

JEUX DU MONDE

CYCLE : II / III NOM du jeu : La baguette	CONTINENT : ASIE	PAYS : Chine
BUT du jeu : Passeurs : Transporter le trésor de l'autre côté de la frontière Douaniers : Confisquer le trésor Durée du jeu : Relativement courte Nombre de joueurs : 2 équipes égales	Matériel nécessaire: Un petit objet, morceau de bois tenant dans la main fermée, symbolise le trésor de l'équipe des « passeurs ». Signes distinctifs permettant la reconnaissance des équipes. Dossards	Un terrain qui peut être plat ou accidenté, autorisant des courses rapides et des esquives sans danger. Une frontière d'une vingtaine ou d'une trentaine de mètres, selon le nombre de joueurs doit être clairement délimitée. <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p style="text-align: center; margin: 0;">o o o o o o o o o</p> <p style="text-align: center; margin: 10px 0;">Un grand terrain pour courir</p> <hr style="border: 0.5px solid black; margin: 5px 0;"/> <p style="text-align: center; margin: 0;">X X X X X X X X X</p> </div>
Règles et sanctions : 1) Deux équipes s'affrontent : les « passeurs » qui cherchent à transporter de l'autre côté d'une frontière un petit objet (trésor) et les « douaniers » qui essaient de confisquer ce trésor. 2) L'identité du « passeur » est ignorée des « douaniers », tous les « passeurs » ont donc les mains fermées. 3) Les deux équipes formées tirent au sort pour l'attribution de la baguette, puis se rassemblent de part et d'autre du terrain pour s'organiser. 4) Les « douaniers » sont derrière la frontière. 5) Les « passeurs », de l'autre côté, doivent d'abord désigner en secret le porteur du trésor. Puis ils décident de leur stratégie collective. Quand ils sont prêts, ils se rassemblent et donnent le signal collectif du début de jeu. 6) Chaque « douanier » a le droit de prendre, par simple touche, un et un seul « passeur ». Lorsqu'un « douanier » touche un « passeur », ils doivent tous les deux s'immobiliser sur place. 7) Un « passeur » qui a réussi à franchir la frontière est désormais intouchable. Les « passeurs » ne peuvent pas changer de porteur du trésor au cours de la même manche. Fin du jeu : Il arrive un moment où tous les passeurs sont immobilisés : soit ils ont traversé la frontière, soit ils ont été touché. Un petit cérémonial est alors organisé : on demande aux « passeurs » de lever le bras, d'ouvrir leur main de proche en proche en commençant par les plus éloignés de la frontière et on découvre alors si le porteur du trésor a réussi à passer la frontière. On permute les équipes.		
Critères de réussite : Voir but du jeu		
Variables : Introduction du comptage de points : 1 point par « passeur » ayant franchi la frontière, 10 points pour le porteur du trésor. Permutation de rôles que si les « douaniers » ont capturé le porteur du trésor. Une ou plusieurs « Zone(s) Refuge(s) ». Passeurs transportant des trésors de valeurs différentes.		