



# Les gendarmes et les voleurs

**Activité : Jeux collectifs**

**Niveau : Cycle 2**

## Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

## Compétence de fin de cycle

Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :

- comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;
- comme défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression.

## Objectifs

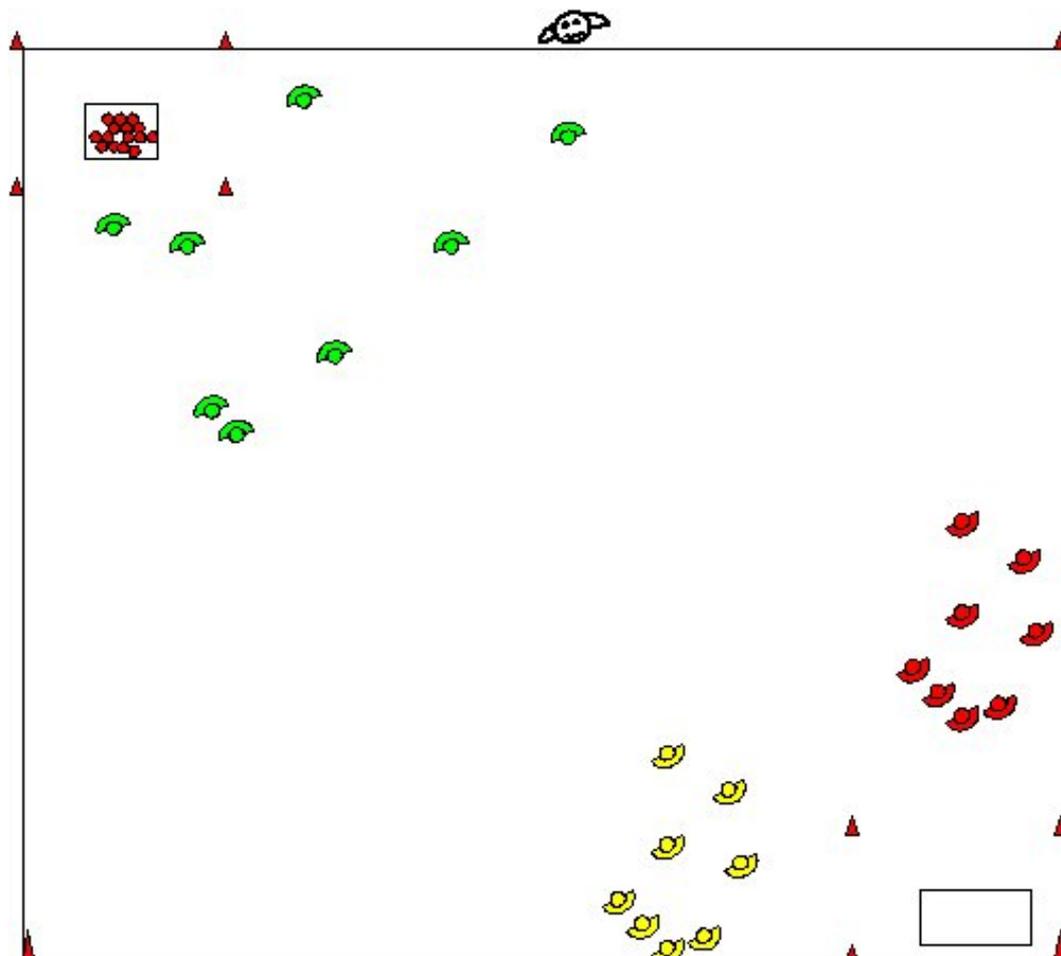
- apprendre à respecter des règles, réagir à un signal, courir vite, se repérer et s'orienter dans l'espace, varier ses courses (zigzag, pas chassé), anticiper, esquiver, attraper

## Organisation

La classe est divisée en trois équipes (2 de voleurs et une de gendarmes) Le jeu se déroule dans toute la cour de l'école.

Dans un coin, le camp des gendarmes, (assez grand) avec au milieu une caisse avec des balles ou foulards ou petits objets).

Dans un autre coin, les voleurs ont un refuge.



## Matériel

Plots, foulards, dossards, deux caisses avec des petits objets à l'intérieur

## Consigne

Pour les voleurs : aller chercher des objets dans le camp des gendarmes et les ramener dans votre refuge. Chaque voleur n'a le droit de prendre qu'un seul objet à la fois

Pour les gendarmes : défendre le trésor en reprenant les objets aux voleurs avant que ces derniers atteignent leur refuge.

Un voleur touché doit rendre l'objet volé et retourner d'abord dans son camp

Le jeu commence et se termine au coup de sifflet.

## Critères de réussite

---

Pour les voleurs : ramener le maximum d'objets dans leur refuge

Pour les gendarmes : empêcher les voleurs de prendre les objets

## Critères de réalisation

---

Pour les voleurs : prendre les objets et les ramener le plus vite possible en esquivant les gendarmes, s'organiser pour l'occupation du terrain.

Pour les gendarmes : s'organiser pour mettre le plus de voleurs possibles en difficulté en faisant obstacle à leur déplacement. - réagir vite à un signal

- courir esquiver feinter
- courir attraper
- anticiper
- varier ses déplacements
- se reconnaître poursuiveur/poursuivi

## Variables didactiques

---

- nombre de gendarmes au départ
- nombre de refuge pour les voleurs
- introduction d'une prison où les voleurs sont placés s'ils sont touchés par les gendarmes, avec la possibilité d'être délivrés par des voleurs non prisonniers.