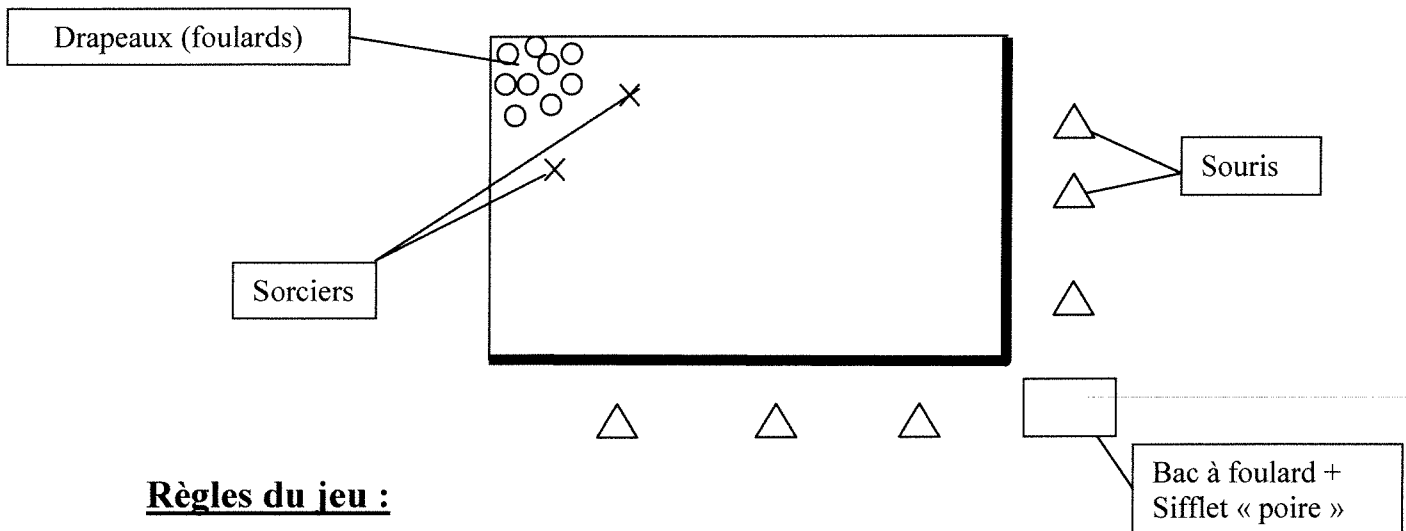


Les drapeaux



Règles du jeu :

Sur le terrain, on dispose 9 drapeaux (foulards au sol).

Le camp des souris correspond à deux côtés du terrain (identifiés sur le dessin). Les souris doivent entrer sur le terrain pour aller attraper les drapeaux et les rapporter dans le bac.

Les sorciers, eux, doivent toucher les souris qui s'aventurent sur le terrain. Lorsqu'une souris est touchée par un sorcier, elle doit retourner en dehors du terrain pour actionner « le sifflet poire », elle peut ensuite repartir attraper les drapeaux.

Lorsqu'une souris transporte un drapeau, elle ne peut pas être touchée par les sorciers. Elle n'a plus qu'à déposer le drapeau dans le bac sur le côté du terrain.

A la fin du match, on compte le nombre de drapeaux restant sur le terrain.

L'adulte responsable du terrain devra inciter les souris à attirer les sorciers loin de leurs drapeaux afin de libérer des espaces libres pour ses camarades.

Déroulement du jeu :

Chaque match se déroule en 2 phases : une première phase où l'équipe 1 aura le rôle de sorcier et une deuxième phase où ce sera à l'équipe 2 d'occuper ce rôle.

Les sorciers évoluent par 2 et restent 1 minute sur le terrain. A la fin du temps réglementaire, on compte le nombre de drapeaux qui restent sur le terrain et on le note sur la table de marque.

A chaque nouvelle paire de sorciers, tous les drapeaux sont repositionnés sur le terrain. Lorsque tous les sorciers sont passés, on fait le total de tous les drapeaux qui ont été conservés par toute l'équipe.

L'équipe qui a conservé le plus de drapeaux a gagné.