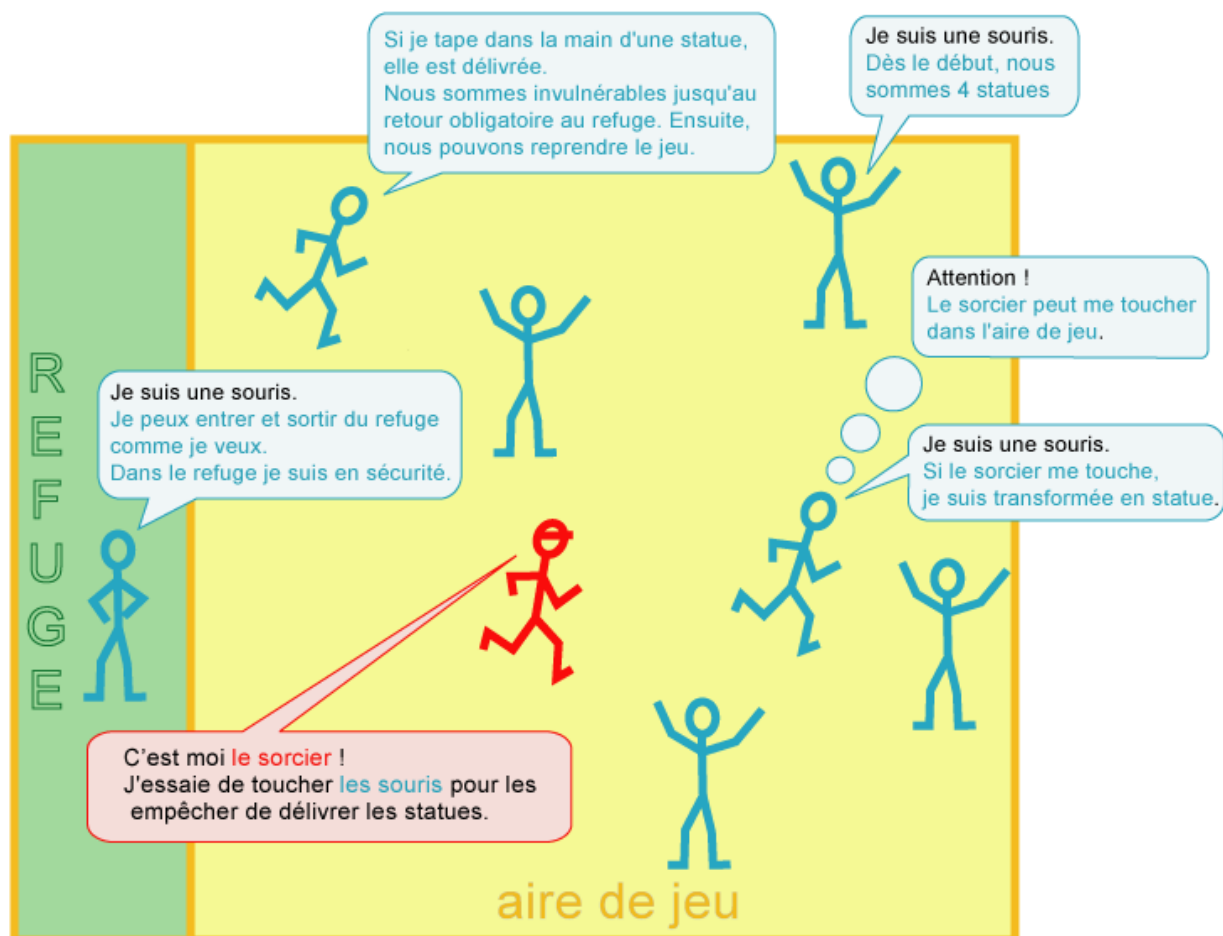


LES DELIVRES. Fuir et délivrer.



Dispositif :

- Un sorcier, 3 souris et 4 statues (souris pétrifiées avant le début du jeu)
- Un 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.

Évaluation :

- 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

Apprentissages décisifs

Agir en tenant compte des deux composants de chaque rôle :

- souris : fuir et délivrer
- sorcier : attraper et garder