

Jean Pauly
Comité Rugby
06 72 98 26 88

Aurore Bonnet
Usep46@fol46.org
05 65 22 66 53

Rugby c^op' p'

Projet proposé par la Comité départemental de
Rugby du Lot

« Rugby coop', rugby des cop's »



**Objectif général**

Responsabiliser les élèves sur l'organisation d'une rencontre basée sur le rugby jeu

Quand ?

Inscription avant janvier 2015 auprès de l'USEP 46

Mise en place dans la classe avec aide d'un **conseiller du technique du Comité**

Rencontre Coop' : Période 5

Où ?

A définir entre les classes inscrites

Pour qui ?

6 classes de cycle 3 USEP engagées en binôme

Les modalités

4 interventions dans chacune des classes des Conseillers techniques du Comité Rugby
+ Une rencontre USEP des deux ou trois classes partenaires.

Vers les Compétences à acquérir

S'affronter individuellement ou collectivement
S'engager lucidement dans la pratique de l'activité
Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action
Mesurer et apprécier les effets de l'activité
Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif

Objectif « USEP »

L'élève « Acteur » comme Vecteur de Réussite

- la **responsabilisation de l'enfant** et son accession à l'autonomie
- **l'appropriation par l'enfant des principes démocratiques** et des valeurs de solidarité et de respect (respect des règles, respect des autres, respect des engagements),

Transports Matériel

Transport pris en charge par l'USEP suivant les modalités USEP46

Le matériel est fourni soit par le Comité départemental de rugby, soit par l'Usep

Présentation des secteurs et des intervenants

Secteur St Céré-Bretenoux avec Benjamin Bou	Secteur Figeac-Lacapelle avec Martin Pauly	Secteur Gourdon-Souillac avec Jérémy Wanin	Secteur Cahors avec Mathieu Rollin
---	--	--	--

Déroulement

Première étape : l'intervenant rencontre les enseignants volontaires pour une réunion de préparation et mise en place d'un calendrier.

Deuxième étape : l'intervenant du Comité du Lot vient pour trois séances dans chacune des deux classes (ou des trois classes) pour une découverte rugby à travers des jeux. Des jeux pré-rugbystiques différents sont proposés dans chacune des classes du binôme ainsi que des exemples de parcours.
Chaque séance se termine par du rugby éducatif.

Exemple de contenu sur un binôme

Classe A

Parcours
Jeu du Château
Jeu des zones
Béret rugby

Classe B

Parcours
Jeu de l'entonnoir
Baby foot rugby
Epervier (de 6 pattes vers debout)

Troisième étape : dans chacune des classes, après les trois premières séances, les élèves construisent (ils inventent) un parcours et choisissent un des trois jeux pré-rugbystiques qu'ils devront animer pendant la rencontre finale avec la classe partenaire. L'enseignant(e) organise avec sa classe la préparation à la rencontre :

- écrire la règle du jeu
- faire un plan
- connaître les consignes
- définir le lancement du jeu
- définir l'espace nécessaire
- lister le matériel nécessaire
- assurer l'animation
- s'entraîner à l'arbitrage
- établir une fiche pratique.

Chacun des jeux proposés peut-être transformé, développé, décliné... à la guise de chacune des classes. La discussion collective est ici fortement encouragée.

Quatrième étape : l'intervenant vient dans chacune des classes **un mois après** pour faire le point et aider à la mise en place de la rencontre (répétition générale).

La rencontre coop' : elle aura lieu chez l'une ou l'autre classe sur un terrain adapté. Elle peut se dérouler sur une demi-journée ou sur une journée entière (avec pique-nique à midi). Les classes auront communiqué leurs besoins en amont (ex : faire 2 équipes mixtes...)



Elle se déroule en plusieurs temps :

- chacune des classes délimite un terrain, met à disposition le matériel et choisit plusieurs arbitres pour un parcours et un jeu pré-rugbyistique.
- un ou plusieurs élèves explique le jeu choisi à la classe partenaire.
- un ou plusieurs arbitres assure le bon déroulement du jeu.
- chacune des classes transmet à la classe partenaire la fiche pratique créée en classe.

La classe s'organise pour faire participer tous les élèves à l'organisation des jeux (installer, expliquer le jeu, démontrer, arbitrer, chronométrer, observer, compter les points, faire le bilan...)

Une ou plusieurs rencontres de rugby éducatif finalise la journée (rencontre par gabarits ?) avant le goûter pris en commun.

Prolongements possibles :

** la rencontre est filmée.*

** les fiches de jeu sont rassemblées dans un recueil et mise à disposition des classes usep du département (sur les sites Usep et/ou CD 46)*

** diverses associations pédagogiques et/ou institutionnelles sont partenaires...*

** la presse est invitée.*