



Paintball Géant

Déroulement :

Avant le début de la partie, les élèves ont 10 à 15 minutes pour installer tout le matériel qu'ils souhaitent dans la salle afin de construire des cachettes/planques. Il faut bien sûr contrôler la **SÉCURITÉ**. Il faut également veiller à ce que le matériel soit installé de manière homogène dans la salle (pas que dans les coins). L'enseignant.e, en attendant installe une « prison » pour les élèves qui seront touchés. La prison peut être délimitée par des piquets en arc de cercle placés aux extrémités de la ligne médiane (elle doit être assez grande pour accueillir au minimum une dizaine d'élève à l'intérieur).

Une fois que le matériel est installé et qu'il n'y a aucun danger, il faut former deux équipes (soit par un petit jeu ou alors tirage).

Les deux équipes commencent à l'opposé l'une d'elle (sur la longueur de la salle). Chaque élève doit avoir son dos en contact avec le mur de la salle. Avant le début du jeu, l'enseignant.e place entre 5 et 10 ballons en mousse jaune au centre de la salle. Les élèves doivent attendre le signal de l'enseignant.e pour commencer la partie. Au top départ, les élèves accourent vers les ballons pour essayer de toucher leurs adversaires.

But du jeu :

Éliminer tous les membres de l'autre équipe et les mettre en prison.

Règle du jeu :

- Les élèves ont le droit à **UN** ballon maximum dans les mains.
 - Ils peuvent se déplacer avec le ballon.
 - Si un élève est touché, il doit immédiatement aller en prison.
 - Les blocs peuvent sauver.
 - Les élèves en prison peuvent se racheter en tirant sur un adversaire depuis la prison.
- ATTENTION :** Interdiction de franchir la limite délimitée par les piquets.
- Les joueurs encore en jeu peuvent donner un ballon à leurs coéquipiers situés à l'intérieur de la prison. La passe doit se laisser faire par les adversaires situés à l'intérieur de la prison.
 - Si un ballon arrive à l'intérieur de la prison sans qu'il y'ait une volonté de la part d'un élève, c'est le premier qui l'obtient qui peut l'utiliser.
- Les tirs dans la tête sont acceptés (ballon en mousse) ou pas.
 - On ne peut pas se protéger avec un ballon en mousse.
 - Les tirs doivent être directs pour toucher un adversaire (pas de rebond).

Variante :

Capture du drapeau (matérialisé par un cône).

Les équipes ont une deuxième manière de remporter la partie : Les deux équipes commencent de la même manière que la partie simple. Seule exception, elles ont toutes deux un cône à protéger qui se situe contre le mur où l'équipe commence (le cône doit être visible et atteignable). Pour remporter la partie de cette manière, l'équipe doit avoir les deux cônes côte à côte dans leur camp pendant une durée de 30 secondes.

Si pendant la partie, l'élève qui est en train de ramener le cône dans son camp est touché, il doit de suite laisser le cône où il s'est fait toucher. À ce moment-là, le cône peut soit être pris par l'équipe qui le défend et ramené dans son camp, soit par un autre adversaire qui continue d'amener le cône dans son camp.