

FICHE 9. JEUX A COURIR.**FICHE 9. JEUX A COURIR.**

Nom du jeu	Les statues	Notes personnelles
Objectifs poursuivis	- courir vite, esquiver. - coopérer.	
Matériel nécessaire	- des foulards de couleurs différentes.	
Description	- 2 équipes (nombre égal) : A -B - équipe A : les sorciers. - équipe B : les fuyards. - aire de jeu délimitée : ½ terrain de basket, tout le terrain,... (dépend du nombre d'enfants).	
Déroulement	- <i>les sorciers</i> : toucher le plus grand nombre de fuyards pour les transformer en statues. - <i>les fuyards</i> : éviter de se faire toucher.	
Règles	- les fuyards touchés doivent rester immobiles : « faire la statue ». - respecter les limites de l'aire de jeu. - compter le nombre de statues à l'issue de la partie (jouer au temps : par exemple 3 minutes).	
Démarche à suivre	1. - organiser 2 ou 3 manches pour bien comprendre le jeu. - modifier le nombre de sorciers (réduire), tâche plus difficile. - un nombre précis de sorciers, les changer fréquemment pour éviter un état de fatigue avancé. 2. - les fuyards peuvent délivrer les statues par une simple touche. - développer des stratégies : pour les sorciers : attaquer à plusieurs le même fuyard, placer des sorciers à côté des statues pour empêcher de les délivrer. Pour les fuyards : ne pas courir sans arrêt mais plutôt observer le placement des sorciers, délivrer à plusieurs. 3. - donner aux sorciers des ballons pour toucher les fuyards (1 chacun). - ne pas autoriser la délivrance. - réduire le nombre de ballons pour les sorciers : obliger les sorciers à se faire des passes pour se déplacer.	