

## « POLICIERS VS VOLEURS »

**Objectif central** : réinvestir, par le biais du jeu, le travail effectué sur les consignes.

Dans la deuxième partie de l'année, les élèves avaient travaillé sur les **consignes scolaires** (analyse, identification, typologie et création de consignes scolaires).

Dans la troisième partie de l'année les élèves ont d'abord **expérimenté** des **jeux** avant de se les expliquer réciproquement (compréhension des règles/consignes) puis ont conçu et **réalisé** eux-mêmes un **jeu**.

### **Déroulement des séances**

#### Séance 1 : expérimentation

Modalités : les élèves sont répartis en trois groupes, chacun avec un jeu choisi parmi plusieurs proposés (*Woolfy* - jeu coopératif -, *Stupide Vautour* - jeu de stratégie -, *Bazar Bizarre* - jeu d'observation et de rapidité) et doivent se débrouiller ensemble pour comprendre et appliquer les règles.

#### Séances 2 et 3 : croisement

Modalités : les groupes sont recomposés à chaque séance, un ou deux élèves devant se débrouiller pour expliquer à un ou deux autres le jeu auquel ils ont joué en séance 1, de façon à ce que chaque élève soit dans une séance « expliquant » et dans l'autre « cobaye ».

#### Séances 4 et 5 : définir un jeu

Modalités : échange collectif entre les élèves et les enseignants quant au type de jeu et ses règles.

#### Séances 6 à 9 : réalisation matérielle du jeu

Modalités : répartition collective des tâches, chaque élève a en charge un aspect de la réalisation matérielle (cartes, cases du plateau, dé, pions).

Résolution de problèmes simples (pliage, symboles identifiables, etc.) - les règles sont affinées au fur et à mesure du travail.

#### Séance 10 : récapitulation des règles

Modalités : échange collectif entre les élèves et les enseignants.

#### Séances 11 et 12 : tests du jeu et évolution des règles

Modalités : les élèves jouent ensemble, les enseignants seuls puis aidés d'une élève observent le déroulement du jeu.

## **POLICIERS VS VOLEURS : REGLE DU JEU**

Les joueurs sont répartis en deux équipes par un tirage au hasard des cartes personnages : on peut être soit policier, soit voleur. La mission de l'équipe des voleurs est de préparer le cambriolage de la banque, la mission de l'équipe des policiers est de les en empêcher. Mais au départ les joueurs ne connaissent pas l'identité des autres : un des objectifs du jeu est de repérer ses partenaires ou ses adversaires au fur et à mesure que la partie avance pour être encore plus efficace dans sa mission.

### **PLATEAU**

Chaque joueur avance à tour de rôle sur le plateau d'autant de cases que le dé l'indique. Il effectue les tâches indiquées sur les cases du plateau

- cases Neutres : il ne se passe rien ;
- cases Piocher une ou deux cartes : il pioche une ou deux cartes du sabot ;
- cases Rendre 2 cartes : il remet deux cartes sous la pioche ;
- cases Abri/Refuge, il peut être rejoint par un autre joueur qui a alors une occasion de vérifier l'identité du joueur réfugié ;
- cases chance, il relance le dé ;
- cases aller en prison : il va directement en prison.

### **CARTES**

C'est en tirant un maximum de cartes que chaque équipe peut espérer remplir sa mission. En effet, pour l'équipe des voleurs, chaque carte obtenue par l'un d'eux ou retenue par les policiers favorise ou complique leur tâche. Il y a plusieurs cartes :

- Outils : pour attaquer la banque (hache, chignole, tronçonneuse...)
- Codes : il est nécessaire d'associer 4 cartes pour avoir un code complet qui permettra d'ouvrir le coffre de la banque
- Petite cuillère, lime : on la pose pour se libérer soi-même de prison
- Clés : on la pose pour aller libérer un autre joueur en prison
- Abri, refuge : on la pose pour aller rejoindre un joueur qui est tombé sur un des ces cases sur le plateau ; on peut alors procéder à un échange de cartes, à une révélation et le cas échéant, à une arrestation.
- Révélation : on la pose pour connaître l'identité d'un autre joueur
- Déguisement : on la pose pour refuser de se révéler
- Echange : on échange une carte avec un autre joueur
- Véhicules : on la pose pour avancer plus vite (le déX2) sauf le tracteur qui fait reculer tout le monde d'une case

Les cartes abattues ne sont plus réutilisables et sont donc défaussées au milieu du plateau.

Quand deux joueurs tombent sur la même case ou se retrouvent dans l'abri, ils peuvent vérifier leur identité réciproque. Quand un policier et un voleur se retrouvent ensemble, le policier arrête le voleur et l'envoie en prison. Si personne ne l'a libéré, un prisonnier peut sortir de prison au bout de deux tours de dés.

Afin d'accumuler des cartes avant de se faire identifier, tous les joueurs doivent avoir fait un tour complet du plateau avant que toute révélation d'identité ne puisse avoir lieu.

Quand il n'y a plus de cartes dans le sabot, les équipes se révèlent et doivent essayer d'achever leur mission.

Le plateau de jeu réalisé par les élèves



Des essais pour améliorer la règle du jeu : un travail d'observation, d'analyse, de groupe



Jouer individuellement, en binôme, pour :  
observer, s'écouter, coopérer, s'opposer, élaborer des stratégies





Quelques cartes utilisées dans le jeu : il y en a plus de 120



POLICE

VS

VOLEURS

