



لعبة الحجر السبعة

Lou3bat al hajar al sab3a

Le jeu des 7 pierres



I-Présentation:

Le jeu des 7 pierres est un jeu traditionnel marocain. Facile à mettre en place (il suffit de 7 pierres et d'une balle), il peut se jouer n'importe où, n'importe quand et c'est pour cette raison, qu'il est tant aimé par les jeunes marocaines et marocains.

II But du jeu:

Deux équipes s'affrontent sur une aire de jeu. D'un côté, une équipe qui attaque, les "CONSTRUCTEURS" et de l'autre, une équipe qui défend, les "FRAPPEURS". On alterne les rôles à chaque manche.

- Les constructeurs doivent viser une cible (7 pierres traditionnellement) ou 6 plots dans notre version revisitée, avec pour objectif de la détruire le moins possible afin de la reconstruire rapidement. Si je parviens à scalper le haut de la cible, j'aurai moins de plots à remettre en place.

- Les frappeurs, eux, ont pour but de récupérer la balle puis de viser les constructeurs pour les éliminer un à un. Ils ne doivent viser que leurs adversaires et n'ont pas le droit de détruire la cible.

- Traditionnellement la partie continue jusqu'à ce que l'une des équipes ait réalisé leur objectif. Ici, nous préférons instaurer un cadre temporel (partie de 5 minutes).

III-Déroulement :

- Un constructeur, joueur de l'équipe qui attaque se présente à un point d'engagement se situant à 2m50 de la cible. Ses partenaires se positionnent librement derrière lui. Les frappeurs sont situés librement à 2m50 de l'autre côté de la cible. Le constructeur a trois essais pour toucher celle-ci en essayant de faire tomber le moins de plot possible. Si au moins un plot tombe, le chrono est déclenché et la manche commence. La cible n'est pas touchée, c'est un échec et le constructeur tente un second essai. 3 essais sont possibles. En cas d'échec, un autre constructeur tente sa chance à son tour. Si tous les constructeurs échouent, ils perdent la manche et 5 points

- La cible est touchée, le chrono démarre. Les constructeurs doivent s'organiser pour reconstituer la cible sans se faire toucher. Les frappeurs récupèrent le soft ball et tente de toucher un constructeur pour l'éliminer.

- Fin du jeu :

- Les constructeurs reconstituent la cible avant la fin des 5 minutes, ils marquent 5 points. Les frappeurs marquent un point par adversaire éliminé.

- Les frappeurs ont éliminé tous les constructeurs avant la fin des 5 minutes, c'est eux qui marquent 5 points.

- Les 5 minutes s'achèvent sans que l'une des deux premières situations se soit présentée, les constructeurs marquent 3 points et les frappeurs marquent 1 point par élève touché (système de comptabilité des points qui oblige le jeu et le mouvement).

- IV- Matériel :

- 2 jeux de chasubles en fonction du nombre de joueurs.

- Un ballon souple pour éviter les mauvais chocs

- Aire de jeu en fonction de l'intensité recherchée. Terrain de basket choisi dans notre situation

- 4 assiettes pour délimiter la zone de la cible. Une assiette pour formaliser l'emplacement de l'engagement.

- 1 chronomètre, un sifflet.

Lien vers la vidéo: [https://drive.google.com/file/d/1-](https://drive.google.com/file/d/1-Fuj1pjUwJWGYXKmxGUfnK1i_VJD2Kns/view?ts=6280e18a)

[Fuj1pjUwJWGYXKmxGUfnK1i_VJD2Kns/view?ts=6280e18a](https://drive.google.com/file/d/1-Fuj1pjUwJWGYXKmxGUfnK1i_VJD2Kns/view?ts=6280e18a)