

La lutte aux fanions

But

Ramener son fanion **et** celui de l'équipe adverse dans son camp.

Matériel

1 foulard par joueur
Plots ou coupelles
Marquage au sol
2 fanions
2 jeux de dossards

Espace

Cour ou terrain varié

Organisation / Déroulement

Chaque équipe plante son fanion dans son camp.

Délimiter une zone autour du fanion (rayon de 2 mètres à partir du fanion).

Chaque équipe défendra son camp sans pouvoir y pénétrer. Seuls les attaquants peuvent entrer dans le camp.

Chaque joueur place à sa ceinture un foulard qui lui servira de « vie » (celui-ci doit dépasser et être vu de tous).

Le jeu s'engage, chaque équipe essaie de prendre le fanion de l'autre, tout en gardant le sien.

Pour jouer, il faut être « actif », c'est à dire toujours avoir sa vie (son foulard).

Un joueur perd sa vie quand un joueur de l'équipe adverse la lui prend.

Quand un joueur perd sa vie, il est prisonnier de l'équipe adverse.

Il sort de prison quand un joueur de son équipe lui apporte une vie qu'il a prise à un joueur de l'autre équipe.



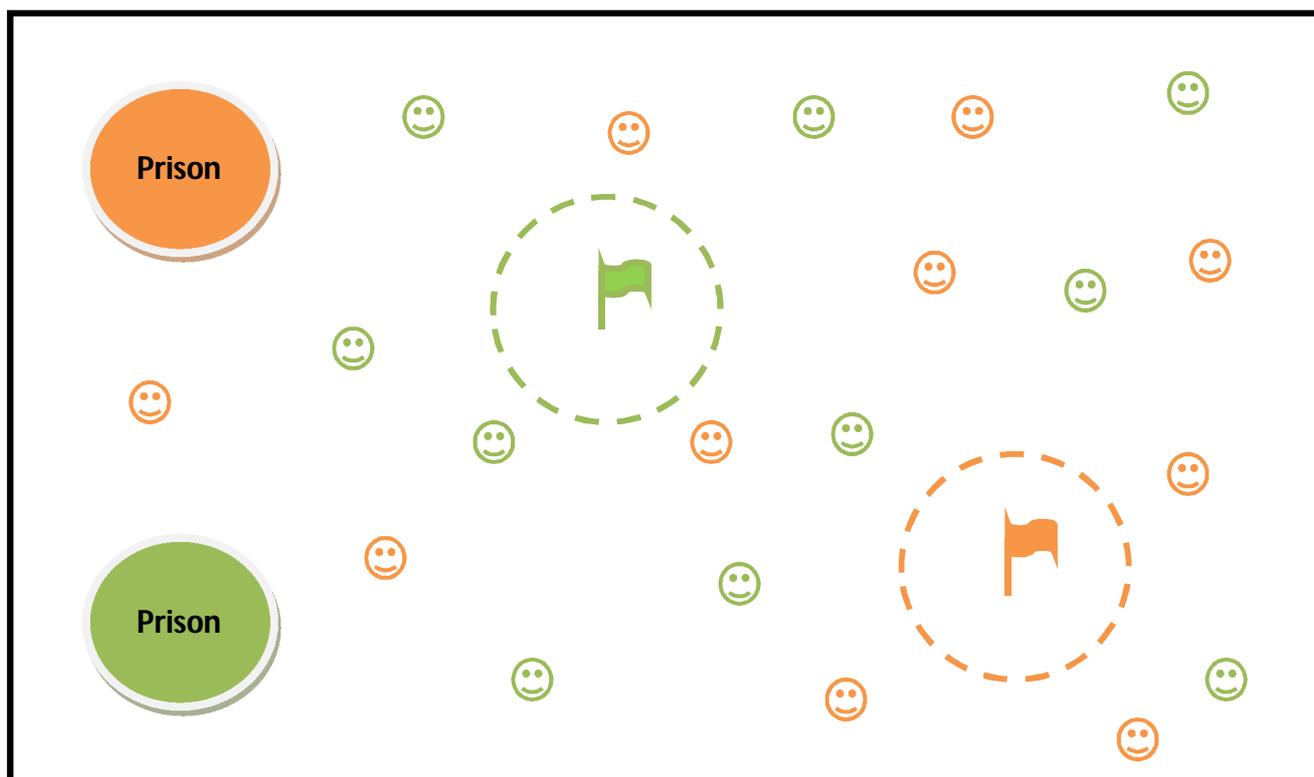
Les défenseurs ne peuvent pénétrer dans le camp.
Ils défendent à l'extérieur.

Les attaquants, eux, peuvent pénétrer dans le camp pour prendre le fanion.
Ils peuvent aussi s'y reposer, élaborer une tactique.

Si un joueur est pris avec le fanion, il le pose là où il est.
Ce fanion pourra être repris par un joueur de l'une ou l'autre équipe avec l'objectif de le rapporter dans son camp.

Variables

- Modifier l'espace de jeu (Cour, espace semi boisé, avec dénivelé, ...)
- Agrandir les camps.



C'est chaque équipe qui décide l'emplacement de son camp.