

ACTIVITÉS MOTRICES DE DÉCOUVERTE

JEUX DE DRAPEAUX

THEMATIQUE ABORDEES

Jeux et activités physiques

PRESENTATION GENERALE

Ce cycle favorise la pratique d'une activité physique par le biais d'un jeu de capture de drapeaux.

NOMBRE DE SEQUENCES DU CYCLE

4 séances (moyenne de 45 mn)

PUBLIC / AGE ET NOMBRE MINIMAL/MAXIMAL D'ENFANTS

A partir de 8 ans

10 enfants minimum

20 enfants maximum

PROGRAMME DES SEANCES

Séance 1 : Le double drapeau

Séance 2 : Le double drapeau V2

Séance 3 : Le double drapeau V3

Séance 4 : Le double drapeau V4

RELATIONS AVEC LES AUTRES TEMPS DE L'ENFANT (PERISCOLAIRE/SCOLAIRE)

En lien avec le domaine 1 du socle de compétences, de connaissance et de culture :
Comprendre

S'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit ;

L'élève parle, communique, argumente à l'oral de façon claire et organisée ;

Il adapte son niveau de langue et son discours à la situation,

Il écoute et prend en compte ses interlocuteurs.

Prolongement/approfondissement (liens)

Ce jeu permet de rompre avec le comportement de fuite ; en effet, plus je fuis vers le fond du terrain, plus je m'éloigne de mon camp. Le premier réflexe est souvent de fuir avec le drapeau et finalement de compliquer la tâche de mes partenaires. La réaction individuelle est ici à l'opposition de l'intérêt collectif. Il est alors nécessaire de se demander : « étant donné que je vais me faire toucher, où serait-il préférable que cela se produise ? ». Il est alors question de rapport à l'espace, à la distance, à la trajectoire, etc.

En amont de ce cycle, il est possible de réaliser les drapeaux avec les jeunes représentant deux grandes maisons ou deux clans et ainsi intégrer le jeu du double drapeau dans un grand jeu. Ces deux drapeaux peuvent aussi être utilisés pour désigner deux nouveaux camps dans un autre jeu ou être l'emblème d'une cabane.



SEANCE 1 :

Le double drapeau V1

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Pratiquer une activité physique
 Concevoir des stratégies collectives
 Mettre à l'épreuve la solidarité
 Faire rupture avec le comportement de fuite

NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

1 animateur

Etre vigilant à la transmission des règles et impartial sur les éventuelles fautes des joueurs. Ne pas hésiter à proposer des éléments de stratégies si, au départ, le jeu a du mal à se lancer.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Des plots pour délimiter le terrain.
 Deux drapeaux et deux socles ou tout autre matériel permettant la réalisation de drapeaux (exemple : des branches et des tissus).

AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Une aire de jeu rectangulaire, d'environ 12 mètres sur 30, divisée en deux.
 A chaque extrémité du rectangle sont tracés, deux camps.
 Les deux drapeaux sont posés en face de chaque camp, à 20 mètres environ.

DURÉE TOTALE

45 min

DÉROULÉ

But du jeu :

Deux équipes de même effectif, dont les camps respectifs sont côte à côte, s'opposent. À une vingtaine de mètres de chaque camp, trône le drapeau de l'équipe correspondante. La première équipe qui rapporte le drapeau dans son camp gagne la partie.

a. Selon le rituel choisi par les joueurs, une équipe est désignée pour partir à la conquête de son drapeau. Durant cette première phase de jeu, cette équipe joue le rôle des conquérants et l'autre celui des défenseurs.

b. Les conquérants commencent par désigner le premier assaillant.

Celui-ci n'a quasiment aucune chance de réussir sa mission sur la première phase de conquête car les défenseurs vont surgir à sa poursuite. Si l'assaillant est touché par un défenseur, il s'arrête et s'immobilise. S'il a le drapeau en main, il le pose devant lui. Si un défenseur sort avant l'attaquant, celui-ci est pénalisé : il ne pourra pas sortir de son camp lors de cette phase de jeu. Si deux attaquants sortent en même temps, l'action est annulée et l'équipe perd son tour de jeu. Tout joueur sortant des limites du terrain doit s'immobiliser sur place. Lorsque l'on rentre dans son camp, on ne peut plus en sortir durant la phase de jeu.

c. On inverse les rôles, les défenseurs rentrent dans leur camp et deviennent à leur tour les attaquants. Plusieurs phases de jeu peuvent être nécessaires pour terminer la partie. Celle-ci s'achève lorsque les attaquants ramènent le drapeau dans leur camp ou lorsque les défenseurs ont immobilisé tous les attaquants.

SEANCE 2 :

Le double drapeau V2

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Pratiquer une activité physique
Concevoir des stratégies collectives
Mettre à l'épreuve la solidarité
Faire rupture avec le comportement de fuite

NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS

1 animateur

Etre vigilant à la transmission des règles et impartial sur les éventuelles fautes des joueurs. Ne pas hésiter à proposer des éléments de stratégies si, au départ, le jeu a du mal à se lancer.

MATERIEL NECESSAIRE

Des plots pour délimiter le terrain.
Deux drapeaux et deux socles ou tout autre matériel permettant la réalisation de drapeau (exemple : des branches et des tissus).

AMENAGEMENT DE L'ESPACE

Une aire de jeu rectangulaire, d'environ 12 mètres sur 30. A l'une des extrémités du rectangle sont tracés, côte à côte, deux camps.
Deux drapeaux sont posés en face de chaque camp, à 20 mètres environ.

DUREE TOTALE

45 minutes.

DEROULE

- Les règles précédentes n'ont pas changé.
- Cette fois, lorsqu'un attaquant s'élanche, il peut par simple touche, libérer un ou plusieurs membres de son équipe qui peuvent alors s'emparer à nouveau du drapeau.



SEANCE 3 :

Le double drapeau V3

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Pratiquer une activité physique
Concevoir des stratégies collectives
Mettre à l'épreuve la solidarité
Faire rupture avec le comportement de fuite

NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS

1 animateur

Etre vigilant à la transmission des règles et impartial sur les éventuelles fautes des joueurs. Ne pas hésiter à proposer des éléments de stratégies si, au départ, le jeu a du mal à se lancer.

MATERIEL NECESSAIRE

Des plots pour délimiter le terrain.
Deux drapeaux et deux socles ou tout autre matériel permettant la réalisation de drapeau (exemple : des branches et des tissus).

AMENAGEMENT DE L'ESPACE

Une aire de jeu rectangulaire, d'environ 12 mètres sur 30. A l'une des extrémités du rectangle sont tracés, côte à côte, deux camps.
Deux drapeaux sont posés en face de chaque camp, à 20 mètres environ.

DUREE TOTALE

45 minutes.

DEROULE

- Les règles précédentes n'ont pas changé.
- Cette fois, les drapeaux sont croisés, de telle sorte que chaque équipe doit aller chercher son drapeau non plus en face de son propre camp, mais dans la diagonale, en face du camp des adversaires.



SEANCE 4 :

Le double drapeau V4

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Pratiquer une activité physique
Concevoir des stratégies collectives
Mettre à l'épreuve la solidarité
Faire rupture avec le comportement de fuite

NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS

1 animateur

Etre vigilant à la transmission des règles et impartial sur les éventuelles fautes des joueurs. Ne pas hésiter à proposer des éléments de stratégies si, au départ, le jeu a du mal à se lancer.

MATERIEL NECESSAIRE

Une aire de jeu rectangulaire, d'environ 12 mètres sur 30. A l'une des extrémités du rectangle sont tracés, côte à côte, deux camps.
Deux drapeaux sont posés en face de chaque camp, à 20 mètres environ.

AMENAGEMENT DE L'ESPACE

Une aire de jeu rectangulaire, d'environ 12 mètres sur 30. A l'une des extrémités du rectangle sont tracés, côte à côte, les deux camps. Les deux drapeaux sont posés en face de chaque camp, à 20 mètres environ.

DUREE TOTALE

45 minutes.

DEROULE

- Les règles précédentes n'ont pas changé.
 - Cette fois, pour remporter la victoire, non seulement il faut rapporter le drapeau dans son camp mais, en plus, il faut que tous les attaquants soient revenus dans leur camp.
-

