

Compétence EPS : s'affronter individuellement ou collectivement. Compétence précise : coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à plusieurs dans un jeu collectif.			
Intention pédagogique : Amener les élèves à jouer au Flag en respectant les joueurs et les règles.	Séance 1 : Tâche : jouer avec les ballons de rugby, football américain au Flag Matériel : ballons ovales, chasubles Lieu : cour, stade, gymnase.	Compétence générale pour le module Flag : Appliquer et construire des principes de vie collective : Connaître et assurer plusieurs rôles.	Compétences spécifiques aux différentes tâches. S2 Tâche 1 : situer son niveau de capacités motrices S3. Tâche 1 : mettre en relation des notions d'espace et de temps.
	Séance 2 : Tâches : Tâche 1 : réaliser des passes, des réceptions. Tâche 2 : jouer au Flag selon des thèmes choisis. Matériel : plots, ballons ovales chasubles Lieu : cour, stade, gymnase.		
	Séance 3 : Tâches : Tâche 1 : gérer l'espace Tâche 2 : jouer au Flag selon des thèmes choisis. Matériel : plots, ballons ovales chasubles Lieu : cour, stade, gymnase.		

<p>Intention pédagogique : Amener les élèves à jouer au Flag en respectant les joueurs et les règles.</p>	<p>Séance 4 : Tâches : Tâche 1 : adopter des stratégies pour marquer un point Tâche 2 : jouer au Flag selon des thèmes choisis. Matériel : ballons ovales, chasubles Lieu : cour, stade, gymnase.</p> <p>Matériel : plots, ballons ovales chasubles</p> <p>Séance 5 : Tâches : Situations problèmes Matériel : plots, ballons ovales chasubles Lieu : cour, stade, gymnase</p>	<p>Compétence générale pour le module Flag : Appliquer et construire des principes de vie collective : Connaître et assurer plusieurs rôles.</p>	<p><i>Compétences spécifiques aux différentes tâches.</i></p> <p>S4 : Tâche 1 : mettre en relation des notions d'espace et de temps.</p>
--	---	---	---

Chaque séance peut être démultipliée selon les besoins des élèves. Le retour à la situation de départ; le Flag est indispensable, à la fin de chaque séance.

Selon les problèmes moteurs rencontrés, on peut se référer à l'organigramme des de l'Ultimate en les adaptant au Flag.

Séance 1		
<u>Intention pédagogique :</u> Amener les élèves à jouer au Flag en respectant les joueurs et les règles.		<u>Matériel :</u> Ballons ovales, chasubles <u>Durée :</u> 60 min.
Phases et durée	Ce que fait l'enseignant	Ce que fait l'élève.
Entrée dans l'activité : 10 min.	L'Ens. observe	Les élèves jouent et s'organisent pour découvrir les caractéristiques d'un ballon ovale.
Situation d'apprentissage : Phase de découverte	Mise en place du dispositif . Présentation du but du jeu et de quelques règles : Engagement : 1 / 2. Défense : 2 / 3.	Jeu 5 contre 5. 2 joueurs arbitrent. Les autres élèves observent.
Alternance de phases de jeu et de non – jeu. Durée des rencontres 5 à 6 min.	L'Ens. observe et remplit la fiche de suivi. Il gère lors des phases de non –jeu le débat afin de faire évoluer le jeu en introduisant progressivement les règles.	Le dispositif est renouvelé sur la durée de la séance jusqu'au retour au calme.
Retour au calme.	Regroupement et discussion sur les règles fondamentales instaurées , les problèmes rencontrés qui serviront pour la préparation des séances suivantes.	Les élèves participent au bilan de séance.

Niveau de jeu.

Réflexion préalable sur le niveau de jeu prévisible et à atteindre.

Niveau 1.

- Occupation centrale du terrain.
- Beaucoup de pertes de balles.
- Joueurs statiques.
- Pas de point marqué, le milieu du terrain n'est pas toujours atteint.

Niveau 2.

Jeu plus orienté.

- Passes longues encore imprécises.
- Diminution des pertes de balles.
- Utilisation de l'espace plus aisée.
- Le milieu du terrain est franchi.
- Les rôles "Attaquant" / "Défenseur" se mettent en place

Niveau 3.

- Maîtrise des passes.
- Rôles plus précis "Attaquant" / "Défenseurs".
- Réceptions maîtrisées.
- Mise en place de stratégies.

Niveau 4.

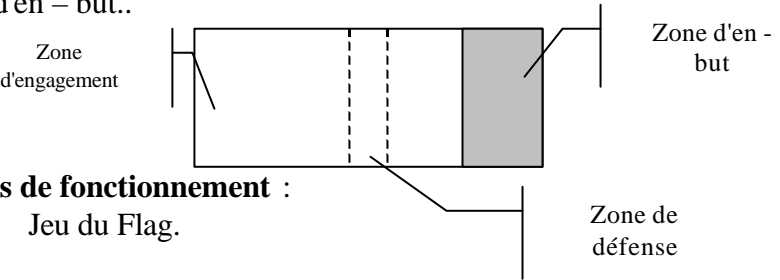
- Anticipation en défense.
- Jeu en mouvement.
- Occupation du terrain.
- Equilibre de la défense.

Fiche de suivi.

Nom des élèves	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4

Séance 5

Propositions de situations problèmes selon le niveau des élèves .

Niveau 1	Niveau 2
<p>Intention pédagogique : S'organiser pour progresser vers la zone d'en – but adverse.</p> <p>But : Le ballon lancé au Lanceur doit franchir la zone d'engagement et être gardé.</p> <p>Critères de réussite : Sur 5 engagements, au moins trois ballons doivent franchir la ligne d'engagement.</p> <p>Dispositif : Terrain réduit, 3 contre 2.</p> <p>Règles de fonctionnement : Jeu du Flag avec une règle particulière : 4 tentatives possibles.</p> <p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none">• 4 contre 2.• Taille des ballons.• 3 tentatives.	<p>Intention pédagogique : Amener les élèves à améliorer les passes longues et les réceptions.</p> <p>But : Chaque passe doit amener un point.</p> <p>Critères de réussite : Sur 3 engagements, au moins 2 ballons doivent atterrir dans la zone d'en – but et être réceptionné.</p> <p>Dispositif : Terrain réduit, 4 contre 3 Zone de défense est définie entre la ligne d'engagement et la zone d'en – but..</p>  <p>Règles de fonctionnement : Jeu du Flag.</p> <p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none">• 4 contre 2.• Taille des ballons.

Niveau 3.	Niveau 4.
<p>Intention pédagogique : Amener les élèves à améliorer les passes longues et les réceptions.</p> <p>But : Chaque passe doit amener un point.</p> <p>Critères de réussite : Sur 3 engagements, au moins 2 ballons doivent atterrir dans la zone d'en – but et être réceptionné.</p> <p>Dispositif : Terrain réduit, 4 contre 3 Zone de défense est définie entre la ligne d'engagement et la zone d'en – but..</p> <p>Règles de fonctionnement : Jeu du Flag.</p> <p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4 contre 2. <p>Taille des ballons</p>	<p>Intention pédagogique : Amener les élèves à mettre en place des stratégies d'attaque.</p> <p>But : Marquer un essai en moins de 3 tentatives.</p> <p>Critères de réussite : Marquer un essai à chaque engagement.</p> <p>Dispositif : Terrain et limites de Flag.</p> <p>Règles de fonctionnement : Jeu du Flag.</p>

