

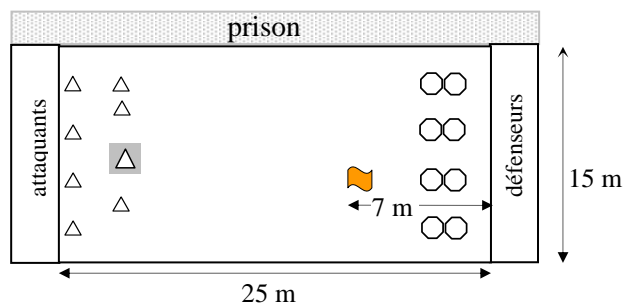
## Savoirs à développer

- **Pour les attaquants :**
  - être capable de déborder l'adversaire,
  - être capable d'exploiter les zones libres,
  - être capable de se démarquer,
  - être capable de s'orienter vers le but à atteindre,
  - être capable de venir en soutien,
  - être capable d'agir collectivement : favoriser la circulation du drapeau pour l'emmener dans son camp.
- **Pour le gardien :**
  - être capable de créer des espaces libres pour favoriser le travail des attaquants,
  - être capable de protéger le porteur de drapeau.
- **Pour les défenseurs :**
  - être capable d'empêcher les attaquants de venir aider le porteur du drapeau,
  - être capable d'occuper les zones libres,
  - être capable de toucher le porteur du drapeau pour ralentir le trajet du drapeau et pour éliminer des attaquants.
- **Pour tous :**
  - connaître et accepter les règles du jeu,
  - gérer le temps et le score.

## Matériel

- Chronomètre.
- Sifflet.
- Un petit cône (= drapeau).
- Grands cônes pour délimiter le terrain
- Chasubles : 2 couleurs différentes + une autre couleur pour le gardien.
- Tracé du terrain : rectangle de 15 m x 25 m pour la zone de jeu plus une zone prison et 2 camps.

## Dispositif matériel



## Organisation

- Nombre de joueurs : 2 équipes de 8 joueurs.
- Les attaquants symbolisés par  $\triangle$  sur le dessin y compris un gardien symbolisé par  $\triangle$  gris.
- Les défenseurs symbolisés par  $\circ$  sur le dessin.

## But du jeu

- Pour les attaquants : amener le drapeau dans son camp le plus vite possible, malgré la présence de défenseurs
- Pour les défenseurs : empêcher les attaquants d'amener le drapeau dans leur camp.

## Règles du jeu

- Durée d'une partie : 4mn maximum.
- La partie débute au signal du maître.
- Au début du jeu, le drapeau se trouve à 7 m du camp des défenseurs.
- Pour les attaquants :
  - \* tous ont le droit de prendre le drapeau sauf un : le gardien,
  - \* ils ne peuvent être touchés par un défenseur que s'ils ont le drapeau,
  - \* un attaquant touché par un défenseur pose le drapeau et il est éliminé du jeu (zone prison).
  - \* le drapeau peut être passé de mains en mains, mais ne peut être lancé.
- Pour le gardien :
  - \* il fait partie de l'équipe attaquante,
  - \* il est intouchable,
  - \* il n'a pas le droit de prendre le drapeau,
  - \* il est le seul attaquant à avoir le droit de prise sur les défenseurs.
- Pour les défenseurs :
  - \* ils ne peuvent pas prendre le drapeau,
  - \* ils peuvent être touchés par le gardien et dans ce cas, ils sont éliminés du jeu (zone prison),
  - \* ils peuvent toucher le porteur du drapeau pour l'éliminer,
  - \* ils ne peuvent pas toucher le gardien.
- Il n'y a pas de zone refuge.
- Le jeu s'arrête quand le drapeau est arrivé dans le camp des attaquants ou que les 4 mn sont écoulées. Puis, on intervertit les rôles.
- La prise se fait par simple touché.
- Il est interdit de frapper un adversaire sous peine d'exclusion du jeu.
- Points :
  - \* équipe la plus rapide = 3 points,
  - \* si égalité à plus ou moins 5 secondes = 2 points pour chaque équipe,
  - \* équipe la moins rapide = 1 point

## Mise en œuvre pédagogique

- Pré-requis :
  - \* savoir se reconnaître en tant qu'attaquant ou défenseur,
  - \* courir vite.
- Jeux et exercices préparatoires :
  - \* tous les jeux d'attrape : loups, gendarmes et voleurs, l'épervier...
  - \* Jouer au départ sans gardien pour mieux comprendre son utilité ensuite.

## Evolutions possibles

- Lorsque les enfants trouvent le jeu trop facile par exemple, ou qu'ils ne sont pas suffisamment en difficulté pour apprendre et progresser, on peut envisager de procéder ainsi :
  - \* les défenseurs et les attaquants touchés ne sont pas éliminés, mais « glacés » et peuvent ou non être libérés par des coéquipiers,
  - \* modifier la position initiale du drapeau,
  - \* mettre des zones refuges,
  - \* tous les attaquants peuvent se faire toucher, même s'ils n'ont pas le drapeau.