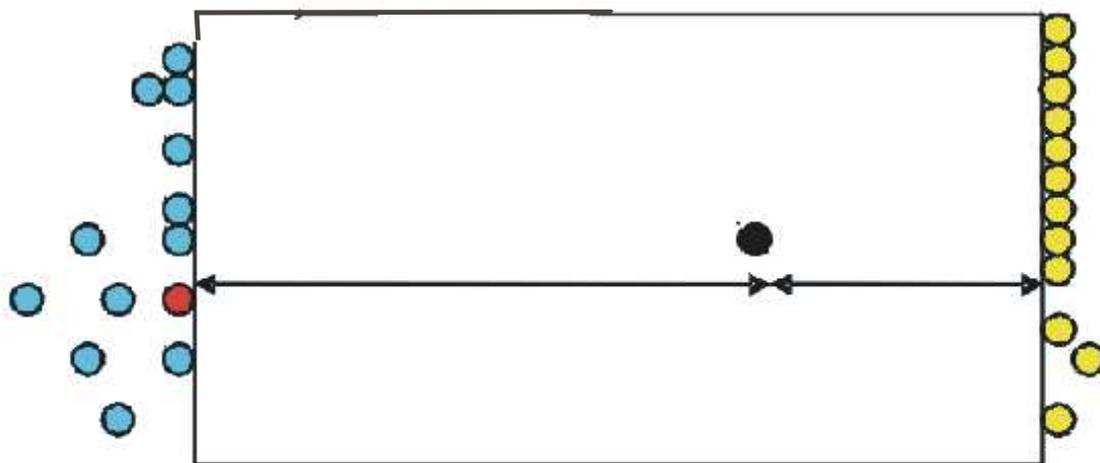


Jeu traditionnel : Jeu du drapeau

Jeu du drapeau - Règlement



Bleu : Attaquants

Jaunes : Défenseurs

Rouge : Cavalier

Noir : Drapeau

- **Le drapeau peut être un foulard, une quille en plastique, un drapeau...**(Choisir un objet qui se prene facilement d'une main.)
- Équipes : 6 à 9 joueurs (en cas d'inégalité de nombre de joueurs dans les équipes qui s'affrontent, certains joueurs sont remplaçants).
- Les remplaçants ne rentrent en jeu qu'à chaque changement de camp ou de partie.

Équipement (à apporter impérativement) : Chaque joueur est muni d'un foulard glissé à la ceinture au milieu du dos et apparent. La position du foulard doit être vérifiée par les arbitres au début de chaque partie.

- **Les attaquants :**

Ils ont un joueur spécial : **le cavalier**. Ce joueur a un maillot d'une couleur bien visible. Il peut éliminer tous les défenseurs en leur prenant leur foulard mais n'a pas le droit de toucher le drapeau. Il est imprenable et n'a pas de foulard.

- **But du jeu : Un point est acquis** lorsque :
 - Un attaquant a rapporté le drapeau dans son camp sans se faire prendre son foulard.
 - Les défenseurs ont éliminé tous les attaquants en les envoyant en prison (à l'exception du cavalier).
 - Les défenseurs ont pris le foulard d'un attaquant en possession du drapeau.
- Pour éliminer un joueur pour la mi-temps, il suffit de lui prendre son foulard. Dès lors, le joueur touché sort du terrain pour la mi-temps et va en prison.

- **Jeu :**

- Avant le signal de l'arbitre, tous les joueurs sont derrière leur ligne de camp.
- Au signal de l'arbitre, l'accès au terrain est libre. Dans leur camp, attaquants et défenseurs sont protégés.
- Lorsqu'un attaquant franchit la ligne de son camp avec le drapeau et en possession de son foulard, son équipe marque un point. Le foulard est reposé à sa position de départ par l'arbitre et attaquants, défenseurs et cavalier reprennent leur position initiale dans leurs camps respectifs.
- Lorsqu'un attaquant est pris en possession du foulard, les défenseurs marquent un point, l'attaquant va en prison, le drapeau reste à l'endroit de la prise et le jeu continue.
- Si tous les attaquants sont pris avant les 4 minutes, la mi-temps est terminée, les défenseurs ajoutent un point à leur score.

- ◆ **Fonctionnement**

- Équipes de 6 à 9 enfants (équipes d'athlétisme)
- Terrain de 20m sur 30m
- Match de 8 minutes (**2 mi-temps de 4 minutes avec changement de rôle**)
- 5 matchs durant une période d'1h30.
- Arbitrage par les enfants (**un arbitre de jeu enfant aidé d'un adulte**, un chronométrateur, un secrétaire pour les points.