

# 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	o	
	X		X	o	
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