

<https://ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article233>



Les Barres

- Activités - Jeux - Jeux Sportifs -

Date de mise en ligne : samedi 13 janvier 2007

De 15 à 45 personnes

Objectif pour chaque équipe :

Faire des prisonniers

Règles essentielles pour commencer à jouer

1 - Donner les limites du terrain, les matérialiser clairement.

2 - Pour faire un prisonnier, il suffit de le toucher.

3 - On peut toucher tous les joueurs adverses sortis avant nous sur le terrain, un joueur qui rentre dans son camp se Â« ressourcer Â».

4 - Un prisonnier doit être amené à la Â« prison Â» par son adversaire. Celui-ci doit lever la main. Il est invulnérable pendant ce trajet. Il revient dans son camp par l'extérieur du terrain.

Règles à amener au fur et à mesure

5 - Un joueur qui sort du terrain est prisonnier.

6 - Les prisonniers forment une chaîne depuis un coin du terrain, les coins de prisonniers sont diamétralement opposés.

7 - Les prisonniers peuvent être tous libérés par simple toucher de l'un d'entre eux par un joueur libre. Ils rejoignent alors leur camp par l'extérieur du terrain.

Variantes

8 - Un joueur peut investir le camp adverse. Il doit alors crier Â« Campagne Â». Il se sert alors du camp adverse comme s'il était dans son camp. Il ne peut cependant pas délivrer les prisonniers avant d'être retourné dans son propre camp. Une fois sorti du camp adverse, il ne peut y retourner avant de s'être ressourcé.

Conseils - Remarques

Se Â« ressourcer Â» signifie ici Â« retourner dans son camp Â»

Trois possibilités sont offertes à un joueur sortant de campagne :

1 - Faire un prisonnier.

2 - Etre fait prisonnier.

3 - Réintégrer son camp.

Terrain

La taille du terrain est un élément essentiel car c'est lui qui permet ou empêche la victoire. Plus le terrain est grand, plus la victoire est rapide.