

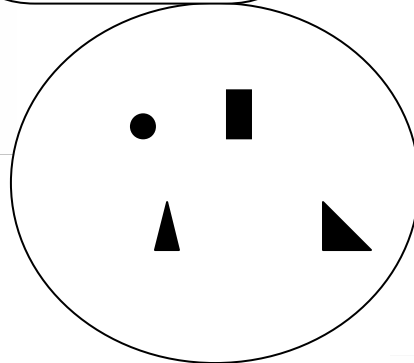
C.II	Fuir et délivrer	Gendarmes - Voleurs
-------------	-------------------------	----------------------------

VOLEURS

Je ne dois pas me faire toucher par un gendarme.
J'ai le droit d'aller délivrer mes voleurs prisonniers



Je suis voleur, je dois ramener 1 objet dans mon camp



Les voleurs attrapés forment une chaîne dont le premier maillon a un pied dans le camp des gendarmes

GENDARMES

Sens du jeu :

- Jeu de chasse avec pouvoir de mettre en prison ou d'acquérir du pouvoir
- La captivité n'est pas inéluctable, la prison n'est pas définitive, car on peut être sauvé par ses partenaires

Intérêt du jeu :

- Jeu complexe : il faut fuir, penser à délivrer et continuer à fuir
- Relations de solidarité et élaboration de stratégies collectives.

L'enfant doit :

- Gérer la prise de risque
- Gérer une alternative aussi bien comme voleur que comme gendarme.
- Essayer de ramener un objet ou de délivrer le (les) partenaires
- Essayer d'attraper un voleur ou garder les prisonniers

But du jeu :

- Les voleurs doivent rapporter 1 à 1 les objets contenus dans le rond central
- Les gendarmes essaient de les en empêcher en les touchant
- Les voleurs touchés forment une chaîne dont le premier maillon a un pied dans le camp des gendarmes
- Toute la chaîne est libérée quand un voleur libre parvient à toucher l'un des maillons
- Les voleurs ont gagné quand ils ont ramené tous les objets dans leur camp
- Les gendarmes ont gagné quand ils ont fait prisonnier 4 voleurs

Organisation matérielle :

- 1 espace de jeu sans limites latérales
- 2 jeux de chasubles de couleurs différentes
- 6 objets divers

Déroulement de la rencontre :

- 2 équipes de 6 enfants (1 équipe de 6 voleurs, 1 équipe de 6 gendarmes)
- Réunir 2 équipes d'écoles différentes
- A la fin de la partie, compter le nombre de voleurs touchés / le nombre d'objets ramenés
- Durée : 8 à 12 minutes