

Mon carnet de rugby

Exploitation pédagogique

Des activités à partir des pages du carnet

Activités en Arts plastiques

- Faire l'annonce d'un match local ou national : composer une affiche au format A3 avec illustrations (collecte de revues sportives, découpages et collages de photographies) ; travail à mener en groupes de 3 à 4 élèves.
- Prélever des blasons de la page 31 ou des drapeaux des pages 42 et 43 pour réaliser un jeu du memory - on ciblera le niveau de la classe en fonction des vignettes retenues. Le jeu est préparé par les élèves qui trouveront là une situation problème à résoudre ; on peut recycler les vieux jeux de cartes dépareillés en collant un rectangle de papier sur chaque verso et en y reproduisant les images.
- Inventer la carte d'identité d'un club à partir des exemples fournis page 35 (consigne donnée avec ou sans contrainte de localisation).
- Réaliser un billet d'entrée pour un match.
- Personnaliser sa casquette pour en faire celle d'un supporter de l'équipe de ...
- Mettre en scénario les règles fondamentales du rugby : proposition d'une séance développée niveau 6^e.

Rugby et cinéma d'animation

- Réaliser un écusson avec le coq comme emblème : proposition d'une séance développée, niveau 5^e.

Le coq sportif

- Trophée page 37 : réaliser un trophée dédié à un champion - proposition d'une séance développée, niveau 4^e.

Trophée pour un champion [Arts plastiques 4^e — séance 1]

- Communiquer un événement — la Coupe du Monde de Rugby — à travers son identité visuelle sur un lieu donné : proposition d'une séance développée niveau 4^e.

Identité visuelle Coupe du Monde de Rugby