

Compétences spécifiques

Réaliser une performance mesurée

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

S'affronter individuellement ou collectivement

Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

Compétences générales

S'engager lucidement dans l'action

Construire un projet d'action

Mesurer et apprécier les effets de l'activité

Appliquer et construire des principes de vie collective

Découvrir le flag

Par Jean-Roland Ono-dit-Biot

Le flag est un sport collectif de gagne-terrain, opposant deux équipes de cinq joueurs avec un ballon ovale.

Le jeu global

Le matériel

Un ballon de football américain ; des plots pour délimiter le terrain ; des dosards ; un chronomètre et un sifflet ; des foulards (un sur chaque hanche) ou ceintures de flag.

Le but du jeu

Il est de marquer un essai en amenant la balle dans la zone d'en-but adverse.

Les principales règles

L'engagement

Il est effectué 3 mètres devant la zone d'en-but des attaquants. Chaque action débute avec un « snap » : la balle est posée au sol et est envoyée au passeur par un joueur qui effectue le lancer entre ses jambes. La défense doit se trouver de l'autre côté de la ligne d'engagement (ligne perpendiculaire aux touches).

L'attaque

L'équipe attaquante a trois tentatives de passes pour franchir la ligne médiane. Si la balle est interceptée, si le porteur de balle est sorti en touche ou s'il est « déflagué » par un défenseur, elle bénéficie d'une nouvelle tentative à l'endroit où le jeu s'est arrêté.

Dès que la ligne médiane est franchie, l'attaque a de nouveau trois tentatives pour marquer un essai.

Une seule passe vers l'avant est autorisée par tentative. De plus, dès que le porteur du ballon a franchi la ligne d'engagement après le « snap », il ne peut plus passer vers l'avant.

L'essai

Il est validé lorsque :

- le joueur en possession de la balle entre dans la zone d'en-but en courant ;
- situé dans la zone d'en-but, il reçoit une passe avant lancée par le quart-arrière ; cette action est validée si le ballon est contrôlé au moins 1 seconde par ce joueur alors appelé receveur.

La défense

Elle peut intercepter le ballon sans l'arracher à l'adversaire et les contacts sont proscrits.

Un défenseur appelé « poursuiveur » est désigné et placé à 7 mètres du ballon avant le « snap ». Dès que le ballon est levé, il peut sprinter (il est le seul défenseur autorisé à le faire) vers le quart-arrière pour le « déflaguer » (lui enlever le foulard qui est remis de la main à la main).

Les points

- l'essai vaut 6 points et sa transformation ajoute 1 point supplémentaire si elle est effectuée à 5 mètres et 2 à 7 mètres ;
- le ballon est amené dans la zone d'en-

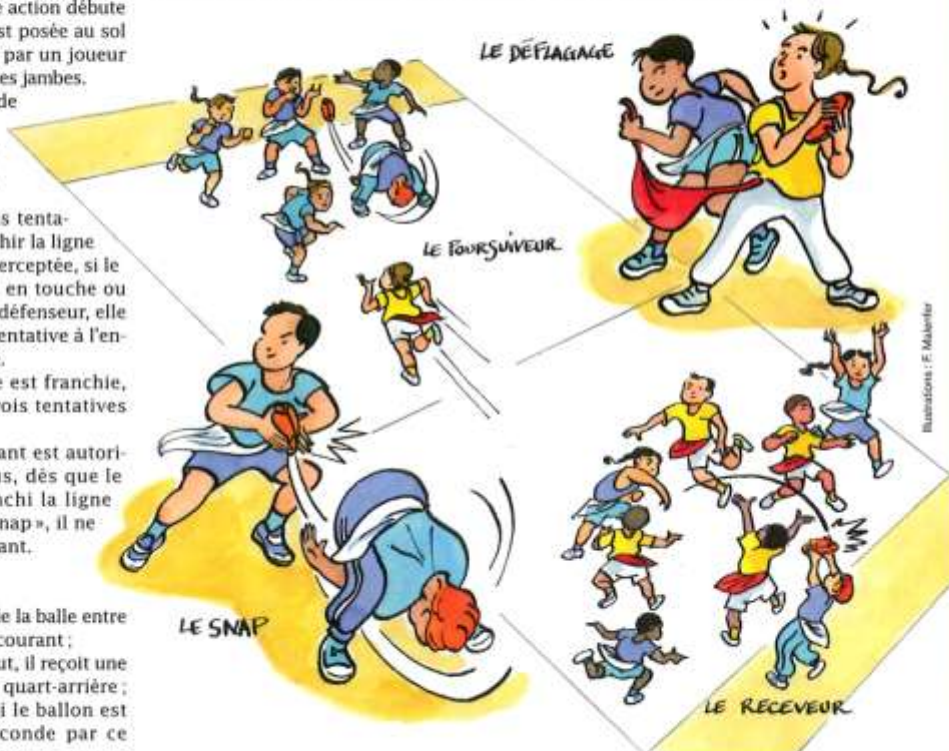
but en une seule tentative, c'est « le safety » qui vaut 2 points. Lorsque le porteur de balle est « déflagué » dans sa propre zone d'en-but, la défense marque également un « safety » et repart alors en attaque de son propre point d'engagement.

Les pénalités

L'attaque comme la défense peuvent être pénalisées. L'équipe qui commet la faute doit reculer de 5 ou 10 mètres dans son propre terrain.

Le jeu s'arrête si :

- le ballon touche le sol (la balle est dite « morte » et donc non jouable) ;
- le possesseur du ballon a été « déflagué » par un défenseur.



L'observation des comportements des élèves

En situation de jeu global, l'enseignant peut identifier les comportements et niveaux de progrès des élèves autour de différents thèmes.

L'occupation du terrain

- les enfants se centrent autour du ballon ;
- tous les défenseurs se concentrent autour du porteur du ballon ;
- toute la largeur du terrain est occupée.

La précision des passes

- le lanceur se débarrasse du ballon ;
- il atteint son objectif une fois sur deux.

La distinction des rôles d'attaquants et de défenseurs

- l'enfant ne participe pas au jeu ;
- il se contente d'attaquer ;
- il anticipe et intercepte.

Les stratégies de jeu

- le quart-arrière garde le ballon ;
- ses équipiers mènent une course sans ballon vers la zone d'en-but ;
- ils lui apportent un soutien.

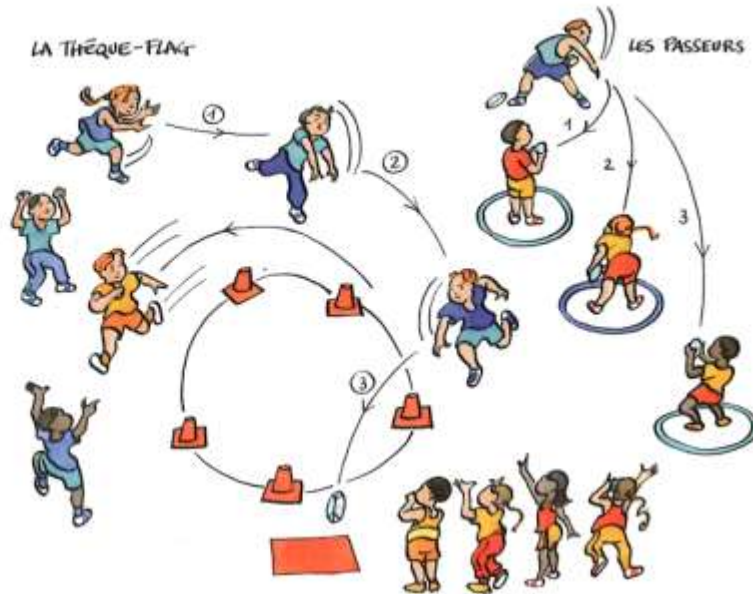
Pour améliorer les passes et la réception

Les situations spécifiques sont choisies en fonction des difficultés observées. Elles doivent alterner avec des phases de jeu global pour que les élèves utilisent leurs acquisitions dans le contexte réel du jeu.

Les passeurs

Dispositif

Par groupe de quatre élèves, un lanceur et trois réceptionneurs placés chacun dans un cerceau, à des distances croissantes ; quatre ballons.



Consigne

Lancer un ballon à chacun des partenaires.

Critère de réussite

Le nombre de points attribués pour toute passe réceptionnée croît en fonction de la distance des partenaires (1, 2 ou 3).

Variante

Pour favoriser l'échange, doubler les points lorsque le renvoi du ballon est fait sans chute au lanceur.

La thèque-flag

Dispositif

Deux équipes (les lanceurs et les réceptionneurs), cinq plots formant un parcours partant et arrivant à la zone de lancer, un ballon de football américain.

Consignes

- pour les lanceurs : chacun à son tour, lancer le ballon et réaliser le parcours en

passant à proximité de chaque plot ;

- pour les réceptionneurs : se répartir sur l'aire de jeu pour capter le ballon et, par des passes successives, le transmettre jusqu'à la zone de lancer (les déplacements sont interdits au porteur de balle).

Critères de réussite

- pour les lanceurs : un point par base franchie ;

- pour les réceptionneurs : un point par passe réussie, sans chute du ballon.

Variante

Pour valoriser les passes longues, accorder trois points supplémentaires aux réceptionneurs lorsque le ballon atteint la zone en moins de trois passes.

Le flag-attaque

Dispositif

Un terrain de flag de taille réduite, quatre attaquants, trois défenseurs placés dans une zone délimitée.

Consigne

Engager le ballon et réaliser des passes pour atteindre la zone d'en-but, malgré l'opposition des défenseurs.

Critère de réussite

Sur trois engagements, au moins deux ballons doivent être réceptionnés dans l'en-but.

Variante

Pour aider les attaquants à atteindre l'en-but, réduire le nombre de défenseurs (quatre contre deux). ●

Jean-Roland Ono-dit-Biot,
CPC-EPS, Montivilliers (76).

Pour en savoir plus

À propos des jeux de flag, lire également, EPS 1 n° 80, 103.

