

Mon carnet de rugby

Exploitation pédagogique

Des activités à partir du lexique du carnet

Les pistes d'activités, proposées ici, reposent sur l'utilisation du lexique ou plus largement des mots du carnet de rugby. Elles peuvent être exploitées à l'école comme au collège selon qu'elles impliquent plus ou moins de commentaires ou de textes à produire.

1. Sélectionner des mots que les élèves auront à définir — on ciblera le niveau de la classe en fonction des mots retenus.
 - Réaliser un jeu de cartes des mots à définir (on peut recycler les vieux jeux dépareillés en collant un rectangle de papier sur chaque verso et en y inscrivant les mots à travailler en classe).

Se joue par groupes de 3 à 5 élèves. Le professeur distribue 10 cartes à chaque groupe. Les équipes doivent donner, pour chaque mot reçu, plusieurs définitions dont l'une est liée au rugby. Un temps de recherche a été fixé au préalable, l'usage du dictionnaire est éventuellement permis.

Le groupe qui produit quatre définitions, acceptées par la classe, marque quatre points ; s'il en produit deux, deux points...

L'exercice se joue plusieurs fois, on comptabilise les scores à la fin de la partie.

*Exemple : **Crochet***

1 — *Petit objet recourbé servant à produire un tissu ouvragé.*

2 — *Nom de l'ouvrage produit à l'aide du crochet.*

3 — *Se détourner momentanément de son chemin.*

4 — *Au rugby, brusque changement d'appui qui permet de déborder un adversaire.*
 - Le loto des mots (jeu qui conviendra aux plus jeunes).

Le jeu est préparé par la classe qui trouvera là une situation problème à résoudre. Il s'agit d'adapter le loto des nombres au loto des mots. Des cartons seront fabriqués à l'identique du loto traditionnel mais les nombres seront remplacés par des mots du lexique. Chaque élève reçoit un ou plusieurs cartons. Les cartes comportant les « mots » sont tirées au sort et les élèves doivent lever la main dès qu'un des mots de leur carton est annoncé. Le gagnant est celui qui a rempli au plus vite son carton (ou sa ligne). On peut compléter le jeu par des points supplémentaires donnés si l'élève apporte la définition d'un ou plusieurs mots de son carton.
2. Relever et classer les noms de lieux : stades, villes, pays.
 - Les repérer sur une carte ou un globe terrestre.
3. Chercher un mode de classement : par thèmes ou par classes de mots (objets animés/non animés ; faune/flore ; noms communs/noms propres ; noms, verbes, adjectifs qualificatifs... ; registres de langues...)
 - Composer un jeu des sept familles (les stades — les joueurs — les pays — les équipes — les emblèmes — les équipements — le terrain — les postes — la

Mon carnet de rugby

Exploitation pédagogique

famille arbitre — les gestes techniques — les phases de jeu — les verbes de l'attaque — les verbes de la défense — les qualités du bon joueur/du mauvais joueur — le public...)

4. Relever les noms des personnalités.
 - Faire une recherche sur leur biographie et rédiger un article pour les présenter, comme dans un dictionnaire.
 - Compléter ce travail avec une présentation d'une ou plusieurs personnalités locales du monde du rugby.
5. Relever les mots qui désignent les qualités du joueur de rugby.
 - Rédiger la charte du joueur idéal.
6. Relever les mots qui désignent les qualités du supporter de rugby.
 - Rédiger la charte du supporter idéal.
7. Choisir dans le lexique les mots qui montrent que *le rugby est un spectacle*.
 - Composer une affiche sur ce thème.
8. Relever le nom de tous les acteurs du jeu (ailier, avant... talonneur, capitaine, arbitre, entraîneur, journaliste, supporter, visiteur...).
 - Jouer au jeu « Qui est-ce ? »
Chaque élève se voit attribuer une carte sur laquelle figure un nom « d'acteur du rugby » ; la classe doit deviner ce nom en lui posant des questions — prises de paroles à organiser — sans utiliser le registre des postes ou fonction des gens ; l'élève interrogé ne répond que par *oui* ou *non*.
 - Jouer au jeu des mimes
Chaque élève se voit attribuer une carte sur laquelle figure un nom « d'acteur du rugby », il mime ce personnage ; la classe doit deviner son nom.
9. Relever les mots qui représentent des symboles et expliquer leur sens (exemple : échange de maillots).
 - Rédiger des devinettes, à la façon de celles du carnet de rugby (comme par exemple page 5 : *Vous avez dit 15 joueurs ?*) pour ces mots.
 - Prolonger ce travail en composant des devinettes sur d'autres mots du rugby, et en organisant des défis entre groupes ou classes.
10. Relever les mots liés aux émotions ou aux sentiments.
 - Rédiger un article de journal - retransmission « animée » d'un match — en piochant abondamment dans ce relevé.
 - Travailler à l'oral sur ce/ces textes : différents rythmes, tonalités...
11. Rechercher dans le lexique les mots du champ lexical de l'autorité (exemple : juge de touche). Classifier ces mots selon qu'ils relèvent de personnes, d'objets ou d'idées. Justifier ces mots dans le cadre du rugby.
 - Composer des saynètes autour de la situation d'arbitrage. Les faire jouer.