

Jeu de référence :
 Les sorciers

Je peux entrer et sortir du refuge comme je veux. Dans le refuge, je suis en sécurité.

Si je tape dans la main d'une statue, elle est délivrée. Nous sommes invulnérables jusqu'au retour obligatoire au refuge. Ensuite, nous pouvons reprendre le jeu.

Dès le début, nous sommes 4 statues.

Vers le Niveau 2
Apprentissages décisifs

Agir en tenant compte des deux composantes de chaque rôle :

- Souris : Fuir et délivrer
- Sorcier : Attraper et garder

Refuge

J'essaie de toucher les souris pour les empêcher de délivrer les statues.

Si le sorcier me touche, je deviens statue.

Attention ! Le sorcier peut me toucher dans l'aire de jeu.

Dispositif :

- Un sorcier, 3 souris et 4 statues (souris pétrifiées avant le début du jeu)
- Terrain d'environ 8X10m ou ¼ de terrain de tennis
- Une zone extérieure au terrain qui sert de refuge pour les souris.

But du jeu :

- Le sorcier doit empêcher les souris libres de délivrer les statues en touchant les souris libres dans l'espace de jeu.
- Les souris libres doivent tenter de délivrer les statues en tapant dans la main des statues, sans se faire toucher par le sorcier.
- Les souris ont gagné la partie quand toutes les statues sont délivrées.
- Le sorcier a gagné la partie quand toutes les souris sont touchées.
- A la fin du temps de jeu défini à l'avance (1-2 minutes), le sorcier gagne s'il reste plus de quatre statues, sinon les souris gagnent.

Règles :

- Au début du jeu, les souris libres sont à l'extérieur du terrain. Elles peuvent entrer et sortir de leur zone refuge comme elles le veulent. Une souris touchée devient statue.
- Une statue délivrée est conduite dans la zone refuge par la souris qui l'a délivrée. Pendant ce temps, elles sont toutes les deux invulnérables.
- Une souris qui sort des limites de l'aire de jeu est considérée comme prise.

Evaluation :

- Souris : nombre total de délivres réalisées
- Sorcier : nombre total de prises et nombre de statues restantes en fin de jeu.

Faire évoluer le jeu

1. Changer la forme et la taille de l'aire de jeu (circulaire, rectangulaire, allongé, en sablier...).
2. Changer la position de la zone refuge