

Les drapeaux



Jeu animé sur la thématique de l'eau à réaliser avec les élèves : aller “voler” des gourdes.



Compétences

Compétence pédagogique pour l'élève :

- Développer la coopération, la collaboration avec les pairs.
- Développer la motricité globale.

Compétences professionnelles mises de l'avant par cette activité :

- Planification et organisation d'une activité à prédominance sociale.
- Planification et organisation d'une activité à prédominance psychomotrice.

Intentions pédagogiques (suggestions) :

À la fin de cette activité, l'élève aura travaillé sa relation avec ses pairs et développé des stratégies de coopération.

Groupe d'âge :
6 à 12 ans

Matériel requis :

- Une gourde par équipe (2 à 4)
- Dossards ou autre signe distinctif pour identifier chaque équipe
- 3 foulards par élève, utiliser des foulards de type Flag Football si disponible
- Un bac ou un seau par équipe (2 à 4) pour déposer les foulards excédentaires
- Sifflet



Les drapeaux

Mise en situation :

Le jeu consiste à voler la gourde des autres équipes le plus souvent possible. Chaque vol donne un point. L'équipe gagnante est celle qui a accumulé le plus de points au cours de la partie.

Démarche :

- Former de 2 à 4 équipes selon le nombre d'élèves. Une équipe devrait avoir un maximum de 10 élèves.
- Identifier les équipes à l'aide de dossards ou d'un autre signe distinctif.
- Diviser l'aire de jeu selon le nombre d'équipe pour attribuer une zone à chaque équipe (il peut s'agir de l'un des coins de la pièce s'il y a quatre équipes ou de deux coins opposés s'il y en a deux).
- Chaque joueur place un foulard dans chacune de ses chaussettes en laissant dépasser la moitié sur le sol. Le foulard ne doit pas être coincé par l'espadrille.
- Dans chaque zone, on place une gourde (le drapEAU) et un récipient pour les foulards (« la réserve »).
- Les foulards excédentaires sont déposés dans la réserve de son équipe (faire une pile ou mettre dans un bac).
- En fonction du temps disponible, fixer au préalable un nombre de points à atteindre pour que le jeu cesse ou détermine sa durée (le cas échéant, un chronomètre ou un minuteur de type Time Timer s'avéreront utiles pour offrir un repère aux élèves).

Déroulement :

- Chaque équipe débute le jeu près de son drapeau.
- Après votre signal de départ, les élèves doivent essayer d'aller voler la gourde d'une autre équipe sans se faire enlever leurs foulards.
 - o Lorsqu'un joueur ramène une gourde adverse dans sa zone tout en ayant encore au moins un foulard dans une chaussette, son équipe marque un point. Le jeu s'arrête (sifflet), toutes les gourdes sont remises en place et les élèves retournent dans leurs zones avant la reprise.
 - o Si un élève perd ses deux foulards, il doit rentrer dans sa zone pour aller en prendre un nouveau dans la réserve de son équipe. S'il avait une gourde en main, il doit d'abord la remettre à sa place. S'il n'y a plus de foulards dans la réserve, il attend qu'un de ses coéquipiers parviennent à arracher un foulard à quelqu'un.
 - o Celui qui a enlevé le foulard d'un adversaire va le déposer dans la réserve de son équipe

Variante

- Mettre plusieurs gourdes par équipe afin de prolonger le jeu

IMPORTANT : demander aux élèves d'apporter leur gourde d'eau pour s'hydrater pendant la séance sportive.



ASSOCIATION **SOUTENIR**
QUÉBÉCOISE DE LA **REPRÉSENTER**
GARDE SCOLAIRE **MOBILISER**

402, rue Verchères
Longueuil (Québec) J4K 2Y6
450 670-8390 / 1 800 363-0592
gardescolaire.org



Une initiative parrainée par l'Association pour la santé publique du Québec

4529, rue Clark, bureau 102
Montréal (Québec) H2T 2T3
514 598-8058
cqpp.qc.ca