

<https://ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article384>



Drapeau

- Activités - Jeux - Jeux de stratégie -

Date de mise en ligne : samedi 16 février 2008

Résumé : Deux équipes de même nombre, les Attaquant.es et les Défenseur.euses, placées face à face derrière les largeurs d'un terrain rectangulaire (longueur entre 20 et 30m, et largeur entre 10 et 15m, à voir selon les joueur.euses).

Devant la ligne des Défenseur.euses, à environ 5 à 6m, se trouve un drapeau planté dans le sol.

But du jeu :

- ▶ les Attaquant.es doivent venir prendre le drapeau et le rapporter dans leur camp.
- ▶ les Défenseur.euses doivent protéger le drapeau.

Dans l'équipe des Attaquant.es, un.e joueur.euse est le/la Cavalier.e : il/elle protège ses partenaires car il/elle a droit de prise sur tou.tes les Défenseur.euses hors de leur camp mais ne peut ni emporter le drapeau ni entrer dans leur camp.

Début du jeu : le Cavalier vient toucher le drapeau et crie : « Drapeau ! »

Règles :

- ▶ les Défenseur.euses ont droit de prise sur tou.tes les Attaquant.es (sauf le/la Cavalier.e)
- ▶ un.e Attaquant.e qui prend le drapeau doit le rapporter directement dans son camp, il ne peut le lancer ni le passer à un.e partenaire.
- ▶ tout.e joueur.euse pris.e ou sortant des limites latérales va sur la touche jusqu'à ce qu'un point soit marqué.
- ▶ un.e Défenseur.euse ne peut entrer dans le camp des Attaquant.es sinon il/elle est pris.e.
- ▶ un.e Attaquant.e peut « faire campagne » en pénétrant dans le camp des Défenseur.euses sans être pris.e. Il/elle y est invulnérable jusqu'à ce qu'il/elle sorte du camp.

> On peut décider la même chose pour les Défenseur.euses.

Les Attaquant.es marquent un point lorsqu'un.e joueur.euse rapporte le drapeau.

Les Défenseur.euses marquent un point lorsqu'ils/elles touchent le/la porteur.euse du drapeau.

> À chaque point marqué, on change de rôle.

Il est possible de donner un point :

- ▶ aux Attaquant.es si le/la Cavalier.e a pris le nombre de défenseur.euses fixé au début du jeu (la moitié + 1, les 2/3, ...)
- ▶ aux Défenseur.euses s'ils/elles ont pris le nombre d'Attaquant.es fixé au début du jeu (la moitié + 1, les 2/3, ...)

Autres possibilités pour les Attaquant.es :

- ▶ pouvoir se faire passer le drapeau,
- ▶ dans le cas où un.e Attaquant.e va être pris.e, il/elle abandonne le drapeau, il/elle va sur la touche, mais le jeu s'arrête pendant que le/la Cavalier.e replante le drapeau.