



Jeux Collectifs sans ballon
CYCLE 2

Courir
Surprendre
Rattraper

Le voleur de Pommes

➔ But du jeu

Pour le voleur, sortir du cercle avec la pomme sans se faire toucher par le gardien.

➔ Espace

Cour de l'école.

➔ Nombre de joueurs

La classe ou ½ classe.

➔ Matériel

1 foulard (la pomme)

➔ Organisation / Déroulement

Les joueurs sont assis en cercle. Laisser un passage entre deux joueurs.

Le foulard (la pomme) est placé au centre du cercle.

Un élève sort du cercle, il sera le voleur. Il s'éloigne du groupe pour ne plus les avoir en visuel.

En son absence, un garde est désigné. Il reste assis dans le cercle.

Le voleur revient. Il entre dans le cercle, se saisit de la pomme et s'enfuit.

Le garde essaie de le rattraper avant qu'il ne sorte du cercle.

➤ Variantes

Le garde peut poursuivre dès que le voleur entre dans le cercle **OU** le garde ne peut poursuivre que lorsque le voleur s'est saisi de la pomme.

Le voleur peut entrer et sortir par 2 intervalles différents **OU** le voleur ne peut sortir que par l'intervalle par lequel il est entré.

