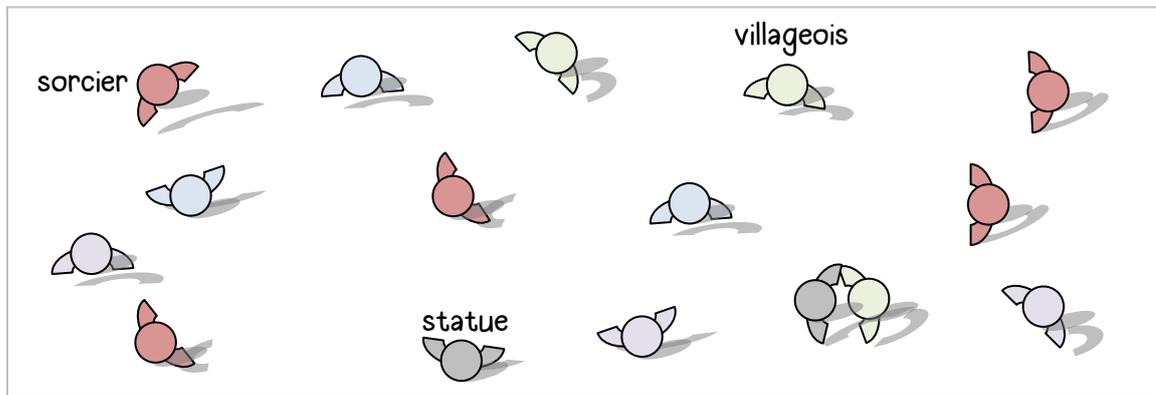




## Echauffement 1: les sorciers

→ **Dispositif :** ○ un terrain assez grand, délimité



### → **Matériel :**

- foulards / chasubles
- chronomètre

### → **Organisation de la classe :**

- Faire 3 ou 4 équipes et à tour de rôle, une équipe, les sorciers, porte un signe distinctif.

### → **Consignes :**

- Chacune des équipes, à tour de rôle, sera l'équipe des sorciers. Les sorciers doivent toucher les villageois, qui deviennent des statues reconnaissables (main sur la tête, jambes écartées) en restant là où on les a touchés. Les gazelles peuvent libérer les statues en leur passant entre les jambes ou en leur touchant un bras. Interdiction de sortir des limites du terrain, ou on devient statue.

### → **Critères de réussite :**

- L'équipe qui met le moins de temps pour toucher toutes les gazelles à gagné (si on joue jusqu'à la prise totale de toutes les gazelles)
- L'équipe qui obtient le plus grand nombre de statues en temps limité a gagné (si on joue en temps limité: 2mn / 2m,30)

### → **Savoirs à enseigner (jeux de poursuite)**

- Courir vite pour fuir ou pour poursuivre / esquisser / s'informer vite pour décider vite / élaborer à plusieurs une stratégie et accepter les décisions collectives / assumer plusieurs rôles en même temps.
- **Sorciers:** courir vite / toucher et garder son ou ses villageois / s'organiser en équipe
- **Villageois:** courir vite / faire des feintes / aller dans les espaces vides, utiliser les statues comme obstacles / penser à libérer les statues.

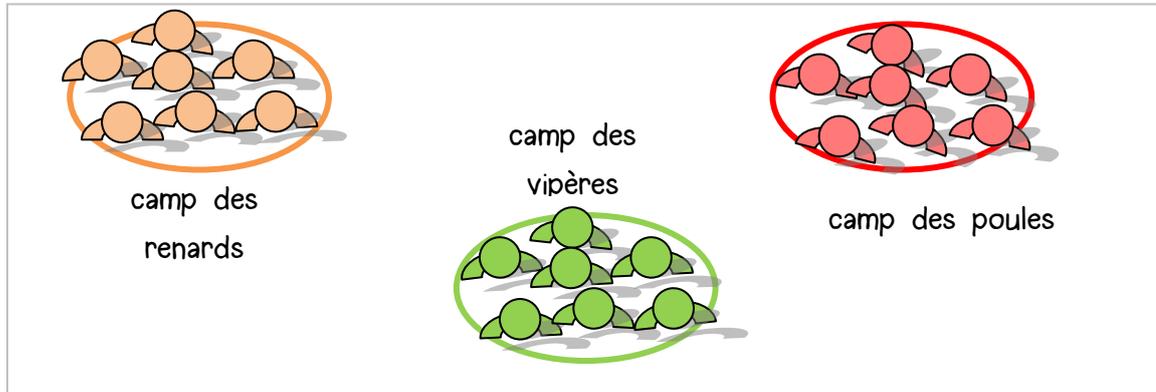
### → **Variantes :**

- Diminution des sorciers, pour favoriser les villageois qui ont plus de temps pour analyser le jeu
- Organiser 4 groupes sur 4 terrains: chaque équipe choisit 2 sorciers. La 1<sup>ère</sup> équipe qui élimine tous les villageois gagnent et arrête le jeu sur les 4 terrains. Ensuite, changer de sorcier.



## Echauffement 2: poules, renards, vipères

► **Dispositif :** ○ 3 camps (de 4 à 5m de diamètre)



► **Matériel :**

- 3 jeux de foulards différents
- chronomètre

► **Organisation de la classe :**

- Classe divisée en 3 équipes du même nombre ; les foulards sont glissés à la ceinture.

► **Consignes :**

- Au signal, on peut sortir de son camp. Les poules peuvent prendre les vipères, qui peuvent prendre les renards, qui peuvent prendre eux-même les poules. Dans leur camp, les joueurs sont intouchables. Les prises se font en attrapant le foulard : on emmène alors le joueur touché vers son camp, sans que l'on puisse être pris. Les joueurs touchés forment une chaîne à partir du camp de leurs ravisseurs. Ils peuvent être délivrés par leurs partenaires par un simple toucher. Dans ce cas, ils s'enterrent dans leur camp en levant les bras avec le foulard, ce qui signifie qu'ils sont hors-jeu jusqu'à leur camp.

► **Critères de réussite :**

- Pas de vainqueurs désignés (car toucher tous ses adversaires signifie que l'on se retrouve totalement vulnérables !)
- Le plaisir du jeu n'est pas dans la victoire, mais dans l'aventure renouvelée.

► **Savoirs à enseigner (jeux de poursuite)**

- Courir vite pour fuir ou pour poursuivre / esquiver / s'informer vite pour décider vite / élaborer à plusieurs une stratégie et accepter les décisions collectives / assumer plusieurs rôles en même temps.
- **Chaque rôle :** courir vite / reconnaître rapidement ses adversaires : ceux que l'on prend, et ceux qui nous prennent / observer plusieurs joueurs en même temps / construire des tactiques visant à se débarrasser d'un poursuivant / construire des alliances provisoires avec des adversaires.

► **Variantes :**

- Augmenter l'espace de jeu
- La prise peut se faire par simple toucher (sans foulard attaché à la ceinture)