



Les gardiens du trésor

Inspiré du jeu *La zone interdite* tiré du site EPS de l'université de la réunion
<http://unt.univ-reunion.fr/uv2s/eps-ecole/cycle-2/jeux-collectifs/>

Gardien de trésor ...
 Je ne suis peut-être pas fait
 pour chat. On peut même pas
 dormir tranquille !



• But du jeu :

- Pour les 2 équipes de voleurs : dérober le maximum de pièces d'or.
- Pour l'équipe de gardiens : protéger le maximum de pièces d'or.

• Nombre de joueurs : 4 équipes de 6 à 8 joueurs.

• Terrain : ce jeu peut se jouer en salle comme à l'extérieur.

• Organisation :

Constituer 4 équipes de même nombre de joueurs (6 à 8 joueurs par équipe). Pour chaque partie :

- 3 équipes sur le terrain (1 équipe de « gardiens » / 2 équipes de « voleurs »)
- 1 équipe qui s'occupe d'organiser la partie (4 « troqueurs » / 2 meneurs du jeu - arbitres / 1 ou 2 responsables du temps - compteurs). L'enseignant peut aider à l'organisation, si besoin.

• Avant de jouer :

- Constituer les 4 équipes et attribuer à chacune d'elles un numéro d'équipe (de 1 à 4).
- Indiquer ensuite le rôle de chacune, sur chaque partie (cf. tableau ci-dessous).

Partie N°1	Partie N°2	Partie N°3	Partie N°4
Equipe 1 : voleurs bleus	Equipe 1 : gardiens	Equipe 1 : voleurs rouges	Equipe 1 : organisatrice jeu
Equipe 2 : gardiens	Equipe 2 : voleurs rouges	Equipe 2 : organisatrice jeu	Equipe 2 : voleurs bleus
Equipe 3 : voleurs rouges	Equipe 3 : organisatrice jeu	Equipe 3 : voleurs bleus	Equipe 3 : gardiens
Equipe 4 : organisatrice jeu	Equipe 4 : voleurs bleus	Equipe 4 : gardiens	Equipe 4 : voleurs rouges

- Les 3 équipes qui jouent se positionnent sur le terrain (cf. représentation du jeu avant le lancement de la partie).
- Au sein de l'équipe organisatrice de la partie, les enfants se répartissent les rôles (« troqueur » / meneur du jeu - arbitre / responsable du temps - compteur).

• Déroulement du jeu (1 partie = 2 à 3 minutes) :

Dès que le meneur dit à haute voix « Jouez ! », les gardiens essayent de toucher, à la main, les voleurs :

- qui tentent d'atteindre le coffre-fort de la banque pour y dérober des pièces d'or ;
- qui tentent de regagner leur refuge, qu'ils soient ou non en possession d'1 pièce d'or.

Dès qu'1 gardien parvient à toucher 1 voleur :

- le voleur lui remet aussitôt sa pièce d'or, s'il en possédait une, puis il s'immobilise, là où il a été touché, en prenant la forme de la Tour Eiffel (*bras tendus et mains jointes au-dessus de la tête ; jambes écartées*).

Si le voleur lui a remis une pièce d'or, il doit obligatoirement aller la déposer dans un des « cartons de pièces récupérées par les gardiens », avant d'essayer d'en toucher un autre.

Actions à réaliser par un voleur « libre » pour libérer un voleur immobilisé :

- 1) 1 voleur « libre », muni d'une pièce d'or, doit, tout en évitant les gardiens, venir poser sa main sur l'épaule de son partenaire, immobilisé. Il ne peut dès lors plus être touché par un gardien !
- 2) Ensuite, en marchant, il accompagne son partenaire (sa main toujours posée sur son épaule), jusqu'à une zone de troc, où un « troqueur » les attend.
- 3) Il remet sa pièce d'or au « troqueur » qui, en échange, libère son partenaire (le voleur immobilisé). Dès qu'ils le souhaitent, les 2 voleurs quittent, libres, la zone de troc. Ils peuvent se diriger soit vers leur refuge soit vers le coffre-fort de la banque.

IMPORTANT :

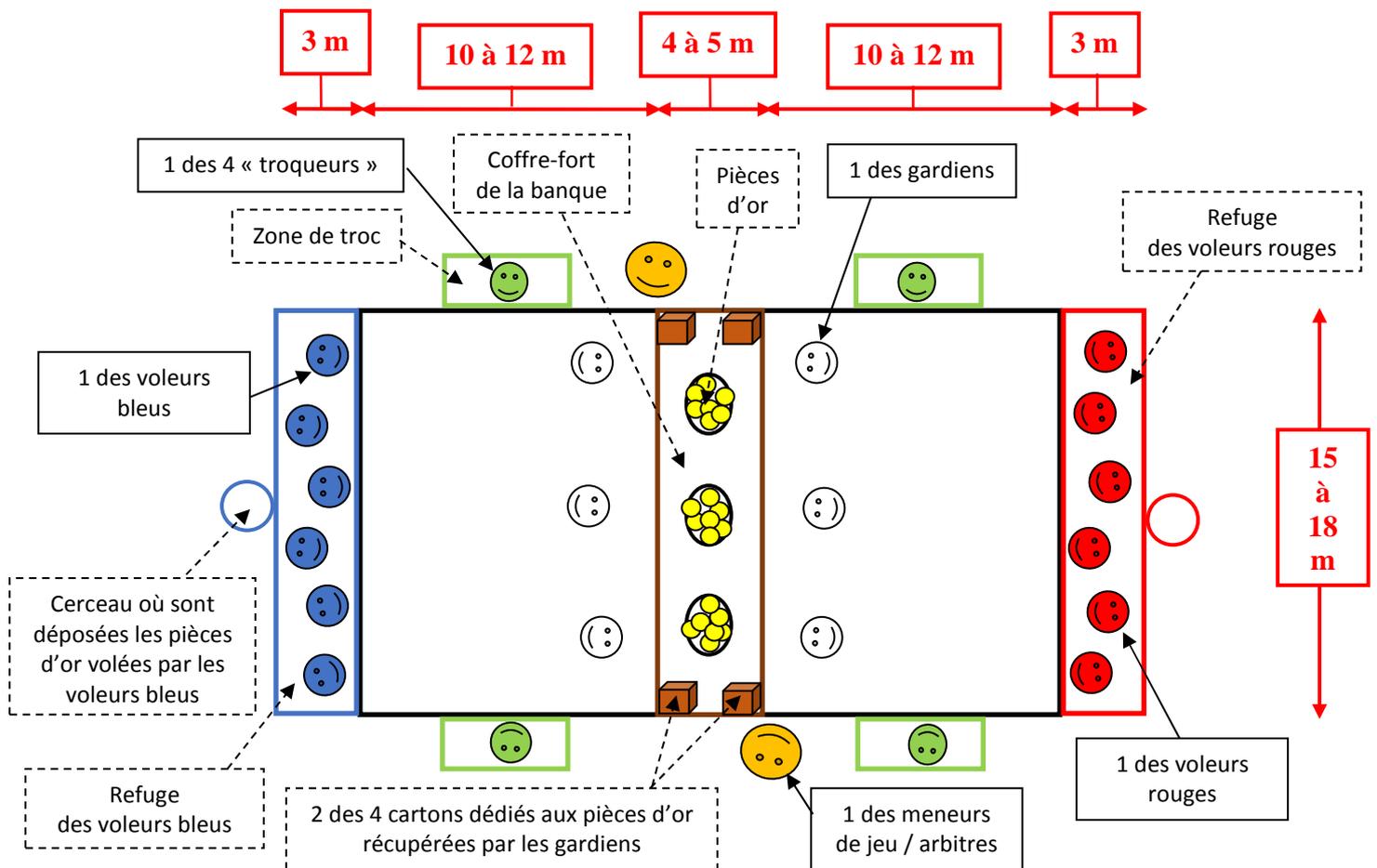
- Les 2 équipes de voleurs (voleurs bleus et voleurs rouges) s'allient contre les gardiens.
- Les gardiens ont interdiction : d'entrer dans le refuge des voleurs ; d'entrer dans le coffre-fort de la banque ; d'entrer dans une zone de troc.
- 1 voleur ne peut dérober qu'1 pièce d'or à la fois. De plus, il n'a pas le droit de la cacher !
- Dès qu'1 troqueur a reçu 1 pièce d'or (en échange de la liberté d'1 voleur immobilisé), il doit aller la déposer dans le « carton des pièces récupérées par les gardiens » le plus proche.

• Fin de partie :

- A l'issue du temps de jeu (2 à 3 minutes) :
 - comptabiliser le nombre de pièces d'or « sauvées » par les gardiens (= toutes celles dans le coffre-fort, y compris celles récupérées par les gardiens, dans leurs cartons).
 - Y ajouter 5 pièces d'or par voleur immobilisé au coup de sifflet final. Le total sera le score réalisé par l'équipe de gardiens (ex : 20 pièces d'or sauvées et 3 voleurs immobilisés (3 x 5 pièces d'or) = 20 + 15 = 35 points pour l'équipe de gardiens !)
- Dès que les voleurs ont dérobé toutes les pièces d'or du coffre-fort (y compris celles contenues dans les cartons des gardiens) : l'équipe de gardiens ne marque aucun point !

A l'issue des 4 parties, l'équipe de gardiens qui aura totalisé le plus de points sera déclarée gagnante.

• Représentation du jeu (avant son lancement) :



• Matériel nécessaire :

- 30 balles de tennis pour matérialiser les pièces d'or
- 4 lots de chasubles, si possible (1 lot pour chacune des 4 équipes) / 3 lots de chasubles au minimum (1 lot pour chacune des 2 équipes de voleurs / 1 lot pour l'équipe de gardiens)
- 4 cartons
- 5 cerceaux
- 1 sifflet et 1 chronomètre
- Lanquettes et/ou coupelles de couleurs différentes pour matérialiser les différentes zones