

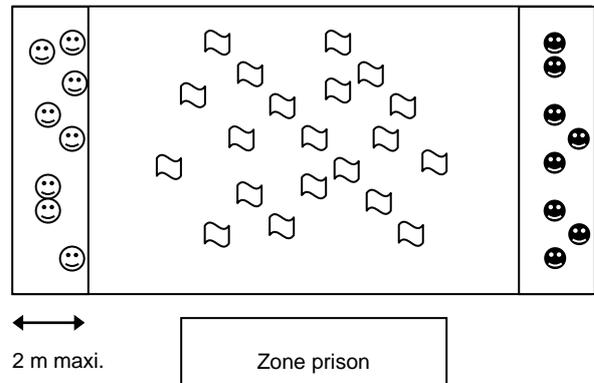
SAVOIRS A DEVELOPPER

- **Pour les attaquants :**
être capable de déborder l'adversaire,
être capable d'exploiter les zones libres,
être capable de se démarquer,
- **Pour les défenseurs :**
être capable d'occuper les zones libres,
être capable de toucher les adversaires pour les éliminer.
- **Pour tous :**
connaître et accepter les règles du jeu,
prendre des risques,
se répartir les tâches
utiliser l'espace libre, prendre des informations
anticiper, réagir vite

MATERIEL

- Chronomètre.
- Sifflet.
- 20 foulards ou morceaux de tissu (éventuellement autres objets assez gros et faciles à saisir).
- Chasubles : 2 couleurs différentes
- Tracé du terrain : rectangle de 15 m x 30 m pour la zone de jeu plus une zone prison.
- Grands cônes et assiettes de marquage pour délimiter le terrain

DISPOSITIF MATERIEL



ORGANISATION

- Nombre de joueurs : 2 équipes de 6 à 10 joueurs.
- Les 2 équipes symbolisés sur le dessin par ☺ et ☹
- Tous les joueurs ont le même rôle à accomplir.

BUT DU JEU

- Ramener le plus de foulards dans son camp.

DEROULEMENT DU JEU

- Au départ, les foulards sont éparpillés sur tout le terrain, mais pas dans les camps des équipes.
- Un joueur qui choisit d'être attaquant peut ramasser un foulard et le ramener dans son camp.
- Un joueur qui choisit d'être défenseur peut, en le touchant, empêcher un attaquant adverse de ramener le foulard dans son camp.
- Tout joueur peut changer de rôle à tout moment dans la partie.
- Durée d'une partie : 6 mn maximum.
- La partie débute au signal du maître.
- L'équipe qui a le plus de foulards dans son camp à l'issue du temps imparti a gagné.

REGLES DU JEU

- Un attaquant :
 - ramasse un foulard seulement à la fois,
 - ramasse un foulard où il veut (même dans le camp de l'autre équipe !),
 - ne peut pas jeter le foulard dans son camp mais doit le poser en ayant au moins un pied dans son camp,
 - ne peut être touché par un défenseur que s'il porte un foulard,
 - ne peut pas lâcher ailleurs que dans son camp un foulard qu'il a ramassé (il n'a pas le droit de s'en débarrasser pour ne pas être touché) – exception : s'il est touché, voir ligne ci-dessous.
 - doit lâcher son foulard s'il est touché, à l'endroit où il est touché, et aller en prison.
- Un défenseur :
 - n'a pas de foulard en main (sinon, c'est forcément un attaquant),
 - ne peut pas ramasser le foulard du joueur qu'il vient de toucher. Il doit accompagner en prison son prisonnier, avant de revenir en jeu par l'arrière de son camp.
- Quand un attaquant arrive en prison, il délivre automatiquement le joueur de son équipe qui s'y trouvait. Il ne peut y avoir qu'un prisonnier à la fois par équipe.
- Le prisonnier libéré revient en jeu par l'extérieur du terrain, et rentre par l'arrière de son camp. Il choisit de devenir attaquant ou défenseur.
- Toute brutalité est évidemment interdite.
- Un joueur qui commet une erreur ou triche (lâche son foulard, sort du terrain, prend plusieurs foulards...) va en prison. Un tricheur récidiviste est exclu pour la manche.

Mise en œuvre pédagogique

- Pré-requis : savoir se reconnaître en tant qu'attaquant ou défenseur, courir vite, esquiver...
- Jeux et exercices préparatoires : tous les jeux d'attrape comme loups, gendarmes et voleurs, l'épervier, la queue du diable, jeux de chat...

Evolutions possibles

- Les prisonniers restent sur l'aire de jeu et sont pétrifiés. Ils sont immobiles, debout, mains en l'air et jambes écartées. Leurs partenaires, pour les délivrer, doivent passer entre leurs jambes (on fait apparaître ainsi la coopération entre joueurs).
- Même situation mais on ne peut délivrer un partenaire que si on est attaquant (prise de risques augmentée).
- Un défenseur qui touche un attaquant doit s'emparer de son foulard et devient attaquant (stratégie).
- Un attaquant peut lâcher son foulard quand il veut et devenir ainsi défenseur (prise de décision et enchaînement de tâches).
- Evolution vers le jeu des barres ou le jeu poules renards vipères en cycle 3