

FICHE 4. JEUX A COURIR.**FICHE 4. JEUX A COURIR.**

Nom du jeu	Gendarmes et voleurs	Notes personnelles
Objectifs poursuivis	<ul style="list-style-type: none"> - tenir différents rôles et élaborer des stratégies. - coopérer et s'opposer. - courir vite pour prendre ou ne pas être pris. 	
Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none"> - chasubles, ou foulards de couleurs différentes pour différencier voleurs et gendarmes. - 3 caisses avec autant d'objets qu'il y a d'enfants : banques. - 3 cerceaux : refuges. 	
Description	<ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes : gendarmes et voleurs. - aire de jeu délimitée : 1 côté pour la prison et les gendarmes, 1 côté pour les voleurs. - placer les banques avec les objets et les 3 cerceaux sur l'aire de jeu. 	
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> - les voleurs : prendre les objets des banques et les ramener dans leur camp sans se faire toucher. - les gendarmes : attraper les voleurs (toucher) pour les mettre en prison. 	
Règles	<ul style="list-style-type: none"> - ne pas sortir des limites de jeu. Le voleur qui sort est prisonnier. - ne prendre qu'un seul objet. - le voleur touché va en prison et l'objet est restitué à la banque. - le gendarme ne peut pas toucher un voleur dans son camp ou dans un refuge. - partie en deux manches (fixer un temps). - 1 point par voleur mis en prison et 1 point par objet rentré dans le camp des voleurs. 	
Démarche à suivre	<ol style="list-style-type: none"> - au signal de l'éducateur, les voleurs et gendarmes sortent de leur camp. <ul style="list-style-type: none"> - les voleurs doivent découvrir des stratégies : utiliser les refuges, trajets différents, ... - les gendarmes doivent découvrir des stratégies : surveiller les prisonniers, garder les banques, attaquer les voleurs, - donner aux voleurs la possibilité de libérer les prisonniers (en touchant). <ul style="list-style-type: none"> - stratégie pour pouvoir libérer les prisonniers. - libérer un prisonnier contre un objet qui se trouve dans le camp des voleurs. 	

	<ul style="list-style-type: none"> - seulement un voleur dans le refuge. <p>3. - diminuer le nombre de banques.</p> <ul style="list-style-type: none"> - diminuer le nombre de refuges. - les prisonniers peuvent former une chaîne, l'un deux touché, toute la chaîne est libérée. - objet = ballons : les voleurs amènent les ballons dans leur camp en faisant rebondir le ballon. 	
--	---	--