La capture du drapeau

Dès 8 ans • 12 à 30 joueurs • 30 min • Terrain dégagé

FICHE ANIMATEUR • VERSION APPROFONDIE

La capture du drapeau : un jeu sportif en équipe dès 8 ans pour la colo ou le centre de loisirs. Chaque équipe tente de rapporter le drapeau adverse tout en protégeant le sien.

Ce dossier contient la conduite de l'activité puis les supports. Les pages « adulte » et les corrigés ne sont pas à distribuer aux enfants. Les supports sont utilisables en noir et blanc.

Objectif, préparation et durée

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE
Construire une stratégie d'équipe et respecter les zones de jeu. À observer : attaque, défense et libération sont réparties et les rôles changent.

AVANT L'ARRIVÉE DES ENFANTS
Préparation adulte : 12 min. Pour 16 joueurs, partir d'un rectangle de 24 × 16 m. Tracer la médiane, deux zones de drapeau de 2 m de rayon et deux prisons latérales. Réserver une bande de 2 m autour des prisons où les gardiens ne stationnent pas. Reconnaître le terrain avec les enfants.

REPÈRE DE TEMPS
4 min de découverte ; 2 min d'essai ; trois manches de 6 min avec deux pauses de 1 min ; 2 min de bilan. Entre deux manches, changer les rôles et éventuellement les côtés.

Matériel et impressions

2 foulards bien visibles, 12 à 16 plots, 2 couleurs de chasubles. Kit : plan, cartes de rôles tournants et feuille de manches.
Supports inclus : télécharger le kit animateur et les supports à imprimer joint à cette fiche. Imprimer uniquement les pages utiles ; les cartes se découpent en recto seul.

Conduite de l'activité

1. Lancer le jeu et vérifier la compréhension. « Dans votre moitié, vous pouvez toucher les adversaires. Pour gagner un point, rapportez leur drapeau dans votre moitié. Les défenseurs restent hors du cercle de leur drapeau. Une touche envoie en prison ; un partenaire peut venir vous libérer. »

2. Dans sa moitié de terrain, un joueur peut toucher doucement un adversaire. Le joueur touché va à la prison adverse, main levée.

3. Un partenaire peut venir le libérer en touchant sa main. Les deux reviennent dans leur moitié, main levée, avant de reprendre le jeu.

4. Le porteur du drapeau doit le ramener dans sa moitié sans être touché. Il ne peut ni le lancer ni le cacher. S'il est touché, l'animateur remet le drapeau à sa place.

5. Un drapeau ramené rapporte un point. Replacez les drapeaux et libérez tous les prisonniers après chaque point.

6. Jouez trois manches de six minutes, avec une courte pause pour changer de stratégie.

7. Rôle de l'animateur et régulation. Un joueur libère un seul prisonnier à la fois. Tous deux reviennent main levée sans toucher ni être touchés, et sans emporter le drapeau. Si le porteur est touché, arrêter

brièvement pendant que l’adulte remet le drapeau. Un attaquant ne campe pas dans le cercle : il prend le drapeau ou ressort après 5 secondes. Si les deux drapeaux franchissent la médiane simultanément, accorder un point à chaque équipe.

8. Terminer et faire un bilan court. « Qui a permis une libération ou ouvert un passage sans porter le drapeau ? » Faire reconnaître les actions peu visibles.

Adaptations

Remplacez chaque drapeau par cinq objets à rapporter un par un pour multiplier les occasions de participer.

Adapter au groupe : Passer à cinq objets par camp pour multiplier les réussites. Réduire l’espace ou imposer la marche à tous si l’intensité devient trop élevée.

Vigilance

Éloignez les prisons des limites du terrain. Interdisez les blocages corporels et gardez une zone libre autour des prisonniers.
Avant de démarrer, vérifier l’espace et le matériel, convenir d’un signal d’arrêt et montrer où se regrouper.
Ajuster le dispositif avec l’équipe d’animation et la direction : les effectifs annoncés sur la fiche ne fixent pas un nombre réglementaire d’encadrants.

Cartes et consignes • à utiliser

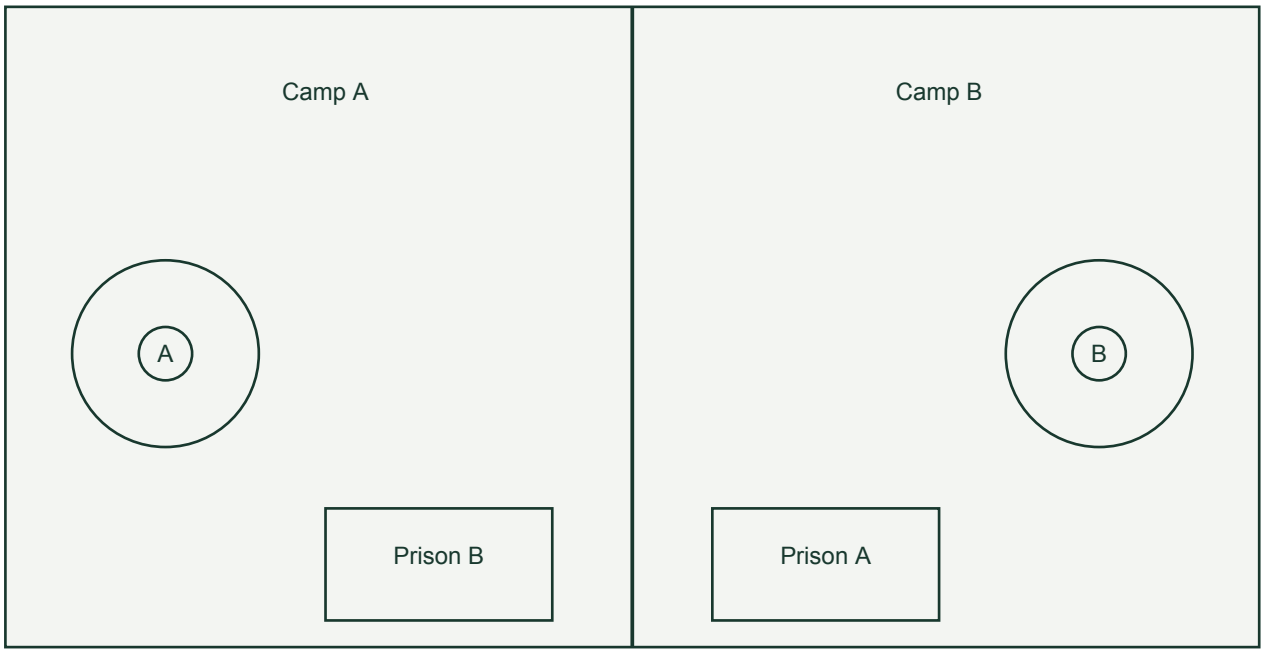
Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

Mission • Attaquer Chercher un passage vers le drapeau avec un partenaire. Respecter le cercle et revenir dans sa moitié. Changer de mission à la pause.	**Mission • Défendre** Observer les déplacements dans sa moitié. Ne pas bloquer avec le corps, ni garder le cercle du drapeau ou la prison de trop près.
Mission • Libérer Aller toucher la main d’un seul prisonnier. Revenir tous deux main levée avant de rejouer, sans emporter le drapeau.	

Plan d’installation

Schéma de principe, non à l’échelle. Adapter les distances au groupe et au lieu ; les zones de course et d’attente doivent rester dégagées.

Cercles : rayon 2 m, interdits aux défenseurs



Zone libre autour des prisons • A vise le drapeau B

Démonstration avant de jouer

« Dans votre moitié, vous pouvez toucher les adversaires. Pour gagner un point, rapportez leur drapeau dans votre moitié. Les défenseurs restent hors du cercle de leur drapeau. Une touche envoie en prison ; un partenaire peut venir vous libérer. »

Le meneur observe

Un joueur libère un seul prisonnier à la fois. Tous deux reviennent main levée sans toucher ni être touchés, et sans emporter le drapeau. Si le porteur est touché, arrêter brièvement pendant que l’adulte remet le drapeau. Un attaquant ne campe pas dans le cercle : il prend le drapeau ou ressort après 5 secondes. Si les deux drapeaux franchissent la médiane simultanément, accorder un point à chaque équipe.

Feuille de suivi

Équipe : _____ Date : _____

Défi	Équipe A	Équipe B	Observation
Manche 1			
Manche 2			
Manche 3			

Notes et observations

_____

_____