

OBSERVABLES JEUX DE POURSUITE SANS BALLON « LES SORCIERS »

Etape	Se reconnaître dans un rôle		Contrôler une motricité spécifique		Monter vers la cible		Respecter de règles du jeu		Adapter sa stratégie
	de	vers	de	vers	de	vers	de	vers	vers
<p>« Les Sorciers »</p> <p>Jouer avec les uns et contre les autres pour coopérer et s'opposer</p>	Ne reconnaît pas ses adversaires de ses partenaires	Reconnaît ses partenaires et ses adversaires	Course désordonnée	Course en zig zag avec changement rapide d'appuis, de rythmes feintes	Se déplace sans tenir compte de la position des adversaires ou des partenaires	Se déplace pour s'approcher (s'éloigner) des adversaires Sorcier : Coopère pour attaquer les adversaires	Sort de l'espace de jeu Sorcier Fait mal en touchant Lutin Ne s'immobilise pas quand il est touché	Respecte les limites du terrain Sorcier Touche les adversaires sans leur faire mal Lutin S'immobilise en statue bras écartés	Sorcier Coopère pour bloquer les adversaires Lutins S'éloigne des sorciers Utilise les statues comme obstacle
<p>« Les sorciers délivrance »</p> <p>Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à plusieurs adversaires en différenciant les rôles au sein d'une même équipe</p>	Sorcier Ne fait que chasser Lutin Ne fait que fuir	Sorcier Différencie les rôles d'attaquants (chasseur, gardes) Lutin Différencie les rôles de défenseur (poursuivi, libérateur)	Lutin N'ose pas libérer, ne se met pas en danger Ne coordonne pas course de fuite et de libération	Lutin Ose se mettre « en danger » Adapte sa course pour libérer et fuir	Sorcier Ne protège pas les cibles Lutin Ne libère pas les autres joueurs	Sorcier Protège les cibles en se plaçant entre elles et les défenseurs Lutin Libère dès qu'il le peut	Sorcier Tient les lutins pétrifiés quand il les garde Lutin Se libère sans être touché	Sorcier Garde les lutins pétrifiés sans les tenir Lutin Reste immobile tant qu'il n'a pas été touché	Sorcier Se répartit les rôles de garde ou de défenseur Lutin Libère le plus vite possible pour conserver le surnombre