

Fuir et délivrer. Jeu de référence : *les Sorciers*

Conduites typiques (ce qu'on observe)

NIVEAU 1

- La souris ne fait que fuir, elle ne délivre jamais.
- Le sorcier court après les souris au hasard, n'en touche que très peu et ne garde pas ses prisonniers.

Joueur perdu

N'est pas dans le jeu

NIVEAU 2

- La souris essaie de délivrer mais le plus souvent se fait prendre juste avant ou juste après.
- Le sorcier garde les prisonniers mais ne cherche plus à attraper de nouvelles souris.

Joueur Au hasard

N'a pas de stratégie

NIVEAU 3

- La souris réussit à délivrer un prisonnier et à s'échapper sans se faire prendre.
- Le sorcier choisit une cible adaptée. Il attend que les souris essaient de délivrer pour attaquer tout en ne s'éloignant pas trop de ses prisonniers.

Joueur stéréotypé

A une stratégie a priori

NIVEAU 4

- La souris réussit à enchaîner plusieurs délivres en définissant des priorités.
- Le sorcier ne prend les souris que dans un lieu qui lui permet de les garder facilement.

Joueur stratège

Adapte sa stratégie

Apprentissages décisifs

- A-**
AGIR en tenant compte des deux composantes de chaque rôle :
- **Souris** : fuir et délivrer
 - **Sorcier** : attraper et garder

- B-**
- **Souris** : repérer la place d'un prisonnier et les actions du sorcier avant d'agir.
 - **Sorcier** : repérer les déplacements des souris et leur proximité par rapport au(x) prisonnier(s).

- C-**
- **Souris** : construire et adapter son itinéraire pour délivrer en fonction de l'emplacement et des capacités de ses partenaires et du sorcier.
 - **Sorcier** : construire un projet d'action pour enfermer les souris dans un espace approprié.

Situations

- A-**
A1-les délivres
A2- la garde

- B-**
B1-les drapeaux
B2- les refuges

- C-**
C1- le camp des prisonniers
C2- les prisons multiples