

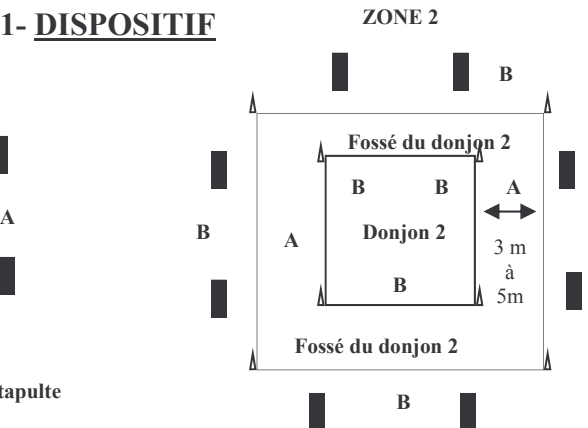
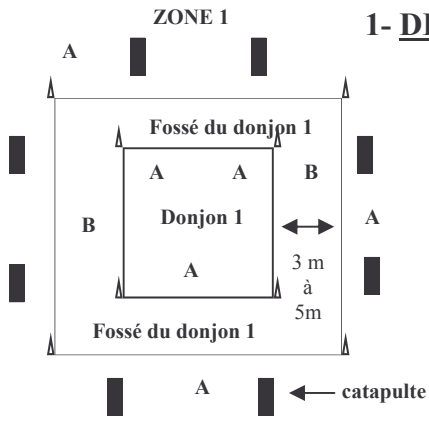


# LA DEFENSE DU DONJON



2 équipes mixtes A et B de 8 joueurs (+ X remplaçants) réparties sur 2 zones de jeu

- Matériel nécessaire:
- foulards ou autres signes distinctifs
  - 4 x 4 cônes ou cerceaux pour délimiter les 2 espaces de jeu (2 donjons + 2 fossés)
  - 2 x 8 bouteilles (catapultes)
  - 40 balles ou ballons (20 dans chaque donjon)



## 2- BUT DU JEU

Abattre le plus grand nombre de catapultes adverses pour protéger son donjon.

## 2- FONCTIONNEMENT DU JEU

Placement des 8 joueurs en zone 1 : 3 élèves de l'équipe A (tireurs) viennent se placer dans le donjon n°1, 3 autres élèves de l'équipe A (renvoyeurs) se placent à l'extérieur du fossé du donjon n°1, 2 élèves de l'équipe B (gardiens des catapultes) se placent dans le fossé du donjon n°1.

Placement des 8 joueurs en zone 2 : 3 élèves de l'équipe B (tireurs) viennent se placer dans le donjon n°2, 3 autres élèves de l'équipe B (renvoyeurs) se placent à l'extérieur du fossé du donjon n°2, 2 élèves de l'équipe A (gardiens des catapultes) se placent dans le fossé du donjon n°2.

Au signal, les 3 tireurs de chaque équipe essaient d'abattre le plus rapidement possible les catapultes de l'adversaire, à l'aide des 20 projectiles à disposition dans leur donjon.

Leurs 3 partenaires peuvent se déplacer comme ils veulent (mais à l'extérieur du fossé seulement) pour leur renvoyer les balles qui ont roulé à dans la zone des tours.

**Toutes les balles qui se trouvent dans le fossé ne sont plus utilisables par les tireurs.**

Les 2 gardiens des catapultes peuvent se déplacer comme ils veulent à l'intérieur du fossé. Ils essaient de gêner les tireurs.

A la fin de chaque manche, les catapultes sont relevées et les réserves de 20 balles sont reconstituées

## 3- DUREE D'UNE PARTIE

Une partie comporte 2 manches de 3 minutes au maximum (elle peut s'arrêter immédiatement si toutes les catapultes de l'adversaire ont été abattues dans une zone de jeu).

## 4- ATTRIBUTION DES POINTS

Chaque catapulte abattue au cours de chacune des 2 manches rapporte 1 point.

La partie est gagnée par l'équipe qui a abattu le plus de catapultes au cours des 2 manches.

FAUTES		CONSEQUENCES
Un tireur sort du donjon pour ramasser une balle dans le fossé.	⇒	Une catapulte est relevée.
Un renvoyeur entre dans le fossé pour aller chercher une balle.		
Un renvoyeur fait tomber une tour.		
Un gardien entre dans le donjon ou sort de son fossé.		Une catapulte est abattue.