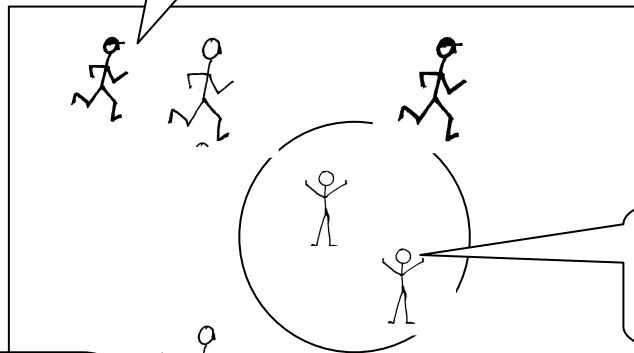


Fuir et délivrer

C1- Le camp des prisonniers

Jeu de référence :
Les sorciers

Je dois toucher toutes les souris et garder les prisonniers.



J'essaie de délivrer les prisonniers.
Attention ! Le sorcier peut me toucher.

Vers le Niveau 3

Apprentissages décisifs

Souris : Construire et adapter son itinéraire pour délivrer en fonction de la place et des capacités de ses partenaires et du sorcier.

Sorcier : Construire un projet d'action pour enfermer les souris dans un espace approprié.

J'ai été touché. Je suis dans la prison. J'attends qu'on vienne me délivrer.

Si je sors des limites du terrain, je suis considéré comme pris.

Dispositif :

- 2 ou 3 sorciers, 6 à 8 souris.
- Une prison au centre du terrain.

But du jeu :

- Pour les sorciers, geler toutes les souris et empêcher qu'elles soient délivrées.
- Pour les souris, ne pas se faire toucher et délivrer ses partenaires pris.

Règles :

- Règles du jeu de référence sauf que les souris gelées sont dans une prison centrale.

Evaluation :

- Sorcier : temps mis pour toucher toutes les souris, nombre total de prisonniers en fin de jeu (1min30 à 2min), nombre total de prises réalisées...
- Souris : nombre total de délivres réalisées par un joueur, par l'ensemble de l'équipe...

Faire évoluer le jeu

- Mettre la prison à différents endroits
- Faire choisir la place de la prison
 - par les sorciers
 - par les souris.