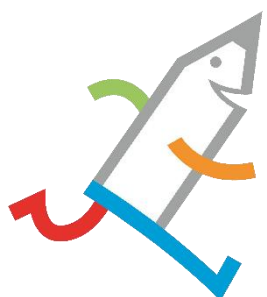


Projet

« Les Grizzlys à l'école »



Dossier d'organisation de la rencontre



Présentation

Le club des Grizzlys Catalans et l'USEP66 ont décidé de s'associer pour proposer aux classes de cycle 3 du département un projet de découverte du football américain, en lien avec les attendus du programme d'Éducation Physique et Sportive (EPS) à l'école primaire.

Ce projet s'inscrit dans le champ d'apprentissage "**Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel**", en permettant aux élèves de **coopérer, s'opposer et élaborer des stratégies** dans un cadre structurant et sécurisé.

À travers des situations adaptées, les élèves développeront des compétences essentielles telles que :

- S'engager dans l'action en prenant en compte des règles et des partenaires**
- Utiliser des techniques spécifiques (passes, réceptions, déplacements, défenses) pour progresser collectivement vers un objectif**
- Comprendre et appliquer des stratégies simples en attaque et en défense**
- Respecter l'adversaire, les arbitres et les règles, favorisant ainsi la citoyenneté et le vivre-ensemble**

Ce projet encourage également **l'inclusion, la mixité et l'esprit d'équipe**, en permettant à chaque élève de trouver sa place au sein d'une dynamique collective, tout en découvrant un sport original et accessible.

Forme retenue du jeu : le Flag Football

Le **Flag Football** est une version sans contact du **football américain**, où la mixité est encouragée. Contrairement à la version classique, les **plaquages sont remplacés** par l'arrachage d'un **flag** attaché à la ceinture des joueurs (ou un **touché à deux mains** si aucun flag n'est disponible).

Principes de base

Le Flag Football repose sur les **mêmes fondamentaux** que le football américain. C'est un **jeu de gagne-terrain** qui se joue en **5 contre 5**, avec des rôles bien définis.

ORGANISATION DE LA RENCONTRE

La rencontre sportive est un réinvestissement d'apprentissages scolaires dans un contexte signifiant et culturellement identifié. Néanmoins, afin d'en faciliter l'organisation et de permettre à tous les participants d'entrer progressivement et de manière ludique dans l'activité, **des ateliers seront proposés** sur la matinée de la rencontre.

Matin : 4 ateliers

Après-midi : matchs

CONSTITUTION DES EQUIPES - Chaque enseignant(e) divise sa classe en 4 équipes : les équipes 1 et 2 seront de niveau « débrouillé » et les équipes 3 et 4 seront de niveau « avancé ».

L'ENFANT ORGANISATEUR DE LA RENCONTRE

Lors de la rencontre USEP, l'enfant participe pleinement à l'organisation pour un meilleur apprentissage de la vie associative en acte.

Des temps réflexifs sont instaurés avant, pendant et après la rencontre.

Avant :

- Préparation des fiches de résultat des équipes
- Débattre sur les règles, consignes
- Se préparer en EPS et aux tâches d'arbitrage
- Apprendre à installer les ateliers.

Pendant :

- La classe prépare la rencontre (installation du matériel pour les ateliers) –
- Tenir ses différents rôles : pratiquer, aider l'arbitrage, trouver sa place dans l'organisation, journaliste, spectateur
- Rangement des lieux

Après :

- Temps d'analyse, débat
- Réalisation d'un article dans la presse locale ou dans le journal de l'école

UNE RENCONTRE DURABLE ET ECOCITOYENNE

L'organisation des rencontres sportives nécessite des déplacements sur un même lieu de pratique. Afin de permettre aux enfants de réfléchir sur l'impact des déplacements humains sur l'environnement, il est possible en amont de la rencontre de les sensibiliser à l'écomobilité, au travers d'une prise de consciences individuelle et collective.

En ce sens, vous trouverez en cliquant [ICI la fiche descriptive de l'activité pédagogique « Ecomobilité »](#) issue des « [Clés USEP d'une éducation au développement durable](#) ».

L'activité pédagogique « [Pique-nique responsable](#) » disponible en cliquant [ICI](#) permettra de contribuer à l'atteinte des objectifs suivants :

- Savoir composer un pique-nique équilibré
- Sensibiliser les enfants à la nécessité d'être individuellement et collectivement écoUSEPien sur nos rencontres au travers du pique-nique.
- Faire émerger une représentation du sport durable chez le jeune USEPien en élaborant un pique-nique responsable : équilibré, avec des produits locaux, de saison, et s'approchant du zéro déchet.

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.
- 2 ballons de football américain
- Des chasubles pour les équipes de votre classe
- 24 flags
- 2 jeux de cartes playbook (plastifiées si possible)
- 1 chronomètre
- 1 sifflet
- Environ 20 coupelles ou plots
- 4 plots
- Tableau de bord pour les ateliers
- Tableau de bord pour les matchs
- Feuille de résultats pour chaque équipe (préparée par les élèves) + support rigide + crayon
- 1 pharmacie

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

Votre terrain sera tracé (24 m sur 18 m)

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.

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.

Programme détaillé de la journée :

9h45-10h15 : arrivée des classes. Accueil café. Les enseignants viennent au bureau d'accueil signaler leur présence. Les classes installent leurs affaires sur le stade spécifié. Sur chaque stade, vous aurez un référent pour l'organisation des ateliers et des matchs. Vous lui confirmerez le nombre d'équipes de votre classe. Signalez également s'il vous manque du matériel.

10h00-10h20: installation des ateliers par les élèves

10h20 – midi : organisation des ateliers

20 minutes sont prévues pour chaque jeu.

Une fiche « tableau de bord » vous guidera pour organiser vos oppositions durant la matinée.

Idem pour les matchs de l'après-midi.

Conseils :

- 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 imposés par le référent-stade

12h : fin des ateliers.



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

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

L'enseignant organise un court débat-bilan avec les 4 équipes, puis organise le rangement du plateau.

14h45: Toutes les classes se rassemblent devant le bureau d'accueil pour bilan, remise des diplômes, photos...

15h00 : Départ des classes

Atelier : L'Épervier

Principe du jeu

L'épervier est un jeu traditionnel de course-poursuite où les joueurs doivent traverser le terrain sans se faire attraper par les éperviers postés au centre. Dans cette adaptation au Flag Football, les plaquages sont remplacés par le déflagage.

Organisation et matériel

- Terrain : 18m x 12m (avec 12 élèves).
- Matériel :
 - plots pour délimiter l'aire de jeu.
 - 1 ceinture de flag par joueur (ou touché à deux mains si pas de flag).

Déroulement du jeu

1. Au début du jeu, un ou deux joueurs sont désignés comme éperviers et se placent au centre du terrain.
2. Tous les autres joueurs sont les moineaux et se positionnent sur une ligne de départ.
3. Au signal, les moineaux doivent traverser le terrain sans se faire déflaguer par les éperviers.
4. Les éperviers tentent de stopper les moineaux en leur retirant un flag.
5. Les joueurs déflagés deviennent éperviers pour le tour suivant, renforçant ainsi la défense.
6. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul moineau, qui devient alors le vainqueur.

Rôles et stratégies

Pour les attaquants (moineaux) :

- Esquiver les éperviers en changeant de rythme et de direction.
- Profiter des espaces libres pour traverser rapidement.
- Observer les placements des éperviers pour choisir le meilleur itinéraire.

Pour les défenseurs (éperviers) :

- Se positionner en étages pour couvrir la largeur du terrain.
- Descendre sur l'attaquant pour réduire sa vitesse et limiter ses options.
- Se coordonner avec les autres éperviers pour piéger les moineaux.

Variantes possibles

- Modifier la taille du terrain pour ajuster la difficulté.
- Limiter le nombre d'éperviers au départ pour un challenge progressif.
- Accorder un bonus au dernier survivant (ex : il commence le tour suivant avec un drapeau supplémentaire).

Intérêt pédagogique

- Travail de l'esquive, de la prise d'information et de la réactivité.
- Développement de stratégies individuelles et collectives.
- Jeu ludique qui favorise l'engagement et l'apprentissage du déflagage dans le Flag Football.

Atelier : La Passe à 10

Principe du jeu

La passe à 10 est un jeu collectif visant à développer la précision des passes, la communication et le déplacement sans ballon. Il s'agit pour une équipe de réussir à réaliser 10 passes consécutives sans que l'équipe adverse n'intercepte le ballon.

Organisation et matériel

- Terrain : Délimité selon l'espace disponible et le nombre de joueurs.
- Matériel : 1 ballon de football américain ou un ballon adapté à l'âge des joueurs.
- Nombre de joueurs : Deux équipes de 4 à 6 joueurs.

Déroulement du jeu

1. Les joueurs se répartissent en deux équipes sur le terrain.
2. L'équipe en possession du ballon doit enchaîner 10 passes consécutives sans que le ballon ne soit intercepté ou ne tombe au sol.
3. Les joueurs ne peuvent ni courir avec le ballon, ni le garder plus de 5 secondes.
4. L'équipe adverse tente d'intercepter la balle sans contact physique.
5. Si le ballon est intercepté ou tombe au sol, la possession change immédiatement d'équipe.
6. La première équipe à atteindre 10 passes consécutives marque un point.
7. Le jeu reprend après chaque point marqué.

Règles et stratégies

Pour l'équipe en attaque :

- Se déplacer pour se démarquer et offrir une solution de passe.
- Varier les distances et les types de passes.
- Communiquer avec ses coéquipiers pour organiser la circulation du ballon.

Pour l'équipe en défense :

- Se positionner efficacement pour gêner la progression de la passe.
- Anticiper les mouvements des adversaires pour intercepter le ballon.
- Rester en mouvement et en communication avec ses partenaires pour une défense efficace.

Variantes possibles

- Modifier le nombre de passes nécessaires pour marquer un point.
- Introduire une contrainte de temps pour augmenter l'intensité du jeu.
- Ajouter une zone de marque où l'équipe doit finir ses passes pour valider un point.
- Interdire certaines passes (ex : passes longues) pour forcer le jeu en mouvement rapproché.

Intérêt pédagogique

- Développement de l'adresse et de la précision des passes.
- Travail sur le démarquage, la prise d'information et la prise de décision rapide.
- Encouragement de la coopération, du jeu collectif et de la communication.
- Apprentissage du jeu sans contact, essentiel pour le Flag Football.

Atelier : Gagne-Terrain (Adaptation de l'Ultimate au Flag Football)

Principe du jeu

Le Gagne-Terrain est une adaptation de l'Ultimate où les joueurs doivent progresser collectivement vers la zone d'en-but adverse en enchaînant des passes et des déplacements stratégiques. L'objectif est de marquer un touchdown en attrapant le ballon dans la zone d'en-but adverse.

Organisation et matériel

- Terrain : Délimité selon l'espace disponible, avec deux zones d'en-but.
- Matériel : 1 ballon de football américain ou un ballon adapté.
- Nombre de joueurs : 2 équipes de 4 à 6 joueurs.

Déroulement du jeu

1. Une équipe engage le jeu en effectuant une passe à un partenaire.
2. Le porteur du ballon ne peut pas avancer avec la balle et doit la passer à un coéquipier pour progresser.
3. L'équipe en attaque tente de gagner du terrain en enchaînant des passes successives vers la zone d'en-but.
4. La défense cherche à intercepter le ballon ou à provoquer une perte de possession (passe ratée, ballon tombé).
5. Un point est marqué lorsqu'un joueur attrape le ballon dans la zone d'en-but adverse.
6. Après un point marqué, l'équipe adverse engage le jeu depuis sa propre zone d'en-but.

Règles et stratégies

Pour l'équipe en attaque :

- Se démarquer pour offrir des solutions de passes.
- Faire circuler rapidement le ballon pour déséquilibrer la défense.
- Varier les passes (courtes, longues, latérales) pour mieux progresser.

Pour l'équipe en défense :

- Se placer efficacement pour gêner la progression adverse.
- Anticiper les passes pour tenter des interceptions.
- Adopter une défense en ligne pour limiter les espaces libres.

Variante Philly

Dans cette variante, le porteur du ballon peut avancer en courant.

- Il peut choisir entre courir ou passer pour faire progresser son équipe.
- La défense doit alors s'adapter en réduisant les espaces et en se positionnant pour empêcher la progression individuelle.

Intérêt pédagogique

- Développement des passes précises et du jeu en mouvement.
- Travail sur la prise de décision rapide et la stratégie collective.
- Initiation aux principes du flag football dans un cadre ludique et accessible.
- Amélioration du placement défensif et de la gestion des espaces.

Atelier : Mini-match tactique de Flag Football

Principe du jeu

Ce jeu propose une initiation à la stratégie collective en Flag Football, où chaque équipe doit appliquer un schéma tactique précis tout en restant réactive aux événements de jeu.

Deux équipes de 5 joueurs s'affrontent sur un terrain réduit. L'attaque doit marquer un touchdown en 4 tentatives maximum, en appliquant une fiche tactique tirée au sort. La défense suit également une fiche tactique spécifique pour organiser son opposition.

Organisation et matériel

- Terrain : 18m x 12m avec une zone d'en-but.
- Matériel :
 - 1 ballon de football américain.
 - 4 fiches tactiques d'attaque et 4 fiches tactiques de défense.
 - Chasubles ou brassards pour différencier les équipes.
- Durée : 8 minutes de jeu.

Déroulement du jeu

1. Début de l'action : L'animateur désigne une équipe attaquante et une équipe défensive.
2. Chaque équipe tire au hasard une fiche tactique correspondante à son rôle.
3. Les attaquants commencent sur leur ligne de départ, à 18m de l'en-but adverse.
4. L'attaque a 4 tentatives pour atteindre la zone d'en-but et marquer un touchdown.
5. Les défenseurs se positionnent selon leur fiche tactique et doivent empêcher l'attaque de progresser.
6. Après chaque tentative, les joueurs reviennent à leur position initiale et recommencent avec la même fiche.
7. Si l'attaque marque un touchdown ou si les 4 tentatives échouent, les équipes changent de rôle et de fiche tactique.
8. Les remplaçants peuvent entrer après chaque changement de fiche.

Règles et stratégies

Pour l'attaque :

- Respecter les déplacements indiqués sur la fiche tactique.
- Adapter le jeu en fonction des placements défensifs.
- Varier les passes et déplacements pour surprendre la défense.

Pour la défense :

- Respecter les positions de départ et le placement défini sur la fiche tactique.
- Adapter la pression défensive selon les actions de l'attaque.
- Être réactif tout en conservant une organisation collective.

Critères de réussite

- Touchdown : L'attaque marque en atteignant la zone d'en-but.
- Respect du schéma collectif : Les joueurs doivent suivre au mieux les consignes de leur fiche tactique.
- Engagement tactique : Même si l'équipe doit réagir aux imprévus, elle doit rester cohérente dans son organisation collective.

PLAYBOOK OFFENSE



JEU 1 : BALL CONTROL



JEU 2 : LEVELS



Le QB peut donner la balle au RB pour une course ou la garder pour une passe

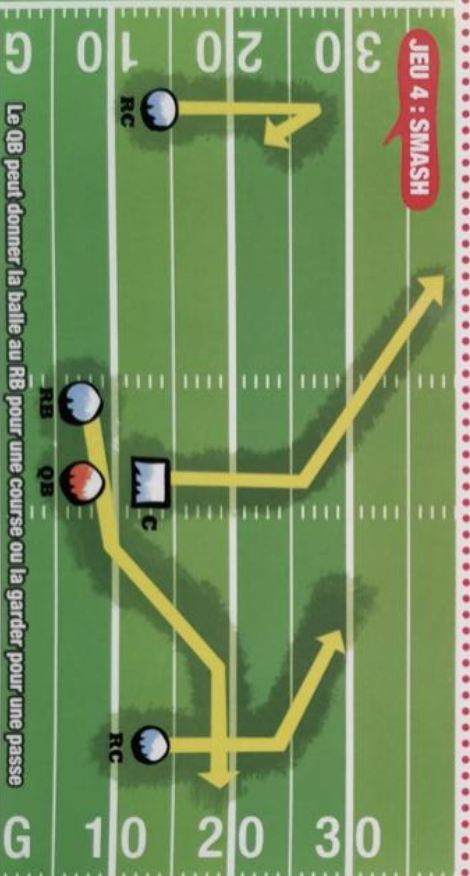
PLAYBOOK OFFENSE



JEU 3 : STRIKE



JEU 4 : SMASH



Le QB peut donner la balle au RB pour une course ou la garder pour une passe

PLAYBOOK DEFENSE



INDIENS



JEU 3 : COVER 3



JEU 4 : COVER 0



PLAYBOOK DEFENSE



AIGILES



JEU 1 : COVER 1



JEU 2 : COVER 2



PATRIOTES

PIONNIERS

Les matchs de Flag Football

Règlement sur les rencontres USEP

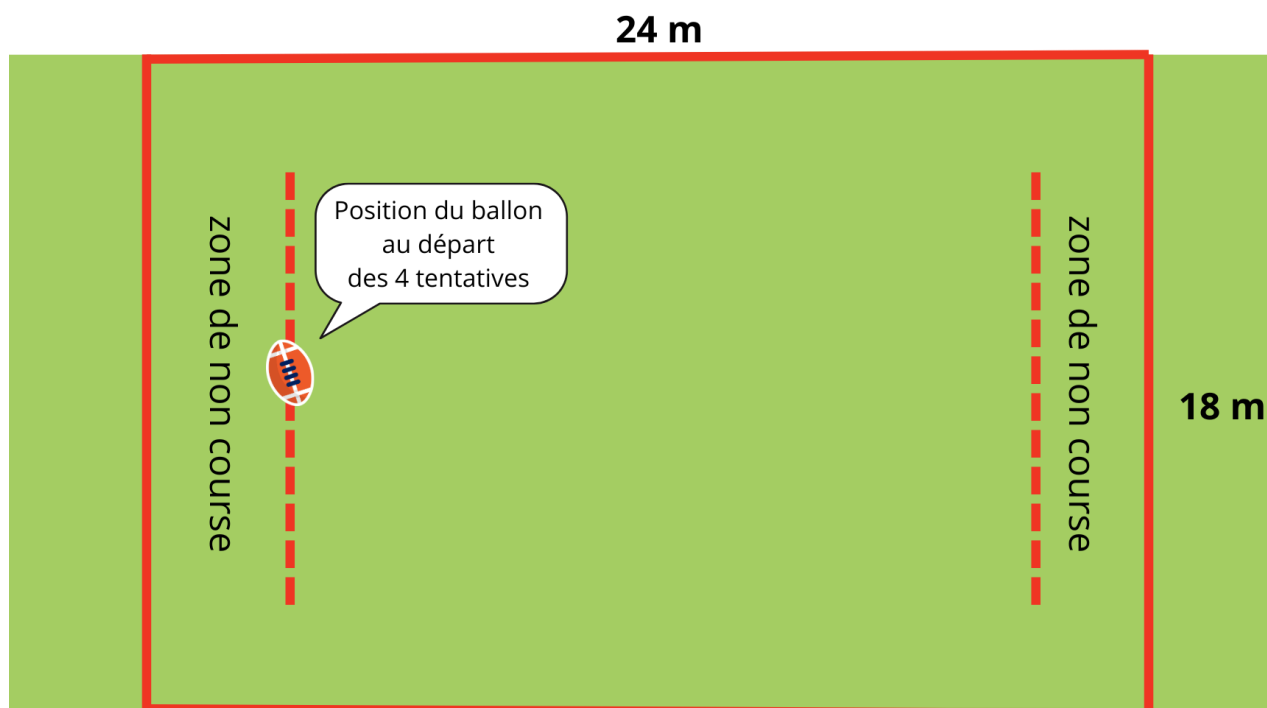
1. Composition des équipes :

Les matchs opposent deux équipes de 5 joueurs sur le terrain :

- L'équipe **attaquante** comprenant un **centre** et un **passeur**.
- L'équipe **en défense**, chargée de stopper l'attaque adverse.
- Les remplacements sont illimités.

2. Terrain et équipement :

- Le terrain mesure 24 mètres de long sur 18 mètres de large, avec des zones d'en-but de 5 mètres à chaque extrémité.
- Un ballon de taille mini



3. Durée du jeu :

- Le match dure 10 min. 2 mi-temps de 5 min s'il y a du vent.

4. Déroulement du jeu :

- Le jeu commence par une remise en jeu (snap) du ballon entre les jambes du centre vers le quarterback.
- L'équipe en attaque dispose de quatre tentatives pour marquer un touchdown (essai) en atteignant la zone d'en-but adverse.

5. Actions offensives :

- Le quarterback peut soit remettre le ballon à un coéquipier (handoff), soit effectuer une passe en avant.
- Une seule passe en avant est autorisée par tentative.
- Les passes latérales ou en arrière sont permises à tout moment derrière la ligne de mêlée (line of scrimmage).

6. Actions défensives :

- La défense doit stopper l'avancée de l'attaque en retirant le flag du porteur du ballon.
- Il est interdit de bloquer, plaquer ou retenir physiquement un adversaire.
- Une interception (attraper une passe de l'adversaire) permet à la défense de devenir l'attaque et de tenter de marquer.

7. Zones de non-course :

- Dans les cinq mètres précédant la zone d'en-but, les jeux de course sont interdits. L'attaque doit obligatoirement tenter une passe pour marquer.

8. Marquage des points :

- Un touchdown vaut 6 points.
- Après un touchdown, l'équipe peut tenter une transformation :
 - 1 point si le ballon est joué à 5 mètres de la zone d'en-but.
 - 2 points si le ballon est joué à 10 mètres de la zone d'en-but.

9. Fautes et pénalités :

- Les actions dangereuses, comme les plaquages ou les crocs-en-jambe, sont interdites et sanctionnées.
- Protéger son flag avec les mains ou plonger pour saisir le flag d'un adversaire est également interdit.
- Les fautes entraînent généralement une pénalité de 3 mètres contre l'équipe fautive.

10. Esprit du jeu :

- Le flag football est un sport sans contact qui privilégie la sécurité et le fair-play.
- Le respect des règles et des adversaires est essentiel pour assurer un environnement de jeu agréable et sécuritaire.

Arbitrage

Il est important de donner aux élèves des tâches d'arbitrage dès la première séance et tout au long du cycle car cela leur permet d'intégrer progressivement les règles du jeu.

On peut partager les tâches suivantes.

UN ENFANT QUI GERE LA TABLE DE MARQUE

Matériel : plots

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

UN ENFANT MAITRE DU TEMPS

Matériel : Chronomètre, plots

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.

ARBITRES DE TOUCHES OU D'EN-BUT

Matériels : drapeaux (un par enfant) Description de la situation : ils interviennent auprès de l'arbitre pour l'aider dans sa tâche, notamment en cas de danger pour l'intégrité des participants ou de litige.

FAIR-PLAY

Tout au long du cycle d'apprentissage, il est important de sensibiliser les élèves à la notion de fair-play.

En fin de match, l'équipe chargée d'aider l'enseignant dans l'arbitrage évaluera et explicitera le fair-play des équipes ayant joué le match. Ils pourront ainsi construire le lien entre les attitudes sur le terrain et le plaisir pris à jouer ensemble.

ÊTRE FAIR-PLAY, C'EST :

- **Connaître et appliquer le règlement.** Par exemple : les joueurs connaissent et appliquent bien les règles
- **Maîtriser de l'engagement.** Par exemple : les joueurs contrôlent leurs gestes
- **Avoir un bon état d'esprit.** Par exemple : les joueurs s'encouragent entre eux, ils ne râlent pas après leurs partenaires, ils serrent la main des adversaires à la fin du match.
- **Rester maître de ses émotions.** Par exemple : les joueurs restent calmes, ils acceptent les décisions des arbitres sans discuter

Terrain n°.....

Responsable du terrain :



FICHE DE RESULTATS de l'équipe (matches)

ECOLE..... classe deEQUIPE.....

Prénoms des joueurs :

Partie 1

Equipe rencontrée :

Équipe « arbitre » :

Nombre de touch-down marqués x 3 (5 touch-down au maximum)		
Fair-Play	Connaître le règlement. Score /3	
	Maîtriser l'engagement. Score /3	
	Etat d'esprit de l'équipe. Score /3	
	Maîtrise des émotions. Score /3	
Total partie 1		

Partie 2

Equipe rencontrée :

Équipe « arbitre » :

Nombre de touch-down marqués x 3 (5 touch-down au maximum)		
Fair-Play	Connaître le règlement. Score /3	
	Maîtriser l'engagement. Score /3	
	Etat d'esprit de l'équipe. Score /3	
	Maîtrise des émotions. Score /3	
Total partie 1		

Partie3

Equipe rencontrée :

Équipe « arbitre » :

Nombre de touch-down marqués x 3 (5 touch-down au maximum)		
Fair-Play	Connaître le règlement. Score /3	
	Maîtriser l'engagement. Score /3	
	Etat d'esprit de l'équipe. Score /3	
	Maîtrise des émotions. Score /3	
Total partie 1		

Score sur les matchs :



Tableau de bord

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

Equipe A	
Equipe B	
Equipe C	
Equipe D	

Ateliers

Les référents –terrains sifflent la fin de chaque atelier (20 minutes).

20 minutes = organisation du terrain + répartition des équipes + oppositions

Le terrain (24m x 18m) est divisé en deux mini-terrains à l'aide de coupelles, permettant à deux équipes de jouer en parallèle. L'enseignant supervisera l'ensemble, mais il pourra s'appuyer sur les adultes accompagnateurs pour organiser et animer les jeux sur chaque mini-terrain.

	<u>Demi-terrain 1</u>	<u>Demi-terrain 2</u>
animateur	Adulte 1 de la classe	Adulte 2 de la classe
épervier	A/ B	C/ D
Passé à 10	A/C	B/D
Gagne-Terrain	B/ C	A/D
Playbook	A/ B	C/ D

Pas de comptabilité de points marqués sur les ateliers.

Matches

Aides à l'arbitrage	Matches (10 min)
C	A - B
A	C - D
D	B - C
B	D - A
D	C - A
C	D - B

5 Touchdown comptabilisés maximum par match

Bilan Fair-play mené par l'équipe « arbitre » et supervisé par l'enseignant à la fin de chaque match