

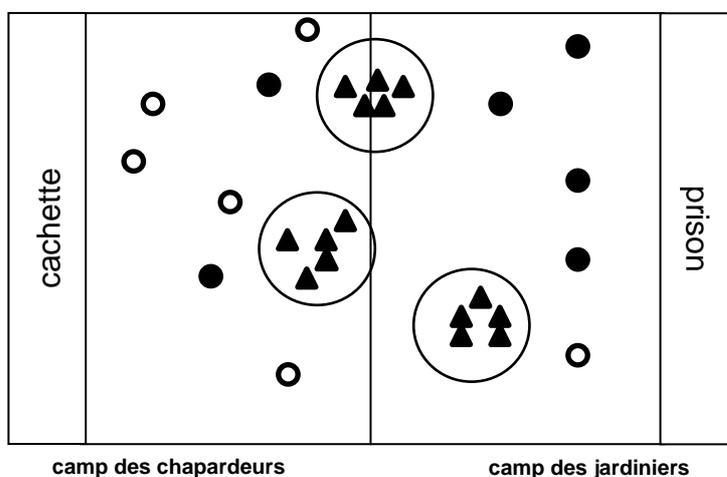
SAVOIRS A DEVELOPPER

- Pour tous :**
 - Connaître et accepter les règles du jeu.
 - Etre capable de prendre des décisions : choisir une action, choisir un adversaire
 - Etre capable d'agir rapidement.
 - Différencier les rôles, changer de rôle, être attentif .
 - Elaborer des stratégies individuelles et collectives
 - Gérer le temps et le score.
- Pour les jardiniers :**
 - Etre capable de défendre une zone
 - Etre capable d'attraper un adversaire
- Pour les charpeurs :**
 - Attaquer une zone précise : repérer un espace libre ou plus facile à atteindre
 - Esquiver les attaques

MATERIEL NECESSAIRE

- Lieu : stade, cour
- Tracé du terrain :
Rectangle de 20x10 m au moins, avec 1 ligne médiane pour matérialiser les camps, et 2 lignes pour dessiner cachette et prison (zone au fond du terrain de 2 m de large au moins, de chaque côté) avec cordelettes, assiettes.
- Matérialiser les « pommiers » : cercles de diamètre 3m
- Pour différencier les équipes :
Foulards, chasubles ou dossards
- 1 chronomètre pour gérer le temps.
- 15 objets divers symbolisant les pommes : ▲

DISPOSITIF MATERIEL



ORGANISATION

- Nombre de joueurs : 2 équipes de 5 à 6 joueurs
- Les charpeurs symbolisés sur le dessin par ○
Les jardiniers symbolisés sur le dessin par ●
- Durée d'une partie : en principe deux manches de 5 minutes.
- Changement de rôle dans la partie : à l'issue de la première manche

BUT DU JEU

- Jardiniers et charpeurs ont un double rôle à jouer :
- Pour les jardiniers : toucher les charpeurs, protéger les prisonniers.
- Pour les charpeurs : voler des pommes et les ramener dans la cachette, délivrer les prisonniers en les touchant.

REGLES DU JEU

Durée d'une partie : 2 manches de 5 minutes.

La partie débute quand les chapardeurs sortent de leur camp.

Les chapardeurs ne peuvent prendre qu'un objet à la fois

Un chapardeur porteur d'un objet ne peut tenter de délivrer un autre chapardeur.

Les jardiniers ne peuvent pénétrer dans les zones contenant les objets : les « pommiers ».

Les jardiniers ne peuvent toucher que des chapardeurs porteurs d'une pomme ou des chapardeurs qui tentent de délivrer des partenaires et se trouvent donc dans le camp des jardiniers.

Les chapardeurs touchés retournent déposer leur pomme au pommier et se rendent en prison accompagnés par un jardinier.

Les chapardeurs peuvent délivrer un seul chapardeur à la fois en lui touchant la main (libérations collectives ou en chaîne interdites).

Les chapardeurs libérés retournent dans la cachette par l'extérieur du terrain avant de pouvoir voler à nouveau ou libérer d'autres chapardeurs.

Les jardiniers ne peuvent pénétrer dans la cachette.

Les chapardeurs ne peuvent pénétrer dans la prison s'ils ne sont pas prisonniers.

Toute brutalité est interdite.

Les pommes doivent être posées et non lancées.

Si toutes les pommes sont volées, la manche est terminée, les chapardeurs ont gagné (20 points)

Si tous les chapardeurs sont en prison, la manche est terminée, les jardiniers ont gagné (20 points)

Sinon, à l'issue du temps imparti, on compte les points (1 point par pomme volée pour les chapardeurs, 1 point par chapardeur en prison à la fin du jeu pour les jardiniers). L'équipe qui a le plus de points a gagné.

On peut, en fonction du temps dont on dispose, refaire une ou plusieurs manches.

Mise en oeuvre pédagogique

• Les pré-requis : savoir...

- ◇ Esquiver - Chercher des espaces libres
- ◇ Attraper des objets
- ◇ Attraper un adversaire
- ◇ Estimer la trajectoire des adversaires.
- ◇ Connaître les rôles et les critères de changement de rôle.

• Jeux et exercices préparatoires :

- ◇ Tous jeux avec changement de rôles (loup, quilles en coins, gendarmes et voleurs...)
- ◇ Tous jeux d'attrape

Evolution possible

Lorsque les enfants trouvent ce jeu trop facile par exemple, ou qu'ils ne sont pas suffisamment en difficulté pour apprendre et progresser, on peut envisager de :

- Agrandir le terrain.
- Remplacer les objets par des ballons qui ne peuvent être déplacés que par des passes successives entre chapardeurs (difficile).
- Permettre à un nombre réduit de chapardeurs de voler (les identifier clairement) ou permettre à un nombre réduit de chapardeurs de libérer les autres
- Rapprocher les pommiers de la prison
- Donner des valeurs différentes aux objets, valeur supérieure pour ceux du pommier le plus proche de la prison.
- Mettre en place deux prisons (1 dans chaque coin) séparées, ou/et deux cachettes