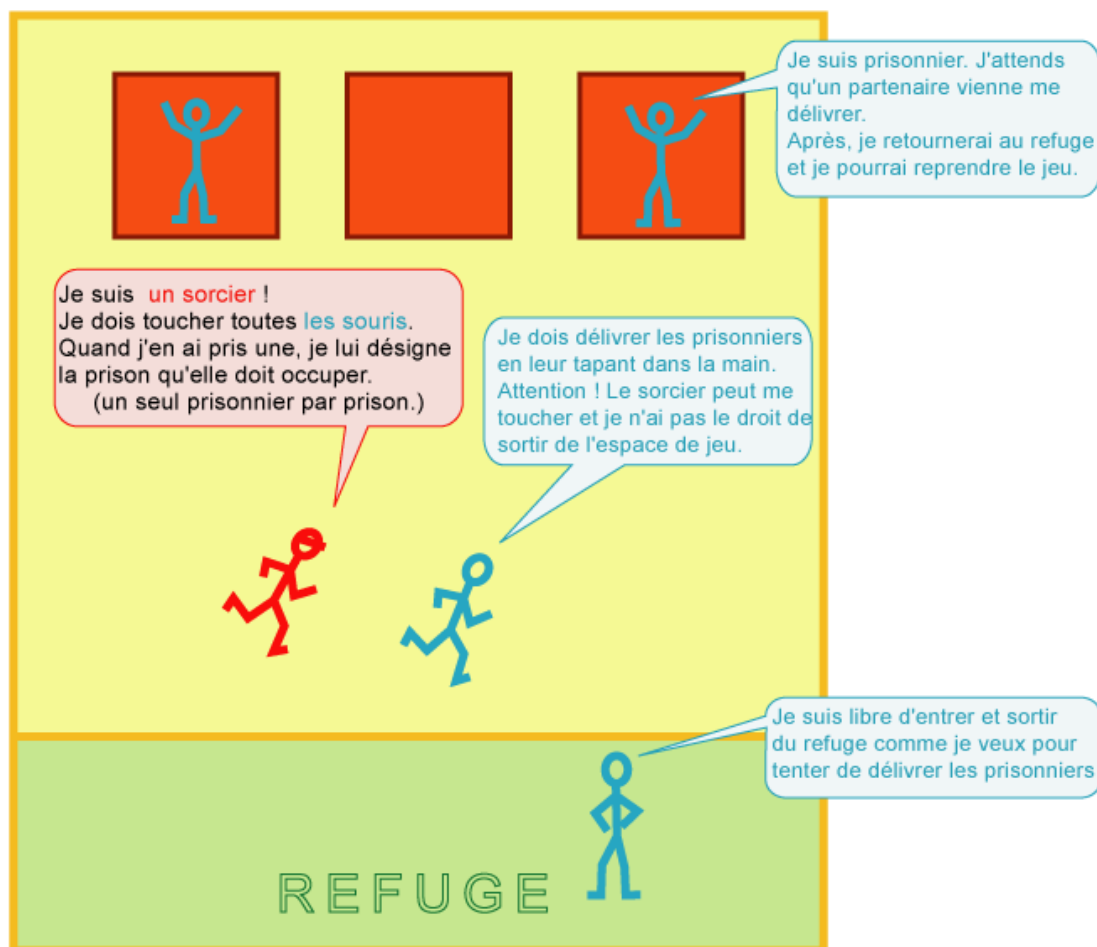


LES PRISONS MULTIPLES. Fuir et délivrer.



Dispositif :

- 1 sorcier, 4 souris dont 2 prisonnières au départ, 3 prisons, un refuge.
- 2 souris sont gelées au départ du jeu, les deux autres partent du refuge.
- Le jeu se déroule sur un temps donné (1min30-2min).

But du jeu :

- Pour le sorcier : toucher toutes les souris avant la fin du temps de jeu.
- Pour les souris : ne pas se faire toucher et délivrer les prisonniers.

Règles :

- Les souris cherchent à ne pas se faire toucher et à délivrer les statues en leur tapant dans la main.
- Une souris qui sort des limites du terrain est considérée comme prise.

- Une souris touchée doit rejoindre la prison choisie par le sorcier.
- Une seule souris par prison.
- Une souris libérée reprend le jeu normalement. Elle doit retourner au refuge avant de reprendre le jeu.

Évaluation :

- Pour le sorcier : temps mis pour toucher toutes les souris, nombre de souris prisonnières à la fin du temps de jeu...
- Nombre de souris libres en fin de jeu, nombre de délivres réalisées par un joueur, par l'ensemble de l'équipe...

Faire évoluer le jeu

- 1 - Faire varier l'espace en jouant sur les dimensions, sur les positions respectives des prisons et du refuge.
- 2 - Augmenter les rapports de forces (5-6 souris/1 sorcier ou 4-5 souris/2 sorciers)
- 3 - Imposer un retour au refuge des deux souris concernées après une délivre.

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.