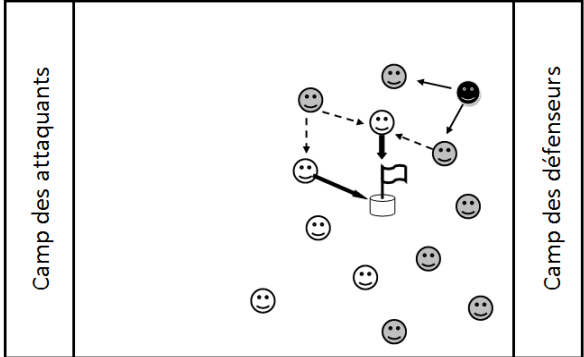


<b>Compétence au cycle 3 :</b> Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel		<b>Nom du jeu :</b> Le drapeau	<b>Activité :</b> Jeu traditionnel sans ballon
<b>Objectifs d'apprentissage :</b> Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires			<div>😊 <u>attaquant</u>   ⬛ <u>cavalier</u>   😊 <u>défenseur</u></div> <div><div>Camp des attaquants</div><div></div><div>Camp des défenseurs</div></div> <div>😊 😊 <u>joueurs éliminés</u> 😊</div>
But	Pour les <u>attaquants</u> : prendre et ramener le drapeau dans son camp sans se faire attraper par les défenseurs. Pour le <u>cavalier</u> : protéger les attaquants en éliminant les défenseurs. Pour les <u>défenseurs</u> : empêcher la prise du drapeau en éliminant les attaquants sans se faire attraper par le cavalier.		
Dispositif	Un terrain d'environ 15 m x 30 m avec, pour chaque équipe, un camp matérialisé à chaque extrémité. 3 équipes de 8 à 10 joueurs chacune : deux équipes de joueurs et une en observation ou arbitrage) / des chasubles de deux couleurs / un foulard glissé derrière la ceinture pour chaque attaquant et défenseur et un foulard noué autour du cou pour le cavalier / 1 « drapeau » (fanion ou autre objet) situé à 4m du camp des défenseurs. Les joueurs de chaque équipe seront attaquants puis défenseurs. Une partie se joue en 4 manches (4 prises de drapeau) : 2 manches consécutives dans le rôle d'attaquant / puis 2 dans le rôle défenseur.		
Consigne	«L'équipe des attaquants, vous désignez pour chaque manche un « cavalier » <b>invulnérable</b> qui vous protégera des défenseurs en les éliminant (prise de leurs foulards). Au signal, chaque équipe sort de son camp. Si les attaquants sont attrapés par les défenseurs et/ou si les défenseurs sont attrapés par le cavalier, ils sont éliminés. Si un attaquant réussit à ramener le drapeau dans son camp sans se faire attraper, son équipe gagne la manche. Si un attaquant est pris, le drapeau en main, les défenseurs ont gagné la manche. Tout joueur (attaquant ou défenseur) attrapé (prise de son foulard) est éliminé le temps d'une manche.»		
Critères de réussite	Les attaquants marquent 1 point s'ils ramènent le drapeau dans leur camp sans être attrapés. Les défenseurs marquent 1 point s'ils attrapent un attaquant avec le drapeau dans les mains. L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points à la fin des 4 manches.		
<b>Comportements attendus</b>		<b>Difficultés rencontrées</b>	<b>Conseils pour progresser</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- courir vite</li><li>- esquiver les adversaires</li></ul> <u>Attaquants</u> : <ul style="list-style-type: none"><li>-agir en fonction du cavalier</li></ul> <u>Cavalier</u> : <ul style="list-style-type: none"><li>-saisir le foulard des défenseurs</li></ul> <u>Défenseur</u> : <ul style="list-style-type: none"><li>-saisir le foulard des attaquants et se protéger du cavalier (gérer un double statut)</li></ul>		<u>Attaquant</u> : <ul style="list-style-type: none"><li>-se centre sur la prise du drapeau sans tenir compte des défenseurs, sans les esquiver →</li><li>-ne cherche pas à s'approcher du drapeau par peur de se faire attraper →</li></ul> <u>Défenseurs</u> : <ul style="list-style-type: none"><li>- se focalise sur les attaquants sans tenir compte du cavalier →</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-varier les situations de jeux d'esquive : queue du diable, les hérissons (voir fiches action kit EPS)</li><li>-lui proposer de tenir le rôle du cavalier invulnérable</li><li>-proposer plusieurs vies (réserve de foulards) comme dans le jeu « Les affreux géants »</li><li>-proposer des situations de jeu avec adversaires à double statuts (voir fiche action « Poules, renards, vipères »)</li></ul>
<b>Trame de variance</b>			
<b>Simplifier :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>-jouer sans cavalier (pour supprimer le double statut)</li><li>-jouer plusieurs manches dans le même rôle</li></ul> <b>Pour les attaquants :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>-jouer avec deux cavaliers</li><li>-rapprocher le drapeau du camp des attaquants</li></ul> <b>Pour les défenseurs :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>-réduire l'espace de jeu</li></ul>		<b>Complexifier :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- introduire un deuxième drapeau</li><li>-changer de rôle à chaque manche</li></ul>	
<b>Sécurité</b> <ul style="list-style-type: none"><li>-limiter le temps de jeu de chaque manche à 2 min maximum</li><li>-vérifier les lacets</li></ul>		<b>Evaluation</b> <ul style="list-style-type: none"><li>-l'élève sait tenir les différents rôles : attaquant, cavalier, défenseur</li></ul>	