

FICHE – JEU – TITRE : Le drapeau

Objectifs :

Courir vite
Développer des stratégies collectives

Niveau :

C1 / C2 / C3

Espace :

intérieur / extérieur
petit / moyen / grand
milieu naturel

Durée :

10 min

Intensité :

actif / très actif
calme / très calme

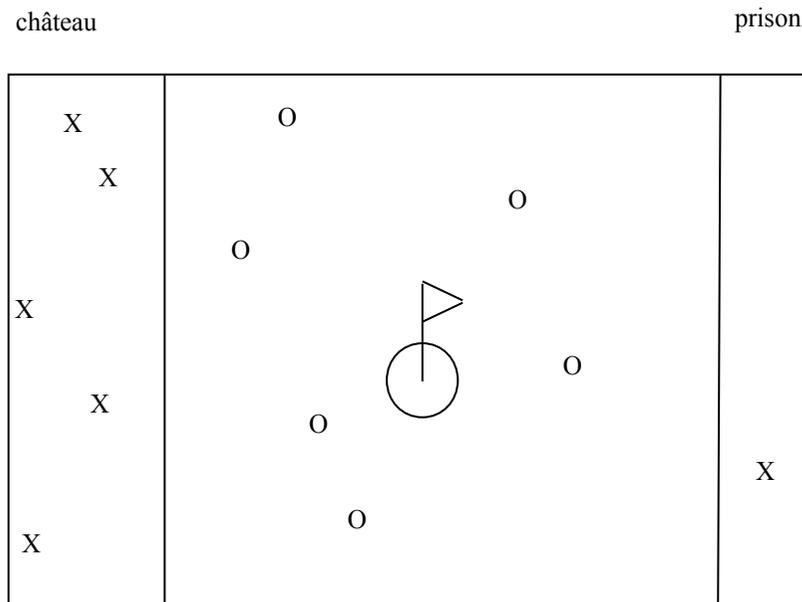
Matériel :

Fanion
Foulards

Famille :

Environnement fixe
Tâches individuelles
Tâches indiv. en gpe
Opposition collective
Coopération
Socialisation
Créativité
Stratégie
Adresse
Agilité, équilibre
Force
Vitesse
Endurance
Locomotion
complexe

Dispositif :



Opérations : déroulement – règles - variantes

Un fanion est installé dans un cercle de 2m de diamètre.
La classe est divisée en 2 équipes égales : les attaquants et les défenseurs.
Les attaquants sont au départ dans le château et les défenseurs dans l'air de jeu.
Tous les attaquants portent un foulard à leur ceinture.
Le cercle qui entoure le drapeau et le château est interdit aux défenseurs.
Les attaquants qui se sont fait prendre leur foulard se placent en prison.
L'équipe attaquante marque un point à chaque fois qu'elle ramène le fanion dans le château.
Au bout de 10 minutes, on change les rôles.

Variantes :

On peut envisager de donner une seconde chance aux attaquants prisonniers avec une banque de foulards. Un attaquant peut aller chercher un foulard dans cette banque et aller l'apporter à un prisonnier qui se retrouve libéré.

Ressources mobilisées :

Informationnelles+++
Kinesthésiques
Energétiques +++
Affectives +++
Sociales ++
Biomécaniques

But – critères de réussite :

Pour les attaquants, il faut attraper le fanion et le rapporter dans le château.
Pour les défenseurs, il faut neutraliser tous les attaquants.