

## Fuir et délivrer. Jeu de référence : « *Les sorciers* »

### Le sens profond du jeu.

Dans cette catégorie de jeux de **poursuite**, on joue encore symboliquement avec la **vie** et la **mort**. On trouve des **sorciers**, des **diabes** qui ont un pouvoir maléfique, des **gendarmes** qui chassent les voleurs, des animaux qui se dévorent.

Cependant, la mort, le maléfice ne sont **pas inéluctables**, la prison n'est pas nécessairement définitive. On peut être sauvé (délivré) par ses partenaires.

La survie devient une affaire collective, une affaire de **solidarité**.

### L'intérêt de cette catégorie de jeux.

**1** - Cette catégorie de jeux peut être considérée comme le prolongement de la catégorie de jeux « Fuir ou se protéger ». Elle est un peu plus complexe car il faut enchaîner :

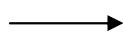
- **fuir devant le danger,**
- **aller dans un lieu pour délivrer un partenaire**
- **et continuer à fuir.**

**2** – Elle permet aux enfants d'assurer progressivement **plusieurs rôles** à la fois ( de 1 rôle par joueur dans le « *Chat gelé* » à 4 rôles possibles dans « *Poules, Renards, Vipères* » ou « *Les Barres* ».

**3** – Elle permet aux enfants d'apprendre à passer de **stratégies individuelles** dans un **groupe** à des **stratégies collectives** dans une **équipe**.

**4** - Elle permet de jouer à des jeux d'une **grande richesse relationnelle**

- comme les *Barres*, avec des interactions poursuivies – poursuivant, qu'on ne trouve dans aucun autre jeu,
- ou comme *Poules, Renards, Vipères*, le seul jeu où les relations d'équipes triangulaires représentent l'équilibre écologique de la chaîne alimentaire.



### Le problème fondamental

*Je dois prendre le risque  
de me faire toucher  
pour délivrer les partenaires et  
conserver mon équipe en vie.*