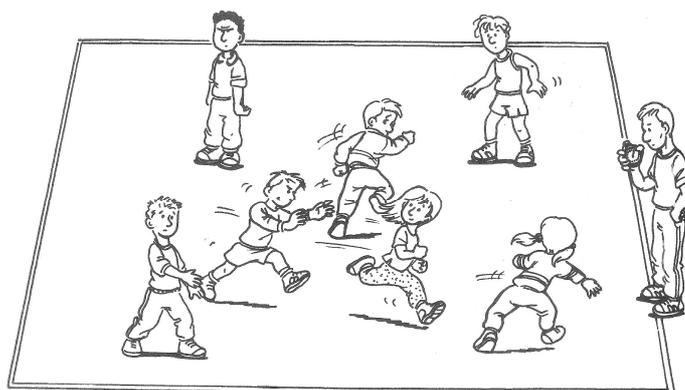


### Situation de référence



### Constats (ce que j'observe )

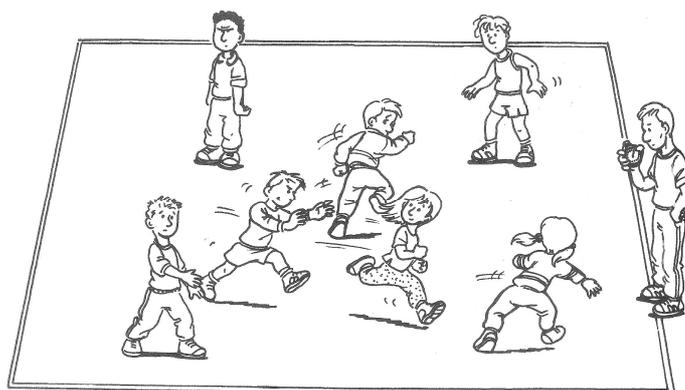
Ne sais pas ce qu'il doit faire  
Réagit très tardivement  
Se laisse attraper (ne rentre pas en opposition)  
Ajuste rapidement ses actions en fonction de son rôle

### 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
<b>C</b>			
<b>A</b>	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)
<b>M</b>	foulard	Toucher Chasuble pour le sorcier	Réversibilité donc pas de chasuble
<b>E</b>	Jeu de traverser (limitation de l'espace d'interpénétration)	Espace de jeu en dispersion (interpénétration des espaces)	
<b>T</b>	Jeu de traversée	2 minutes retour au calme et désignation d'un nouveau sorcier	Changement de sorcier par l'appel
<b>I</b>	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
<b>C</b>			
<b>A</b>		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
<b>M</b>	foulard	Pas d'objet pour matérialiser la règle	
<b>E</b>	Matérialiser l'espace par des plots ou un tatami	Matérialiser l'espace par des lignes	
<b>T</b>	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
<b>I</b>	Le maître est arbitre	Le maître est arbitre	Faire respecter la règle