

Jeu : les sorciers

Concepteurs : GR. 3	Compétence(s) spécifique(s) :
Stagiaires T2 – Années 2008/2009	Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement
	Objectif(s) pédagogique(s) :
	Développer la coopération entre élèves
Niveau de classe : C2 et C3	

Organisation matérielle (matériel, équipes, espace...)

- Plots
- ballons
- cerceaux
- maillots pour les sorciers
- sifflet
- 4 terrains pour 4 jeux simultanés (4x7 élèves) ou 2 terrains pour (2x 12 élèves)
- petites balles mousse pour toucher (évite les griffures)

Règle(s) de base (VERSION 1)

1^{ère} situation :

Les élèves sont dispersés dans la salle. Il y a un sorcier pour 5 à 6 joueurs. Le sorcier doit toucher les autres joueurs (en tenant la petite balle dans sa main). Une fois touché, le joueur s'immobilise (en statue) et ne peut être libéré.

Contraintes : délimiter le terrain (ne pas sortir de la zone sinon automatiquement glacé)

2^{ème} situation :

Mêmes règles de bases + :

- délivrer les joueurs glacés en passant sous leurs jambes écartées
- arbitres (si plusieurs jeux soit en fonction du nombre d'élèves dans la classe)
- augmenter le nombre de sorciers (1 pour 3)

3^{ème} situation :

Mise en place de refuges

1. Les cerceaux sont dispersés sur le terrain (en mettre un nombre pair et environ la moitié des joueurs qui peuvent être glacés)

2. Mise en place de deux refuges dans les angles opposés du terrain (répartir la moitié des cerceaux entre chaque refuge).

Si certains enfants restent sur un même refuge : ne pas retourner dans un même refuge après l'avoir quitté.

Déroulement

Temps/ Organisation	Situations	Critère de réussite
5 min	Echauffement : trotter dans un espace délimité et réagir au signal donné (s'arrêter, s'allonger sur le ventre, changer de mode de déplacement...)	
5 min	1) <u>1^{ère} situation</u> : 1 sorcier pour 5 joueurs 2 min de jeu.	- le sorcier touche les joueurs pour les immobiliser le plus rapidement possible.
10-15 min	2) Comment continuer le jeu ? Propositions des élèves. <u>2^{ème} situation</u> : délivrer les joueurs en passant sous leurs jambes + augmentation du nombre de sorciers (1 pour 3) <i>2 situations de 5 min</i>	-réussir à délivrer les joueurs (celui qui délivre ne peut pas être touché quand il délivre) - attraper le plus possible de joueurs
10- 15 min	3) Mise au point <u>3^{ème} situation</u> : - mise en place des refuges - libérer les autres joueurs <i>2 situations de 5 min</i>	- utiliser les refuges pour ne pas se faire attraper
5 min	4) Retour au calme et rangement du matériel	

Evolution du jeu (Variante(s) ; variable(s) de progrès)

Travail sur la variable temps (dans les refuges) : minuit dans la bergerie

Règles : les brebis se promènent dans le pré et doivent rentrer dans une bergerie sans se faire attraper quand le loup leur répond « minuit » (jeu chanté : loup quelle heure est-il ?). Ne jamais entrer dans la même bergerie deux fois de suite. Les deux bergeries sont à l'opposé.

Bilan/évaluation :

Règle(s) de base (VERSION 2)

1^{ère} situation :

Les élèves sont dispersés dans la salle. Il y a un sorcier pour 5 à 6 joueurs. Le sorcier doit toucher les autres joueurs. Une fois touché, le joueur s'immobilise (en statue) et ne peut être libéré.

Contraintes : délimiter le terrain (ne pas sortir de la zone sinon automatiquement glacé)

2^{ème} situation :

Mise en place de ballons mousses.

Le sorcier lance le ballon et les joueurs touchés se glacent. Après chaque touche le sorcier récupère le ballon.

3^{ème} situation :

Introduction du jeu des lapins et des chasseurs.

2 répartitions possibles

- zone commune des lapins et chasseurs (tâche des chasseurs facilitée)
- une zone pour les lapins, une ou deux zones de lancers pour les chasseurs (tâche des chasseurs plus difficile) – la zone des chasseurs peut être en périphérie de la zone des lapins ou à l'intérieur de celle-ci.

Déroulement

Temps/ Organisation	Situations	Critère de réussite
10 min	Échauffement : Se déplacer sur les lignes du terrain et au signal sonore changer de direction. Se déplacer dans l'espace avec un ballon pour 2, au signal on fait 5 passes sans faire tomber le ballon. Le groupe qui réussit en premier a gagné.	

5 min	1) Situation d'introduction <u>1^{ère} situation</u> : 3 sorciers pour 5 joueurs 30 secondes à 1 min de jeu x 3.	- les sorciers touchent les joueurs pour les immobiliser le plus rapidement possible.
5 min	2) Comment continuer le jeu ? <u>2^{ème} situation</u> : Introduction des ballons. 30 secondes à 1 min de jeu x 3.	- réussir à toucher les joueurs avec le ballon - glacer le plus possible de joueurs
10 min	3) Mise au point <u>3^{ème} situation</u> : - mise en place du jeu des lapins et des chasseurs (3 chasseurs pour 5 lapins) - respecter les zones des lapins et des chasseurs. 30 secondes à 1 min de jeu x 3.	- toucher le plus possible de lapins. - respecter les zones de jeu
5 min	4) Retour au calme et rangement du matériel	

Évolutions du jeu (Variante(s) ; variable(s) de progrès)

Travail autour des lapins et des chasseurs:

- Travail sur la variable espace (dans la cage des lapins),
- Travail sur la taille des balles,
- Travail sur le changement de rôle: les lapins touchés deviennent chasseurs.
- Si le lapin bloque la balle il reste lapin.

Bilan/évaluation :