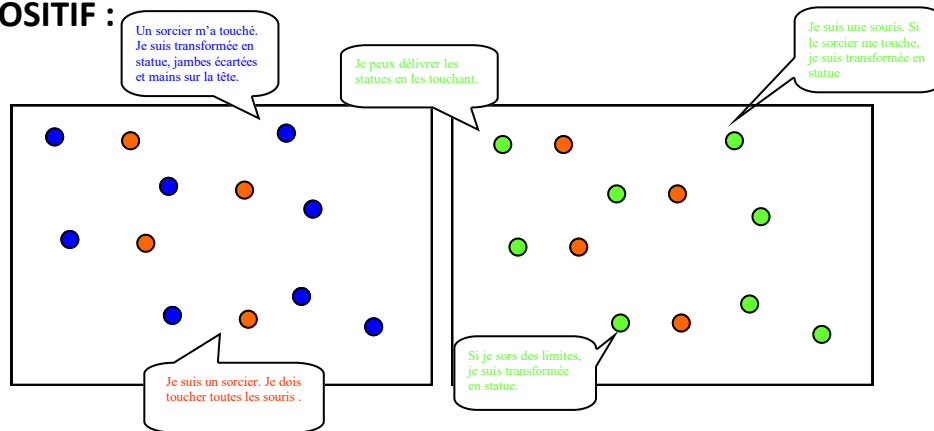


DISPOSITIF :



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 touchée), délivrer des statues en les touchant.

L'organisation du groupe :

- 2 Espaces 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.
- 3 équipes qui joueront à tour de rôle les sorciers (effectifs répartis sur les deux terrains)

NB: cette répartition pourra dans certains cas (nombre impair de joueurs), amener une organisation avec sur un terrain, un sorcier de plus. Mais toutes les équipes seront dans le même cas...Donc il y aura une relative homogénéité organisationnelle.

Matériel :

- 3 jeux de chasubles pour identifier les équipes.
- 1 chronomètre.

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 (ou quand toutes les souris sont transformées en statues : on note alors le temps réalisé.)

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

REGULATION

Pour faciliter

- Pas de délivrance possible
- Diminuer l'espace (facilite la tâche des sorciers)

Pour complexifier

- Augmenter la durée maximale du jeu (1min 30 à 2 min)
- Pour délivrer une statue il faut passer entre ses jambes (par devant).
- Augmenter l'espace (complexifie la tâche des sorciers)

CE QUI EST A APPRENDRE

- Réagir à un signal
- Courir vite pour rattraper (Poursuivre)
- S'organiser en équipe pour attraper les souris
- 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

CRITERES DE REUSSITE

- Sur 3 parties :
 - avoir attrapé au moins 8 souris (la moitié du possible, dans l'exemple : 8)
 - avoir au moins 7 souris non statufiées (la moitié moins une : donc 7)