

La baguette

Principe Général : 2 équipes (en nombre identique) aux rôles dissymétriques : les "contrebandiers" et les "douaniers".

Problème posé au contrebandier / au douanier : intégrer son action individuelle dans une action collective au service du plan établi en début de partie.

Les **contrebandiers** derrière leur ligne de départ, possèdent un "trésor" (une petite baguette pouvant être cachée dans la main) qu'ils attribuent à l'un d'eux mais que tout le monde fait semblant de serrer dans ses mains fermées.

Les **douaniers** sont rassemblés au delà de la ligne d'arrivée.

Chaque camp se concerte et établit un "Plan" d'attaque (les contrebandiers) ou de défense (les douaniers).

Quand les deux camps sont prêts, la partie peut commencer :

- Les **contrebandiers tentent d'amener la baguette au delà de la ligne d'arrivée.**
- Les **douaniers tentent de toucher le porteur de baguette avant qu'il ne parvienne à passer la ligne d'arrivée.**

Chaque douanier ne peut toucher qu'une seule fois. Il reste alors à côté du joueur touché (les 2 joueurs sont pétrifiés).

Quand tous les contrebandiers sont pétrifiés (donc touchés) ou parvenus à dépasser la ligne d'arrivée → chaque contrebandier ouvre ses mains (le porteur de la baguette souvent en dernier), il est alors facile de constater quelle équipe a gagné la manche !

Précisions :

La baguette doit être portée (ne peut être passée ni lancée).

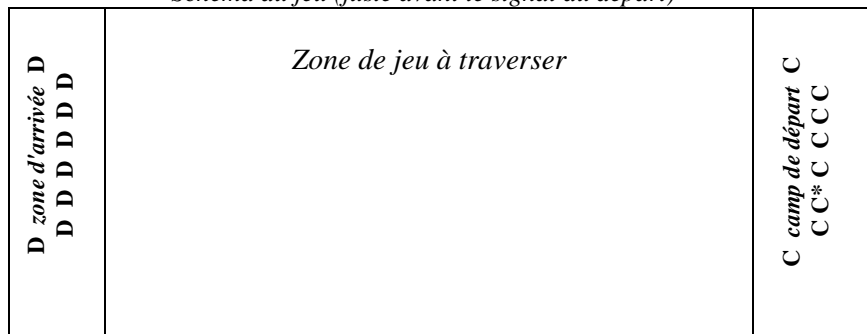
Inversion des rôles, après 5 attaques pour la même équipe.

1 point à chaque réussite pour l'équipe qui est en attaque (les contrebandiers).

On compare les scores réalisés après les deux périodes de 5 attaques pour savoir qui a gagné le « match ».

Terrain : Il peut être plat herbeux, sans obstacles ... il peut aussi être plus tourmenté (cour de récréation avec arbres, maisons, jeux ... favorisant ainsi les caches et les ruses ...)

Schéma du jeu (juste avant le signal du départ)



Axes de progrès pour les contrebandiers

Pour les NON Porteurs de la baguette

Passer de	à ...
aller le plus vite possible vers la ligne d'arrivée afin de ne pas se faire prendre	avoir des déplacements qui "occupent" un ou des douaniers afin de laisser du temps au porteur de baguette pour aller au but accepter de se faire prendre pour neutraliser un douanier qui allait toucher le porteur de la baguette
regarder le porteur de la baguette	simuler le porter de baguette.
se désintéresser du jeu	accepter la "frustration" de ne pas être porteur et agir pour l'équipe

Pour le Porteur de la baguette

Passer de	à ...
aller le plus vite possible vers la ligne d'arrivée sans tenir compte du contexte de jeu	avoir des déplacements organisés par une lecture efficace du jeu : (ex : attendre un peu dans son camp et profiter de l'effervescence suscitée par une sortie de plusieurs de ses partenaires pour traverser l'espace de jeu)
avoir une attitude qui permette aux douaniers de savoir que l'on est le Porteur pour cette partie	se faire oublier parmi les contrebandiers.

Pour l'équipe des contrebandiers

Passer de	à ...
un choix de Porteur prévisible par les douaniers (systématiquement les leaders qui courent vite)	un choix qui se fasse à contre-pied des attentes des douaniers
un plan sommaire (on se contente de définir qui est le porteur)	un plan plus élaboré (ex : prévoir des sorties successives, la protection du Porteur par la présence d'autres contrebandiers ...)

Axes de progrès pour les douaniers

Passer de	à ...
une action individuelle sans véritable stratégie (toucher un contrebandier, si j'ai de la chance, ce sera lui le porteur de la baguette)	Elaborer une stratégie collective pour prendre tous les attaquants (fonctions différenciées → la chasse privilégiée de certains contrebandiers, placement pour toucher le contrebandier proche de la zone ...) Etre capable d'adapter sa stratégie en fonction du contexte (le porteur s'est fait repérer)