

LES SORCIERS

ORGANISATION :

- 4 équipes d' enfants en présence ; 1 équipe sera "sorciers" à tour de rôle
- les sorciers ont un signe distinctif : leur dossard
- aire de jeu de 10m X 15m environ

REGLES DU JEU :

- Un joueur sur quatre est sorcier (x).
- Les sorciers doivent toucher les (o).
- Le (o) touché s' assied par terre ; il est délivré si un autre (o) le touche.
- Le jeu s' arrête au bout de deux minutes ou lorsque tous les (o) sont assis .
- Chaque équipe tiendra le rôle de "sorcier".
- Bien respecter le signal de départ et de fin de jeu .

o	o	o	o	o
x	o	o	x	
x	o		o	o
	x		x	o
o		o		o
o		x		o

REMARQUES :

- Les sorciers doivent jouer collectivement pour attraper tous les (o) en 2 minutes :
- se répartir les tâches de poursuite et de garde des (o)
- se mettre à plusieurs pour un (o) trop rapide ...

Les (o) sont pris trop rapidement par les sorciers :

- courir en "zig-zag" lorsqu' on est poursuivi
- essayer de délivrer ses camarades même pendant qu' on est poursuivi
- délivrer ses équipiers même au risque de se faire prendre