

LES JEUX COLLECTIFS

SOMMAIRE

- Définition du jeu sportif	Page 2
- Les différentes variables	Page 3
- Tableau des situations motrices	Page 5
- Préambule	Page 6
- Tâches et rôles de l'enseignant	Page 7
- Les jeux :	
- le drapeau	Page 8
- balle au capitaine	Page 10
- la balle assise	Page 12
- la cage aux écureuils	Page 14
- les éperviers déménageurs	Page 16
- le football	Page 18
- la queue du diable	Page 20
- l'attaque du château	Page 22
Bibliographie	Page 24

DEFINITION DU JEU SPORTIF

Le jeu sportif est une "situation motrice d'affrontement codifiée, dénommée jeu ou sport par les instances sociales. Un jeu sportif est défini par son système de règles qui en détermine la logique interne" (P. Parlebas).

Cette définition appelle quelques commentaires :

✓ Quand Pierre Parlebas évoque la notion d'affrontement, celle-ci est à rapprocher de celle de compétition, "situation objective d'affrontement moteur au cours de laquelle un ou plusieurs individus accomplissent une tâche motrice soumise impérativement à des règles qui en définissent les contraintes, le fonctionnement et tout particulièrement les critères de réussite ou d'échec.". La compétition s'avère donc présente dans tout jeu sportif.

✓ Associer jeux et sports dans la même définition peut paraître surprenant si l'on omet de rappeler que le seul critère pertinent permettant de différencier l'un et l'autre réside dans le caractère institutionnel ou non-institutionnel de ces activités. Il devient dès lors non fondé de faire référence aux jeux traditionnels comme "petits jeux" ou "jeux pré-sportifs" préparatoires aux sports.

Le tableau suivant, emprunté à Pierre Parlebas permet de mettre en évidence les caractéristiques des jeux sportifs institutionnels et non-institutionnels :

Jeux sportifs	
Jeux sportifs institutionnels ou sports	Jeux sportifs non-institutionnels
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Placés sous l'autorité d'institutions officiellement reconnues : fédérations, comités olympiques... ✓ Régis par des règlements très précis, déposés et reconnus ✓ Dont le développement est lié à la spectacularité ✓ Profondément ancrés dans les processus socio-économiques de production et de consommation 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Liés à une tradition souvent très ancienne ✓ Régis par un corps de règles fluctuant qui admet maintes variantes au gré des participants ✓ Non-dépendants d'instances officielles ✓ Profondément ignorés des processus socio-économiques
Exemple traité dans le présent document : FOOTBALL	Exemples traités dans le présent document : EPERVIER-DEMENAGEUR ; DRAPEAU ; ECUREUILS ; QUEUE DU DIABLE ; BALLE AU CAPITAINE ; ATTAQUE DU CHATEAU ; BALLE ASSISE

✓ La dimension mouvante des règlements des jeux sportifs traditionnels offre une richesse pédagogique que l'enseignant peut exploiter avec opportunité en jouant sur les différentes variables. Sachant que « dans une catégorie de jeux, les constantes se rapportent à une ou plusieurs structures qui leur sont communes, les variables sont les autres structures, celles qui se prêtent à des changements sans que la logique interne des jeux de la catégorie soit changée. Les variantes sont les ensembles de réponses possibles aux variables, compatibles entre elles et avec les constantes. » (J.C. Marchal)

Les différentes variables :

Variables sur les consignes d'action :

- Variables sonores : utilisation d'instruments sonores divers, des refrains d'une comptine, d'une phrase musicale répétée...
- Variables visuelles : objets de couleurs différentes, de formes différentes...
- Il est possible de croiser différents signaux.

L'utilisation de ces variables :

- provoque le commencement du jeu, ou son arrêt momentané.
- déclenche les fuites ou les regroupements.
- précise les modes de déplacement

Variables spatiales :

- Dimensions de l'aire de jeu.
- Orientation de l'axe de jeu : football avec plusieurs cibles...
- Forme géométrique d'un parcours : rectiligne, sinusoidal, en colimaçon...
- Distance à parcourir, distance entre des cibles.
- Positionnement des cibles : horizontales, verticales, obliques, situées en hauteur ou au sol.
- Nature de l'aire de jeu : sol ferme ou meuble (plage)

Variables temporelles :

- Durée du jeu.
- Périodicité des changements de rôles.

Variables relationnelles :

- Nombre d'équipes.
- Nombre de joueurs.
- Nombre de joueurs bénéficiant d'un statut particulier : 2 chiens au drapeau...
- Modalités de permutation des joueurs.
- Possibilité de redonner des vies aux joueurs éliminés.

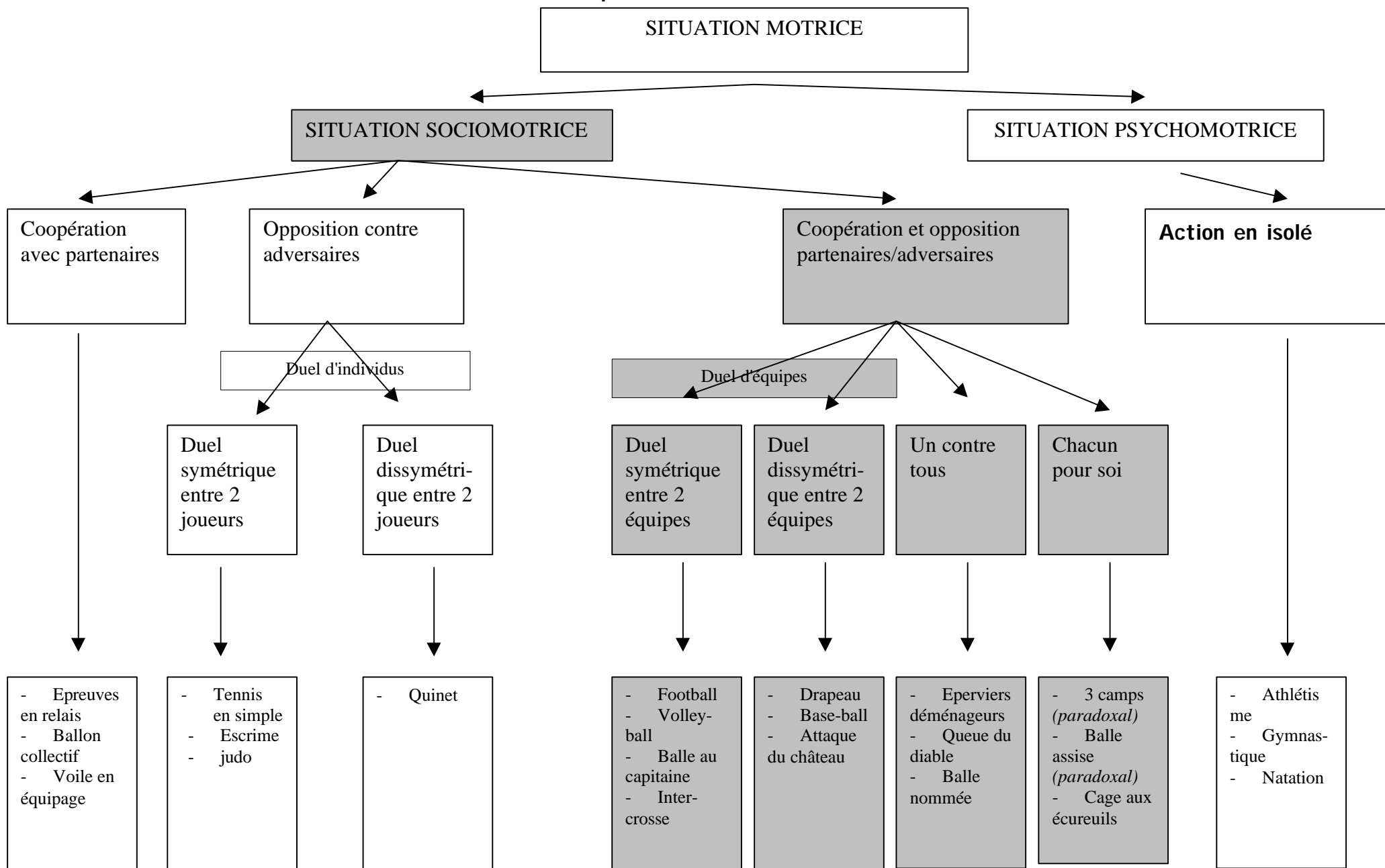
Variables matérielles :

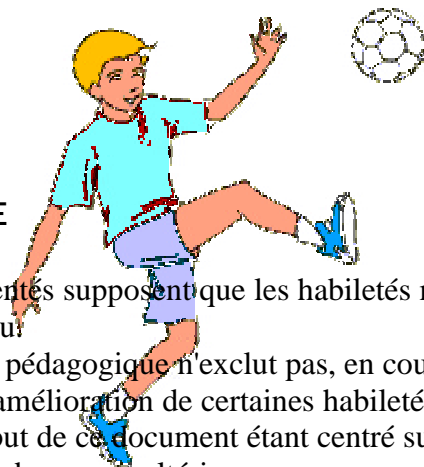
- Formes des objets de jeu : balles / ballons, ronds / ovales, gros / petits, lourds / légers, rebondissants / non-rebondissants...
- Formes des cibles.
- Nombre d'objets : plus que, autant que, moins que de joueurs
- Adjonction d'objets : une crosse pour conduire un objet...

Variables motrices et corporelles

- Forme du lancer : à 1 main, à 2 mains, en roulant, avec rebond...
- Partie du corps visé pour éliminer : tout le corps, seulement les jambes...
- Modes de déplacement : quadrupédie, cloche-pied...
- Sens du déplacement : vers l'avant, vers l'arrière...
- Attitudes pour s'arrêter : 1,2,3 soleil... ou après avoir été touché : le diable

TABLEAU DES SITUATIONS MOTRICES : d'après Pierre Parlebas





PREAMBULE

Les jeux présentés supposent que les habiletés motrices nécessaires à la pratique soient suffisamment acquises pour permettre un déroulement cohérent du jeu.

Ce préambule pédagogique n'exclut pas, en cours de l'Unité d'Apprentissage correspondante, de proposer aux élèves un ou plusieurs ateliers spécifiques d'amélioration de certaines habiletés.

Toutefois, le but de ce document étant centré sur les stratégies à mettre en œuvre, les auteurs ne traiteront pas de cette dimension pédagogique, la réservant à un document ultérieur.

TACHES ET ROLES DE L'ENSEIGNANT

Avant de proposer le jeu :

★ Espace :

- 1) S'assurer que l'on dispose d'un espace suffisant, au revêtement adéquat.
- 2) Matérialiser l'aire de jeu, si nécessaire : tracés, limites, repères variés...

★ Matériel :

- 1) S'assurer que l'on possède le matériel indispensable au jeu : ballons, signes distinctifs permettant de différencier les équipes, fanions, foulards, sifflet...
- 2) Vérifier l'état du matériel : gonflage des ballons, attaches des chasubles, bille dans le sifflet...

★ Temps :

- 1) S'assurer que la durée du jeu s'inscrit bien dans la durée du créneau horaire que l'on envisage d'exploiter

Pendant le déroulement du jeu :

★ Règlement :

- 1) Débuter le jeu en ne proposant que les seules règles qui permettent de comprendre son principe. Limiter le temps de présentation.
- 2) Enrichir le jeu en complexifiant les règles pendant son déroulement, en associant les enfants à leur formulation. Le jeu traditionnel aux règles souples et mouvantes favorise cette démarche.

★ Arbitrage et gestion pédagogique du jeu :

- 1) Permettre le déroulement d'un maximum d'actions, dans le respect de l'esprit du jeu : NE PAS CASSER LE JEU.
- 2) Veiller à la participation de tous les enfants en variant la durée, le nombre de joueurs ou d'équipes, la composition de celles-ci...
- 3) Provoquer l'analyse des situations de réussites ou d'échecs sans nuire à l'action ludique. Encourager à l'élaboration et au renouvellement de stratégies.

Après l'achèvement du jeu :

- 1) Analyser le déroulement de la confrontation.
- 2) Relativiser la notion de victoire et/ou de défaite.

Le Drapeau

Principe du jeu :

Il s'agit :

- ✓ Pour l'équipe attaquante, de ramener dans son camp, avec l'aide du chien, le drapeau de l'adversaire.
- ✓ Pour l'équipe qui défend, d'empêcher la prise de son drapeau en éliminant les adversaires.

Structure du jeu :

Duel dissymétrique entre 2 équipes

Compétences visées :

Participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant des règles

Enjeux d'apprentissage :

- Mettre en œuvre des stratégies collectives d'attaque et de défense
- Etre attentif pour attaquer et se défendre simultanément
- Anticiper
- Mettre en œuvre des principes efficaces : surveiller, créer des déséquilibres numériques...
- Assumer des rôles différents

Compétences spécifiques :

- S'organiser en fonction des rôles et du but du jeu
- Choisir son action entre plusieurs alternatives
- Coopérer avec des partenaires pour s'opposer à des adversaires
- Prélever des indices dans un espace large

Matériel :

- ✓ Terrain délimité de 20mx10m.
- ✓ Objet servant de drapeau : foulard, cône, ballon...
- ✓ Signes distinctifs pour différencier les rôles.

Nombre de joueurs :

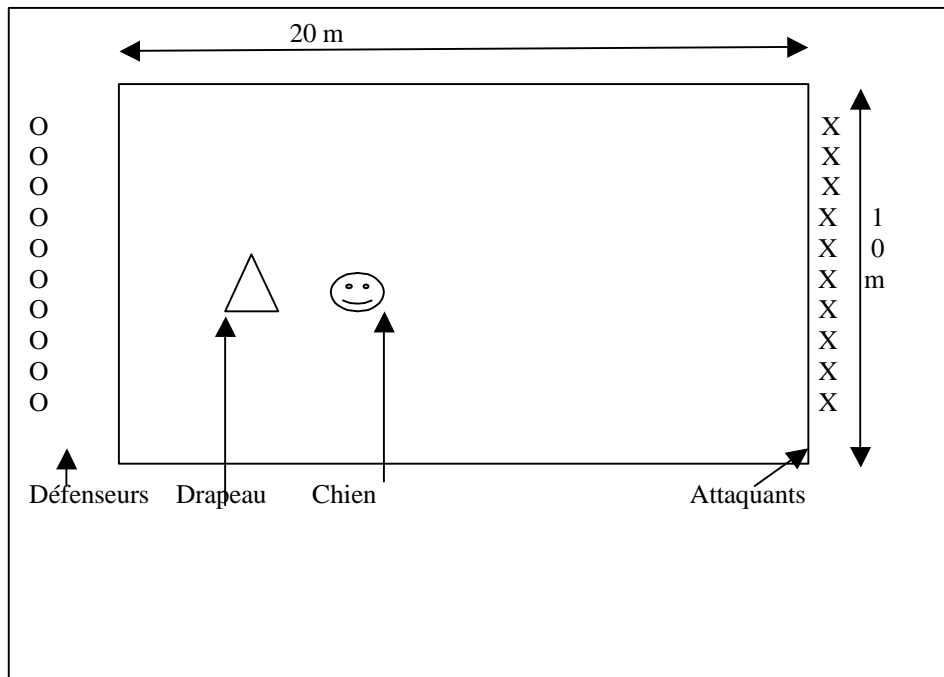
- ✓ La classe de cycle 3 divisée en 2 équipes constituées d'un nombre égal de joueurs : 10 à 12 joueurs par équipe.

Durée du jeu :

- ✓ 3 manches pendant les quelles la même équipe tient le même rôle
- ✓ temps limité à 5 min par manche.

Début du jeu :

- ✓ Par tirage au sort, on laisse le choix à l'équipe de son rôle.
- ✓ Chaque équipe prend place dans son camp (attaquant ou défenseur).
- ✓ Les attaquants choisissent leur chien.
- ✓ 1 signal sonore marque le début du jeu.



Déroulement du jeu :

- Les attaquants ont la charge de ramener **directement** dans leur camp le drapeau.
- Les défenseurs peuvent éliminer les attaquants en les touchant.
- Les attaquants ne peuvent éliminer les défenseurs.
- Le chien, choisi parmi les attaquants, a seul le pouvoir d'éliminer les défenseurs, en les touchant.
- Toute sortie du terrain entraîne l'élimination du joueur fautif.

Le point est marqué par :

- ✓ Les défenseurs, quand ils touchent un attaquant en possession du drapeau.
- ✓ Les attaquants, quand ils ramènent **directement** le drapeau dans leur camp.

L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points.

Fin du jeu : au bout des 6 manches

Balle au capitaine

Principe du jeu :

2 équipes s'affrontent en essayant de faire parvenir le ballon à 1 joueur capitaine, situé dans une zone protégée.

Structure du jeu :

Duel symétrique entre 2 équipes

Compétences visées :

Participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant des règles

Enjeux d'apprentissage :

- Mettre en œuvre des stratégies collectives d'attaque et de défense
- Anticiper
- Mettre en œuvre des principes efficaces : surveiller, créer des déséquilibres numériques, conduire un ballon, passer, intercepter...
- Assumer des rôles différents

Compétences spécifiques :

- Coopérer avec des partenaires, contre des adversaires
- Se démarquer
- Passer, recevoir
- Faire progresser le ballon vers le but (joueur capitaine)
- Intercepter

Matériel :

- ✓ Terrain délimité.
- ✓ Ballon.
- ✓ Signes distinctifs pour différencier les équipes.

Durée du jeu :

- ✓ Rencontres durant entre 10 et 15 min.

Nombre de joueurs :

- ✓ 2 équipes de 4 à 6 joueurs de cycle 3, plus 1 capitaine.

Début du jeu :

- ✓ Chaque équipe choisit son capitaine.
- ✓ Les joueurs se répartissent librement sur toute l'aire de jeu.
- ✓ L'engagement se fait au milieu du terrain par une passe effectuée vers l'arrière ; l'opposition ne démarre qu'après que le 2^{ème} joueur a touché la balle.
- ✓ 1 signal sonore marque le début du jeu.

Déroulement du jeu :

Chaque équipe doit passer le ballon à son capitaine.

Les contacts entre les joueurs sont interdits.

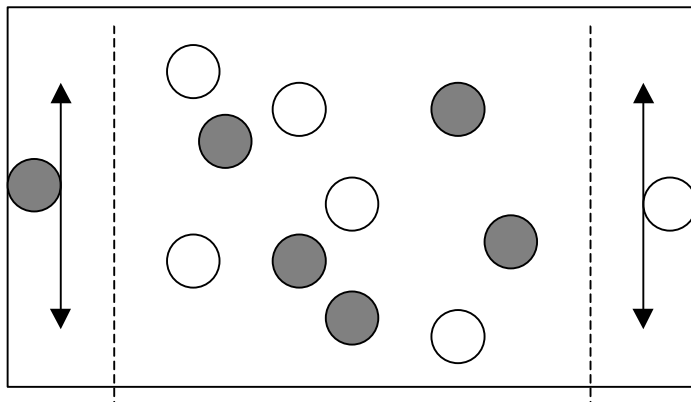
Toute faute (contact, arrachement de la balle, passage en force) donne la balle à l'équipe adverse, par une remise en jeu du bord de la touche.

Toute balle sortie du terrain est rendue à l'autre équipe : remise en jeu du bord du terrain.

Aucun joueur n'a le droit de rentrer dans la zone du capitaine.

Le point est marqué quand :

Le capitaine bloque de volée une passe d'un de ses partenaires.



Fin du jeu : à la fin du temps prévue.

L'équipe qui a marqué le plus de points gagne la rencontre

La balle assise

Principe du jeu :

Jeu de ballon sans rôle préétabli et sans contact physique.
Le joueur qui s'approprie la balle a le choix entre toucher un autre joueur ou s'en faire un partenaire. Le joueur touché, assis au sol, a le choix entre s'auto délivrer ou s'auto délivrer et délivrer un autre prisonnier. La rapidité des actions est gage de plaisir.

Structure du jeu :

Chacun pour soi : jeu paradoxal

Compétences visées :

Participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant des règles

Enjeux d'apprentissage :

Aucun rôle n'est préalablement défini ; les alliances entre joueurs varient selon l'humeur ou l'intérêt des participants et peuvent se transformer en contre-alliances.

- Etre attentif pour attaquer et se défendre.
- Solliciter des partenaires pour envisager une collaboration dans la perspective de créer un surnombre.
- Etre vigilant à l'égard du comportement aléatoire d'éventuels partenaires.
- Assumer des rôles différents déterminés par les actions de jeu.

Compétences spécifiques :

- Tirer, esquiver, se déplacer, intercepter.
- Choisir son action entre plusieurs alternatives.

Matériel :

- ✓ Terrain délimité de 20mx10m
- ✓ 1 ballon

Nombre de joueurs :

De 15 à 25 joueurs de cycle 3

Durée du jeu :

Le caractère paradoxal du jeu et l'absence de score en font un jeu sans durée précise.

Toutefois, une demi-heure semble être le temps maximum à retenir en fonction de son intensité.

Début du jeu :

L'enseignant lance la balle dans l'aire de jeu. Le joueur qui s'en empare devient momentanément chasseur.

Déroulement du jeu :

Le joueur en possession du ballon peut se déplacer sur trois pas maximum et choisir entre deux actions :

1. toucher un autre joueur : la balle ne doit pas rebondir ou rouler préalablement au sol. Un joueur qui bloque la balle de volée est considéré comme pris.
2. s'associer à un ou plusieurs autres joueurs en se faisant des passes par rebond. Le but de cette alliance peut être une action collective en direction d'un autre participant, une marque d'amitié ou simple ruse... Cette coopération est toujours éphémère, souvent empreinte de duplicité et promise à rupture, soit par trahison de l'un des partenaires, soit par interception.

Il n'a pas le droit de passer la balle aux joueurs prisonniers.

Les joueurs qui ne possèdent pas le ballon ont deux objectifs :

1. chercher à s'approprier le ballon.
2. éviter de se faire toucher.

Le joueur touché s'assoit au sol et tente soit de toucher, soit de s'approprier le ballon. Un joueur qui touche la balle est délivré : il se lève et reprend le cours du jeu.

S'il réussit à s'emparer du ballon, il a le choix entre :

1. s'auto délivrer : il se lève et reprend le jeu comme chasseur puisqu'il possède momentanément le ballon.
2. s'auto délivrer et délivrer un autre prisonnier : avant de se lever, il passe le ballon à celui qu'il décide de délivrer. Celui-ci se trouve dès lors confronté au même choix. La chaîne de délivrance est rompue, de façon volontaire ou non, si un joueur se lève avec le ballon alors qu'il reste d'autres joueurs assis. Les passes entre prisonniers se font librement sans opposition

Fin du jeu : jeu sans fin

La cage aux écureuils

Principe du jeu :

Les joueurs sont répartis par groupes de 3 : 2 forment la cage, le 3^{ème} est l'écureuil. Le nombre d'écureuils est supérieur au nombre de cages.
Après dispersion et à un signal donné, chaque écureuil cherche une cage vide.

Structure du jeu :

Chacun pour soi.

Compétences visées :

Participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant des règles

Enjeux d'apprentissage :

- Etre attentif aux différents signaux.
- Anticiper : déceler le moment opportun pour agir.
- Mettre en œuvre des principes efficaces : surveiller, agir.
- Assumer des rôles différents
- Coordonner son action avec l'autre (cage).

Compétences spécifiques :

- S'organiser en fonction des règles, des rôles et du but du jeu.
- S'orienter dans l'espace.
- Prélever des indices dans un espace large.
- Choisir une trajectoire.
- Se déplacer vers une cible : cage.

Matériel :

- ✓ Terrain de 10mx15m
- ✓ Chasubles ou foulards de couleurs différentes.
- ✓ Sifflet, chronomètre.

Durée du jeu :

- ✓ 20min

Nombre de joueurs :

- ✓ Cycles 2 et 3.
- ✓ Effectif de la classe.

Début du jeu :

- ✓ Les joueurs sont répartis par groupes de 3 : un tirage au sort détermine les différents rôles (cage ou écureuil).
- ✓ Les cages sont constituées par 2 enfants se tenant par les mains, face à face.
- ✓ Selon l'effectif de la classe, 1, 2 ou 3 écureuils sont en surnombre.
- ✓ L'ensemble des écureuils est dispersé dans l'aire de jeu.

Déroulement du jeu :

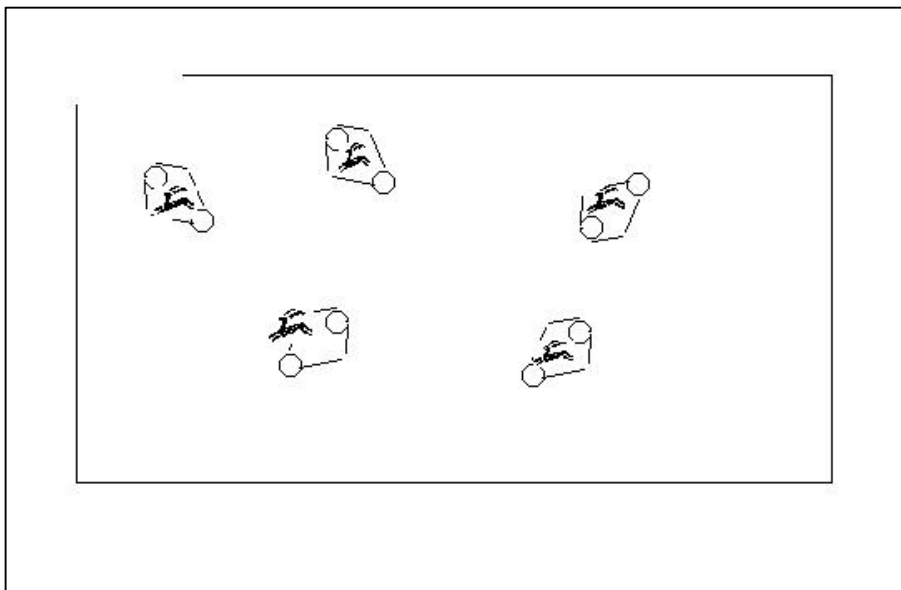
Les écureuils se déplacent librement.

A un signal convenu, les écureuils regagnent chacun une cage.

Les écureuils sans cage changent de rôle avec un joueur cage.

A un signal différent, les écureuils sortent se promener et attendent le signal de retour pour retrouver une cage vide.

Le jeu se poursuit selon cette alternance.



Fin du jeu : le jeu peut s'arrêter quand tous les joueurs ont eu, au moins une fois, le rôle de l'écureuil.

Les éperviers déménageurs

Principe du jeu :

Malgré l'opposition d'un joueur épervier, une équipe de déménageurs doit transporter, d'une réserve à une autre un maximum d'objets dans un temps donné.

Structure du jeu :

Un contre tous

Compétences visées :

Participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant des règles

Enjeux d'apprentissage :

- Mettre en œuvre des stratégies d'attaque et de défense.
- Analyser une situation et élaborer une (des) stratégie(s) collective(s).
- Être attentif pour attaquer et attraper le porteur d'objet.
- Anticiper : déceler le moment opportun pour agir.
- Mettre en œuvre des principes efficaces : surveiller, poursuivre.
- Assumer des rôles différents.
- Coordonner son action avec celle de ses partenaires.

Compétences spécifiques :

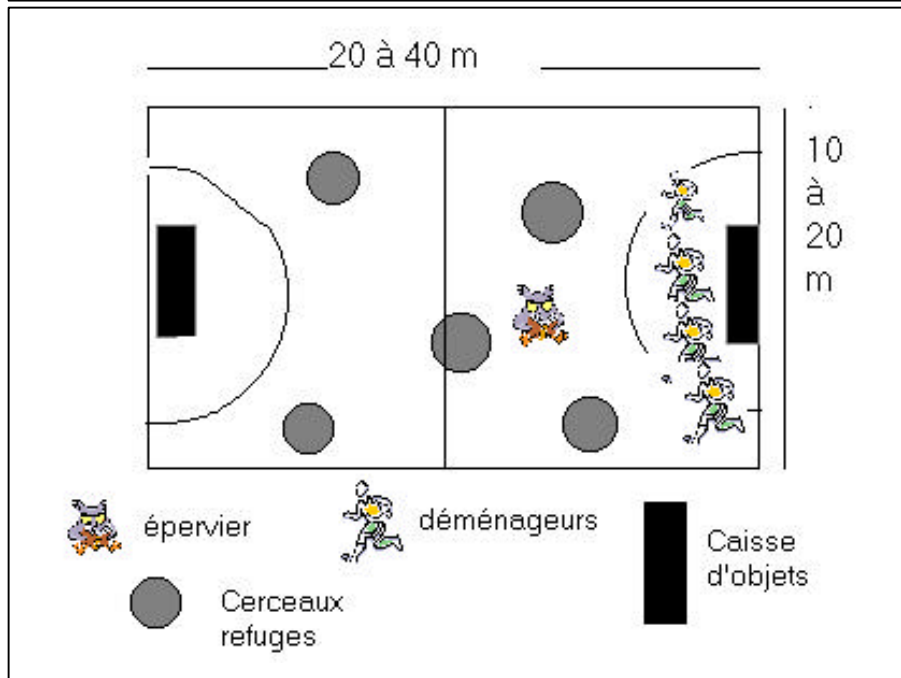
- S'organiser en fonction des règles, des rôles et du but du jeu.
- Choisir son action entre plusieurs alternatives.
- Coopérer avec des partenaires.
- Prélever des indices dans un espace large.

Matériel :

- ✓ Terrain de 20mx10m.
- ✓ Une réserve d'objets très divers (4 fois plus d'objets que d'élèves) et une réserve vide à l'autre extrémité du terrain.
- ✓ Chasubles ou foulards de couleurs différentes.
- ✓ Sifflet, chronomètre.
- ✓ Cerceaux

Durée du jeu :

- ✓ Définie, d'au moins 2 min.

**Nombre de joueurs :**

- ✓ 2 équipes de 6 joueurs de cycle 2

Début du jeu :

- ✓ Par tirage au sort on laisse à l'équipe le choix de son rôle.
- ✓ Au signal, les déménageurs dans leur camp de départ, prennent un objet, pour l'apporter dans la réserve du camp opposé.

Déroulement du jeu :

Les déménageurs traversent le terrain en évitant un épervier qui tente de les toucher. Ils peuvent se réfugier dans un cerceau.

Le déménageur touché doit rapporter son objet dans la réserve de départ, mais il peut repartir.

Est déclarée gagnante l'équipe qui a transporté le plus d'objets dans la réserve « arrivée » à l'issue des 2 parties où chaque équipe est passée dans les 2 rôles.

Fin du jeu : à la fin du temps défini.

Le football

Principe du jeu :

2 équipes s'affrontent en essayant de mettre la balle dans le but adverse, sans utiliser les mains, malgré la présence d'un gardien.

Structure du jeu :

Duel symétrique entre 2 équipes

Compétences visées :

Participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant des règles

Enjeux d'apprentissage :

- Repérer, sélectionner des informations.
- Agir vite. Prendre des décisions dans l'action.
- Mettre en œuvre des capacités de vitesse, de résistance, de dissociation (feinte de course).
- Respecter les règles.
- Tenir compte des autres.

Compétences spécifiques :

- **Domaine stratégique :** En attaque, apprendre à s'organiser collectivement pour qu'un équipier se trouve non gêné en possession de la balle
En défense, apprendre à s'organiser à plusieurs pour gêner les passes, les tirs et tenter de récupérer la balle.
- **Domaine moteur :** relation balle-pied nécessaire pour enrichir et diversifier les stratégies. La maîtrise technique donnera aussi la possibilité d'improviser : ne pas se trouver perturbé lorsqu'une action préméditée ne marche pas.

Matériel :

- ✓ Terrain délimité de 40mx20m.
- ✓ 2 cibles constituées par 2 plots – 1 ballon.
- ✓ Signes distinctifs pour différencier les équipes : chasubles, foulards...

Durée du jeu :

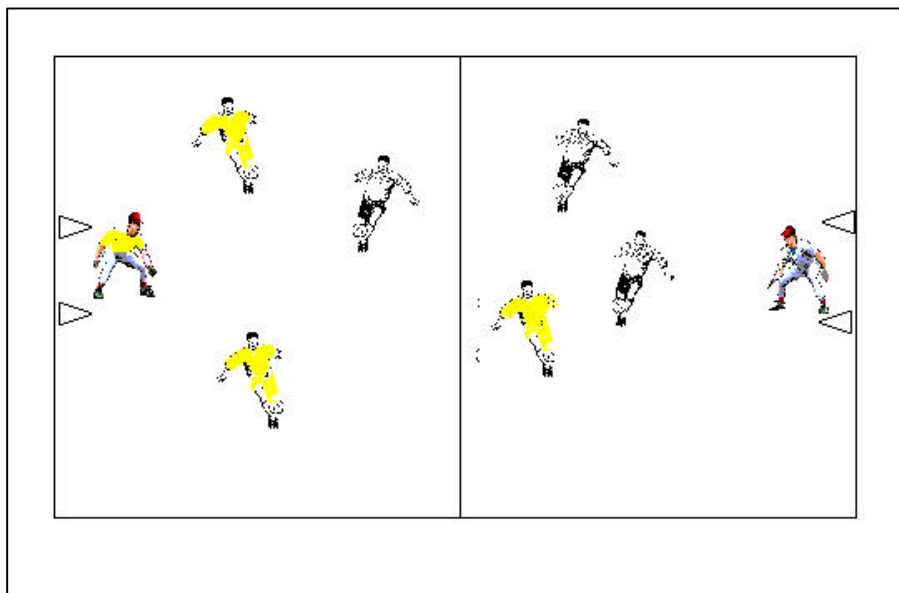
- ✓ 10 min

Nombre de joueurs :

- ✓ 2 équipes de 6 joueurs.

Début du jeu :

- ✓ Les équipes sont réparties de part et d'autre de la ligne médiane. Après tirage au sort, la balle placée au centre est donnée à 1 équipe. Un joueur de celle-ci, d'une passe au pied vers l'avant, adresse la balle à un partenaire. Les adversaires ne peuvent intervenir tant que ce deuxième joueur n'a pas touché la balle.

**Déroulement du jeu :**

Les deux équipes s'opposent en respectant les règles suivantes :

- Le contact avec la main est interdit.
- Les contacts sont interdits.
- Les remises en jeu se feront au pied : à l'endroit où a eu lieu la faute, au centre du terrain lorsqu'un but est marqué.
- Après chaque but, le jeu redémarre comme à la situation initiale.

L'équipe déclarée gagnante est celle qui a marqué le plus de buts.

Fin du jeu : le jeu se termine à la fin du temps prévu.

La queue du diable

Principe du jeu :

Un diable, défend sa queue (foulard), dans un espace limité, contre des adversaires.

Structure du jeu :

Un contre tous

Compétences visées :

Participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant des règles

Enjeux d'apprentissage :

- Repérer, sélectionner des informations.
- Agir vite. Prendre des décisions dans l'action.
- Mettre en œuvre des capacités de résistance, de dissociation (feintes).
- Respecter les règles.
- Tenir compte des autres.

Compétences spécifiques :

- Sélectionner des informations dans l'espace et dans le temps.
- Attaquer, esquiver
- Prendre en compte le danger

Matériel :

- ✓ Un foulard.
- ✓ Une craie.

Nombre de joueurs :

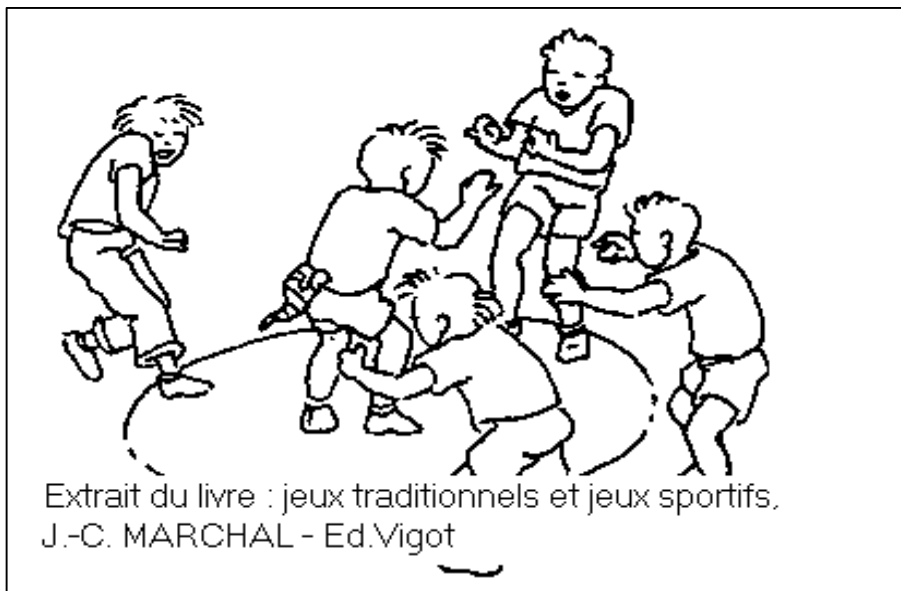
- ✓ La classe de cycle 2 ou 3
- ✓ 1 diable par groupe de 5 à 8 joueurs.

Durée du jeu :

- ✓ 20min.

Début du jeu :

- ✓ Un tirage au sort désigne le diable.
- ✓ Celui-ci a un foulard dans le dos. Il se place dans un cercle de 2 à 3 m. de diamètre.
- ✓ Les autres joueurs se situent autour du cercle.

**Déroulement du jeu :**

Au signal, les joueurs essaient de s'emparer de la queue du diable, en pénétrant ou non le cercle.
Chaque séquence de jeu durera d'1min30 à 2min.
Le diable tente d'éliminer les joueurs en les touchant. Chaque joueur touché est éliminé et doit s'éloigner rapidement du cercle.
Le joueur qui réussit à s'emparer de la queue du diable devient diable à son tour.
Si aucun joueur ne réussit, le diable reste dans son rôle.

Fin du jeu : quand chaque joueur a été diable.

L'attaque du château

Principe du jeu :

4 équipes s'affrontent en essayant de s'emparer d'un trésor malgré la présence d'une équipe de gardiens.

Structure du jeu :

Duel dissymétrique entre plusieurs équipes

Compétences visées :

Participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant des règles

Enjeux d'apprentissage :

- Mettre en œuvre des stratégies collectives.
- Anticiper et choisir les actions les mieux adaptées.
- Prendre des informations sur l'environnement.
- Réussir des actions efficaces et sûres.
- Fournir des efforts variés et adaptés.
- Doser ses efforts.
- Respecter les règles, appliquer des consignes.
- Maîtriser ses émotions

Compétences spécifiques :

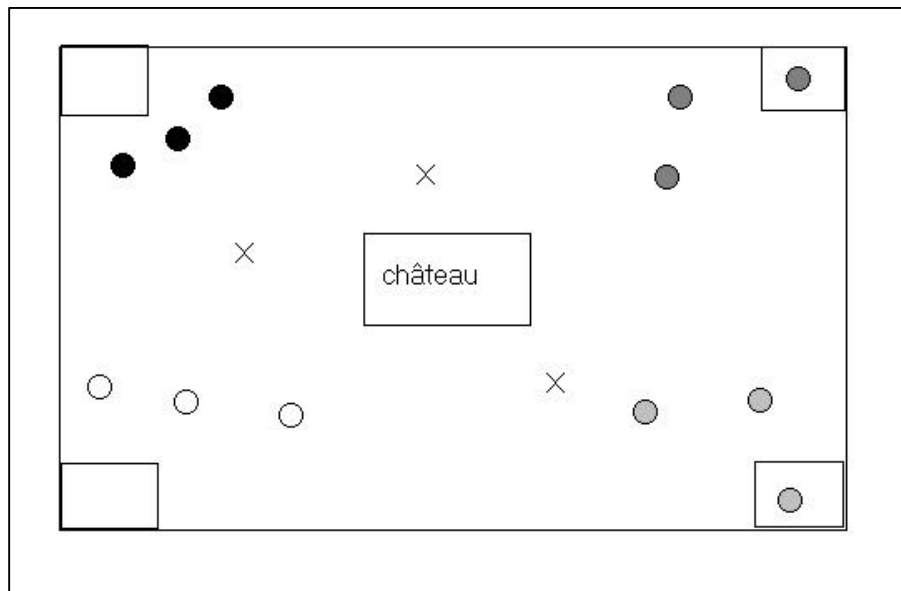
- Courir
- Esquiver
- Prendre en compte le danger
- Coopérer avec des partenaires, contre des adversaires

Matériel :

- ✓ Terrain de 50m x 50m. Chaque camp sera délimité par des plots (3m x 3m)
- ✓ Signes distinctifs pour différencier les équipes.
- ✓ Objets divers : au moins 50.

Durée du jeu :

- ✓ Très variable.

**Nombre de joueurs :**

- ✓ 5 équipes de 3, 4 ou 5 joueurs : 4 équipes de voleurs, 1 de gardiens

Début du jeu :

- ✓ Chaque équipe de voleurs est placée dans un camp : les camps des voleurs sont situés aux 4 coins du terrain de jeu.
- ✓ L'équipe des gardiens se positionne autour du trésor : objets déposés dans un espace limité au centre du terrain : le château.
- ✓ Au signal sonore, les voleurs tenteront de prendre un trésor.

Déroulement du jeu :

Les équipes s'opposent en respectant les règles suivantes :

1. Les gardiens ne peuvent pénétrer dans le château.
2. On ne ramène dans son camp qu'un seul trésor à la fois.
3. Si un voleur est touché par un gardien, il doit :
 - S'asseoir et ne plus participer au jeu,
 - Ou déposer le trésor dans le château et revenir dans son camp.

Fin du jeu : lorsque tous les voleurs ont été touchés ou lorsqu'il ne reste plus de trésor.

Est déclarée gagnante l'équipe qui a ramené le plus de trésors dans son camp.

Bibliographie :

- MARCHAL J-C, Jeux traditionnels et jeux sportifs, Ed. Vigot, Paris, 1990
- GUILLEMARD G., MARCHAL J-C., PARENT M., PARLEBAS P., SCHMITT A., Aux 4 coins des jeux, Ed. du Scarabée, Paris, 1985
- JEU Bernard, Le sport, l'émotion, l'espace, Ed. Vigot, Paris, 1977
- HENRIOT Jacques, Le jeu, P.U.F., Paris, 1986
- PARLEBAS Pierre, Eléments de sociologie du sport, P.U.F., Paris 1986
- PARLEBAS Pierre, Contribution à un lexique commenté en Science de l'Action Motrice, INSEP, Paris, 1987
- HUIZINGA Johan, Homo ludens, Ed. Gallimard, Paris, 1951
- JULLIAN Henri, NE Robert, VUILLERME Paul, Les jeux sportifs collectifs à l'école élémentaire, CRDP, Grenoble, 1982
- CAILLOIS Robert (sous la direction de), Jeux et sports, Ed. La Pléiade, Paris, 1967
- PARLEBAS Pierre (sous la direction de), Jeux sportifs, 24 jeux sans frontières, CEMEA Publications, Paris, 1999