



But du jeu :

- Ramener son drapeau dans son camp avant l'équipe adverse.

L'organisation du groupe :

- Classe partagée en deux équipes.
- Les 2 équipes sont alternativement en attaque puis en défense dans la même partie.

Matériel : (par dispositif)

- Chasubles
- Plots, coupelles pour matérialiser les espaces.
- Deux foulards ("drapeaux") aux couleurs de chaque équipe.

CONSIGNES :

Les équipes vont chercher leur drapeau chacune leur tour, en envoyant depuis leur camp, **un seul** joueur (le chasseur).

Dès le signal un chasseur sort : tous les joueurs de l'autre équipe peuvent alors sortir de leur camp et se lancer à sa poursuite.

Chasseur touché : - sans le foulard, il reste figé sur place.

- avec le foulard, il reste figé sur place et laisse le drapeau à terre.

Dès que le chasseur est figé, les joueurs défenseurs rentrent dans leur camp. Un chasseur de cette équipe est alors désigné et part à son tour à la conquête de son drapeau. (= changement de rôle). Et ainsi de suite...

Le chasseur peut délivrer un ou plusieurs équipiers figés. Ils pourront alors :

- soit participer à l'attaque
- soit de rentrer dans leur camp : dans ce cas, ils n'ont plus le droit de participer à cette phase d'attaque.

REGULATION

Pour faciliter

- Augmenter l'espace. (en largeur et/ou longueur).
- Ecarter les drapeaux.
- Zone refuge (cerceau) où le chasseur peut s'arrêter. Dès qu'il y pénètre il ne peut participer qu'à l'attaque suivante.

Pour complexifier

- Réduire l'espace.
- Plus de signal extérieur donné pour le départ.
- Un départ anticipé d'un défenseur entraîne sa non participation à cette phase d'attaque.
- Départ de deux attaquants autorisé par phase de jeu.
- Départ
- Quand plusieurs chasseurs sont en jeu, possibilité de se passer le drapeau de main à main.
- Départ des défenseurs sur la ligne du fond de leur camp.
- Départ des défenseurs sur la ligne du fond de leur camp, dos au sens du jeu.

CE QUI EST À APPRENDRE

- Réagir vite.
- Courir vite pour fuir ou poursuivre.
- Eviter esquiver.
- Anticiper les actions des adversaires
- Repérer les espaces libres.
- Elaborer des stratégies (individuelles/collectives).

CRITERES DE REUSSITE

Collectivement :

Rapporter au moins deux fois son drapeau avant l'autre équipe.

Individuellement :

- Réussir au moins une fois à se saisir du drapeau.
- Réussir à délivrer au moins un chasseur.
- Réussir à figer au moins 2 chasseurs