Fuir et délivrer

A2- La garde

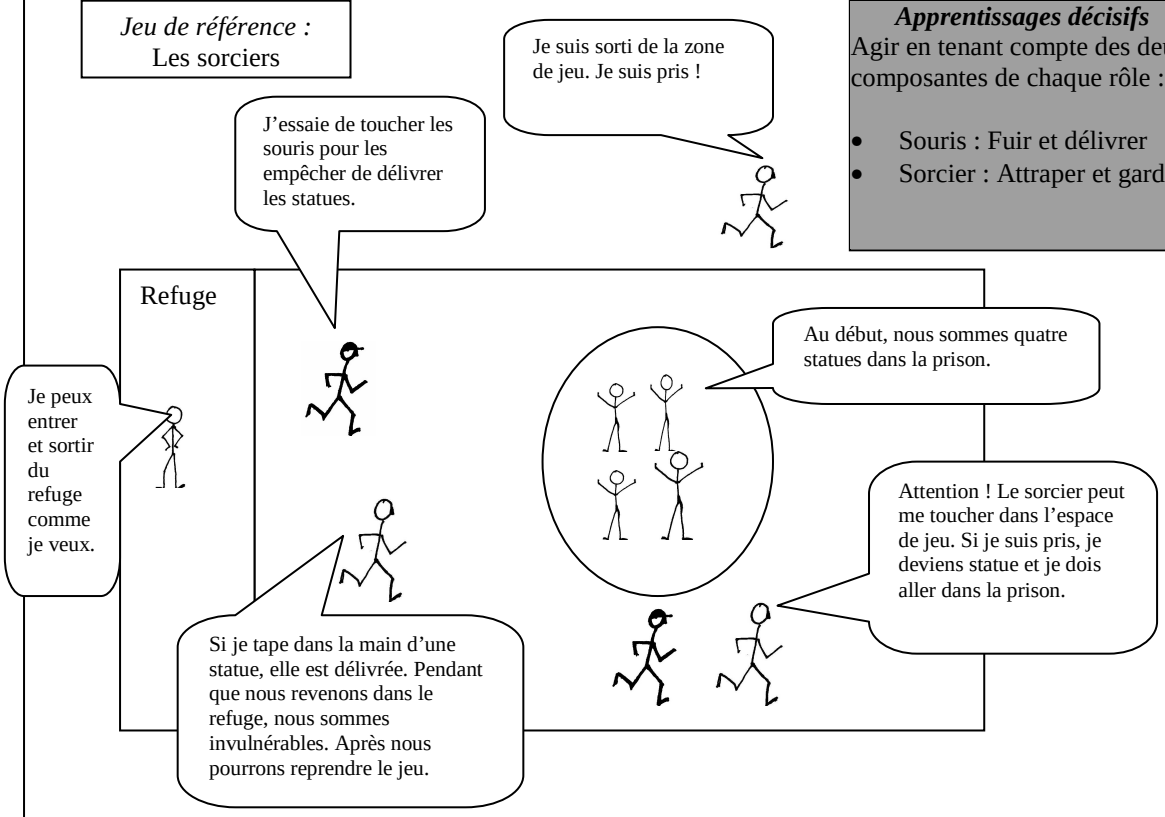
Jeu de référence :
Les sorciers

Vers le Niveau 2

Apprentissages décisifs

Agir en tenant compte des deux composantes de chaque rôle :

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

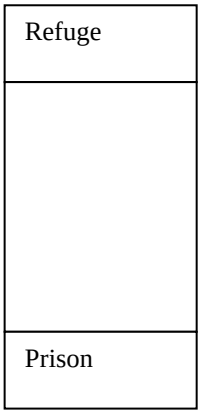


Dispositif :
- 2 sorciers, 4 souris, 4 statues.
- Terrain 9X9m ou ½ terrain de volley.
- Une zone centrale de 3 m de diamètre (prison).

But du jeu :
- Le(s) sorcier(s) doi(ven)t empêcher les souris libres de libérer les statues en les touchant dans l'espace de jeux.
- Les souris doivent libérer les statues en leur tapant dans la main, sans se faire toucher par le(s) sorcier(s).

Règles :
- Au début du jeu, les souris libres sont dans leur refuge. Elles peuvent entrer et sortir comme elles le veulent. Une souris touchée devient statue dans la prison.
- 4 statues sont placées dès le début dans la prison.
- Le sorcier ne peut toucher les souris que dans l'espace de jeu
- Une souris qui sort de l'espace de jeu sans entrer dans le refuge est considérée comme prise.
- Une statue délivrée est conduite par son libérateur dans le refuge. Pendant ce temps, ils sont invulnérables. Une fois arrivées au refuge, ils reprennent tous les deux le jeu comme des souris libres.

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

Faire évoluer le jeu

- Faire évoluer le nombre de sorciers (de 1 à 3) et le nombre de souris au début (de 3 à 5) en fonction de la taille de l'espace de jeu.
- Modifier l'espace :