

**Continent – Asie**  
**Nom du pays – Pakistan**

### Fait intéressant

Le Pakistan faisait autrefois partie de l'empire perse qui a existé pendant 2 500 années.

**Source :** Pakistan: 5 millénaires de civilisations

**Dernière date de consultation :**

7 mai 2023



# Le trésor du sultan

CYCLE MOYEN

### Matériel

1 objet pour représenter le trésor

### Terrain de jeu

Dans la cour d'école ou dans le gymnase

### Mise en situation

Ce jeu est inspiré de l'histoire d'Ali Baba et les quarante voleurs.

Ce jeu est d'origine persane au sujet d'Ali Baba, un jeune homme qui a déjoué un groupe de quarante voleurs et leur a pris leur trésor. Ali Baba devint alors aussi riche qu'un sultan. Cette histoire, qui fait partie d'un immense recueil de contes appelé Mille et une nuits a été adopté par les peuples arabes d'où vient le mot sultan, le roi d'un pays arabe.

Le but du jeu est de voler le trésor ensuite de se sauver pour ne pas le perdre et ainsi accumuler des points pour son équipe.

**Source :** Ali Baba et les 40 voleurs

**Dernière date de consultation :**

7 mai 2023

### Type de jeu

Activité physique  
Jeu de poursuite

### Drapeau



## Déroulement

- Demandez aux élèves de se placer dans un cercle, à une distance d'une longueur de bras entre chacune ou chacun. Donnez un numéro à chaque élève. Les élèves qui ont un numéro pair forment une équipe et les impairs, l'autre équipe.
- Dans le milieu du cercle, placez le trésor à l'intérieur d'un cerceau. Révisez les normes de sécurité (voir le lien en annexe).
- Décidez avec les élèves du nombre de points qui déterminera la durée du jeu. Établissez les règles du jeu : un élève peut être touché seulement quand elle ou il tient le trésor.
- Expliquez le jeu.
  - L'enseignante ou l'enseignant, l'arbitre crie un numéro pair et impair qui part deux élèves à courir pour saisir le trésor au milieu du cercle.
  - La voleuse ou le voleur, qui réussit à prendre le trésor se met donc à courir en zigzaguant à l'intérieur et à l'extérieur du cercle en passant sous les arches créées par les élèves qui se sont liés les mains avec la personne à côté d'eux.
  - La voleuse ou le voleur doit faire le tour du cercle et revenir à sa place originale sans se faire toucher par l'autre élève, la gardienne ou le gardien qui est à la poursuite du trésor. Si c'est une réussite, un point est marqué pour son équipe.
  - Si la gardienne ou le gardien touche la voleuse ou le voleur, le jeu s'arrête. Le trésor est replacé dans le cerceau et deux autres numéros sont appelés.
  - Le jeu est terminé lorsqu'un montant prédéterminé de points est accumulé ou lorsque tous les nombres ont été appelés.

## Annexe

**Source :** Normes de sécurité -  
Jeux de relais et de poursuite

<https://bit.ly/3B39IPQ>

**Dernière date de consultation :**  
7 mai 2023

