

Cycle 3	Elaboration de stratégies pour le jeu du double drapeau	École Élémentaire Jacques Prévert 85600 – Boufféré ce.0851565p@ac-nantes.fr
----------------	--	---

Classe : 12 CE1 et 16 CE2

Résumé du projet

Les élèves sont engagés dans la découverte du jeu du double drapeau. A travers celui-ci ils vont être amenés à établir des stratégies tant offensives que défensives.

Domaines d'activités

Education physique et sportive : S'affronter individuellement ou collectivement.

Compétences visées

- Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif,
- Noter les performances réalisées et les présenter de manière à réutiliser l'information dans les prochaines séances,
- Participer à l'élaboration d'un projet d'activités,
- Expliciter les difficultés que l'on rencontre dans une activité.

Compétences techniques abordées en liaison avec le B2i école

1. S'approprier un environnement informatique de travail
2. Créer, produire, traiter, exploiter des données

Déroulement des activités (les étapes)

Durée : 12 séances

Afin de faciliter la mise en place de stratégies offensives et défensives, dans un premier temps seule la situation du simple drapeau sera mise en place.

1- Découverte du jeu du simple drapeau

- lecture de la règle du jeu et appropriation de la règle.
- construction au TNI de l'espace jeu et du positionnement des joueurs en fonction de la règle.

2- Pratique du jeu en situation réelle (filmée)

- appropriation des règles
- recherche en situation de stratégie collective d'attaque : découvrir la meilleure façon de rapporter le drapeau dans son camp.

3- Retour en classe sur les parties jouées

- visualisation du film et schématisation sur l'espace jeu du TNI de différentes situations.
- échanges, confrontation et verbalisation pour l'élaboration des stratégies d'attaque les plus performantes.

4- Réinvestissement en situation de jeu

- recherche de stratégies de défense : découvrir la meilleure façon d'empêcher le porteur de rentrer dans son camp.

5- Basculement dans le jeu du double drapeau

- découverte de la règle,
- représentation d'un déroulé possible sur TNI.

6- Pratique du jeu

- appropriation des règles
- recherche en situation d'organisation afin de gérer au mieux les situations successives d'attaque et de défense.

7- Retour en classe sur les parties jouées

- représentation de ces situations sur TNI,
- échanges, confrontation et verbalisation pour l'élaboration de stratégies successives d'attaque et de défense du drapeau les plus performantes.

Le(s) matériel(s) et/ou logiciel(s) utilisé(s)

- TNI smart Board, et logiciel NoteBook
- Caméscope, Appareil photo numérique

Le plus du (des) outil(s) informatique(s)

- Représentation de la situation permettant des allers-retours entre plan et espace :
- Déplacement des joueurs sur le TNI permettant de mettre en place des stratégies,
- Mise en mémoire de la construction du jeu ; validée ou non par en situation.
- Rotation des objets numériques permettant des comparaisons de longueurs.

Ce qu'en pense l'enseignant

- Les enfants qui éprouvent plus de difficultés à s'impliquer habituellement, perçoivent plus rapidement le but du jeu. Ce dernier n'est plus seulement une règle et des actions. Il est mis en images (photos et films)
- Le TNI permet de passer de la réalité à une représentation sur le plan (l'espace au cycle2).
- Il permet de visualiser, d'appréhender et de comparer les distances à parcourir.
- Il permet de garder en mémoire les stratégies étudiées. Après les avoir appliquées sur le terrain, on peut y revenir et les faire évoluer.

Ce que pensent les enfants

- Ils ont bien compris et vu les endroits où il valait mieux éviter d'aller pour avoir des chances de gagner.

*Scénario proposé par Stéphane Rineau
juin 2008*