

fiche d'activité

Nom du jeu ou de l'activité :

"le Flagamor"

Public :

6 et +

Durée :

**45 min à 1h
avec des pauses**

Objectifs de l'activité :

- Développer des notions de stratégie et de coopération au sein des équipes.
- Permettre l'opposition dans un esprit de Fairplay.
- Favoriser la pratique sportive au sein de la structure.



Déroulement de l'activité :

C'est un grand jeu d'extérieur (dans un grand espace idéalement en forêt) qui se joue avec 2 équipes égales et équitables. Dans les deux équipes un drapeau est caché, le but est de découvrir où il est, de le récupérer et le ramener dans son camp.
Quand deux joueurs se rencontrent l'un peut attraper l'autre en fonction de l'endroit où ils se trouvent dans l'espace de jeu.
Le terrain est divisé en deux camps si le « joueur 1 » est dans le camp du « joueur 2 » alors le « joueur 2 » peut attraper le « joueur 1 » vis et versa.

Un espace « prison » ou « donjon » (inventer le lieu en fonction de l'imaginaire utilisé pour la menée du jeu) est matérialisé au préalable pour les joueurs attrapés qui peuvent être délivrés par un coéquipier en le touchant. Pour remporter un point il faut protéger et conserver son drapeau dans son camp mais aussi récupérer celui de l'adversaire et le ramener jusqu'au drapeau de son équipe une fois les deux drapeaux dans le camp le point est comptabilisé. Pour conclure le jeu il est possible de mettre un quota de points à atteindre ou une limite de temps. Pensez à un bon retour au calme car c'est un jeu qui demande une intensité physique plutôt importante.

Apprentissages ou compétences visé.e.s :

- Respect des règles.
- Notion de fairplay.
- Se repérer dans l'espace.
- Développer ses capacités psychomotrices.
- Elaborer des stratégies adaptées à la motricité de l'adversaire.
- Accepter les contacts corporels.
- S'habituer à soutenir un effort corporel.
- Respecter les autres et les règles liées à l'activité.
- Travail de vitesse et force.
- Développer l'organisation perceptive et de décision, capacité d'anticipation, équilibre, coordination globale.

Rôles et attitudes de l'équipe d'animation :

L'animateur ou l'animatrice explique les règles et doit veiller au bon déroulement de la partie.
Il ou elle peut être arbitre.

En fonction du nombre de joueurs il est possible qu'il y ait plusieurs arbitres.
Les autres animateurs ou animatrices peuvent simplement se répartir dans les équipes équitablement et jouer avec les enfants tout en veillant au respect des règles et au bon déroulement du jeu.

Matériels :

- Drapeaux
- Plots ou cerceaux
- chronomètre
- Rubalise
- Chasubles
- Trousse à pharmacie
- Bouteilles d'eau



Evaluation et pistes d'évolution :

Mettre des dramatisations en place (vikings, star wars, pirates, etc...)
Introduire les règles du SAGAMORE car le FLAGAMOR est une base de ce jeu.

Faire 3 équipes ou plus.

Cacher plus ou moins l'objet à trouver.

FICHE d'activité

Nom du jeu ou de l'activité

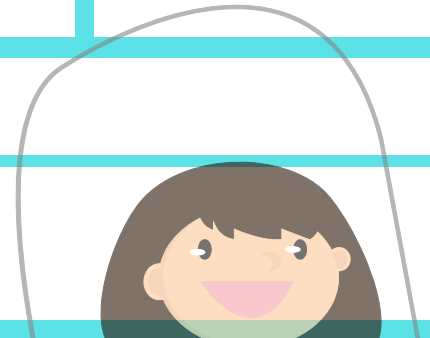
Qui joue ?

Où se situe l'espace de jeu ?

Quelle est la durée du jeu ?

Comment la place de l'enfant est-elle prise en compte ?

Qu'est-ce que ce jeu ou cette activité va apprendre aux enfants ?



Rappel du lien avec le projet de la structure :

Rappel du lien avec le socle commun :

Déroulement de l'activité, étapes et séquençage :

Règle(s) du jeu :

Quelle est la progression pédagogique de l'activité ?

Point de vigilance et sécurité :

Intensité
difficulté
etc...

Début
de l'activité

Evaluation

Comment l'aménagement tient compte du public ?

Rôles et attitudes de l'animateur ou de l'animatrice :

- Donne à jouer
- Fait jouer
- Joue avec
- Laisse jouer

Matériels : Evaluation et pistes d'évolution :



Critères

Indicateurs

Critères	Indicateurs