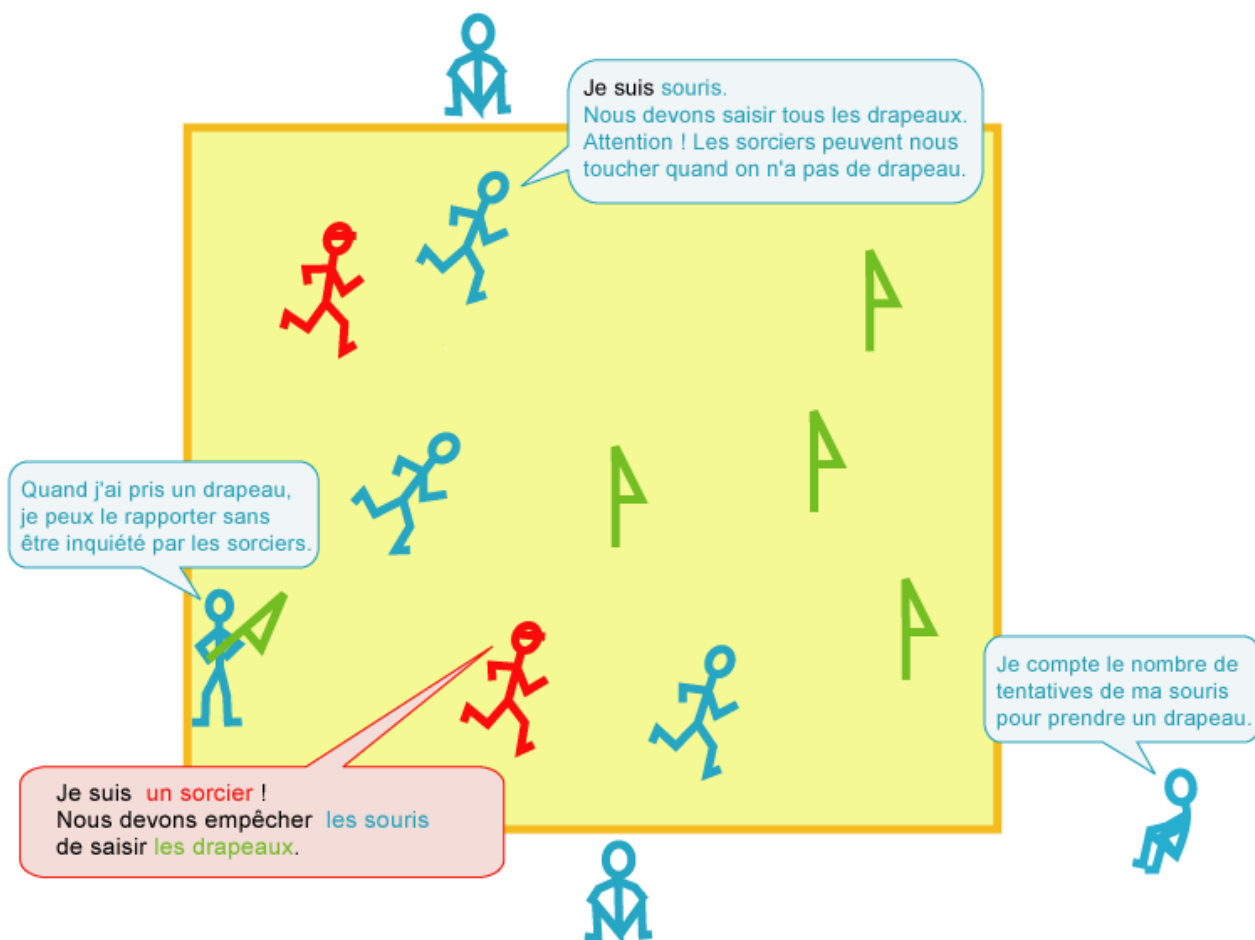


LES DRAPEAUX. Fuir et délivrer.



Dispositif :

- 2 sorciers, 4 souris et 4 observateurs
- Un terrain 9X9m ou ½ terrain de volley
- 5 drapeaux ou foulards sur le terrain

But du jeu :

- Les souris cherchent à saisir les drapeaux sans se faire toucher.
- Les sorciers cherchent à les en empêcher.
- Le jeu se termine quand tous les drapeaux sont rapportés à l'extérieur.

Règles :

- Une souris touchée en allant chercher un drapeau doit ressortir de l'aire de jeu.
- Une souris ayant saisi un drapeau doit le rapporter à l'extérieur. Elle est invulnérable avec son drapeau.

Évaluation :

- Nombre de tentatives nécessaires à la saisie de tous les drapeaux.

Faire évoluer le jeu

1 - Les sorciers peuvent placer les drapeaux à leur guise (respecter un espace minimum entre 2 drapeaux).

2 - Chaque souris porte un foulard ou une pince à linge. Elle doit donner cet objet au sorcier quand elle est touchée. En prévoir une réserve à l'extérieur du terrain (on peut ainsi matérialiser le nombre de tentatives).

Apprentissages décisifs

- 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 aux prisonniers