

<https://ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article389>



# Voleur.euse de pierres

- Activités - Jeux - Jeux de stratégie -

Date de mise en ligne : samedi 16 février 2008

## Voleur.euse de pierres

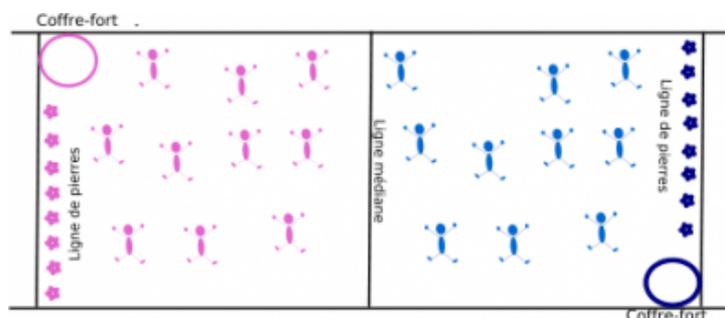
**Résumé :** Deux équipes de même nombre. Un terrain rectangulaire (15 à 20m sur 20 à 30m selon le nombre de joueur.euses) bien délimité et séparé en deux par une la ligne médiane.

Sur chaque ligne du fond, se trouvent 7 à 8 « pierres » alignées (pierres, foulards, balles, objets divers...), et dans le terrain de chaque équipe, un « coffre-fort » est matérialisé (tracé, carton,...).

**But du jeu :** prendre les pierres de l'autre équipe et défendre ses propres pierres.

**Déroulement :** Au départ du jeu, chaque équipe se trouve dans son camp, de part et d'autre de la ligne médiane. Les pierres sont disposées à l'extrémité de chaque terrain.

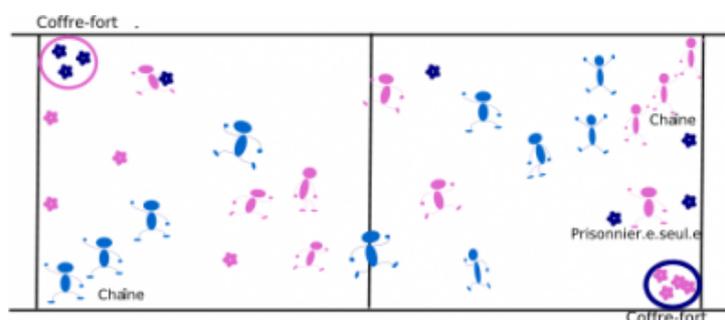
**Début de la partie :**



Un.e joueur.euse ayant réussi à traverser l'autre camp va pouvoir prendre une pierre (une seule à la fois) et tenter de la rapporter dans son camp afin de la déposer dans le « coffre-fort » de son équipe sans se faire toucher.

- ▶ Si on se fait toucher sans trésor, la personne qui nous a touché.e doit nous amener à la chaîne des prisonnier.es,
- ▶ Si on se fait toucher avec un trésor, on reste sur place et on lâche l'objet

**Cours de partie :**



On est délivré.e lorsqu'un.e joueur.euse de notre équipe nous touche. Pour la chaîne de prisonnier.es, il suffit de toucher la première personne pour que ça délivre toute la chaîne.

Les personnes délivrées ainsi que la personne qui les a délivrées doivent retourner dans leur camp avant d'être définitivement revenu.es dans le jeu (je ne peux pas être délivré.e et revenir avec une pierre par exemple, je ne peux pas aller délivrer d'autres copains/copines prisonnier.es... avant d'avoir rejoint mon camp)

## Voleur.euse de pierres

---

- > Il est interdit aux partenaires de se passer ou de se lancer les pierres.
- > Le coffre-fort est protégé : on ne peut y prendre les pierres amassées.
- > Tout.e joueur.euse qui sort des limites est considéré.e comme prisonnier.e et s'immobilise à l'endroit de sa sortie.

### **Autres possibilités :**

- ▶ On peut aussi aller voler les pierres dans le coffre-fort adverse.
- ▶ On peut aussi ne pas avoir de coffre-fort : dans ce cas, les pierres peuvent être ramenées n'importe où dans le camp.
- ▶ À 3m environ de la ligne des pierres, on trace une ligne derrière laquelle les attaquant.es sont en sécurité et ne peuvent être touché.es (On dit qu'ils/elles ont « fait campagne »)