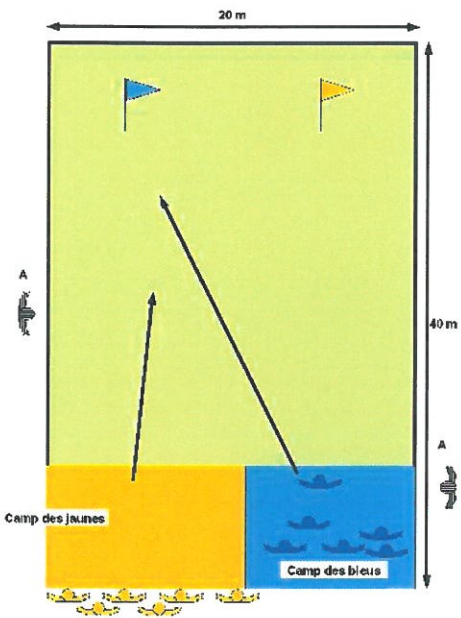


Situation	Le double drapeau		S5
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> - Réagir vite - Courir vite pour fuir ou pour poursuivre, courir vite et éviter - Elaborer des stratégies individuelles ou collectives (attaque), collectives (défense) - Observer, s'informer, anticiper les actions de l'équipe adverse 		
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - 2 drapeaux aux couleurs de chaque équipe, disposés dans la diagonale opposée à chaque camp (voir schéma) - Des chasubles de 2 couleurs pour différencier les équipes - Un grand espace, type terrain de handball ou plus. 		
	<p><u>But</u></p> <p>Ramener le drapeau de la couleur de son équipe dans son camp, avant l'équipe adverse.</p> <p><u>Organisation</u></p> <p>2 équipes de 8 à 15 joueurs. Chacune se trouve au départ dans son camp. Les 2 camps sont côte à côte sur un des côtés du terrain. Les 2 équipes sont alternativement en attaque et en défense.</p> <p>Les défenseurs sont placés sur la ligne de fond de leur camp (un pied posé sur cette ligne) qu'ils ne peuvent quitter qu'à la sortie de l'attaquant désigné.</p> <p><u>Consignes</u></p> <p>L'équipe qui attaque désigne « secrètement » le joueur qui devra ramener le drapeau. Ce joueur sort de son camp et tente d'y ramener son drapeau.</p> <p>Dès que l'attaquant désigné sort, les défenseurs ont le droit de sortir pour le toucher le plus tôt possible.</p> <p>Celui-ci s'immobilise alors à l'endroit de la prise pendant que les défenseurs regagnent leur camp</p> <p>Ces derniers deviennent attaquants le coup suivant.</p> <p><u>Remarques</u></p> <p><i>Le départ « anticipé » (si il quitte sa ligne de fond) d'un défenseur entraîne sa non-participation à cette phase de défense.</i></p> <p><i>Les attaquants immobilisés ne peuvent défendre lors des phases de jeu suivantes.</i></p> <p><i>Un joueur attaquant peut délivrer, en les touchant, ses partenaires immobilisés qui deviennent alors attaquants.</i></p> <p><i>Les attaquants non désignés peuvent simuler des départs à condition de ne pas sortir de leur camp.</i></p> <p><i>Le drapeau peut passer de mains en mains d'attaquants.</i></p> <p><u>Critères de réussite</u></p> <p>Ramener son drapeau en moins de coups que l'équipe adverse.</p>		
	<p><u>Arbitrage</u></p> <p>Les élèves arbitres jugent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les prises - les sorties - les départs des défenseurs 		
<p><u>Variables</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Espace : Modifier la longueur ou la largeur du terrain - Règle : Donner un numéro à chaque joueur et appeler celui d'un attaquant - Règle : Autoriser 2 attaquants par phase de jeu 			