
PRISE DE DRAPEAU

VEILLEE AES PETIT JEU
 JEU FLASH (3 MIN)



AGE : 10 ET PLUS



DUREE : 1H30



LIEU : EXTERIEUR



NBR DE PARTICIPANTS : 10-30



NOMBRE D'ENCADRANTS : 2-4



TEMPS DE PREPARATION : 10
MIN

MATERIEL
NECESSAIRE :

- 1
DRAPEAU
PAR
EQUIPE
-

SENSIBILISATION A L'ACTIVITE

Dans la journée ou au moment des repas. Petite scénette avec des chefs de clans

DESCRIPTION ET BUT

Le but est de capturer le drapeau de l'équipe adverse et de le ramener dans son camp

DEROULEMENT ET REGLES

Chaque équipe doit aller cacher (mais pas trop) son drapeau. Le but est de capturer le drapeau de l'équipe adverse et de le ramener dans son camp. Si un participant se fait toucher par l'équipe adverse il est fait prisonnier et amené en prison (lieu déterminé à l'avance). Il est possible de libérer les prisonniers lorsqu'un joueur de son équipe vient le toucher.

Si le joueur qui porte le drapeau se fait toucher et qu'il est fait prisonnier le drapeau retourne dans son camp d'origine.

L'équipe gagnante est celle qui a les deux drapeaux dans son camp à la fin.

Variante : extensible à trois équipes ou plus

COMMENTAIRES

Attention à bien délimiter les limites du terrain

Attention aussi aux débordements quant à la position du drapeau (éviter les champs d'orties ou accrocher dans un arbre par exemple)

