

GENDARMES ET VOLEURS

Cycle 2

OBJECTIFS :

- Intégrer la notion d'action collective.
- S'organiser pour transporter des objets d'un point à un autre
- Se déplacer en prenant des informations pour éviter les adversaires
- Accepter les contacts et effectuer des actions de saisies et dégagements

ORGANISATION :

- 2 équipes de 6 ou 7 joueurs repérées par des dossards ou par des casquettes
- 20 trésors : ballons, petits plots ou caissettes plastique dans un carton ou casier
- terrain tracé de 5m par 10m environ
- parties de 1 minute 30 à 2 minutes maximum

REGLES DU JEU :

Les voleurs **o** doivent transporter leur butin (1 seul trésor à la fois) et le déposer **de l'autre côté de la zone** gardée par les gendarmes (†) pour marquer les points.

Les gendarmes doivent arrêter les voleurs porteurs de trésors :

- en les **ceinturant** dans la zone
- en les **expulsant** de la zone

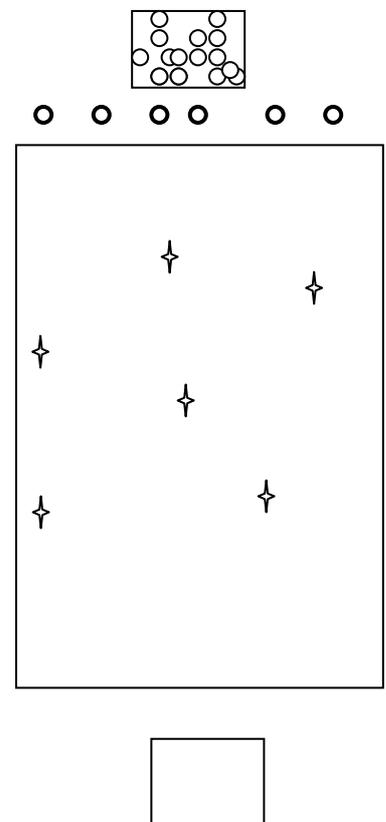
Un voleur qui pose un trésor de l'autre côté de la zone doit la contourner par le côté et revenir au point de départ pour reprendre le jeu avec un trésor pris dans la caisse ou posé dans l'aire de jeu.

Un voleur ceinturé tente de **se dégager** pour avancer avec son trésor dans la zone, s'il n'y parvient pas au bout de quelques secondes, il le **donne** à un partenaire ou le **pose au sol**.

Un voleur qui sort de la zone sur les côtés avec son trésor ou qui est expulsé de la zone par le ou les gendarmes pose son trésor **sur place**, **il est perdu** et ne pourra être repris par un coéquipier ; le voleur, lui, reprend le jeu par le côté départ après avoir contourné la zone.

Les voleurs sans ballon **aident** les porteurs à faire progresser le trésor. Les voleurs comme les gendarmes peuvent jouer à 2 ou 3 contre 1.

Compter le butin et changer les rôles au bout de 2 minutes de jeu maximum.



QUEQUES CONSEILS pour préparer le jeu :

- travailler par 2 la prise de ballon ou autre objet
- petits jeux à tirer, pousser, ceinturer, immobiliser, se dégager...
- changer régulièrement de partenaire pour ces jeux rapides
- traverser une zone 1 contre 1 ou 1 contre 2 sans se faire toucher ou saisir (esquiver)
- voleurs : ne pas "raser" les bords, s'entre aider pour mieux avancer, poser le trésor avant l'expulsion ...
- gendarmes : s'entre-aider pour ceinturer ou expulser les voleurs, s'organiser (en équipes ?) pour surveiller les trésors au sol et empêcher les voleurs de sortir de leur camp avec un trésor ...

Je tiens à votre disposition une progression « Jeux d'opposition » conçue pour les cycles 2 et 3.