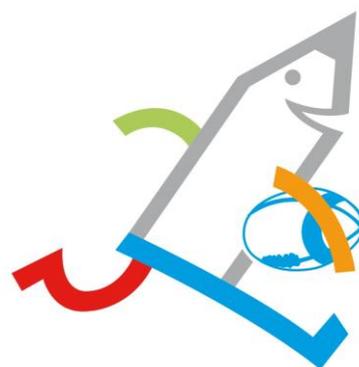




USEP 66

1 rue Michel Doutres
66000 Perpignan
Email : usepfol66@laligue .org
www.laligue66.org
04 68 08 11 12

USEP



[RUGBY A XIII]

Dossier d'organisation de la rencontre

RENCONTRE TAG XIII

USEP / Dragons Catalans

L'USEP66 s'est associée au club des Dragons Catalans pour proposer aux classes de l'école primaire publique un projet EPS de rugby à XIII. Ce projet comprend plusieurs volets : un dossier pédagogique, une formation pour les enseignants, un projet culturel avec la visite des joueurs pro dans les classes et bien entendu un temps de rencontre entre les classes.

L'ACTIVITE RUGBY A XIII

Le rugby à XIII est un sport collectif de contact et d'évitement dont le but est de déposer le ballon dans la zone de marque (marquer un essai) en portant le ballon et/ou en faisant une passe arrière à un partenaire mieux placé.

Le rugby à XIII permet au joueur plaqué au sol, ou bloqué debout, de garder le ballon et de le remettre en jeu pour son équipe par un geste technique que l'on appelle **le tenu** et qui fait la **spécificité du rugby à XIII**. Le tenu n'est pas un arrêt de jeu et se doit d'être joué le plus rapidement possible.

Chaque équipe en possession du ballon a droit à 6 tenus consécutifs : c'est-à-dire 6 chances ou droits à l'erreur pour aller marquer.

L'ACTIVITE TAG 13

Le TAG XIII est une pratique du rugby à XIII où le placage (pour aboutir à un tenu) est remplacé par l'arrachage d'un scratch attaché à une ceinture par un système velcro ou d'un foulard et où **tout contact est proscrit**.

Afin d'éviter des temps d'attente le jour de la rencontre, les élèves devront être habitués à s'équiper eux-mêmes rapidement.

Le TAG à XIII se situe dans le "domaine " caractérisé par des actions de coopération et d'opposition.

Il consiste à "résoudre à plusieurs et en actions par des attitudes d'aide et d'opposition, des problèmes posés par le déplacement des mobiles (ballon, personnes) dont les trajets et trajectoires sont plus ou moins prévisibles", tout en répondant à la règle fondamentale du "tenu" présenté comme une succession de chances pour aller à l'essai.

ORGANISATION GÉNÉRALE DE LA JOURNÉE :

- **1 Demi-journée consacrée à quatre ateliers jeux** : « Mise en train », « le bérêt », « le couloir » et « on va marquer ».

Le jour de la rencontre, les enseignants et les équipes restent fixes sur leur terrain.

Votre terrain sera tracé (28 m sur 18 m)

Sur chaque demi-journée, vous accueillerez sur votre terrain 4 équipes (dont 1 de votre classe)

Le matin, avec vos accompagnateurs, vous assurerez la mise en place des 4 jeux.

Vous mettrez en place les coupelles pour chacun des jeux et vous équiperez les élèves avec vos tags. (Voir les plans sur les fiches de jeu)

L'organisateur vous indiquera les fins d'ateliers par un signal sonore.

- **L'après-midi est consacrée aux matchs** : mise en place de matchs, arbitrage/animation par les enseignants avec assistance des élèves pour l'arbitrage et la prise en compte de l'« Esprit Sportif ».

Constitution des équipes pour la rencontre :

Chaque équipe doit être mixte et de niveau équivalent.

Mobilisation d'adultes-accompagnateurs : mobilisez obligatoirement des parents d'élèves qui pourront vous aider dans votre tâche. Il est indispensable de bien leur expliquer nos règles scolaires et les objectifs de la journée : ce n'est pas un tournoi dans lequel on cherche à déterminer un vainqueur mais une rencontre où le plaisir d'agir ensemble dans le respect des règles est le maître-mot.

Lors des rencontres USEP, nous jouerons les matchs de TAG 13 :

- 8 minutes
- Equipes mixtes de 4 à 6 joueurs sur un terrain de 28 x 18 m
- avec des élèves équipés de ceintures à scratch ou de foulards,
- sans contact,
- en jouant des tenus,
- avec un marqueur de tenu (celui qui aura « tagué »),
- en donnant la possibilité d'utiliser des coups de pied rasant,
- avec des défenseurs placés à 5 m (3 m éventuellement pour les CE2) lors de la réalisation du tenu par l'équipe attaquante, à l'exception du tagueur

B/ ORGANISATION DÉTAILLÉE DE LA JOURNÉE

1/ En téléchargeant le document « répartition des équipes et des responsabilités », vous prendrez connaissance des éléments suivants :

- les n° de terrain pour vos équipes
- le n° de terrain que vous aurez en responsabilité.

La rencontre démarre à 10h00. Si vous pensez que l'éloignement de votre école ne permet d'arriver avant cet horaire, merci de nous en informer.

2/Pour votre journée de rencontre, prévoir :

- Au moins 2 parents accompagnateurs qui vous aideront dans la gestion de votre terrain. Pensez à leur donner connaissance du contenu de la rencontre avant le jour J.
- Un maximum de ballons de rugby (4 au minimum)
- 28 ceintures de TAG ou l'équivalent en foulards pour votre terrain
- Des chasubles pour les équipes de votre classe
- Travaux culturels sur le XIII + scotch ou pinces pour les accrocher aux grilles du stade.
- 1 chronomètre
- 1 sifflet
- 32 coupelles ou plots
- Feuille de résultats pour chaque équipe (préparée) + support rigide + crayon
- 1 pharmacie

3/ Programme détaillé de la journée :

9h45-10h15 : arrivée des classes. Accueil café. Les enseignants viennent signaler leur présence.

Les classes installent leurs affaires. Les enseignants affichent leurs travaux culturels sur les grilles.

10h15-10h30: les enseignants prennent possession de leur terrain. Les équipes retrouvent leur terrain. Ceux-ci seront numérotés. Les élèves pourront ainsi retrouver le leur en autonomie.

Il est important d'équiper chaque équipe de chasubles pour faciliter la gestion sur les terrains. Chaque équipe dispose d'un support rigide, d'un crayon et de la fiche de résultats sur laquelle vous indiquerez, au marqueur en rouge, le numéro du terrain sur lequel l'équipe doit évoluer pour la matinée.

Elèves et enseignants sont fixes sur leur terrain toute la matinée pour les ateliers.

20 minutes sont prévues pour chaque atelier : installation +déroulement selon la fiche du dossier pédagogique.

L'enseignant et son équipe d'adultes doivent organiser leur terrain de façon à:

- Avant de démarrer les activités, **poser un cadre** aux 4 équipes présentes : règles de bonne conduite, description du fonctionnement à bien faire entendre à tous les élèves du terrain.
- Animer les ateliers de façon à maintenir le plaisir et la motivation chez tous les élèves
- Respecter les temps d'atelier

12h : fin des ateliers. Les équipes calculent sur leur fiche le total des points récoltés. Ils doivent se présenter aux matchs de l'après-midi avec leur fiche. Je vous invite donc à récupérer les fiches pour qu'elles ne soient pas perdues pendant le temps du repas.

Vous penserez à les leur rendre à 13h00.

La pause méridienne usépienne se doit d'être un moment convivial de partage pour les adultes également. Je vous invite donc à l'anticiper pour que nous puissions nous retrouver au moins quelques instants au bureau d'accueil avant la reprise des activités.

13h00 : les équipes se présentent aux responsables des terrains (les enseignants) pour participer aux matchs.

13h15 : début des matchs. 6 matchs à organiser sur chaque terrain pendant 1h15

Vous disposerez de la fiche « tableau de bord » pour organiser les matchs
Je vous conseille de le remplir au préalable grâce aux tableaux d'organisation.

14h30: fin des matchs. Vous communiquez aux équipes le total des points qu'ils ont gagnés.

Chaque équipe fait son bilan (atelier + matchs) et rend sa fiche à son enseignant.

Chaque enseignant calcule la moyenne par équipe pour sa classe et vient communiquer celle-ci au bureau d'accueil.

Toutes les classes se rassemblent devant le bureau d'accueil pour bilan, remise des diplômes, photos...

15h00 : Départ des classes

Vous trouverez ci-dessous les tableaux de bord pour les ateliers et les matchs ainsi que la feuille de résultats pour les équipes.

[Pensez à imprimer et préparer ces documents](#)

Atelier 1 : Mise en train

Objectif : développer la motricité des élèves.

Dispositif : les 4 équipes évoluent à l'intérieur du terrain et respectent les consignes et contraintes de l'animateur.

1/ phase sans ballon

- On trotte. On occupe tout l'espace du terrain
- Idem avec contraintes : sur un pied, puis l'autre ; en sautant comme une grenouille, à 4 pattes
- On trotte. Au signal, on touche le sol avec la main droite, puis on continue sa course. Idem avec la main gauche.
- Au signal, on touche le sol avec 2 mains puis on saute en l'air pour toucher le ciel. On continue sa course.
- Au signal, on s'immobilise puis on reprend la course.
- Au signal, on s'immobilise puis on tient 10 sec la planche faciale. On reprend sa course.

2/ Sans ballon, à 2 (si possible, les élèves font partis de 2 classes différentes)

- On trotte l'un derrière l'autre. Le suiveur doit suivre tous les changements de course et tous les gestes du meneur. Au signal, on change de rôle.
- Jeu de lutte indirecte : 2 joueurs face à face. Au signal, vous avez 15 sec, pour toucher un genou de votre adversaire en premier. Idem pour toucher un pied.
- On porte son partenaire sur le dos. Au signal, le partenaire a 10 secondes pour faire le tour du porteur et revenir en position initiale sans toucher le sol.

3/ à deux, avec un ballon

- On trotte l'un derrière l'autre. Le porteur de balle est devant. Au signal, le porteur de balle aplatit le ballon au sol. Le suiveur le ramasse et passe devant.
- Grâce à des coupelles, on a une couleur pour chaque côté du terrain. Au signal, l'animateur annonce une couleur et le porteur de balle doit aller aplatir le ballon derrière la bonne ligne le plus vite possible. Le suiveur va ramasser le ballon.
- Au signal, le porteur de balle se tourne et transmet le ballon au suiveur. Celui-ci passe devant.
- Idem mais le porteur de balle transmet le ballon entre ses jambes.
- Idem mais transmission au-dessus de la tête.
- Au signal, le porteur de balle fait tourner le ballon autour de sa taille puis le transmet en arrière à son partenaire.
- Au signal, les deux joueurs se font un maximum de passes en 10s
- On trotte l'un derrière l'autre. Le porteur de balle est devant. Au signal, le porteur de balle va au sol (2 genoux au sol), se relève et joue un tenu pour son partenaire. L'animateur sera attentif à la bonne réalisation de ce geste.**
- Jeu de lutte à travers le ballon : les 2 joueurs ont leur main sur le ballon. Au signal, chacun essaie de gagner le ballon. Le vainqueur est celui qui possède le ballon au bout de 20s
- Autres situations de mise en train : jeux de relais, jeux traditionnels...

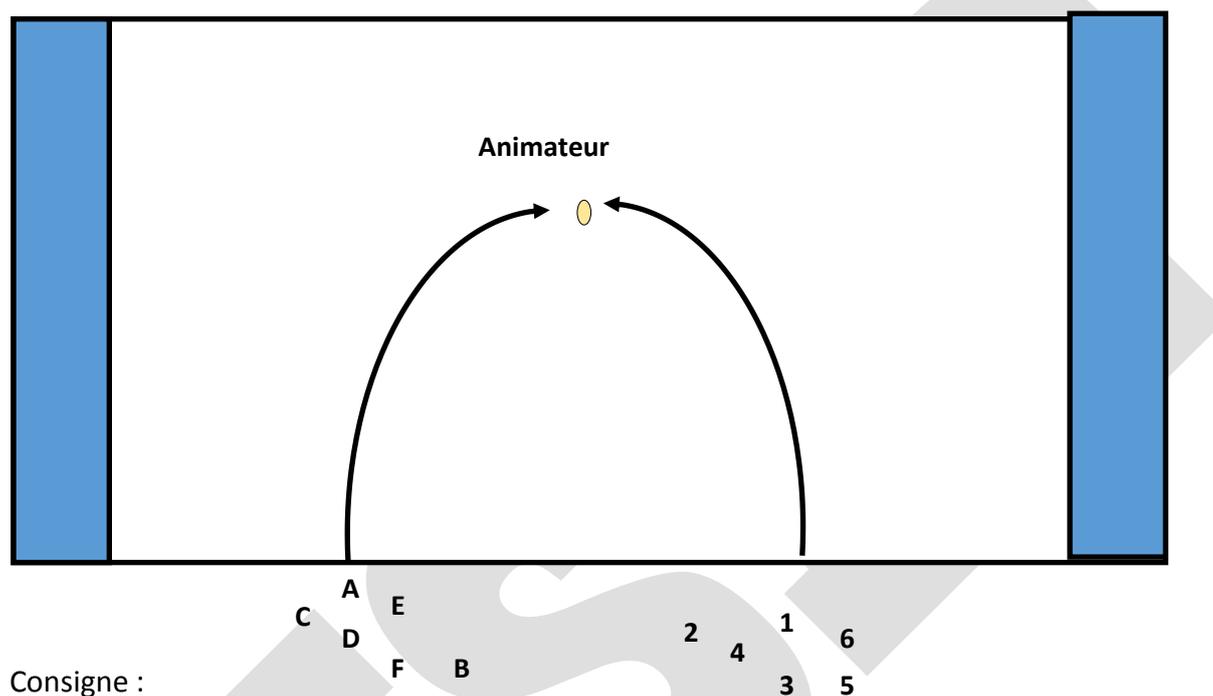
Atelier 2 : le béret

Objectif : grâce à ce jeu à effectif réduit, vous pourrez revoir avec les élèves les règles du hors-jeu et surtout l'organisation autour du tenu

but : marquer dans l'en-but sans faire d'en-avant, ni sortir du terrain, ni de faute. 3 tenus maximum.

Des numéros seront donnés à une équipe.

Des lettres seront données à une autre équipe.



Consigne :

Les élèves entrent sur le terrain à l'appel de leur numéro ou de leur lettre pour prendre la balle et aller marquer (ou taguer l'adversaire pour l'empêcher de marquer).

Le jeu s'arrête s'il y a une faute, touche, essai ou 4^{ème} tenu

La passe en avant est interdite.

Rôle d'animation

1. Varier les oppositions grâce aux lettres et numéros
2. Varier les mises en jeu (nombre de joueur mais aussi lancement de jeu : balle dans la main, au sol, en l'air, derrière soi, plus d'un côté que de l'autre...)
3. Faire respecter les règles

1 essai = 1 point

L'enseignant anime ce jeu pour 2 équipes sur la moitié du terrain. Sur l'autre moitié, un adulte accompagnateur de la classe anime le même jeu avec les 2 autres équipes.

Atelier 3 : le couloir

Objectif : Marquer en surnombre offensif

Une équipe attaque avec le ballon. Les défenseurs sont situés dans des zones desquelles ils ne peuvent sortir.

Les attaquants (par vagues de 3) se relaient pour marquer un essai après chaque zone. Chaque essai vaut 1 point. Un trio d'attaquant peut ainsi marquer jusqu'à 3 point lors de son passage.

Lorsqu'un essai a été marqué dans une zone, le porteur de balle fait une mise en jeu avant de redémarrer face au nouveau défenseur.

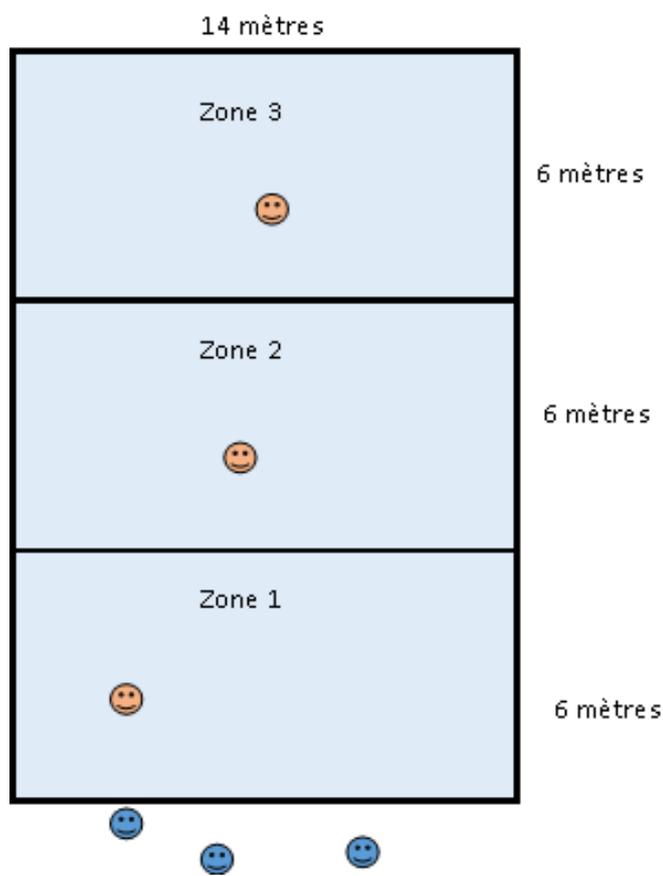
Un seul tenu autorisé dans chaque zone. S'il y a un 2ème tenu. Le porteur de balle fait une mise en jeu devant la ligne de la nouvelle zone.

Si le ballon sort en touche, si les attaquants commettent une faute ou si le défenseur récupère le ballon, le trio d'attaquants quitte le couloir.

Un nouveau trio d'attaquants entre en jeu.

Les défenseurs (1 dans chaque zone) se relaient aussi pour s'opposer aux attaquants

Ils doivent (ou tentent) de taguer le porteur du ballon. Si le ballon va au sol, il peut la ramasser et ainsi faire échouer le trio d'attaquant.



L'enseignant anime ce jeu pour 2 équipes sur la moitié du terrain. Sur l'autre moitié, un adulte accompagnateur de la classe anime le même jeu avec les 2 autres équipes.

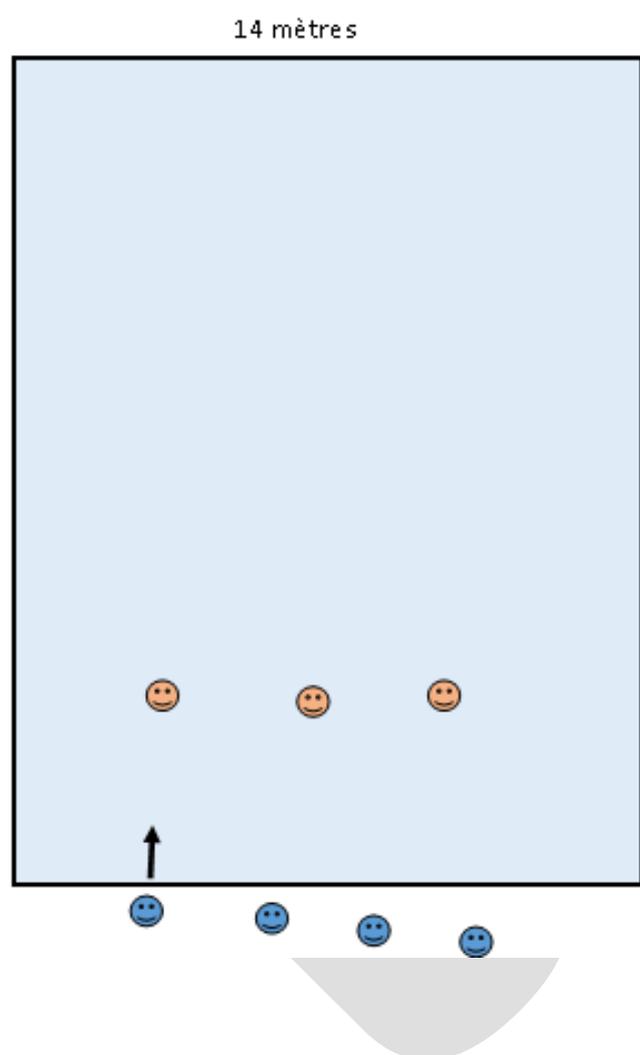
Atelier 4 : « on va marquer »

4 attaquants s'opposent à 3 défenseurs. 10 tenus maximum.

Les attaquants démarrent de leur ligne.

Un essai vaut 10 points s'il est marqué avec 0 tenu. L'essai vaut 9 points s'il est marqué avec 1 tenu. 8 points avec 2 tenus, etc...

Si le ballon sort en touche, si les attaquants commettent une faute ou si les défenseurs récupèrent le ballon, les attaquants repartent de leur ligne.



ORGANISATION DES MATCHS

Chaque enseignant sera responsable d'une poule de 4 équipes.

L'enseignant organisera l'arbitrage avec l'équipe ne participant pas au match. (voir dossier pédagogique) Il est donc impératif de préparer les élèves à ce rôle qui fait partie intégrante de l'activité.

Durée des matchs : 8 minutes

But du jeu : marquer des essais et empêcher l'équipe adverse de marquer en respectant des règles

MARQUER

Pour marquer un point, il faut déposer le ballon dans un endroit quelconque de la zone d'essais adverse (contact momentané joueur-ballon-sol)

DROITS D' ACTIONS AV EC LE BALLON

On a le droit :

- de courir en portant le ballon à la main
- de le ramasser, de l'attraper
- de le lancer, de le passer à un partenaire
- Pas de jeu au pied

DROIT DE S'OPPOSER A L'ADVERSAIRE

On a le droit de s'opposer à l'adversaire porteur du ballon en lui arrachant l'un de ses scrachs ou l'un de ses foulards mais on ne peut pas lui arracher le ballon.

DEVOIR DE JOUER LE TENU

Lorsque le porteur du ballon a été « tagué », il doit rapidement jouer un tenu à l'endroit où il s'est fait arracher le scrach ou le foulard. Tous les adversaires se tiennent sur une ligne fictive parallèle à l'en but à 5 m du tenu (on peut au début du module se situer à 3 m).

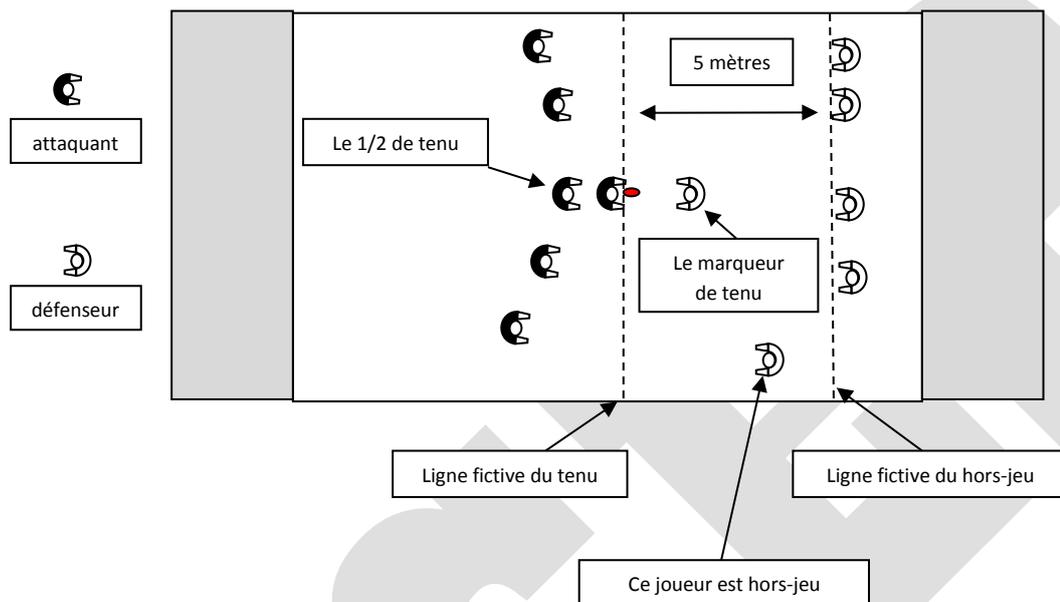
1. L'arbitre annonce « Tenu ».
2. Le défenseur pose le scrach ou le foulard au sol à l'endroit où il l'a arraché et reste devant le tenu. C'est le marqueur : seul joueur qui n'est pas à 3 m. Il peut défendre dès la réalisation du tenu.
3. L'attaquant joue le tenu de cet endroit pour le ½ de tenu et remet son scrach ou son foulard.

LE HORS-JEU

On est hors-jeu (on ne peut pas participer au jeu) quand **on est placé devant le partenaire de son équipe porteur du ballon.**

Ainsi, on n'a pas le droit de passer le ballon à un partenaire placé en avant, donc **hors-jeu.**

Tous les défenseurs (sauf le marqueur de tenu) lors d'une remise en jeu ou d'un tenu doivent se tenir sur une ligne fictive parallèle à l'en but située à 5 m du ballon (3 m au début du module). Dans le cas contraire, ils sont hors-jeu



L'EN-AVANT

Lorsqu'on envoie le ballon **avec sa main** ou **son bras**, volontairement ou non, **vers l'avant** (vers la ligne de but adverse), on fait une faute appelée **en-avant**

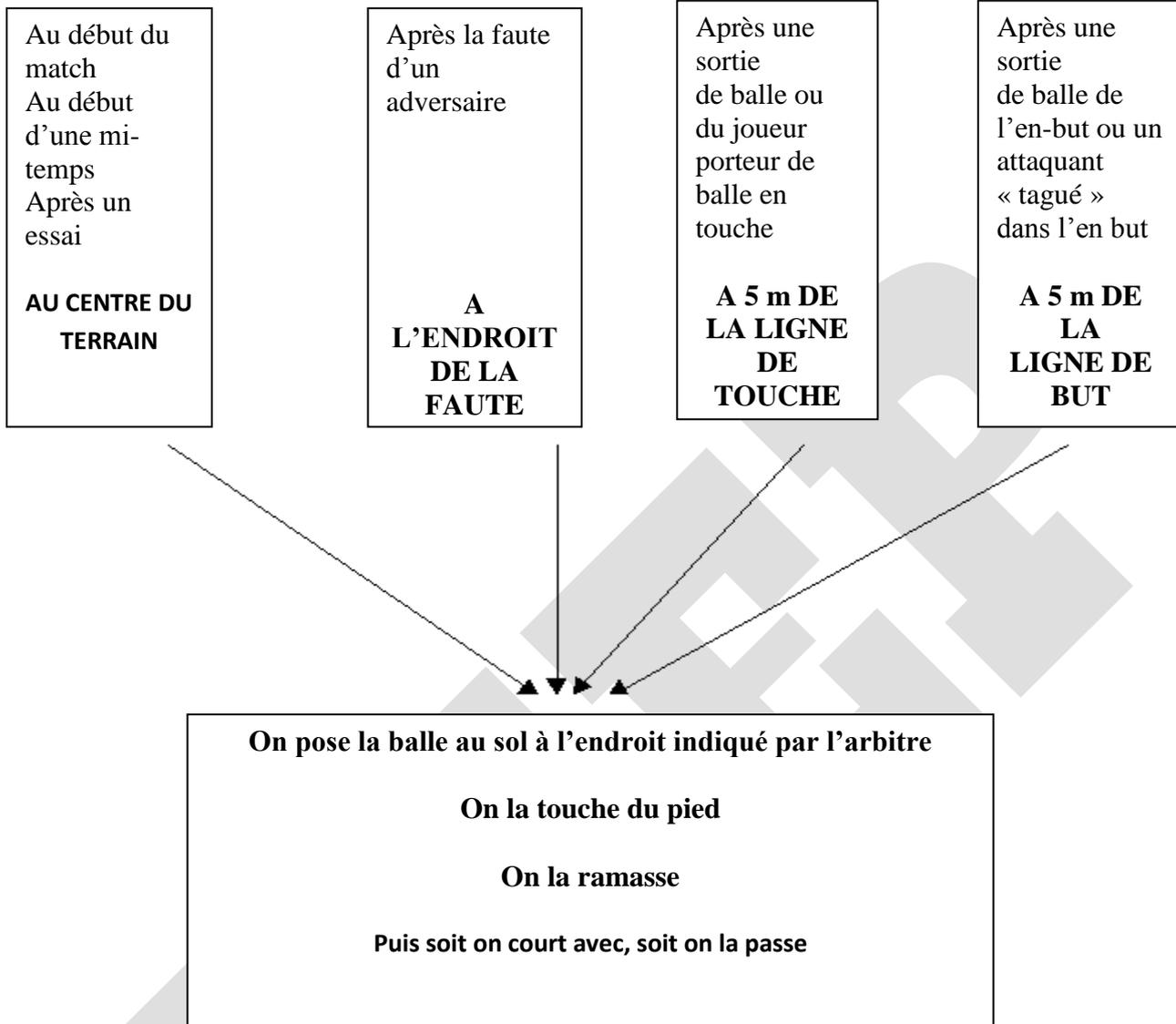
LE 6^{ème} TENU

Chaque équipe a droit à 6 tenus sans perte de balle. Au 6^{ème} tenu, on rend le ballon à l'adversaire qui redémarre le jeu par un tenu.

L'AVANTAGE :

On n'arrête pas forcément le jeu quand un attaquant commet une faute (ex : en-avant, hors-jeu) ; si l'adversaire peut récupérer le ballon et le jouer à son avantage (gagner du terrain), on laisse le jeu se dérouler ; sinon, on revient à l'endroit de la faute initiale pour remettre en jeu.

Les mises et remises en jeu s'effectueront de cette façon : on rend la balle à l'adversaire



Les adversaires étant placés derrière une ligne fictive parallèle à l'en but située à 5 mètres du ballon remis en jeu.

Ils ont le droit d'avancer dès que le ballon est ramassé par le joueur qui remet en jeu.

Arbitrage

Il est opportun que l'élève apprenne très tôt à « diriger un match ».

Bien évidemment, il ne s'agit nullement de faire supporter à un jeune élève l'ensemble des tâches de l'arbitre ce qui serait insurmontable pour lui.

On peut partager les tâches :

1/L'enseignant ou un élève est arbitre de champ.

Le rôle de l'arbitre de champ est très important. Il est garant de la clarté et de la qualité du jeu.

Il doit être très vigilant sur les tenus. Lorsqu'il constate un tenu,

- il annonce : « Tenu N° 1 »
- il replace la ligne de défense (avec l'aide de ses assistants)
- il annonce « jouez »

2/Deux élèves gèrent le score des équipes sur le terrain.

3/Un élève est maître du temps.

4/ 2 élèves marquent la ligne fictive du hors-jeu

5/ 2 élèves sont juges de touche

On peut ainsi investir jusqu'à 8 élèves dans l'arbitrage d'un match.

**Le maître
du temps**

ARBITRER

A5

Objectif : Gérer le temps

Description de la situation : Sur le bord de la touche, un enfant a installé un nombre de plots égal à la durée du match en minutes. Muni d'un chronomètre, il enlève un plot pour 2 minutes écoulées.



Dispositif : 1 chronomètre, plots

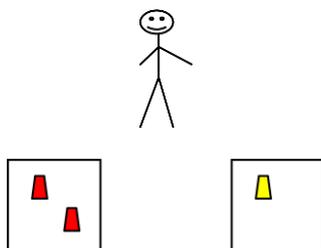
Le bon
compteur

ARBITRER

A6

Objectif : Gérer le score

Description de la situation : Sur le bord de la touche, un enfant place un plot pour chaque essai marqué par chaque équipe. A la fin du match, on peut voir le score.



Dispositif : plots

FICHE DE RESULTATS de l'équipe

ECOLE.....ENSEIGNANT.....EQUIPE.....

Prénoms des joueurs :

ATELIERS-JEUX

Terrain n°..... stade : Responsable du terrain :

Mise en train	béret	Le couloir	On va marquer	
	Nbre de pts	Nbre de pts	Nbre de pts	TOTAL 1

Matches

Terrain n°..... stade : Responsable du terrain :

Très bon comportement de l'équipe pendant les matches: +20 pts

L'équipe a aidé efficacement l'arbitre à gérer les matches : +20 pts

Match 1 Nbre d'essais	Match 2 Nbre d'essais	Match 3 Nbre d'essais	bonus	Total 2

Total 1 +total 2

A la fin de la rencontre, l'enseignant doit récupérer toutes les fiches de ses équipes pour calculer la moyenne par équipe pour sa classe. Cette moyenne sera communiquée aux organisateurs.

Tableau de bord pour les matchs.

Le responsable du terrain pourra confier la tenue de la feuille à un élève.

Terrain n°..... Responsable du terrain :

Equipe A	
Equipe B	
Equipe C	
Equipe D	

Aides à l'arbitrage	matches	scores
C	A - B	
A	C - D	
D	B - C	
B	D - A	
D	C - A	
C	D - B	

Les équipes additionnent tous leurs essais marqués pendant les matchs.

Très bon comportement de l'équipe pendant tous les matchs (« esprit sportif »): +20 pts

L'équipe a su tenir son rôle de soutien à l'arbitrage: + 20 pts

	Pts marqués lors des matchs	bonus	totaux
Equipe A++.....		
Equipe B			
Equipe C			
Equipe D			

A la fin des matchs, le responsable du terrain vérifie les fiches des équipes.

Ces fiches devront être transmises aux enseignants des classes.