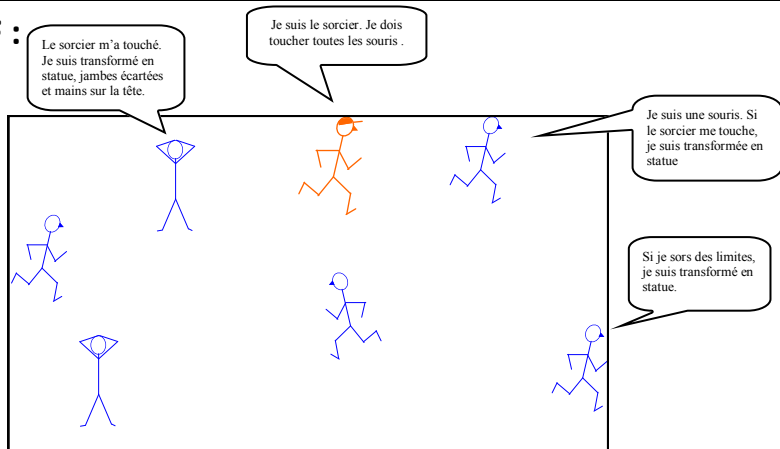


DISPOSITIF :



But du jeu :

Pendant la durée maximale du jeu (30 à 45 secondes).

- Pour le sorcier : toucher toutes les souris
- Pour les souris : rester le plus longtemps en vie (ne pas être touchées).

L'organisation du groupe :

- Espace de 10m x 8m (15 élèves maxi, d'où classe en 1/2 groupe avec rotations) ou 20m x 15m selon le nombre d'élèves.
- 1 sorcier.

Matériel :

- 1 chasuble pour identifier le sorcier.
- 1 chronomètre.

CONSIGNES :

Le sorcier doit toucher le maximum de souris.

La souris touchée se transforme en statue, mains sur la tête et jambes écartées.

Si une souris sort du terrain, elle se transforme en statue à l'endroit où elle est sortie.

Les statues comptent jusqu'à trois puis peuvent à nouveau jouer.

Le jeu débute au premier coup de sifflet et s'arrête au second.

REGULATION

Pour faciliter

- La maitresse tient le rôle du sorcier pour aider les enfants à comprendre la règle.

Pour complexifier

- Augmenter la durée maximale du jeu (1min à 1 min 15)
- Mettre 2 sorciers.

CE QUI EST A APPRENDRE

- Réagir à un signal
- Courir vite pour rattraper (Poursuivre)
- Courir vite pour fuir
- Esquiver, varier ses courses
- Prendre des informations sur la position du sorcier

CRITERES DE REUSSITE

- Ne pas se faire toucher plus de 2 fois.
- Attraper au moins 4 souris dans une partie.