TRAME DE SÉANCE

Séance n° 3 (dernière séance)	APSA : Le jeu du « Drapeau »	Classe : CM1 / CM2
Date : 9 Mai 2025	Objet d'enseignement : Trouver la stratégie la plus adaptée par rapport aux équipes.	Lieu : Cour de récréation, salle polyvalente ou bien terrain de sport.

Matériel :

- Coupelles souples pour délimiter le terrain et faire deux bases,
- Un drapeau ou un foulard,
- Chasubles pour distinguer les deux équipes.

Prise en main : Dernière séance. Leur demander de rappeler les règles du jeu, les consignes de sécurité ainsi que les règles d'arbitrage. Les compléter si besoin.



5 minutes

Échauffement: L'échauffement débuterait par un ou deux tours de terrain à allure modérée c'est-à-dire tout en étant capable de parler en même temps. Puis par une préparation physique généralisée donc des gammes (montée de genoux, pas chassés, etc). Nous finirons avec une préparation physique spécialisée. Pour cela, nous mettrions en place un jeu de morpion avec des foulards. Deux équipes en ligne s'affrontent pour aller placer un foulard dans une case. Celui qui arrive en premier face au terrain de morpion, prend le foulard de la couleur de son équipe puis le place dans une case. L'objectif étant qu'une équipe en aligne trois.



20 minutes

Situation d'apprentissage : Trouver et élaborer une statégie par équipe. La mettre en place tous ensemble. Augmenter ses capacités de rapidité et d'adaptation à une situation.



30 minutes

Simplification: Possibilité d'augmenter le nombre de joueurs « conquérants ».

Complexification : Possibilité d'augmenter le nombre de joueurs « défenseurs ». Ou bien tous les défenseurs peuvent sortir dès que le premier « conquérant » est sorti de sa base.

Bilan : Observation des différentes stratégies mises en place par les élèves, pour certaines déjà vu au cours des séances précédentes. Essai de différentes complexification ou simplification afin d'observer quel élève arrive le mieux à s'adapter.

5 minutes