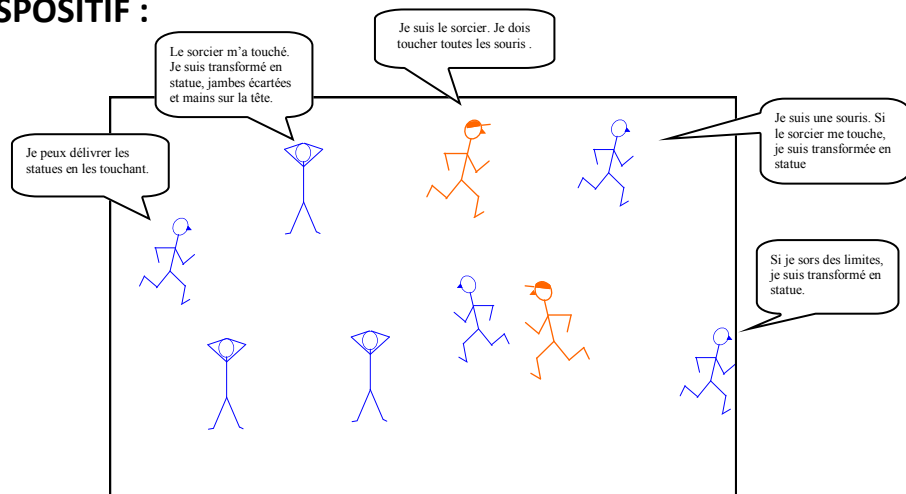


DISPOSITIF :



But du jeu :

Pendant la durée maximale du jeu (1min).

- Pour les sorciers: toucher toutes les souris.
- Pour les souris : rester le plus longtemps en vie (ne pas être touchées), délivrer des statues en les touchant.

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.
- 2 sorciers.

Matériel :

- 2 chasubles pour identifier les sorciers.
- 1 chronomètre.
- 1 foulard par souris

CONSIGNES :

Les sorciers doivent 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.

Une statue peut être délivrée par une souris si cette dernière touche une partie de son corps.

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

A la fin du jeu, on compte le nombre de statues.

REGULATION

Pour faciliter

- Pas de délivrance possible (cf Les sorciers 1)
- 1 seul sorcier
- Diminuer l'espace (facilite la tâche des sorciers)

Pour complexifier

- Augmenter la durée maximale du jeu (1min 30 à 2 min)
- Mettre 3 sorciers.
- Pour délivrer une statue il faut passer entre ses jambes (par devant).
- Augmenter l'espace (complexifie la tâche des sorciers)
- Pour transformer la souris en statue, il faut saisir le foulard de la souris accroché dans son dos.

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 des sorciers
- Aller dans les espaces vides et utiliser les statues comme obstacles
- Penser à libérer les statues
- Saisir le foulard

CRITERES DE REUSSITE

- Sorciers : obtenir au moins 4 statues par partie.
- Souris : avoir libéré au moins un statue sur partie