

LE CERCLE AU TRESOR

A partir de :	6 ans	Effectif +/- :	9 minimum
Durée :	au moins 10 minutes	Lieu :	Intérieur / Extérieur
Intérêts :	observer les autres joueurs ; réagir à une situation imprévue ; entraîner son corps (poursuite, esquive...).		
Conseils sécurité :	de quoi figurer le trésor : (un sac à dos, un vêtement...).		
Matériel :			
Déroulement / Règles :	<p>✚ but du jeu : un joueur doit s'emparer du trésor placé au milieu d'un cercle de joueurs et défendu par un gardien.</p> <p>✚ un joueur est désigné pour jouer le rôle de pilleur de trésor ; il se rend dans son camp distant d'une dizaine de mètres.</p> <p>✚ Le reste des joueurs figure la grotte du trésor : ils forment un cercle en se donnant la main, les bras étendus. Ils sont tournés vers l'intérieur. Le trésor est disposé au centre. À l'insu du pilleur, ils désignent parmi eux un gardien du trésor.</p> <p>✚ Le pilleur entre dans la grotte en détachant les mains de deux joueurs ; ceux-ci ne doivent pas s'y opposer. Le pilleur ressortira obligatoirement de la grotte par le même endroit : les joueurs concernés restent donc séparés</p> <p>✚ dès que le pilleur s'est emparé du trésor, il tente de regagner son camp ; mais il est poursuivi par le gardien. Celui-ci ne peut agir qu'à partir du moment où le voleur a touché le trésor : si le pilleur regagne son camp sans être touché : il rejoue une nouvelle partie, les autres joueurs désignant un nouveau gardien - si le joueur est touché, le gardien devient le voleur, et une autre partie commence.</p>		
Variantes :	avec des joueurs d'au moins 12 ans : on désigne 2 pilleurs. Celui qui parvient le premier à forcer le passage, soit en détachant les mains des joueurs du cercle, soit en passant par-dessus ou par dessous leurs bras, entre dans le cercle ; le second pilleur reste à l'extérieur. Une fois le trésor pris, le pilleur le lancera à son complice par-dessus le cercle. Les voleurs l'emportent à deux conditions : que le pilleur au centre parvienne à lancer le trésor avant d'être touché par le gardien - que le trésor ne soit pas intercepté par un des joueurs du cercle.		
Conseil :	On place dans le cercle des objets sonores (pièces de monnaie, boîtes de conserve...). Les joueurs qui forment le cercle sont tournés vers l'extérieur le gardien ne peut réagir qu'à partir du moment où il entend le bruit fait par le pilleur en prenant le sac.		
	les joueurs du cercle n'ont pas à intervenir : en particulier, les deux joueurs, qui encadrent la brèche ouverte lors de l'entrée du pilleur, ne doivent pas chercher à gêner ou empêcher sa sortie.		

