



Pirates contre Corsaires

Jeu inspiré du jeu *Le tonneau du pirate*, proposé par les élèves de CM2 de l'école Sainte-Anne de LOUDEAC dans le cadre du projet JEUX REGIONAUX UGSEL LOUDEAC 2016 « Vive la récré ! ».

J'en ai assez de cette vie de boulet. Toujours parti, jamais chez moi !



- **But du jeu :** être l'équipe qui totalise le plus de points à l'issue des 3 batailles navales.
- **Nombre de joueurs :** effectif classe (répartir équitablement les enfants dans 3 équipes).
- **Terrain :** espace bitumé ou enherbé. Délimiter 2 zones de mêmes dimensions (= bateaux).
- **Matériel :**
 - 1 ballon de type volley (= le boulet)
 - 1 chronomètre (pour le maître du temps) ; 1 sifflet (pour le meneur du jeu)
 - 1 ardoise Velléda + 1 crayon + 1 chiffon (pour le compteur de points)
 - Des languettes ou des coupelles pour matérialiser les 2 zones (= bateaux)
- **Avant de jouer :**
 - ✓ Constituer les 3 équipes (même nombre d'enfants dans chaque, si possible).
Pour chaque partie de bataille navale :
 - 2 équipes sur le terrain (1 équipe de « pirates* » / 1 équipe de « corsaires** »)
 - 1 équipe qui s'occupe d'organiser la partie (1 meneur du jeu / 1 maître du temps / 1 compteur de points / 4 à 5 arbitres de ligne (qui indiquent, en levant 1 bras, qu'un joueur ou que le ballon est sorti des limites du terrain). L'enseignant peut aussi aider à l'organisation.
 - ✓ Indiquer ensuite le rôle de chacune, sur chaque partie (cf. tableau ci-dessous).

Bataille navale N°1	Bataille navale N°2	Bataille navale N°3
Equipe 1 : corsaires	Equipe 1 : organisatrice du jeu	Equipe 1 : pirates
Equipe 2 : pirates	Equipe 2 : corsaires	Equipe 2 : organisatrice du jeu
Equipe 3 : organisatrice du jeu	Equipe 3 : pirates	Equipe 3 : corsaires

- ✓ Les 2 équipes qui vont jouer la 1^{ère} bataille navale rejoignent chacune leur bateau (cf. représentation du jeu avant le lancement de la partie). Le meneur du jeu remet le boulet (= le ballon de volley) à l'équipe des « corsaires ».
- ✓ Au sein de l'équipe organisatrice de la partie, les enfants se répartissent les rôles.

• **Déroulement du jeu (1 partie de bataille navale = 8 à 10 minutes) :**

Le jeu commence lorsque le meneur du jeu dit « A vos canons ! ». Aussitôt, le « corsaire » en possession du boulet (= le ballon) le lance, à la main, en direction du bateau des « pirates ».

- ✓ Si le boulet n'atteint pas le bateau adverse (il tombe directement dans l'eau) : 1 point pour l'équipe qui ne l'a pas lancé.
- ✓ Si le boulet tombe :
 - au sol, dans le bateau adverse : 1 point pour l'équipe qui l'a lancé.
 - dans l'eau, après qu'un marin adverse l'ait touché : 1 point pour l'équipe qui l'a lancé.
- ✓ Si, avant qu'il ait touché le sol, le boulet a été réceptionné (à la main) :
 - par un marin, dans le bateau adverse : ce dernier le relance aussitôt à la main en direction du bateau adverse. Aucune des 2 équipes ne marque de point.
 - par un marin adverse qui a mis le(s) pied(s) dans l'eau : 1 point pour l'équipe qui l'a lancé.

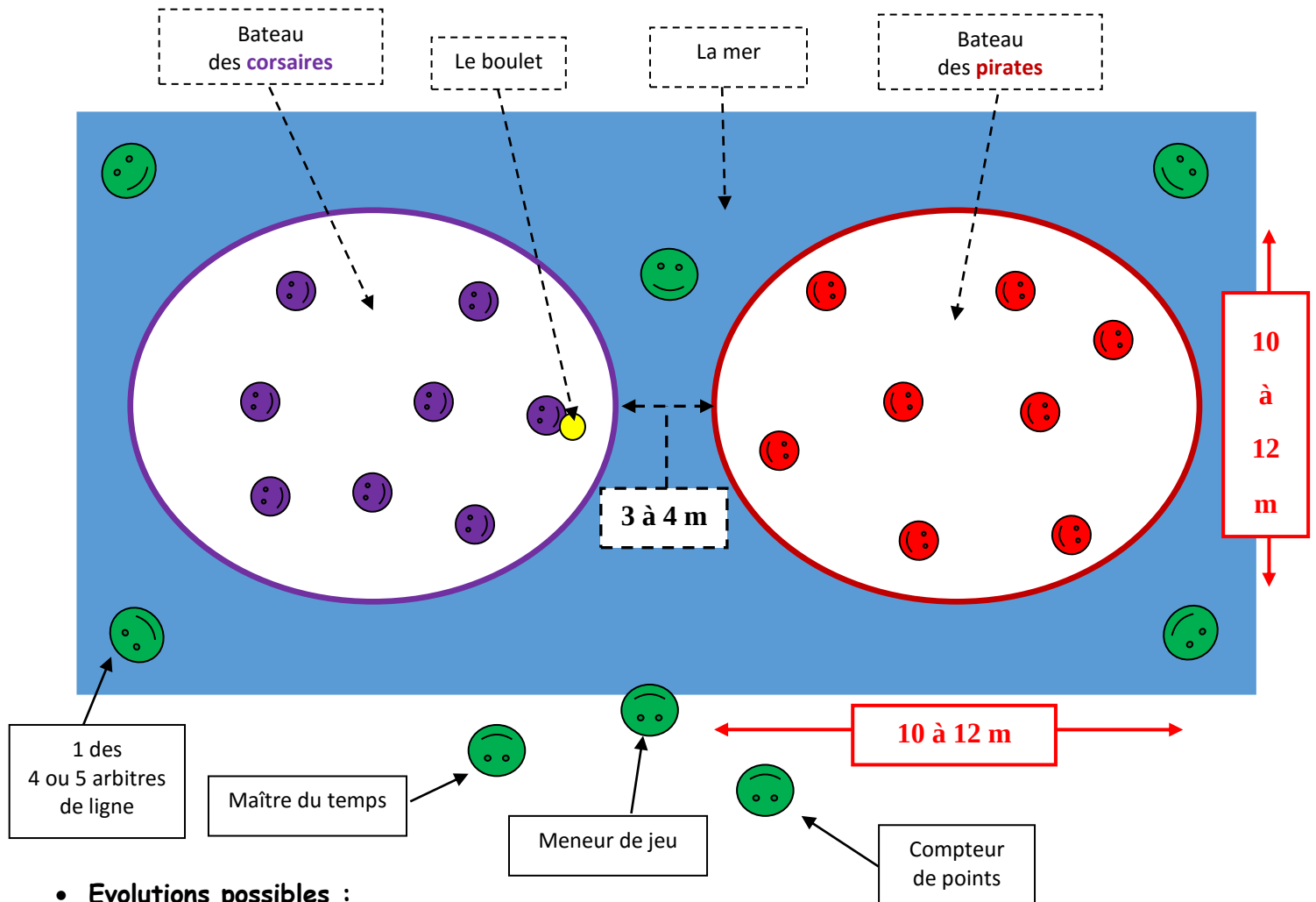
Dès qu'un point a été marqué, c'est à l'équipe qui n'a pas marqué de relancer le boulet.

- **Fin de partie :**

✓ à l'issue du temps de jeu (ex : 8 minutes) : l'équipe qui a le plus de points est déclarée gagnante.

A l'issue des 3 parties de batailles navales, l'équipe qui aura totalisé le plus de points (chaque équipe doit additionner ses points obtenus en tant que « pirates » et « corsaires ») sera déclarée gagnante.

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



- **Evolutions possibles :**

- Augmenter ou réduire la taille des bateaux.
- Augmenter ou réduire le bras de mer entre les 2 bateaux.
- Un même marin ne peut réceptionner 2 fois de suite le boulet. Sinon : 1 point pour l'équipe adverse.
- Au sein d'un même équipe, des passes sont possibles. Si le boulet tombe lors d'une passe : 1 point pour l'équipe adverse.
- Pour rendre la partie attractive jusqu'à l'issue du temps de jeu (énoncer 1 nouvelle règle), il faut rééquilibrer l'opposition entre les 2 équipes :
 - au bout de x minutes : désormais 1 boulet qui tombe dans le bateau adverse rapporte 2 points.
 - au bout de x minutes : désormais 1 boulet qui tombe dans le bateau adverse rapporte 3 points.
 - pendant les 2 prochaines minutes, dans les 2 équipes, les marins qui, depuis le début de la partie, ont réussi à réceptionner le boulet (= récupération avant qu'il ait touché le sol), mettent 1 main dans le dos pour la réception. Ils peuvent par contre le relancer à 2 mains.
 - Pendant les 2 prochaines minutes, la taille du bateau qui mène la partie va être agrandie.
 - ...

*Pirates : brigands, bandits qui courent les mers pour attaquer les navires.

**Corsaires : capitaine et membres d'équipage d'un navire autorisés par une lettre de marque (ou lettre de course) à attaquer, en temps de guerre, tout navire battant pavillon d'États ennemis.