

Jeu Gendarmes et voleurs

Jeu pour :	<div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 5px;"> <div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></div> L'espace de repos et de jeux calmes </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 5px;"> <div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></div> L'espace jeux en mouvement, individuels ou en petits groupes </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 20px; height: 20px; background-color: #808080; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></div> L'espace jeux en mouvement, collectifs </div>
Cycles visés :	Cycle 1 (GS), Cycle 2
Durée :	Temps de la récréation 1 manche dure 2 à 3 minutes
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> 1 chasuble pour chaque gendarme ; 3 lots de coupelles de couleurs différentes pour matérialiser le terrain, la prison et la cachette ; 1 sifflet pour donner le signal pour le meneur ; 1 objet pour décompter le temps (ex : minuteur, sablier, chronomètre).
Règles du jeu :	<p><u>Nombre de joueurs</u> : de 8 à 12.</p> <p><u>Terrain</u> : 8m x 6m environ ; 1 cachette (2m x 2m) et 1 prison (4m x 6m) à côté du terrain. Dimensions : fonction du nombre de joueurs. Si possible, jouer sur l'herbe.</p> <p><u>But du jeu</u> : pour les voleurs : ne pas se faire toucher par les gendarmes ; pour les gendarmes : toucher tous les voleurs.</p> <p><u>Avant de jouer</u> : désigner 1 meneur du jeu ; les autres participants sont joueurs (environ : 1 gendarme pour 4 voleurs ; 2 gendarmes pour 8 voleurs ...).</p> <p>Le(s) gendarme(s) se trouve(nt) dans la prison ; les voleurs sont sur le terrain.</p> <p><u>Déroulement du jeu</u> :</p> <p>Au signal de départ (coup de sifflet) donné par le meneur du jeu, les gendarmes quittent la prison et tentent de toucher les voleurs. Dès qu'un voleur est touché, son gendarme l'accompagne dans la prison. Un voleur en prison est libéré quand un autre voleur « libre » vient lui taper dans la main.</p> <p><u>Important</u> : un voleur qui sort du terrain rejoint automatiquement la prison !</p> <p>1 voleur fatigué peut se reposer 5 secondes dans la cachette (il compte à haute voix jusqu'à 5, sous la surveillance du meneur de jeu). Il ne peut y avoir qu'1 seul voleur dans la cachette !</p> <p><u>Fin de la partie</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> quand tous les voleurs ont été touchés ; ou à l'issue du temps de jeu (ex : 2 minutes - le meneur utilise un minuteur, un sablier ...) : tous les joueurs s'immobilisent. Le meneur compte le nombre de voleurs touchés (= voleurs en prison). <p>Une nouvelle manche redémarre avec des nouveaux voleurs et des nouveaux gendarmes. A l'issue de la récréation, les gendarmes qui ont touché le plus de voleurs sont désignés vainqueurs !</p>

