



CAPTURE THE DRAPEAU

ACTIVITE SPORTIVE



OBJECTIFS

- Développer des tactiques de jeu, en équipe et individuellement.
- Se défouler



1h



Louvettes-eaux à Aîné-e-s



Au moins 10 enfants

Matériel

- Carte de vie x nombre de joueur-euse-s
- 2 drapeaux
- Foulards x nombre de joueur-euse-s
- De quoi délimiter le terrain

Imaginaire

Naictär et Paulhen, deux avant-coureurs.euses Mokau viennent à la rencontre des jeunes. Iels expliquent qu'ils étaient en train de jouer, non loin de là, à un jeu de leur enfance, qui nécessite stratégie et discrétion. C'est une bonne épreuve pour démontrer les techniques de camouflage et la connaissance des terrains, compétences chères aux Mokau.

Iels proposent aux éclé.e.s de jouer avec eux.

Préparation

Faire un atelier création de drapeaux et découpage de foulards

Principe

C'est un jeu que les Mokau affectionnent particulièrement ! Ce peuple fait souvent des « *capture the flag* » pour initier à l'organisation en petits groupes d'une façon ludique et qui défoule.

Le principe est simple : les joueurs et joueuses sont réparti-e-s en 2 équipes, ayant chacune un camp dans deux parties éloignées du terrain. Le but est de trouver le camp adverse, de capturer le drapeau qui s'y trouve et de le rapporter dans son propre camp sans avoir été soi-même éliminé-e. Pour capturer quelqu'un, on lui prend le foulard qu'il a dans dos : cela l'oblige à donner sa carte « vie » et à retourner dans son propre camp pour en récupérer une nouvelle.

Une fois le drapeau attrapé, il faut le ramener dans son camp sans se faire attraper ! Si le foulard de la personne qui porte le drapeau est attrapée, elle doit poser le drapeau immédiatement au sol.

On ne peut pas lancer le drapeau, mais on peut le passer de main en main à ses co-équipier-ière-s. On ne peut pas ramener son drapeau dans son propre camp une fois qu'il en est sorti.

Quand on a ramené le drapeau adverse dans son camp, la manche s'achève.

Check-list pour une activité inclusive

www.eedf.fr/GuideGB



Fiche d'activité

Eclaireuses Eclaireurs de France

Déroulement

- 1) Composer des équipes équilibrées.
- 2) Choisir les camps et y placer le drapeau. Il est plus intéressant que ces camps ne soient pas à la limite du terrain, mais puissent être contournés par l'arrière également. On délimitera les camps en cercle de 5 pas de diamètre, qu'on délimitera avec des branchages ou autres éléments (pas trop voyant de loin de préférence). On peut cacher le drapeau, mais il ne doit pas non plus être introuvable, sinon le jeu perd de son intérêt (les respons peuvent réguler cet aspect-là). **[Durée = 5-10mn]**
- 3) Élaborer une tactique d'équipe : qui attaque, qui défend, qui distribue les vies, quand est-ce qu'on change de rôle, etc. **[5 min]**
- 4) Au signal, ça joue ! On peut faire plusieurs manches. Si au bout d'une quinzaine de minutes aucun des deux drapeaux n'a été sortis, on peut rapprocher les deux bases pour que le jeu puisse évoluer. **[35 min]**
- 4) Rangement. **[5 mn]**

CONSEILS

Vous pouvez définir un nombre fixe de défenseurs et d'attaquants. Et leur donner à chacun un élément pour reconnaître leur rôle. Ainsi, si un enfant veut changer de rôle il doit échanger avec un autre.

Conclusion

Naictär et Paulhen sont ravi.e.s de l'ingéniosité et les astuces des jeunes pour construire de nombreuses stratégies. Iels invitent les jeunes à se revoir prochainement pour leur apprendre à reconnaître les traces et indices des animaux et/ou des humains.



Les possibilités sont multiples !

- Avec des prisonniers
- De nuit
- Avec droit de lancer le drapeau
- Avec droit de ramener le drapeau dans son camp
- Sans carte vie ...



Fiche d'activité

Eclaireuses Eclaireurs de France

Dessins

@ashrellred

Partenaires

Création et mise en page
Equipe Grand Bivouac

