

<https://ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article982>



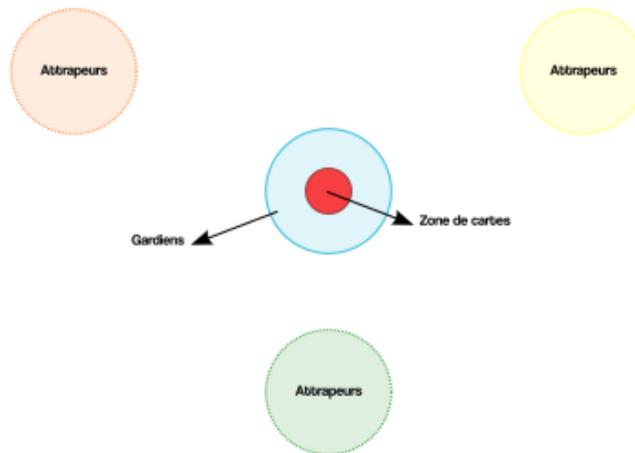
# L'attrapeur attrapé

- Activités - Jeux - Jeux d'attrape -

Date de mise en ligne : samedi 14 février 2015

# L'attrapeur attrapé

---



**Nombre de joueurs :** 22 et plus (ex : 3 équipes de 5 attrapeurs et une équipe de 7 gardiens)

**Matériel :** coupelles, chasubles, jeux de cartes, flag

**Temps de jeux :** 45 minimums

**Terrain :** extérieur/intérieur

**Structure socio motrice :** 3 équipes et plus

**Mécaniques principales :** déplacement, rapidité, observation,

**Mécaniques secondaires :** Rôles, négociation

## Dispositif :

Il y a 4 équipes :

3 équipes d'attrapeurs

1 équipe de gardien

L'équipe des gardiens doit être en surnombre par rapport à une équipe d'attrapeur.

Il y a 4 zones en tout :

1 zone pour les cartes au centre du plateau et 3 autres zones pour repérer les camps des attrapeurs.

## Première partie :

Les gardiens doivent choisir une carte chacun qui représentera leur identité (ex : roi de coeur). Ensuite le tas de carte doit être remis au centre du plateau dans une zone délimitée. Leur but est de défendre le tas de carte. Ils peuvent toucher les attrapeurs :

- si un attrapeur est touché et qu'il est en possession d'une carte, il redonne la carte aux gardiens qui la garde sur lui
- si un attrapeur est touché et qu'il n'a pas de carte, il est glacé et peut être sauvé par n'importe quel attrapeur.

Les gardiens ne peuvent pas franchir la zone de carte.

Le but des attrapeurs est de récupérer les cartes au centre du plateau. Ils peuvent également piquer les autres cartes des autres équipes d'attrapeurs. Une fois qu'ils ont pris une carte dans un camp d'attrapeurs, ils doivent la ramener uniquement dans leur camp. Un autre but pour les attrapeurs est d'avoir, à la fin de la partie, le maximum de carte que les gardiens ont choisit.

## L'attrapeur attrapé

---

Les attrapeurs peuvent s'attraper entre eux uniquement par le flag et du coup, si un attrapeur est pris il va dans la prison de celui qui l'a attrapé. Les attrapeurs doivent attraper les cartes, une part une dans la zone de carte. Dans cette zone là, les attrapeurs sont intouchables.

La première partie s'achève quand il n'y a plus de carte dans la zone du tas de carte.

Si l'équipe des gardiens a plus de cartes que toutes les équipes d'attrapeurs réunis ils remportent la partie.

Entre les deux parties, il peut y avoir une période de négociation et de stratégie mise en place.

### **Deuxième partie :**

Chaque joueur des gardiens annonce son identité. Les équipes d'attrapeurs ayant en leur possession les cartes d'identité des gardiens récupère ceux/ celui-ci dans leur équipe. Donc pour la deuxième partie, il n'y a plus de gardiens.

Le but étant de récupérer toute les cartes dans son équipe. La partie s'arrête quand une équipe n'a plus de carte. Les deux équipes restantes comptent leur nombre de carte. L'équipe qui a le plus de carte à gagnée.

Le système d'attrape reste par le flag. Une fois que l'on est entré dans la zone adverse on peut : délivrer les prisonniers mais aussi prendre une carte et retourner dans son camp.