







Le jeu du “Drapeau”

Dossier d'E.P.S



AMPEZZAN Léa, BRAINI Marine et FRIC Floriane.

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 : <ul style="list-style-type: none"> - 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 débiterait 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 mettrons 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 stratégie 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	Évaluation : Jour J de l'évaluation.	

1 Présentation de la leçon

Pour ce dossier nous avons choisi le jeu collectif : "le drapeau" adapté pour un cycle 3. Le jeu collectif du "Drapeau" est un jeu traditionnel qui s'inscrit pleinement dans les apprentissages de l'école, notamment dans le développement des compétences sociales, motrices et civiques. Il permet aux élèves de coopérer ou de s'opposer individuellement et collectivement. Tout en apprenant à connaître et à respecter les règles, à tenir différents rôles, et à mettre en place des stratégies adaptées à la situation du jeu.

Ce jeu éduque à la responsabilité et à l'autonomie, tout en transmettant des valeurs sociales et morales telles que le respect des règles, de soi-même et des autres. Il appartient au patrimoine culturel que l'école a pour mission de transmettre. Par sa nature ludique et dynamique, il nourrit l'imaginaire des élèves, les engage physiquement à travers des actions comme courir, éviter, poursuivre, réagir rapidement, et les amène à s'organiser collectivement. Ce jeu peut facilement être repris de manière autonome par les élèves, notamment sous forme de variantes à la récréation.

L'objectif du "Drapeau" est simple : chaque équipe doit ramener le drapeau (ou foulard) placé sur le terrain jusqu'à sa propre base. Pour cela, les élèves doivent coopérer, se répartir les rôles (conquérants, défenseurs) et réfléchir ensemble à la meilleure stratégie à adopter. Le joueur le plus rapide ou le plus fort n'est pas forcément le plus efficace : c'est l'intelligence collective, la capacité à élaborer et appliquer une stratégie cohérente, qui feront la différence.

Ce jeu développe également des compétences transversales. En français, il permet aux élèves de s'exprimer, d'échanger, de débattre sur les règles, les stratégies ou les comportements observés. Il encourage la communication, la rédaction (par exemple en écrivant collectivement les règles du jeu), et la prise de décision. En mathématiques et en sciences, il sollicite le comptage des points, l'usage du chronomètre et permet de mieux comprendre les effets de l'activité physique sur le corps humain. D'un point de vue social et civique, il renforce le respect des règles, l'acceptation des décisions de l'arbitre, et encourage une attitude respectueuse, que ce soit dans la victoire ou dans la défaite. Il valorise aussi la diversité des profils et favorise l'inclusion.

"Le Drapeau" pousse chaque élève à faire preuve d'autonomie et d'initiative. Il doit s'engager activement dans le jeu, proposer des idées, encourager ses camarades et adapter sa manière de jouer selon son rôle ou la situation. Il apprend à utiliser l'espace, à se positionner, à réagir rapidement et à affiner ses capacités motrices dans des contextes variés. Lors de la séance, l'enseignant joue un rôle essentiel. Il doit être clair sur le but du jeu et sur les critères de réussite.

Avant de commencer, il est important de vérifier la compréhension des élèves en leur demandant de reformuler les consignes. Il est essentiel de prévoir le marquage du terrain, un échauffement adapté et des variantes possibles. À la fin de l'activité, un retour sur les ressentis permet aux élèves de verbaliser ce qu'ils ont vécu et d'analyser collectivement la séance. Il est nécessaire que l'enseignant responsabilise les élèves en les faisant participer à l'installation et au rangement du matériel.

2 Maquette

Pour débuter voici les règles qui garantissent la fluidité du jeu :

- Les défenseurs ne peuvent pas sortir de leur camp avant les conquérants.
- Deux conquérants ne peuvent pas partir en même temps.
- Le drapeau doit toujours rester visible.
- Les joueurs touchés restent figés sur le terrain.
- Tout joueur sortant des limites latérales est considéré comme immobilisé.

Déroulement du jeu



FIGURE 1 – Positionnement

(Figure 1) Deux équipes de taille égale s'affrontent avec pour objectif de rapporter le drapeau dans leur base. Ce drapeau est placé à environ 20 mètres en face de chaque camp, sur une aire de jeu rectangulaire. La première équipe à ramener le drapeau dans sa base gagne la manche. Le jeu s'organise en une succession de phases, alternant conquête et défense. Une équipe commence en tant que conquérante : elle tente de récupérer le drapeau. L'autre équipe joue les défenseurs, pour essayer d'empêcher l'équipe des conquérants d'obtenir le drapeau et de le ramener dans leur base.

Lors de chaque phase de jeu, un seul joueur conquérant peut s'élancer (Figure 2). Seulement lorsqu'il aura attrapé le drapeau, un joueur défenseur aura le droit de sortir de sa base pour aller le toucher (Figure 3).

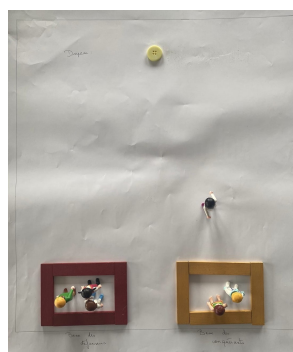


FIGURE 2 – Départ



FIGURE 3 – Drapeau Attrapé



FIGURE 4 – Conquérant Touché

Progressivement, des stratégies se mettent en place, notamment :

- Sacrifice du premier conquérant, destiné à tester la défense (Figure 5).
- Libération d'un partenaire immobilisé par un nouveau conquérant.
- Transmission du drapeau entre conquérants pour progresser en équipe.

Un conquérant peut :

- Récupérer le drapeau s'il est libre.
- Libérer un équipier immobilisé.
- Retourner dans sa base pour se préserver (il ne pourra plus sortir avant la phase suivante).

Le jeu peut se terminer de différentes façons soit par la victoire des conquérants si l'un d'eux ramène le drapeau dans son camp, soit par la victoire des défenseurs si tous les conquérants sont immobilisés. Une nouvelle manche peut ensuite débuter, avec un possible changement de configuration du terrain (Figure 6 et 7).



FIGURE 6 – Stratégie des joueurs



FIGURE 5 – Sortie des défenseurs



FIGURE 7 – Fin de la manche

3 Justification de notre choix

Le jeu du drapeau permet de mobiliser de manière complète les compétences générales du programme EPS au cycle 3. Il contribue d'abord à développer la motricité des élèves : pour réussir, ils doivent adapter leurs déplacements à une situation dynamique, enchaîner des actions rapides comme courir, esquiver, attraper ou délivrer un partenaire, tout en restant attentifs aux limites de l'espace de jeu et à leurs adversaires. Ce jeu les engage physiquement, en mobilisant à la fois la vitesse, la coordination, l'endurance et la précision.

Ensuite, les élèves apprennent à s'approprier des méthodes et outils pour apprendre, car ils doivent observer, analyser les phases de jeu, tirer des enseignements des actions passées et ajuster leur comportement dans les phases suivantes. Ils expérimentent différentes stratégies, évaluent ce qui a fonctionné ou non, et progressent par la répétition des actions.

Le "drapeau" est aussi un support pour partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités : chaque élève alterne entre conquérant et défenseur, respecte des règles (ordre de sortie, limites du terrain, visibilité du drapeau), et peut avoir un rôle d'observateur ou de meneur de stratégie au sein de son équipe.

Enfin, ce jeu collectif amène les élèves à apprendre à entretenir leur santé par la pratique régulière d'une activité physique : ils prennent conscience de l'effort fourni, apprennent à doser leur engagement pour tenir dans la durée et comprennent l'importance de l'activité physique dans un cadre ludique.

Ainsi, le jeu du drapeau, à travers une pratique active, coopérative et motivante, répond pleinement aux compétences générales visées par l'enseignement de l'EPS au cycle 3.