



LES JEUX DES PAYS ET DES REGIONS

Sab3a 7ajrat : jeu des 7 pierres

Pays : Tunisie/Afrique du nord : jeu qui se pratiquait dans la rue, sur la plage, dans les cours de récréation des écoles...

But du jeu : une équipe doit construire une tour avec 7 pierres tout en essayant de la protéger de l'autre équipe qui a pour but de toucher tous les adversaires pour les éliminer (ils peuvent aussi détruire la tour pour ralentir la progression des constructeurs)

Organisation : sept pierres assez plates et pas trop grosses, que l'on peut empiler pour constituer une tour. Celle-ci peut être construite sur une boîte/caisse, ce qui rend la destruction plus facile, notamment lors de l'engagement.

Une balle ou un ballon permettant de renverser les pierres et assez souple pour toucher les joueurs sans leur faire mal.

Le terrain doit être plutôt plat et dégagé (plage/terrain...); il n'est pas nécessaire de le délimiter.

Un cercle est délimité autour de la tour pour empêcher les défenseurs de bloquer l'accès.

Une prison est délimitée (placement généralement proche de la tour).

Déroulement : les constructeurs empilent les sept pierres ; ils se disposent ensuite en file indienne et, à tour de rôle, jusqu'à la réussite, ils lancent la balle depuis une ligne située à cinq mètres environ de la pyramide afin de la renverser. Si personne n'arrive à engager (toucher la tour), les équipes changent de rôle.

Lorsque la tour est touchée lors de l'engagement, les constructeurs tentent de reconstruire la tour.

Si un constructeur est touché par la balle d'un défenseur, il va en prison. Il doit être touché directement (tir lancé), pas avec un rebond. La balle peut toucher plusieurs personnes tant que la balle ne touche pas le sol. Un constructeur n'a pas le droit d'attraper la balle.

Un constructeur prisonnier peut être éventuellement libéré par un autre constructeur en tapant dans sa main.

Si les constructeurs parviennent à empiler les sept pierres, ils gagnent la manche. Si les défenseurs réussissent à éliminer tous les constructeurs avant qu'ils aient fini de construire la tour, ce sont eux les gagnants.

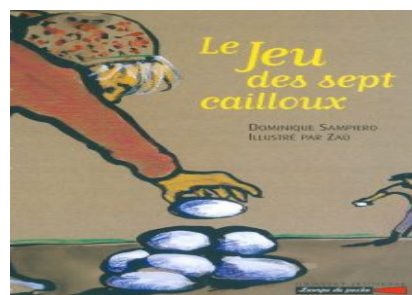
Pendant le jeu, seuls les défenseurs ont le droit de saisir la balle pour se la passer ou pour toucher un attaquant. Quant il a la balle en main, un défenseur ne peut plus bouger les pieds, il ne peut pas non plus se déplacer avec la balle.

Variantes : lors de l'engagement, les deux équipes, en ligne, lancent à tour de rôle la balle pour détruire la tour (l'équipe qui réussit à faire tomber la tour devient les « constructeurs ») .

Pas de prisonniers : les joueurs touchés, se couchent au sol.

Les défenseurs ont le droit ou pas, de viser la tour .

Match au temps ou au nombre de manches remportées.



Lien vers la vidéo du Lycée Pierre Mendès France de Tunis :

<https://drive.google.com/file/d/194hcUj7bySR7IMQv5OUNKeMh89YDPKpr/view?usp=sharing>