

Le magicien

But

Ne pas se faire prendre par le magicien.

Matériel

1 baguette

Espace

Cour d'école

Nombre de joueurs

Toute la classe

Organisation / Déroulement

Tous les joueurs forment un cercle.

Le magicien se tient au centre avec la baguette.

Sur le principe du chef d'orchestre, le magicien donne des ordres :

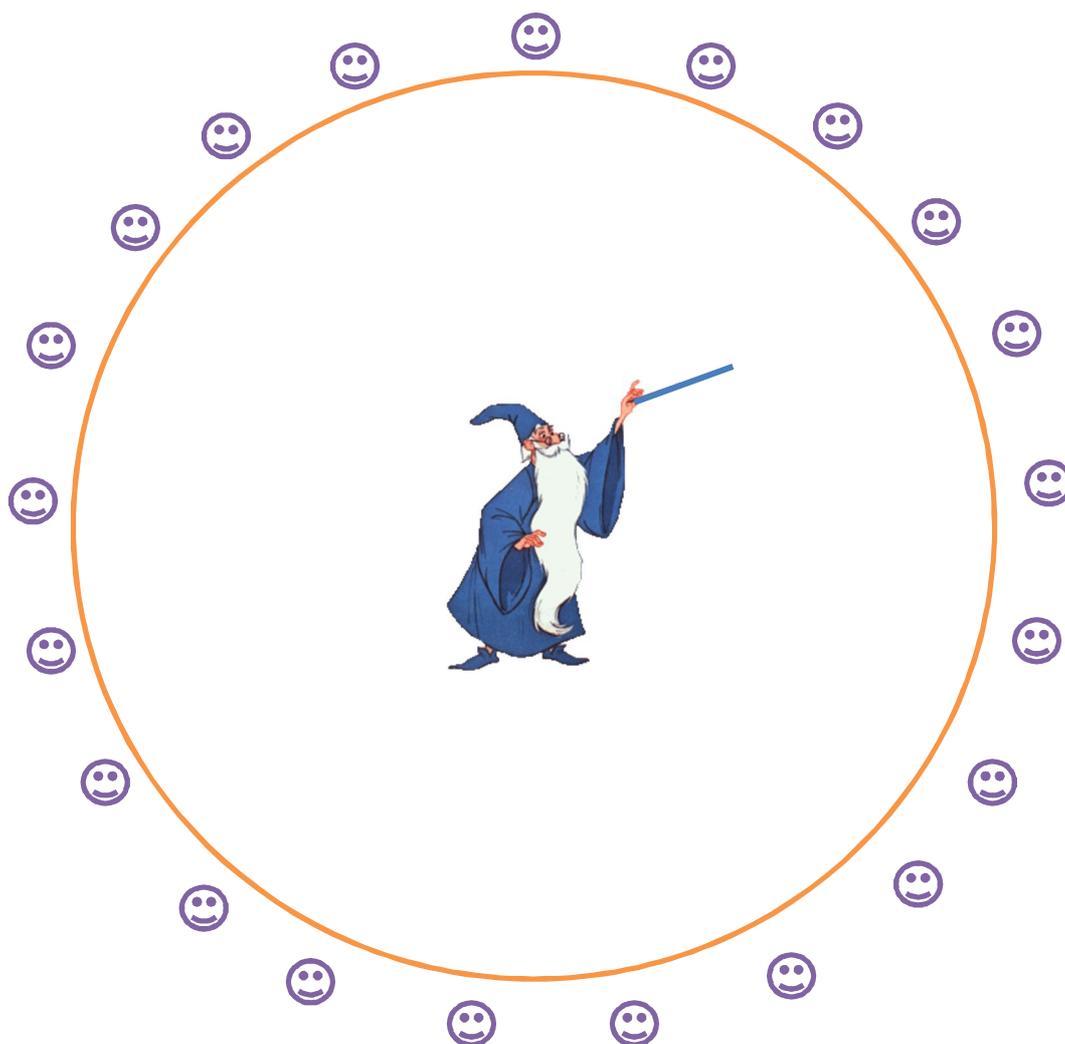
- Il agite sa baguette de bas en haut : Les joueurs sautent sur place.
- Il agite sa baguette de gauche à droite : Les joueurs avancent et reculent.
- Il stoppe la baguette : Tout les joueurs s'arrêtent.
- La baguette tourne : Les joueurs tournent sur place plus ou moins vite en fonction de la vitesse de la baguette.
- La magicien lâche la baguette : Tous les joueurs s'enfuient. Le magicien peut attraper un ou plusieurs joueurs.

La partie recommence.

Le cercle se reforme avec les joueurs non pris.

Le magicien est au centre avec sa baguette, il est accompagné des aide-magicien (joueurs pris).

Les aide-magicien gênent les joueurs , ils font obstruction mais ne peuvent les attraper. Seul le magicien a ce pouvoir.



REFUGE
(par exemple : Le préau)