

Titre: À la conquête du drapeau

CYCLE:

1RE

2E

3E

GROUPE: 6 ET PLUS

MATÉRIEL: UNE BORNE ET UNE BALLE
LE TERRAIN # 3 OU #8 (JEUX DE POURSUITE)




BUT DU JEU

- ◆ Amasser le plus de points à son équipe en jouant les règles sans tricher.

DISPOSITION

1	14
2	13
3	12
4	11
5	10
6	9
7	8
8	7
9	6
10	5
11	4



Déroulement :

- ◆ Deux équipes sont face à face et un foulard est placé au centre à égale distance des deux équipes.
- ◆ L'animateur numérote les joueurs de chaque équipe (par exemple, de 1 à 10 pour l'une, de 10 à 1 pour l'autre) de sorte que les numéros correspondants soient en diagonales.
- ◆ Les deux numéros du coin occupent donc la même place en diagonale.
- ◆ L'animateur appelle un numéro. Les joueurs correspondants se précipitent pour arriver au foulard.
- ◆ Le premier qui s'en empare et retourne à son camp sans se faire toucher fait un point.
- ◆ L'équipe qui a remporté le plus de points est déclarée championne.

Variantes :

- ◆ Nommer plus d'un numéro à la fois (3e cycle).
- ◆ Varier les déplacements.