



Les voleurs de pierres (cycles 2 et 3)

J'ai pas encore bien compris l'intérêt de voler des pierres ... qu'on trouve n'importe où. En tous cas, j'en ai plein mon sac !



- **But du jeu :**
Dérober les pierres des adversaires et les rapporter dans son coffre-fort, sans se faire toucher.
- **Nombre de joueurs :** effectif classe
- **Terrain :** environ 30 m de long x 20 m de large
- **Matériel :**
 - ✓ Des coupelles pour délimiter le terrain
 - ✓ Craie ou languettes pour matérialiser :
 - la limite entre les 2 camps (au milieu du terrain) ;
 - les 2 coffres-forts.
 - ✓ 2 voire 3 lots distincts de chasubles (1 lot pour chacune des équipes, si possible)
 - ✓ 2 caisses (1 dans chaque coffre-fort)
 - ✓ Des objets qui représentent les pierres (précieuses), à déposer dans les caisses : bouchons, kaplas, volants de badminton. *Prévoir un peu plus de pierres que de joueurs.*
 - ✓ Chronomètre et sifflet
- **Avant de jouer :**
 - ✓ Délimiter le terrain et les coffres-forts. Matérialiser les portes d'entrée en jeu.
 - ✓ Répartir les pierres, de manière équitable, dans chacune des 2 caisses.
 - ✓ Placer chaque caisse dans un coffre-fort (cf. représentation du jeu).
 - ✓ Constituer 3 équipes. Sur chacune des 3 parties : 2 équipes jouent ; 1 équipe organise la partie (meneur de jeu, maître du temps, arbitres/compteurs de points).

Partie N°1	Partie N°2	Partie N°3
Equipe 1 : 1 équipe de voleurs	Equipe 1 : organisatrice du jeu	Equipe 1 : 1 équipe de voleurs
Equipe 2 : 1 équipe de voleurs	Equipe 2 : 1 équipe de voleurs	Equipe 2 : organisatrice du jeu
Equipe 3 : organisatrice du jeu	Equipe 3 : 1 équipe de voleurs	Equipe 3 : 1 équipe de voleurs

- ✓ Chaque équipe regagne son camp (cf. représentation ci-dessous).
- **Déroulement du jeu :**
Au signal du meneur (« Jouez »), chaque joueur peut aussitôt endosser 2 rôles distincts :
 - ✓ **Le rôle de voleur, dans le camp adverse :** cela consiste à entrer dans le camp adverse, à tenter d'atteindre le coffre-fort pour y dérober une pierre, à la rapporter dans son propre camp, sans se faire toucher par un garde adverse.
 - ✓ **Le rôle de garde, dans son propre camp :** cela consiste à défendre ses propres pierres (contenues dans son coffre-fort), en essayant de toucher (sans violence) les voleurs adverses qui entrent dans son camp.

Les joueurs ne peuvent être touchés :

- ✓ dans leur propre camp ;
- ✓ dans le coffre-fort adverse (les gardes de ce dernier ne pouvant y entrer).

Dès qu'un joueur entre dans le camp adverse, il peut être touché par un garde.

Lorsqu'un voleur, dans le camp adverse, est touché par un garde ou sort du terrain :

- ✓ **S'il est en possession d'une pierre** : tout en levant 1 bras au ciel (indiquant qu'il a été touché), il va remettre la pierre là où il l'a prise (= dans la caisse du coffre-fort adverse), puis sort du terrain et rentre en jeu par une des 2 portes situées sur les côtés du terrain, au niveau de son camp (cf. représentation).
- ✓ **S'il n'est pas en possession d'une pierre** : il devient statue sur place (là où il a été touché ou là où il est sorti du terrain) et attend d'être délivré, par toucher d'un de ses coéquipiers, pour pouvoir reprendre le jeu.

Précision : un voleur (porteur ou non d'une pierre) revenu dans son camp peut toucher un adversaire.

Fin de la partie :

- ✓ **quand tous les joueurs d'une équipe sont des statues** : l'équipe adverse remporte la partie !
- ✓ **quand toutes les pierres sont dans une même caisse** : l'équipe qui possède cette caisse gagne !
- ✓ **ou au bout de 3 minutes** : les arbitres comptent les pierres contenues dans chaque caisse (les pierres dans les mains ne sont pas prises en compte). L'équipe qui a le plus de pierres dans sa caisse remporte la partie.

Dès lors une nouvelle partie peut commencer.

• **Représentation du jeu (avant son lancement) :**

