

# Les sorciers et les lutins (cycle 2)

inspiré du jeu traditionnel *Les sorciers*, tiré du dossier pédagogique téléchargeable sur internet *Jeux traditionnels à l'école (aux cycles 2 et 3)* de l'équipe EPS de Corrèze

Amis lutins,  
prenez garde,  
nous voilà !



- **But du jeu :**

- ✓ Pour les sorciers : toucher le plus grand nombre de lutins.
- ✓ Pour les lutins : fuir, esquiver pour ne pas se faire toucher par les sorciers.

- **Nombre de joueurs :** effectif classe.

- ✓ Jusqu'à 20 joueurs : constituer 3 équipes de même nombre de joueurs
- ✓ Au-delà de 20 joueurs : constituer 4 équipes de même nombre de joueurs

- **Terrain :** 15 à 20 m x 15 à 20 m

- **Matériel :**

- ✓ Des coupelles pour délimiter le terrain
- ✓ 1 lot de chasubles pour chaque équipe (1 équipe de sorciers face à 2 ou 3 équipes de lutins)
- ✓ Ardoise + crayon + chiffon
- ✓ Chronomètre et sifflet
- ✓ *Pas indispensable mais très intéressant : 1 ceinture avec 2 flags par joueur. Attraper 1 flag d'un lutin au lieu de le toucher !*



- **Avant de jouer :**

- ✓ L'enseignant constitue 3 ou 4 équipes avec des couleurs de chasubles distinctes.
- ✓ Chaque joueur se positionne sur le terrain et s'immobilise, à distance de tout autre joueur.
- ✓ Sur l'ardoise, en fin de manche, noter les éléments suivants (tableau avec 4 équipes constituées) :

	Equipe bleue	Equipe rouge	Equipe jaune	Equipe verte
Nombre de lutins touchés en fin de manche				
Temps mis pour toucher tous les lutins				

- **Déroulement du jeu :**

A l'annonce de l'enseignant « *Les sorciers sont les joueurs de l'équipe x* », la première manche du jeu commence. L'équipe de sorciers essaie aussitôt de toucher, à l'aide de la main, le plus possible de lutins (tous les autres joueurs).

Un lutin touché par un sorcier devient statue (position « Tour Eiffel » : jambes écartées, mains jointes au-dessus de la tête).

A l'issue du temps de jeu, tous les joueurs s'immobilisent. Les sorciers comptabilisent le nombre de lutins transformés en statue.

Puis, une autre manche commence avec une nouvelle équipe de sorciers, désignée par l'enseignant.

Lorsque toutes les équipes auront joué le rôle de « sorciers », désigner l'équipe gagnante de la partie :

- ✓ l'équipe qui aura touché le plus de lutins ;
- ✓ ou l'équipe qui aura mis le moins de temps pour toucher tous les lutins.

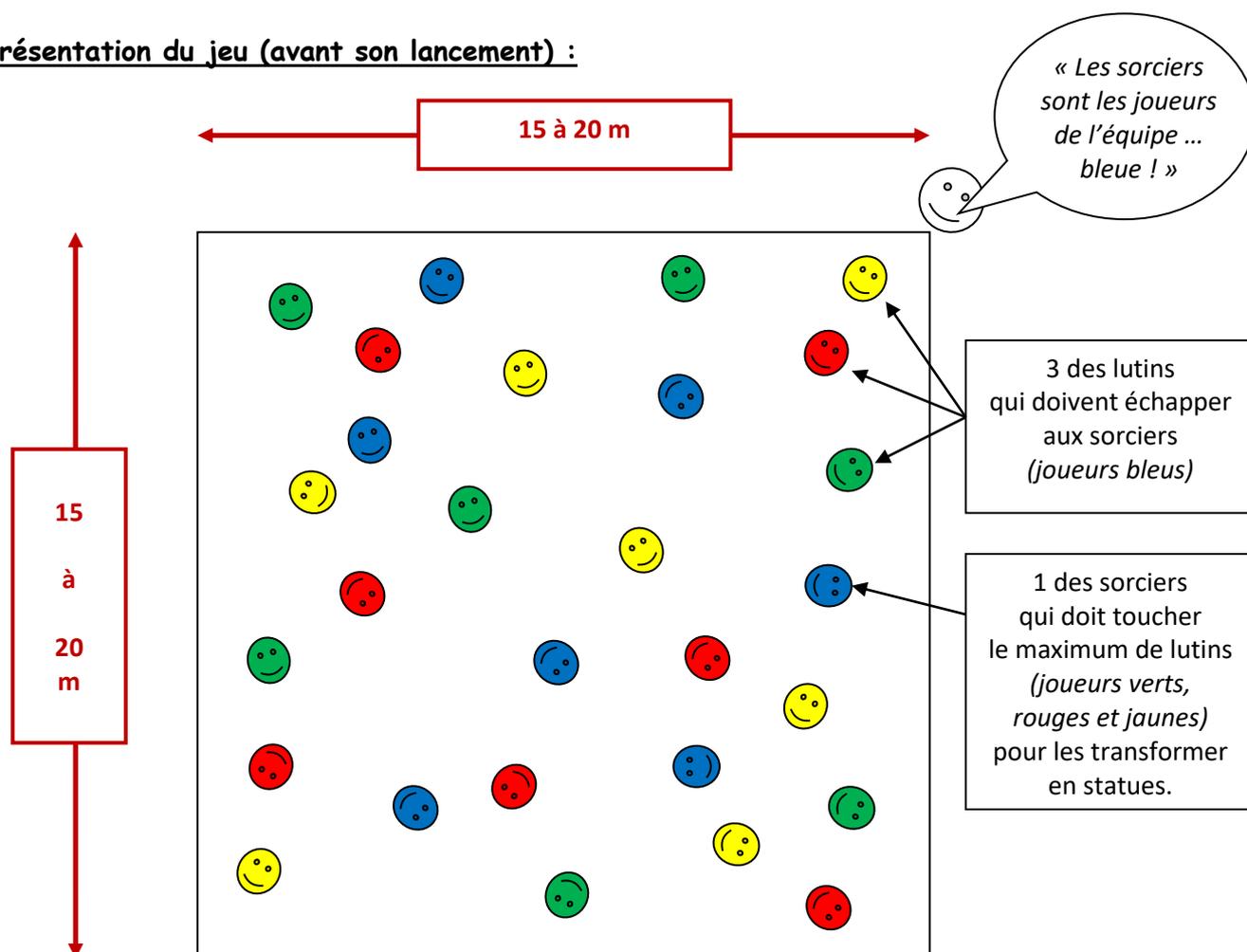
• Progression proposée :

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Durée d'1 manche	15 secondes à 30 secondes	1 minute à 1 minute 30 secondes	1 minute à 1 minute 30 secondes
Règles	Pas de délivrance possible des lutins transformés en statues	Délivrance possible des lutins transformés en statues - toucher l'épaule  Possibilité de libérer ceux de son équipe et ceux des autres équipes	Délivrance possible des lutins transformés en statues - toucher l'épaule  Possibilité de ne libérer que ceux de son équipe

Pour les niveaux 2 et 3 :

Possibilité d'ajouter des refuges temporaires pour les lutins, délimités à la craie ou par des languettes. 2 ou 3 refuges positionnés sur l'aire de jeu ; pas plus d'1 lutin par refuge ; refuge durant 5 secondes (décompte à haute voix par le lutin). Les refuges ne sont plus accessibles sur les 20 dernières secondes de jeu (annonce à haute voix par l'enseignant) !

• Représentation du jeu (avant son lancement) :



• Evolution du jeu - niveaux 2 et 3 :

1 manche = 2 minutes.

Quand il le souhaite, l'enseignant peut nommer (à haute voix) une nouvelle équipe de sorciers. Plus de comptage du nombre de lutins transformés en statues à l'issue du temps de jeu !