

## Coopérer et s'opposer collectivement

### LE DRAPEAU SIMPLE

**Effectif :** La classe

**Formation :** 2 équipes (joueurs X les attaquants et les joueurs O les défenseurs).

Terrain de 15 sur 30 m. environ

**Matériel :**

- un drapeau
- un dossard pour le joueur qui joue le rôle du « chien ».

**Règles :**

Chaque équipe occupe une base du terrain.

Les joueurs O sont les défenseurs et protègent le drapeau ; les joueurs X sont les attaquants qui veulent s'emparer du drapeau.

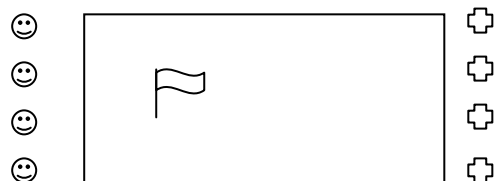
Les attaquants X désignent un de leurs camarades qui va jouer le rôle du « chien ».

Ce joueur se place près du drapeau et le jeu commence.

Les attaquants X vont essayer de prendre le drapeau, le passer, sans le lancer, de main en main et le ramener dans leur camp. Mais les défenseurs O peuvent toucher les attaquants X, hors de leur camp, qui restent alors à l'endroit de la prise.

Le « chien » X est invulnérable mais il peut attraper les défenseurs O qui sont alors immobilisés.

La victoire appartient aux attaquants X s'ils portent le drapeau dans leur camp ; aux défenseurs O s'ils touchent le porteur du drapeau. Recommencer le jeu en changeant les rôles.



### LE DOUBLE DRAPEAU

**Effectif :** la classe

**Matériel :** deux drapeaux aux couleurs de chaque équipe, disposés dans la diagonale opposée (voir schéma) et maillots pour différencier les équipes.

**Règles :**

Il s'agit pour chaque équipe, de ramener son drapeau (foulard) dans son camp avant l'adversaire.

Deux équipes de 8 à 12 joueurs.

La prise d'un attaquant se fait en le touchant, le drapeau peut être passé de main en main.

Les X et les O sont alternativement attaquants et défenseurs :

Les X attaquent :

- Un joueur X sort de son camp et tente de ramener le drapeau.
- Dès que X est sorti de son camp, tous les joueurs O ont le droit de défendre : ils peuvent l'empêcher de ramener le drapeau en le touchant. Le départ « anticipé » d'un défenseur entraîne sa non participation à cette phase de défense.
- Si X est touché, il s'immobilise à l'endroit de la prise.

Les O attaquent :

- Un seul joueur O sort de son camp.
- Tous les joueurs X non immobilisés sur le terrain ont le droit de défendre.

A la fin de chaque phase de jeu, tous les joueurs défenseurs regagnent leur camp, les attaquants pris restent sur le terrain. Dans chacune des phases de jeu, le joueur attaquant peut délivrer, en le touchant, ses partenaires immobilisés qui deviennent également attaquants. Les joueurs attaquants peuvent se réfugier dans leur camp : dans ce cas, ils n'ont plus le droit de participer à cette phase d'attaque.

*Variante : 2 attaquants par phase de jeu.*

