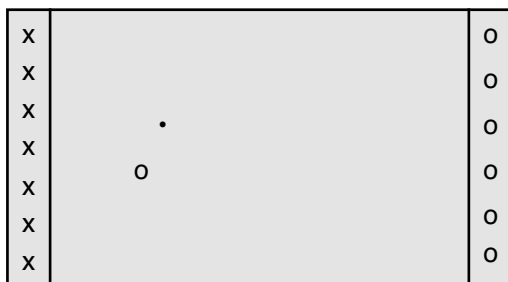


1 - DESCRIPTION



- o **attaquants**
- x **défenseurs**
- o **cavalier**
- **drapeau**

- Le drapeau est placé, selon la taille du terrain, entre 6 et 8 m du camp des défenseurs.
- 2 équipes de 8 à 10 joueurs
- **Lieu :** cour, préau, gymnase
(possible en pleine nature sur surface plane)
- **Terrain :**
 - 10 x 15 m
 - 15 x 20 m
 - 20 x 25 m
 (en fonction du nombre, de l'âge, du niveau de pratique des joueurs)
- **Matériel :**
 - des chasubles pour distinguer les 2 équipes
 - des plots pour matérialiser le terrain et les camps
 - 1 fanion (le drapeau)
 - 1 foulard (ou brassard) pour le cavalier

2 - BUT DU JEU

S'emparer du drapeau et le rapporter dans son camp.

3 - DÉROULEMENT



L'attaque

- Pour rapporter dans leur camp, les attaquants peuvent se passer le drapeau de main en main.
- Le cavalier est un attaquant. Il est inviolable. Il est chargé de protéger ses partenaires en touchant les défenseurs.



La défense

- Les défenseurs doivent toucher l'attaquant porteur du drapeau.
- Un défenseur touché par le cavalier doit retourner dans son camp pour se remettre en jeu.
(exclut toute élimination de joueur.)



Gain de la partie : au plus grand nombre de points.

- Les attaquants marquent 1 point s'ils rapportent le drapeau dans leur camp.
- Les défenseurs marquent 1 point s'ils touchent l'attaquant porteur du drapeau.

- Changer souvent de cavalier (rôle très essoufflant).
- Le respect des règles sera facilité par la mise en place de plusieurs arbitres (par exemple, la troisième équipe qui attend son tour).
- Après chaque point marqué, laisser quelques minutes aux équipes pour l'élaboration de stratégies.