎNEMENT.**

CORRECTION : IL FAUT ÊTRE À L'HEURE À L'ENTRAÎNEMENT. C'EST UNE QUESTION DE RESPECT DE SOI,

DE SES CAMARADES ET DE L'ÉDUCATEUR.

- L'ARBITRE A SIFFLÉ CAR KAMEL A FAIT UNE FAUTE. MÊME SI KAMEL EST DÉÇU, IL A ACCEPTÉ SA DÉCISION.**

CORRECTION : IL FAUT RESPECTER L'ARBITRE ET SES DÉCISIONS, MÊME SI ON N'EST PAS D'ACCORD AVEC LUI.

- L'ÉQUIPE D'EMMA A PERDU CONTRE UNE AUTRE ÉQUIPE.**

À LA FIN DU MATCH EMMA A SERRÉ LA MAIN À SES ADVERSAIRES ET LES A FÉLICITÉS.

CORRECTION : IL FAUT RESPECTER SES ADVERSAIRES, MÊME LORSQU'ON PERD.

ZONE « JE NE PEUX PAS »

- L'ARBITRE A SIFFLÉ CAR JONATHAN A FAIT UNE FAUTE, MAIS JONATHAN N'EST PAS D'ACCORD AVEC CETTE DÉCISION. POUR MONTRER SON MÉCONTENTEMENT, IL INSULTE L'ARBITRE.**

CORRECTION : IL EST INTERDIT D'INSULTER L'ARBITRE. IL FAUT LE RESPECTER ET RESPECTER SES DÉCISIONS.

- APRÈS L'ENTRAÎNEMENT, SONIA A GIFLÉ GWEN ET ELLES SE SONT BATTUES.**

CORRECTION : IL EST INTERDIT DE SE BATTRE, QUE CE SOIT AVEC UN CAMARADE COMME AVEC UN ADVERSAIRE.

- THÉO A INSULTÉ SAMUEL ET S'EST MOQUÉ DE LUI PARCE QU'IL PENSE QUE L'ÉQUIPE A PERDU LE MATCH À CAUSE DE LUI.**

CORRECTION : IL EST INTERDIT D'INSULTER SES CAMARADES. PRATIQUER UN SPORT IMPLIQUE DE RESPECTER LES AUTRES.

CONSEILS D'ANIMATION :

POUR INTRODUIRE L'ACTIVITÉ, VOUS POUVEZ PRÉVOIR UNE PETITE DISCUSSION AVEC LES JEUNES, AUTOUR DE QUESTIONS COMME : "QU'EST-CE QUI EST INTERDIT DANS LE SPORT ?".

APRÈS CHAQUE ÉNONCIATION DE SITUATION, N'OUBLIEZ PAS D'ÉNONCER LA CORRECTION QUI CORRESPOND À UN MESSAGE CLÉ QUE LES JEUNES DOIVENT RETENIR.

N'HÉSITÉZ PAS À RAPPELER AUX JEUNES QU'ILS SONT EN SÉCURITÉ AU SEIN DU CLUB ET QU'ILS PEUVENT S'ADRESSER À VOUS EN CAS DE PROBLÈME.

MESSAGES CLÉS À RETENIR :

JE FAIS PARTIE D'UNE COMMUNAUTÉ, AVEC DES DROITS, MAIS AUSSI DES DEVOIRS.

JE RESPECTE LES AUTRES, CAMARADES COMME ADULTES.

EN CAS DE PROBLÈME, JE PEUX M'ADRESSER AUX ADULTES DU CLUB.

CONTACTS :

EN CAS D'URGENCE, CONTACTEZ LE SERVICE NATIONAL D'ACCUEIL TÉLÉPHONIQUE POUR L'ENFANCE EN DANGER AU 119.

SOS VIOLENCES (FFR) : 06 48 14 30 98 OU SOSVIOLENCES@FFR.FR



ANNEXES



RUGBY ÉDUCATIF :

CLIQUEZ SUR CE LIEN POUR ACCÉDER AU DOCUMENT



ORGANISATION ET DÉROULEMENT D'UN ATELIER :

CLIQUEZ SUR CE LIEN POUR ACCÉDER AU DOCUMENT



CONSULTEZ D'AUTRES SITUATIONS PÉDAGOGIQUES « ÉCOLE DE RUGBY » :

CLIQUEZ SUR CE LIEN POUR ACCÉDER AU SITE DE L'ENTRAÎNEUR ET DE L'ÉDUCATEUR

