

Les gendarmes et les voleurs

<u>Compétences visées</u>	<p>Courir vite</p> <p>Prendre une décision</p> <p>Feinter</p> <p>Coordonner son action avec celle de ses partenaires</p> <p>Repérer les espaces libres</p>
<u>Dispositif</u>	1 équipe de gendarmes, 1 équipe de voleurs sur un terrain de type hand-ball et une prison.
<u>But</u>	<p>Pour les gendarmes, toucher les voleurs et garder les prisonniers.</p> <p>Pour les voleurs, se déplacer pour ne pas se faire toucher, délivrer ses partenaires - prisonniers.</p>
<u>Matériel</u>	2 jeux de maillots.
<u>Nombre de joueurs</u>	De 10 à 50 (selon la taille du terrain).
<u>Age</u>	cycles 2 et 3
<u>Règles</u>	<p>Les gendarmes poursuivent les voleurs.</p> <p>Une prise de voleurs est réalisée en touchant simplement.</p> <p>Les voleurs prisonniers forment une chaîne dans la prison et sont libérés si l'extrémité est touchée par un voleur libre.</p> <p>Chaque équipe change de rôle à la fin de chaque manche.</p> <p>La manche se joue au temps (environ 5 minutes). La partie se joue en 3 manches. L'équipe gagnante est celle qui a fait le plus de prisonniers</p>
<u>Critères de réussite</u>	<p>Pour les gendarmes toucher tous les voleurs</p> <p>Pour les voleurs se déplacer sans se faire toucher.</p>
<u>variantes</u>	<p>Modifier les rapports de forces en désignant autant de gendarmes que de voleurs.</p> <p>Modifier la taille et l'emplacement de la prison.</p> <p>Installer des zones de repos.</p> <p>Modifier la délivrance : tout prisonnier est délivré s'il est lui-même touché.</p> <p>Mettre des objets dans une zone, les voleurs doivent rapporter les objets un par un dans leur camp.</p>