

# LE GRENIER DES JEUX 2005/2008

## JEUX DU MONDE

<b>CYCLE : 3</b>  <b>NOM du jeu : Le jeu du chevalier</b>	<b>CONTINENT : ASIE</b>	<b>PAYS : AZERBAÏDJAN</b>
<b>BUT du jeu : Gravir les différents échelons et changer de rôle (c'est-à-dire devenir tour à tour cheval ou platane, puis gardien et enfin chevalier) en utilisant la ruse, la vitesse et l'habileté.</b>  <b>Durée du jeu : ...</b>  <b>Nombre de joueurs : ...</b>	<b>Matériel nécessaire: Masques de chevaux chapeaux et chevaliers</b>	<b>Plan de l'organisation de l'espace :</b>
<b>CONSIGNES :</b>		
<b>Règles et sanctions :</b>  Prendre 9 bâtons de longueurs inégales. On attribue aux joueurs différents rôles, par tirage au sort : celui qui se retrouve avec le bâton le plus court devient le cheval. Ensuite, on refait la même chose avec 8 bâtons : le plus court désigne cette fois-ci le platane. Puis, on refait la même chose avec 7 bâtons pour déterminer qui sera le gardien. Les 6 joueurs restants sont les chevaliers. Ses divers rôles sont autant d'échelons à gravir pour gagner. Le rôle de chacun désigne la place que le joueur doit occuper dans le jeu :  Le cheval. Celui qui fait le cheval doit être au milieu d'un cercle. Le platane : Celui-ci est tenu par le cheval. Le gardien. Les chevaliers qui sont au nombre de 6 : ils représentent l'échelon le plus haut.  ► Le but du chevalier est de monter à cheval sans se faire attraper par le gardien. Il doit ainsi courir dans le cercle et revenir à sa place sans que le gardien ne le touche. Si le gardien attrape le chevalier, il prend sa place et le chevalier devient le cheval. Celui qui était cheval devient platane et le platane devient gardien.		
<b>Critères de réussite :</b> Pour gagner, le platane doit devenir cheval, puis gardien, puis chevalier. Le cheval doit devenir gardien, puis chevalier. Le gardien doit devenir chevalier et le rester.  Le chevalier doit arriver à force de ruse et d'habileté à monter 10 fois à cheval tout en faisant courir le gardien. Lorsque ce but est atteint, le jeu est terminé et le chevalier qui a réussi à monter 10 fois à cheval sans se faire attraper gagne la partie. Le perdant est le cheval du moment. On peut alors soit recommencer une autre partie, soit continuer celle en cours.		
<b>Variables :</b>		