



Les sorciers

Type de jeu
Jeu d'attrape
Evitement

F3

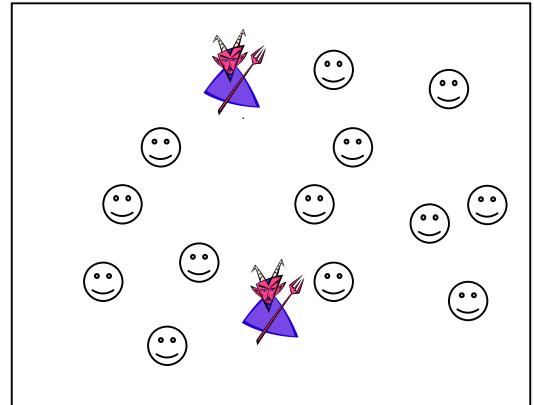
Objectifs essentiels

- ❑ Ajuster ses déplacements en fonction de ses partenaires et adversaires : faire face au danger (enchaîner différents types de déplacements : pas chassés , course , etc...)
- ❑ Prendre des informations et adapter ses déplacements aux circonstances du jeu .
- ❑ Comprendre les rôles , les enjeux et le résultat du jeu.
- ❑ Elaborer collectivement des règles d'actions.

Matériel

- ❑ foulards pour 3 groupes et cônes pour délimiter le terrain

terrain : environ 15x15m



But du jeu:

pour les sorciers : neutraliser le maximum d'adversaires dans un temps donné.

pour les autres joueurs : ne pas se faire toucher.

Règles:

Tout joueur touché est immobilisé (statue) sur place.

Jeu au temps : très court car intense!

Gagnants :

- les joueurs non touchés ... ou ... les meilleurs sorciers après plusieurs parties.

Comportements observables

- ❑ Phase émotionnelle : cris , courses désordonnées , pas de prise en compte des partenaires.
- ❑ Pas d'organisation collective des joueurs
- ❑ Peu de vigilance , fuite rectiligne sans prise d'info..
- ❑ Des enfants restent passifs, d'autres sont dominants

règles d'actions à élaborer avec les enfants

- ↪ **Si je suis "chassé"** et si je ne veux pas être touché, je dois savoir en permanence où sont les sorciers et me déplacer pour en être le plus loin possible.
- ↪ Si je suis en danger, je fuis le plus vite possible ou je fais face et j'esquive.

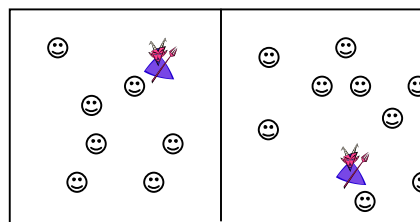
Conseils pour l'animation

- Donner au sorcier, un élément distinctif (foulard ou anneau à porter) permettant son identification par les autres joueurs.
- Alternance "action – réflexion" pour :
 - ↳ Comprendre les rôles des uns et des autres
 - ↳ Comprendre le résultat du jeu .
 - ↳ Faire émerger les règles d'actions.

Situations aménagées

Deux jeux parallèles

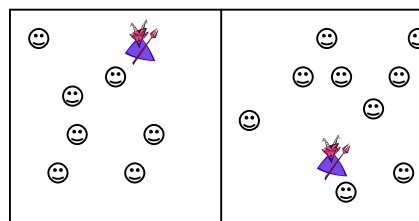
Développer le niveau de vigilance des joueurs : prises d'informations
Obliger chacun à s'engager.



Evolution: 2 sorciers , 3 sorciers, ...

Mise en place de la délivrance

Oser prendre des risques .
Assurer plusieurs rôles : fuir ou délivrer , poursuivre ou garder
Elaborer une stratégie collective



Règles :

- ❑ Les joueurs touchés s'immobilisent sur place et écartent les jambes.
- ❑ Pour délivrer un camarade , il suffit de passer entre ses jambes

Evolutions:

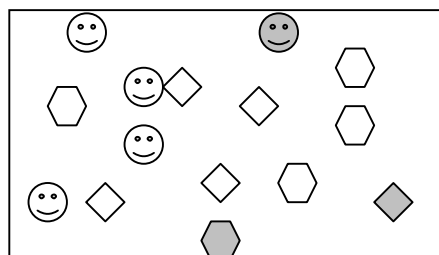
- ❑ **Ajuster** le rapport "sorciers / joueurs chassés" pour conserver l'égalité des chances .

Les sorciers aux couleurs

Prises d'informations , vigilance

3 groupes repérés par des foulards de couleurs :

- ↳ un sorcier dans chaque groupe (un élément distinctif permet de les reconnaître : objet tenu en main par exemple)
- ↳ chaque sorcier a le droit de prise sur les joueurs chassés des deux autres couleurs .



Gagnant : le groupe ayant le moins de joueurs immobilisés en fin de partie.

Sorciers par équipe

4 équipes .

Chaque équipe , tour à tour , essaie de neutraliser le plus de joueurs en un temps donné.

Gagnante : l'équipe ayant le plus de joueurs immobilisés après x' de jeu.

Activités venant en appui



- *Parler pour mieux comprendre le jeu : voir fiche "jeux de chats"*
- *Elaboration d'une affiche, d'une fiche, ...*
- ↪ *Une représentation dessinée de l'espace de jeu et du jeu (du dessin au plan)*
- ↪ *But du jeu*
- ↪ *Gagnants*
- ↪ *Règles Les compléter au fur et à mesure.*
- ↪ *Les « règles d'action » ... « Comment faire pour jouer efficacement à chacun des rôles présents dans le jeu ?*