



Règle de jeu

Gendarmes contre voleurs : la course-poursuite de cour de récré

Simple, physique et très facile à lancer, ce grand classique des jeux d'extérieur oppose une équipe qui poursuit à une équipe qui s'échappe. Il suffit d'un terrain dégagé, d'une prison clairement définie et de joueurs prêts à courir. Parfait pour une animation, une cour, un jardin ou un centre de loisirs, le jeu fonctionne aussi bien avec un petit groupe qu'avec une grande bande d'enfants.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Les gendarmes doivent toucher tous les voleurs pour les envoyer en prison. Les voleurs doivent éviter d'être capturés et peuvent libérer leurs camarades selon la variante choisie avant le départ.

En bref

Réponse rapide : les gendarmes doivent toucher

À partir de 6 joueurs, idéal avec 10 participants ou plus

Matériel

Aucun matériel obligatoire ; plots, foulards ou chasubles

Objectif

Capturer tous les voleurs ou rester libre jusqu'à la fin

Type

Jeu d'extérieur, course-poursuite, équipe,

Présentation du jeu

Le jeu des gendarmes et des voleurs est un jeu de course-poursuite très connu dans les cours de récréation, les colonies, les centres de loisirs et les animations en plein air. Il ne demande presque aucune préparation : on délimite un terrain, on choisit une prison, on forme deux équipes, puis la partie peut commencer.

Son intérêt vient de son équilibre entre vitesse, ruse et coopération. Les gendarmes ne doivent pas seulement courir vite : ils doivent aussi se répartir, surveiller la prison et éviter que les voleurs libèrent leurs camarades. Les voleurs, eux, doivent esquiver, attirer les poursuivants, tenter des sauvetages et rester attentifs à ce qui se passe autour d'eux.

C'est un jeu particulièrement pratique pour faire bouger un groupe d'enfants sans matériel. Il ressemble dans son esprit à d'autres jeux de poursuite comme le jeu du chat perché ou le poule renard vipère, avec une dimension d'équipe plus marquée grâce à la prison et aux libérations.



Principe et but du jeu

Deux équipes s'affrontent : les gendarmes poursuivent les voleurs, et les voleurs tentent de rester libres. Quand un voleur est touché par un gendarme, il doit rejoindre la prison. Selon la règle décidée, il peut ensuite être libéré par un autre voleur encore en liberté.

Le but des gendarmes est de capturer tous les voleurs. Le but des voleurs est d'éviter la capture, de libérer les prisonniers et, dans une version chronométrée, de tenir jusqu'à la fin du temps fixé.

La capture

Un voleur est capturé lorsqu'un gendarme le touche avec la main. Le contact doit rester léger : pas de bousculade, pas de tirage de vêtement, pas de plaquage façon finale de championnat.

La prison

La prison est une zone ou un repère choisi avant la partie. Tous les joueurs doivent savoir où elle se trouve et comment les prisonniers peuvent être libérés.

Matériel et mise en place

Aucun matériel n'est indispensable pour jouer. En revanche, quelques repères rendent la partie beaucoup plus claire, surtout avec de jeunes enfants ou un grand groupe. L'essentiel est de préparer un terrain lisible, sans obstacle dangereux, avec des limites que tout le monde comprend.

- Délimiter la zone de jeu avec des repères visibles : arbres, murs, lignes au sol, plots ou bancs.
- Choisir une prison facile à identifier : un arbre, un poteau, un mur, une zone au sol ou un espace marqué.
- Former deux équipes : une équipe de gendarmes et une équipe de voleurs, si possible équilibrées.
- Expliquer clairement ce qui compte comme une touche valable avant de commencer.
- Décider de la règle de libération : tape dans la main, chaîne humaine, entrée dans la prison ou libération totale.

Si les joueurs sont très jeunes, il est souvent préférable de réduire la taille du terrain et de donner un léger avantage aux gendarmes. Si le groupe est plus âgé ou plus sportif, un terrain plus vaste permet des poursuites plus longues et des stratégies de sauvetage plus intéressantes.



Déroulement d'une partie

La partie se déroule en manches. Avant le signal de départ, les deux équipes se placent dans leurs zones de départ ou face à face. L'animateur rappelle les limites, la prison et les règles de contact. Une fois tout le monde prêt, les voleurs s'élancent et les gendarmes partent à leur poursuite.

- Au signal, les voleurs se dispersent dans la zone de jeu. On peut leur laisser quelques secondes d'avance pour équilibrer la manche.
- Les gendarmes poursuivent les voleurs et tentent de les toucher avec la main, sans contact brusque.
- Un voleur touché rejoint directement la prison, sans continuer à courir ni contester au milieu du terrain.
- Les voleurs libres peuvent tenter de libérer les prisonniers selon la règle décidée avant la partie.
- La manche continue jusqu'à ce que tous les voleurs soient capturés ou jusqu'à la fin du temps prévu.

Pour éviter les débats interminables, mieux vaut désigner un adulte, un animateur ou un joueur arbitre. Son rôle n'est pas de tout contrôler au millimètre, mais de trancher rapidement les cas flous pour que le jeu reprenne immédiatement.

Règles particulières et cas fréquents

La plupart des disputes viennent de trois points : la touche, la prison et la libération. Pour une partie fluide, ces règles doivent être annoncées avant le départ, pas au moment où un joueur vient de réussir un sauvetage héroïque et que tout le monde crie en même temps.

Qu'est-ce qu'une touche valable ?

Une touche sur le bras, l'épaule ou le dos peut compter comme capture. Le simple frôlement peut être accepté ou refusé, mais il faut le décider avant la manche. Les contacts dangereux sont toujours interdits : on touche, on ne pousse pas.

Comment fonctionne la prison ?

La prison peut être une zone fermée, une ligne, un arbre ou une chaîne de prisonniers. Les joueurs capturés doivent y rester jusqu'à leur libération ou jusqu'à la fin de la manche. Ils ne peuvent pas s'échapper seuls, sauf si une variante spéciale le prévoit.

Comment libérer un prisonnier ?

Plusieurs variantes existent. Un voleur libre peut taper dans la main d'un prisonnier, toucher le dernier d'une chaîne, entrer dans la zone de prison ou couper une chaîne humaine.



Le plus important est de choisir une seule méthode pour la manche, afin que tout le monde joue avec la même règle.

Les gendarmes peuvent-ils garder la prison ?

Oui, si la règle l'autorise. Pour garder une partie intéressante, il vaut mieux éviter que toute l'équipe des gendarmes reste collée à la prison. Une garde raisonnable crée de la stratégie ; un mur infranchissable transforme le jeu en attente, et personne n'a signé pour ça.

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Début de manche	Les équipes se placent, les voleurs partent au signal, puis les gendarmes les poursuivent.	Une courte avance aux voleurs peut équilibrer la partie.
Capture	Un gendarme touche un voleur avec la main, sans geste brusque.	Toucher suffit ; attraper ou pousser est interdit.
Prison	Le voleur capturé rejoint la zone prévue et attend une libération.	La prison doit être visible et connue de tous.
Libération	Un voleur libre libère un prisonnier selon la variante choisie.	La méthode doit être décidée avant le départ.
Fin de manche	La manche s'arrête quand tous les voleurs sont capturés ou quand le temps est écoulé.	Changez les rôles pour équilibrer le jeu.

Comment gagner ?

Les gendarmes gagnent la manche s'ils parviennent à capturer tous les voleurs. Dans ce cas, plus aucun voleur n'est libre pour tenter une libération, et la manche s'arrête immédiatement.

Les voleurs gagnent si une durée a été fixée et qu'au moins l'un d'eux reste libre à la fin du temps prévu. Cette version chronométrée est très pratique avec un grand groupe, car elle évite les manches qui s'étirent trop longtemps.

Après chaque manche, il est conseillé d'inverser les rôles. Les anciens voleurs deviennent



gendarmes, les anciens gendarmes deviennent voleurs. Cela permet à chacun de courir, de poursuivre, de défendre la prison et de tenter des sauvetages.

Erreurs fréquentes

Oublier de fixer les limites

Sans limites claires, les voleurs partent trop loin et les gendarmes s'épuisent. Définissez toujours une zone de jeu avant le signal.

Changer la règle de prison en cours de route

Une libération totale ou individuelle ne produit pas la même partie. Choisissez la variante avant la manche et gardez-la jusqu'à la fin.

Autoriser les contacts trop forts

Le jeu doit rester une poursuite, pas une mêlée. Une touche légère suffit pour capturer un voleur.

Jeux proches

Si votre groupe aime courir, esquiver et jouer en équipe, vous pouvez enchaîner avec d'autres jeux d'extérieur faciles à organiser. Le plus simple est de choisir selon l'âge des enfants, la taille du terrain et le niveau d'énergie restant après la première manche.

Chat perché Poule Renard Vipère Capture du drapeau Loup Glacé Jeux en Extérieur

Questions fréquentes

Combien de joueurs faut-il pour jouer aux gendarmes et aux voleurs ?

Il faut au minimum 6 joueurs pour que la partie soit intéressante. Le jeu fonctionne très bien avec 10, 15 ou 20 participants si le terrain est adapté.

Faut-il du matériel pour jouer ?

Non, aucun matériel n'est obligatoire. Des plots, des foulards ou des chasubles peuvent simplement aider à marquer le terrain, la prison ou les équipes.

Comment un gendarme capture-t-il un voleur ?

Un gendarme capture un voleur en le touchant avec la main. Le contact doit rester léger, sans pousser, tirer ou bloquer le joueur.



Que fait un voleur lorsqu'il est touché ?

Un voleur touché rejoint directement la prison. Il y reste jusqu'à ce qu'un coéquipier le libère ou jusqu'à la fin de la manche.

Comment libérer un prisonnier ?

Un voleur libre peut libérer un prisonnier en lui tapant dans la main, en touchant une chaîne ou en entrant dans la zone de prison, selon la variante choisie avant la partie.

Quand les gendarmes gagnent-ils ?

Les gendarmes gagnent lorsqu'ils ont capturé tous les voleurs et qu'il ne reste plus aucun voleur libre pour tenter une libération.

Quand les voleurs gagnent-ils ?

Les voleurs gagnent si une limite de temps a été fixée et qu'au moins un voleur reste libre à la fin de la manche.

Peut-on jouer en intérieur ?

Oui, mais seulement dans une grande salle dégagée, sans meubles, obstacles dangereux ni sol glissant. En cas de doute, mieux vaut jouer dehors.