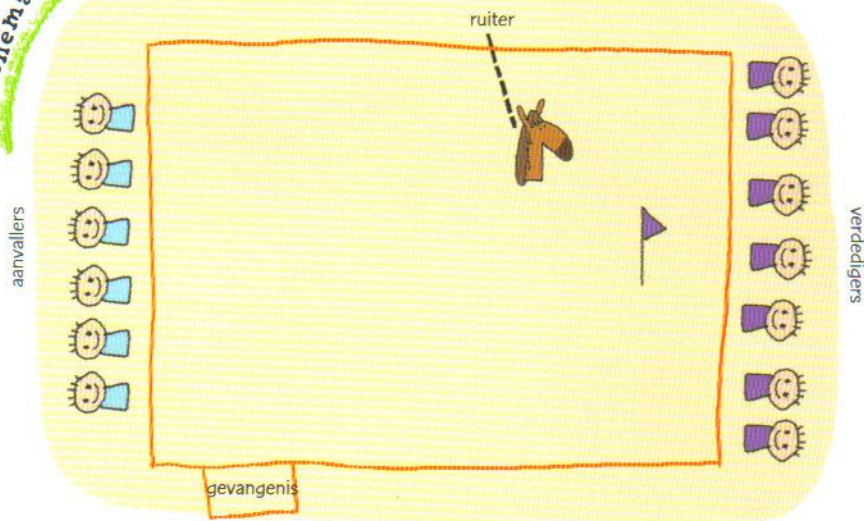


Schema van het spel



De vlag

- Tussen de 10 en 40 spelers, verdeeld in 2 gelijke teams
- GESCHATTE TIJDSDUUR: 20 min.
- LEEFTIJD: 8 jaar en meer
- MATERIAAL: iets om het terrein mee af te bakenen, 1 vlag

Doel van het spel

Voor de aanvallers: de vlag naar hun kamp brengen zonder gevangen genomen te worden.

Voor de verdedigers: een aanvaller die de vlag draagt, tikken.

Voor de ruiter: de aanvallers beschermen door de verdedigers te tikken.

Strategie, snelheid

- * Baken een terrein van 20 x 30 m af en verleng de twee smalle zijden met 2 kampen. Buiten het speelveld vertegenwoordigt een kleine rechthoek de gevangenis.
- * De spelers verdelen zich in 2 groepen: de aanvallers en de verdedigers. Eén van de aanvallers neemt de rol van ruiter op zich.
- * Op 5 m voor hun lijn planten de verdedigers hun vlag.
- * Het spel begint als de ruiter de vlag aanraakt.
- * De aanvallers moeten de vlag stelen en direct naar hun kamp brengen, zonder te worden geraakt.
- * De verdedigers mogen alle aanvallers die in het gebied komen, tikken.
- * De ruiter mag alle verdedigers in het gebied tikken, maar hij kan zelf nooit getikt worden.
- * Aanvallers die getikt worden door de verdedigers en verdedigers die aangetikt worden door de ruiter, komen in de gevangenis terecht.
- * De overwinning gaat naar:
 - het kamp dat kans heeft gezien alle tegenstanders, met uitzondering van de ruiter, gevangen te zetten;
 - het kamp van de verdedigers als zij een aanvaller tikt die de vlag draagt;
 - het kamp van de aanvallers als zij kans zien de vlag naar het hun gebied te brengen.