



## J+S-Kids: Introduction à la voile – Leçon 8

# Policiers et voleurs

### Auteur

Peter Gebistorf, Expert J+S Kids

### Conditions cadres

Durée de la leçon ≥60 minutes  
Niveau  simple  moyen  difficile  
Âge recommandé 8 à 10 ans  
Taille du groupe Pas plus de 6 enfants  
Env. du cours Pelouse, rampe de mise à l'eau/ lac / zone portuaire  
Aspects de sécurité Jusqu'à 2 Beaufort (lorsque le vent est trop fort, cette leçon n'est pas conseillée pour les enfants peu entraînés). Les règles de priorités doivent être respectées dans tous les cas!

### Objectifs/But d'apprentissage

Virer de bord, empanner, s'arrêter et repartir

### Indications

Adapter les vêtements au temps qu'il fait. T-shirt de surf, éventuellement des chaussures de sport ou néoprènes, pantalon et veste de pluie

### Contenu

#### MISE EN TRAIN

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
5'	Observer le vent et sa force, la météo et les vagues	Les enfants se tiennent pendant 5 minutes dans la zone portuaire et observent les conditions météorologiques. Ils partagent leurs observations avec le moniteur.	
5'	La balle de tennis se promène	Les enfants sont assis en cercle, le plus près possible les uns des autres. Le moniteur donne une balle de tennis à un enfant. Celui-ci doit la transmettre dans la main de l'enfant suivant en la passant derrière le dos. Lorsque le moniteur remarque que l'exercice fonctionne, il inclut une deuxième balle dans le cercle, etc. Tout cela jusqu'à ce que chaque enfant ait une balle dans la main et doive la transmettre. Le moniteur décide quand changer de direction.	6 vieilles balles de tennis
5'	Lancer les balles de tennis	Les enfants essaient de toucher un Opti avec leur balle de tennis depuis une distance d'environ 20 m. Chaque enfant a 6 balles à disposition (exercice de préparation pour le jeu sur l'eau).	36 vieilles balles de tennis



### PARTIE PRINCIPALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
20'	Jeu: Policiers et voleurs Mise en place ludique des mouvements: <ul style="list-style-type: none"><li>• Virer</li><li>• Empanner</li><li>• Etre au point mort</li><li>• Repartir</li></ul>	Le moniteur doit définir les règles à l'avance. A 100 m de distance l'une de l'autre, poser vent de travers 2x 2 sets de bouées flottantes fixes séparées de 20m. D'un côté se trouvent les voleurs et au centre les policiers (à définir). Les voleurs essaient de traverser le cordon de policier et d'atteindre leur «planque» de l'autre côté. Celui qui se fait toucher son Opti par une balle de tennis d'un policier rentre à son tour dans les rangs de la police. Chaque Opti contient 6 balles de tennis. Lorsqu'un voleur est dans une planque, on ne peut plus l'attraper. Pourtant, les voleurs ne peuvent pas se reposer dans leur planque. Ils doivent directement repartir dans l'autre. Le vainqueur est le dernier voleur restant. Le jeu peut ensuite recommencer. Le dernier voleur devient le premier policier. Les carambolages sont strictement interdits. Les balles qui tombent dans l'eau peuvent être récupérées par tout le monde.	4 bouées flottantes fixes, 6 vieilles balles de tennis par Opti (les vieilles balles de tennis peuvent être trouvées gratuitement dans un club de tennis et elles sont parfaitement adaptées pour les jeux hors/sur l'eau)
	Le terrain de jeu	<p style="text-align: center;"><b>Bateau à moteur</b> ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓</p> <p style="text-align: center;">●            env. 100 m            ●</p> <p>Voleurs                                  Policiers                                  Voleurs «Planque»                                  «Planque»</p> <p style="text-align: center;">●    ●</p>	4 bouées flottantes fixes

### PARTIE FINALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
15'	Sortir les Optis de l'eau et ranger le matériel de manière autonome Proclamation des résultats	Le dernier voleur (il peut y en avoir plusieurs) a gagné. Remise des prix. Ne pas oublier des prix de consolation pour les autres.	Petits prix