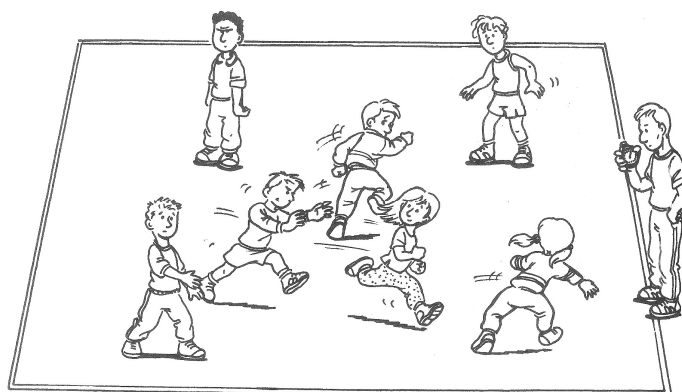


Situation de référence



Constats (ce que j'observe)

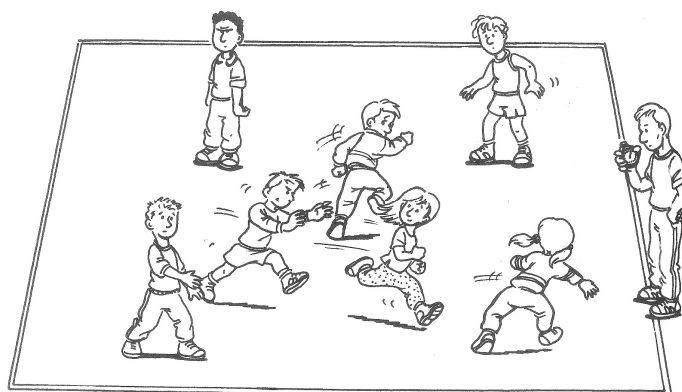
Ne sais pas ce qu'il doit faire
Réagit très tardivement
Se laisse attraper (ne rentre pas en opposition)
Ajuste rapidement ses actions en fonction de son rôle

Analyse (ce que je vise)

Se reconnaître dans un rôle : Se reconnaître attaquant ou défenseur + agir de manière adaptée

PROPOSITION (ce que je propose)			
	Pour construire	Pour stabiliser <small>Situation de référence</small>	Pour renforcer
C			
A	Le maître est le sorcier	Un élève identifié est sorcier (et le reste le temps imparti)	Sorciers de couleurs différentes Réversibilité des rôles Libérateur (nouveau rôle)
M	foulard	Toucher Chasuble pour le sorcier	Réversibilité donc pas de chasuble
E	Jeu de traverser (limitation de l'espace d'interpénétration)	Espace de jeu en dispersion (interpénétration des espaces)	
T	Jeu de traversée	2 minutes retour au calme et désignation d'un nouveau sorcier	Changement de sorcier par l'appel
I	traverser	Ne pas être transformé(e) en statue	Comparaison du nombre de fois où on a été touché (point de pénalité)

Situation de référence



Constats (ce que j'observe)

Les élèves ne respectent pas la règle « je suis transformé(e) en statue quand je suis touché(e) » et/ou ne respecte pas l'espace de jeu
L'élève respecte la règle « suis transformé(e) en statue quand je suis touché(e) » et l'espace de jeu

Analyse (ce que je vise)

Respecter des règles de jeu : respecter des règles simples

PROPOSITION (ce que je propose)			
	Pour construire	Pour stabiliser <small>Situation de référence</small>	Pour renforcer
C			
A		Toucher et s'immobiliser quand on est touché	Toucher les adversaires qui correspondent à ma couleur/ s'immobiliser que si ion est touché par le sorcier de sa couleur
M	foulard	Pas d'objet pour matérialiser la règle	
E	Matérialiser l'espace par des plots ou un tatami	Matérialiser l'espace par des lignes	
T	DANGER ne pas dire j'arrête quand tout le monde est éliminé dans une classe entière !!!!!!! on peut mettre cette règle en place avec 5 élèves dans espace imparti !	Le jeu s'arrête au temps 1min30 minutes MAXIMUM	Libération possible
I	Le maître est arbitre	Le maître est arbitre	Faire respecter la règle