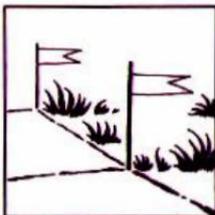
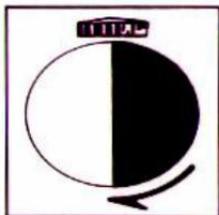
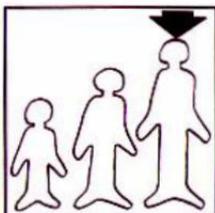


**TERRAIN****DUREE****EFFECTIF**

18 20 22

**MATERIEL****AGE****STRUCTURE**

# Le voleur de pierres

## (Espagne)

**Principe du jeu :**

Jeu de course et de poursuite opposant deux équipes symétriques ; chacune d'elles cherche à rapporter dans son coffre-fort les pierres gardées par l'équipe adverse, tout en protégeant les siennes.

Par simple touche, chaque joueur peut capturer un adversaire qui traverse son camp, et délivrer tout partenaire prisonnier dans le camp opposé.

**■ Terrain :**

Il est important de bien délimiter l'espace de jeu, divisé en deux camps symétriques. Le terrain doit autoriser des courses rapides sans danger, mais peut présenter de petits obstacles susceptibles de rendre les poursuites plus animées : pré, pelouse, cour de récréation ou encore, grand'place du village.

On place un repère bien visible au bout de chaque camp, à l'un des coins : c'est le fanion de retour. Au milieu de l'espace, la ligne qui sépare les deux camps est appelée « la frontière ».

Sur un côté de chaque territoire, un coffre-fort sera matérialisé (un tracé, une boîte en carton...).

Au fond de chaque camp est tracée « la ligne des pierres », sur laquelle sont disposées, de façon régulièrement espacée, les 8 pierres à protéger.

Il faudra veiller à adapter les dimensions du terrain aux particularités des joueurs (âge, capacité de courses rapides et répétées).

**■ Effectif :**

Deux équipes opposées, chacune d'une dizaine de joueurs.

**■ Matériel :**

Chaque équipe dispose de 8 pierres (ou foulards noués en boule) portant une marque distinctive.

Les joueurs sont, eux aussi, différenciés par des signes distinctifs, selon leur équipe. Il faut également prévoir plusieurs fanions ou bâtons, plantés dans le sol.

**■ Structure :**

Il s'agit d'un duel d'équipes, de type symétrique (les deux équipes de même effectif disposent des mêmes rôles sociomoteurs).

**■ Actions dominantes :**

Courses poursuites rapides avec esquive ; démarrages brutaux et fréquents ; activité à très grande dépense énergétique.

### Le jeu commence :

- Les joueurs se mettent d'accord sur le nombre de pierres gagnantes qu'il conviendra de voler à l'adversaire et de déposer dans leur propre coffre-fort (habituellement, 5 ou 6).

Chaque équipe étant disposée sur son terrain, le jeu commence. Au gré des joueurs, ont lieu les premiers franchissements de la ligne médiane. Dans son terrain, un joueur est invulnérable ; dans le camp adverse, il peut être attrapé à tout moment (porteur ou non d'une pierre).

### Déroulement du jeu :

- Tout joueur qui, ayant franchi la frontière, se fait toucher par un adversaire, doit s'immobiliser sur place bras levé pour appeler sa délivrance. Il est « prisonnier ». Il reste au même endroit jusqu'à ce que l'un de ses partenaires réussisse à le remettre en jeu, par simple touche.

Un joueur ayant réussi à traverser le camp adverse va tenter de prendre une pierre (et une seule à la fois) et de la rapporter dans le coffre-fort de son équipe. S'il est touché, pierre à la main, avant le franchissement de la frontière, il est « neutralisé » : il doit alors rapporter la pierre où il l'a prise, et retourner à son camp en passant obligatoirement derrière le fanion de retour ; il lui faut longer l'extérieur du terrain ; il reprend vie en touchant le coffre-fort de son équipe.

Dès qu'il a touché une pierre, un attaquant ne peut plus la relâcher, sous peine d'être déclaré prisonnier. Il est interdit aux partenaires de se passer ou de se lancer les pierres.

Un joueur délivré est immédiatement remis en jeu ; il peut donc à son tour délivrer un autre partenaire, aller ramasser une pierre, ou retourner dans son camp. Tout joueur qui sort des limites du terrain est considéré prisonnier et doit s'immobiliser à l'endroit de sa sortie.

Le coffre-fort est inviolable : une pierre capturée ne peut pas être reprise par l'adversaire.

### Le jeu s'achève :

- L'équipe gagnante est celle qui, la première, réussit à dérober et à disposer dans son coffre le nombre de pierres convenu au début du jeu.

On demande aux équipes de changer de camp à la fin de chaque partie.

### Quelques caractéristiques du jeu :

- Sollicitant des courses intenses et répétées à grande dépense énergétique, ce jeu incite à la prise de décision motrice dans différents types de situations : franchissement de frontière, délivrance, vol de pierres... Il invite à coordonner les stratégies individuelles en une stratégie collective.

### Autres manières de jouer :

- - Dans certains cas, on peut imposer aux joueurs qui ont volé une pierre de revenir dans leur camp en franchissant la frontière entre deux fanions plus ou moins rapprochés. Cette disposition doit être soigneusement appréciée, afin d'équilibrer les avantages respectifs des attaquants et des défenseurs.
- Les pierres accumulées dans le coffre-fort peuvent être récupérées une par une (le coffre-fort n'est pas inviolable).
- A l'extrémité de chacun des camps, à trois mètres derrière la « ligne des pierres », est tracée une zone rectangulaire, le « refuge », dans laquelle les attaquants qui ont réussi à l'atteindre, ne peuvent pas être touchés (on dit que ces joueurs ont « fait campagne »).

Tout attaquant ayant pénétré dans ce « refuge », en repart quand il le désire. Un joueur ne peut pénétrer dans le « refuge » de ses adversaires. Ce changement de règles atténue les efforts intenses et prolongés des attaquants. Il permet de reprendre souffle avant de repartir, et modifie considérablement les stratégies des deux camps.

### Remarques pédagogiques :

- Il est important de ménager des temps de récupération, tel que le retour le long du terrain en marchant, après avoir été pris pierre en main par exemple, car ce jeu demande un intense investissement énergétique. L'enfant comprendra d'ailleurs que c'est une des conditions de l'intérêt du jeu.

### Usages et coutumes :

- Ce jeu a été recueilli en Espagne ; il y est attesté dans plusieurs régions : Aragon, Pays Basque, région de Valence. On l'a aussi observé dans le Midi de la France, sous le nom : « Les pillards », et en Italie sous l'appellation : « La guerre française ».