LE DRAPEAU (1/2)

http://www.staj.asso.fr/nord-artois

Public	10-12 ans et plus.
Intéret du jeu	Mise en place de tactiques d'équipe - Utilisation du milieu naturel - Utilisation du développement de techniques d'esquive.
Durée	1h30
Objectifs du jeu	Développer des tactiques et une organisation d'équipe
Espace	En forêt , dans un espace préalablement délimité
But du jeu	Récupérer le drapeau de l'équipe adverse et le ramener dans son propre camp.
Matériel	- foulards - papier (découpé en petits morceaux) - bâtons(plante drapeaux)
Nombre de participants	...
Déroulement du jeu	Prévoyez un espace de jeu permettant aux participants de se cacher et d'évoluer dans un cadre sécurisé. Pour cela nous vous invitons à repérer les lieux, cela vous aidera aussi à symboliser la délimitation de l'espace de jeu. Introduisez le jeu au travers d'une histoire faisant référence au milieu naturel où le thème abordé sur le centre. Constituez deux équipes dans lesquels vous répartirez les animateurs. Vous fournirez des foulards (le nombre correspondra à la moitié du nombre de joueurs de chaque équipe) de couleur différente à chaque équipes, des petits papiers préalablement découpés (en grand nombre) appelé «vie» et un foulard servant à la réalisation du drapeau. Le meneur de Jeu présentera alors les règles, qui seront rappeler par les animateurs présents dans chaque équipe.
Règles	Chaque équipe fabriquera son drapeau et ira trouver un endroit où cacher ce dernier dans les limites de l'espace de jeu présenté aux participants. Autour de ce drapeau un espace sera délimité et interdit aux membres de l'équipe à laquelle il appartient. Un animateur se tiendra prêt de ce drapeau afin de sécuriser l'espace et il aura en charge la distribution des «vies».

© STAJ Nord-Artois

LE DRAPEAU (2/2)

http://www.staj.asso.fr/nord-artois

Chaque équipe sera sera constituée de deux types de participants : les attaquants et les défenseurs

Les attaquants: Ils auront en leur possession un foulard chacun qu'ils laisseront visible et ne noueront pas à leur vêtements. Les animateurs leurs fourniront un papier de «vie». Les attaquants auront pour mission d'aller récupérer les drapeau adverse afin de le ramener dans leur camp.

Les défenseurs: ils seront là pour défendre le drapeau de leur camp. Pour cela ils devront attraper le foulard des attaquants adverses sans pour cela user de la force ou de tout autre geste dangereux (coup, croche pied et autre plaquage ...). Une fois le foulard attraper il se verra remettre de la part de l'attaquant le paper «vie».

Lorsque l'attaquant s'est fait attraper il repart, foulard à la main, voir l'animateur qui a en sa possésion les «vies». Cela lui permettra de re-tourner chercher le drapeau adverse.

Lorsque les attaquants ont récupéré le drapeau il leur faut le ramener dans leur propre camp. Pour cela ils peuvent se le transmettre comme un relais. Ils ne pourront se le jeter pour des raisons de sécurité. Si le porteur du drapeau se fait attraper son foulard, il doit planter le drapeau là où il s'est fait arrêter. L'équipe à qui appartient le foulard reforme un périmètre autour du drapeau et il leur est interdit de le tenir.

Le jeu se termine lorsque le drapeau à été ramené par les attaquants dans leur propre camp.

Lors des parties suivantes il faudra inverser les rôles, ainsi les attaquants deviennent défenseurs et les défenseurs deviennent attaquants.

Rôle et attitudes de l'animateur

Dynamiser et entretenir l'émulation du groupe. Garant du respect des règles et de la sécurité

Origines du jeu

...

© STAJ Nord-Artois