

Troubles visuels

- Définir des couloirs de jeu en fonction du champ visuel
- Utiliser des ballons sonores et /ou de grande taille
- Jouer à effectif réduit
- Limiter les sources d'informations

Troubles des apprentissages

- Développer la confiance avec des groupes stables
- Réduire la pression physique ou psychologique liée à la proximité de l'adversaire (couloir de jeu dégagé, vis à vis ayant les mêmes problématiques, avec opposition adaptée (exemple : Utilisation de flag)
- Faciliter la lecture de trajectoires : passes courtes, main à main, appels verbaux
- Donner du temps (toucher 5 secondes au lieu de 2, joueur "pilote" associé sur le même poste (prise de décisions à 2...)
- Donner à l'élève un statut fixe en fonction ses potentialités : relayeur de passes, lanceur en touche

Problèmes de dos

- Jouer dans des espaces de jeu restreints ou en périphérie (joueur relais, joker...)
- Aménager une zone d'invulnérabilité (zone protégée de 1 mètre sans intervention proche d'un défenseur)
- Donner un statut fixe en fonction de ses potentialités : relayeur de passe, lanceur en touche

Troubles respiratoires (Asthme)

- Vérifier le rythme cardiaque avant et après l'effort
- Faire un échauffement extrêmement progressif
- Jouer sur des séquences de courtes durées, sur la dimension du terrain (Profondeur prioritairement)
- Jouer sur les effectifs, associer en permanence 2 joueurs qui se reposent en alternance (remplacement possible sur phase d'attaque ou défense)
- Déterminer le temps d'effort optimal
- Aménager des temps de repos et récupération.

Fauteuil

- Restreindre l'effectif sur le terrain : jeu d'interception (sans contact)
- Elargir l'espace d'évolution pour éviter les collisions
- Matérialiser un espace de protection pour l'élève et ses partenaires/adversaires (opposition limitée).
- Jouer en binôme fauteuil / valide

Phobie scolaire

- Développer la confiance avec des groupes stables, un binôme affinitaire bienveillant...
- Réduire la pression physique ou psychologique liée à la proximité de l'adversaire (couloir de jeu dégagé, vis à vis ayant les mêmes problématiques, opposition adaptée)

Surcharge pondérale (S) / Anorexie (A)

- Jouer dans des espaces de jeu restreints ou en périphérie (extérieur) : joueur relais, joker...
- Aménager une zone d'invulnérabilité
- Organiser des temps de décharge pondérale avec de l'observation ou de l'arbitrage, un banc de touche pour position assise.
- Eviter les changements brusques de direction (appariement avec un élève de même problématique ou contrainte pour l'adversaire avec un duel en opposition modérée et raisonnée)

Troubles auditifs

- S'assurer de la compréhension des consignes en favorisant leur transmission en face à face ou par écrit ou numériquement ou par l'intermédiaire de matériel audio spécialisé (ex : passage d'une consigne orale du dictaphone à la consigne écrite sur la tablette)
- Utiliser une communication gestuelle
- Privilégier la démonstration

Atteinte membre supérieur

- Utiliser un ballon de petite taille (0 - 1) ou en mousse ou dégonflé
- Envisager une opposition protégée et modérée dans un espace matérialisé le protégeant.

Atteinte Membre Inférieur / Osgood Schlatter / Syndrome rotulien

- Jouer dans des espaces de jeu restreints ou en périphérie (joueur relais, joker...)
- Aménager une zone d'invulnérabilité (zone protégée de 1 mètre sans intervention proche d'un défenseur)
- Aménager les règles : consignes de jeu pour l'adversaire, donner 5 ou 6 secondes pour le toucher au lieu de 2"
- Donner un statut fixe en fonction de ses potentialités : relayeur de passe, lanceur en touche

Préconisations professionnelles pour favoriser l'accessibilité par des conditions de pratique sécurisantes et bienveillantes en RUGBY

Liste non exhaustive