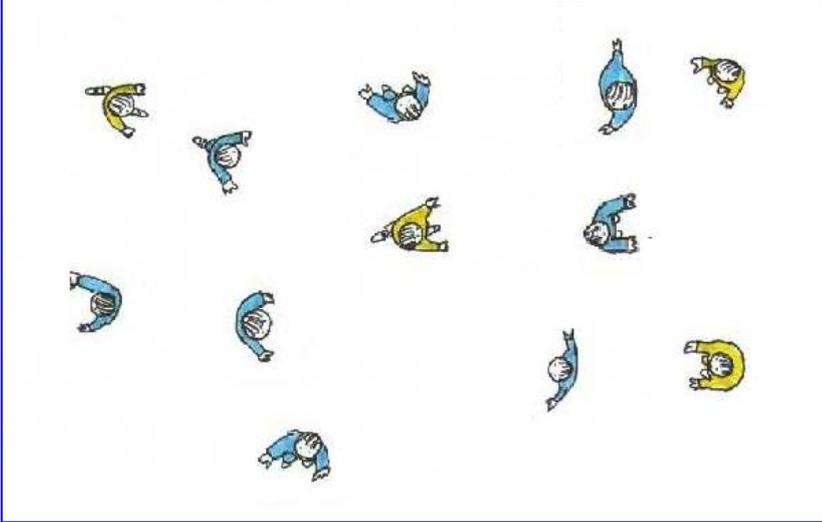


Domaine :	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
Objectif 4 :	Collaborer, coopérer, s'opposer
Intitulé du jeu :	<h1>Les sorciers</h1>

Situation de référence :	
	<p>Terrain : ~ 10 m x 10 m (pour une douzaine de joueurs) Durée : 1 min 30 à 2 min</p> <p>Les élèves sont dispersés dans la salle/sur le terrain (délimité). Il y a un sorcier pour 5 à 6 gazelles. Le sorcier doit toucher les autres joueurs. Une fois touché, le joueur s'immobilise (il devient une statue).</p> <p>Le jeu se finit quand :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le temps est écoulé, on compte alors le nombre de statues, - ou bien, toutes les gazelles ont été attrapées, on compte alors le temps
<p>écoulé.</p> <p> : sorcier  : gazelle (ou moldu...)</p>	
But du jeu :	<p><u>Pour les sorciers</u> : toucher le plus grand nombre de gazelles.</p> <p><u>Pour les gazelles</u> : fuir pour ne pas se faire toucher.</p>
Matériel :	Dossards pour différencier les sorciers
Organisation de la classe :	Demi-classe ou classe entière.
Actions motrices mobilisées :	<p>Ex : courir, lancer, réceptionner, intercepter, esquiver, transporter, toucher, ...</p> <p>Courir pour s'échapper, esquiver ; courir pour attraper, toucher.</p> <p>Varié les courses</p>

Situations de transformation / Progressivité			
	Situations de transformation / Variables	Objectifs	Niveau/âge
1	Le sorcier est joué par l'enseignant.e Les gazelles touchées s'assoient sur place. Pas de limite de terrain (espace sécurisé)	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier l'adversaire. • Comprendre le but du jeu : ne pas se faire toucher par le sorcier. 	Tous niveaux
2	Le terrain est délimité : une gazelle qui en sort est considérée comme prise. 1. Introduction d'un second sorcier (un élève en plus de la maitresse). 2. Les sorciers ne sont que des enfants.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier l'espace de jeu. • Identifier le rôle de chacun. 	Tous niveaux

3	<p>Les gazelles peuvent se délivrer en touchant la main de ceux qui ont été statufiés par les sorciers :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. D'abord assis, comme dans la situation 1. 2. Debout. <p>Une gazelle libérée reprend le jeu normalement.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Passer de stratégies individuelles dans un groupe à des stratégies collectives dans une équipe, coopérer 	Tous niveaux
<p>Le problème fondamental pour les gazelles : « <i>je dois prendre le risque de me faire toucher pour délivrer les partenaires et conserver mon équipe en vie.</i> »</p> <p>Le problème fondamental pour les sorciers : « <i>je dois toucher le plus possible de gazelles, tout en veillant à ce que les statues ne reprennent pas vie...</i> »</p> <p>Variante : Plusieurs équipes de gazelles (différenciées par des dossards de couleurs différentes). Gagne l'équipe qui a le moins de gazelles statufiées en fin de partie.</p>			
4	<p>Mise en place d'un refuge (tapis) : une gazelle qui s'y réfugie ne peut être prise.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Différencier différents espaces. • Placer les gazelles devant un choix (cf. pb fondamental ci-dessus). • Placer les sorciers devant un choix (courir pour toucher ou se positionner près d'un refuge pour empêcher l'accès → vers une stratégie d'équipe). 	MS/GS
<p>Remarque : La sécurité du refuge peut amener certaines gazelles à ne pas avoir envie de le quitter. On peut alors introduire une règle : pas plus d'une gazelle à la fois (celle qui se trouve dans le refuge doit obligatoirement le quitter si une autre vient s'y réfugier) → Pour les GS (et cycle 2), si on joue avec des équipes différenciées, cela peut entraîner des stratégies : je rejoins un refuge, pas seulement pour me mettre à l'abri mais pour exposer une gazelle adverse au danger...</p>			
5	<p>Mise en place d'une prison (On approche le jeu des « gendarmes et voleurs »)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Différencier les rôles et les espaces. • Elaborer des stratégies collectives. 	MS/GS et Cycle 2.

Pour aller plus loin... et faire évoluer les comportements (Les situations proposées sont décrites dans le document duquel est extrait ce qui est présenté ci-après, et accessible par le lien : http://ien21-centre.ac-dijon.fr/IMG/pdf/Sorciers_compilation.pdf :

Apprentissages : 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

Na 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*

Joueur stéréotypé

A une stratégie

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

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