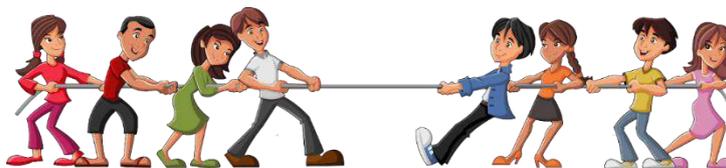




Le voleur de pomme



Nombre : 8 à 16



7 ans et +



Herbe – Salle de sport



10 min



1 caquette ou objet à ramasser + 1 plot



- 1- Formez une ronde en faisant toucher le bout des doigts, bras tendus. Un enfant est désigné pour voler la pomme et un autre taureau pour défendre la pâte.
- 2- Le rôle du voleur de pomme est d'entrer dans la pâte par une porte, prendre la pomme au sol et sprinter une quinzaine de mètres en zone libre pour ne pas se faire rattraper par le taureau.
- 3- Le taureau peut agir uniquement lorsque le voleur a touché la pomme. C'est pourquoi le voleur peut feinter pour essayer de découvrir le taureau (il bougera). L'autre règle importante est que le voleur sort par la porte qu'il a ouverte. Le taureau emprunte le même chemin obligatoirement.
- 4- Que le voleur soit attrapé ou non, il se fait remplacer par le taureau et un nouveau voleur est désigné.

But du jeu : Voleur : Voler la pomme en choisissant une porte de passage et en allant jusqu'au plot avec celle-ci sans se faire attraper par le taureau.

Taureau : Arrêter le voleur en passant par la même porte que lui et en le touchant avant qu'il n'atteigne la barrière (plot).

Il arrive que le taureau soit dans la porte, c'est donc facile pour lui mais attention à la façon d'intercepter.
Faites passer tout le monde.



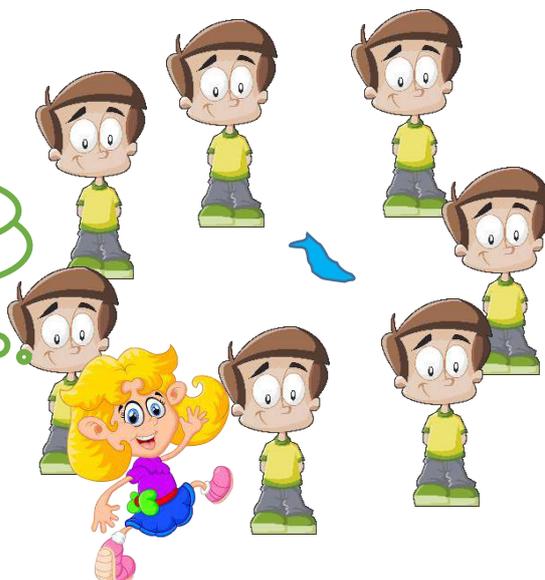
Tous mes jeux en [Cliquant ici](#)
LUDI-ANIM



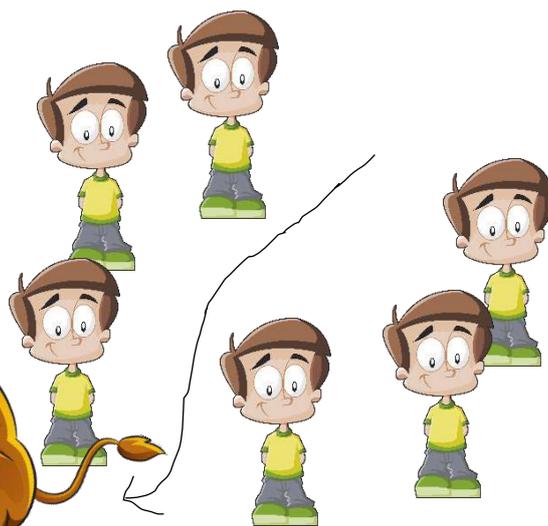
Schéma



Je prends cette entrée
proche de la zone libre.



Distance 15 à 20 mètres



Tous mes jeux en [Cliquant ici](#)
LUDI-ANIM