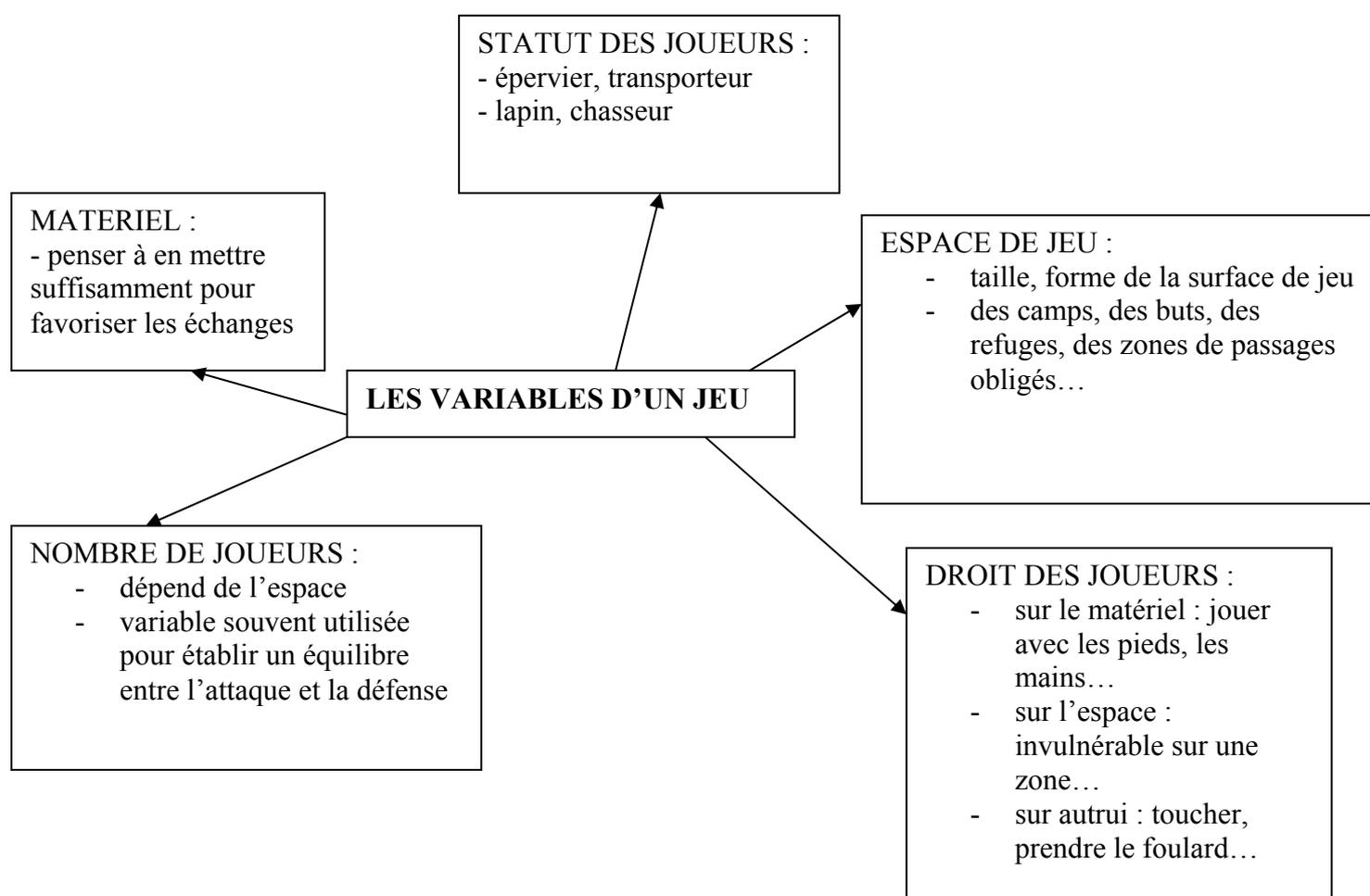


LES PROBLEMES POSES A L'ENFANT

- s'adapter à des règles (connaître, utiliser)
- reconnaître partenaires et adversaires
- agir et réagir au sein d'un groupe constitué, défendre, attaquer
- prendre des décisions dans l'action, dans l'urgence
- construire des habiletés spécifiques ?

POUR L'ENSEIGNANT, ORGANISER LE JEU, C'EST

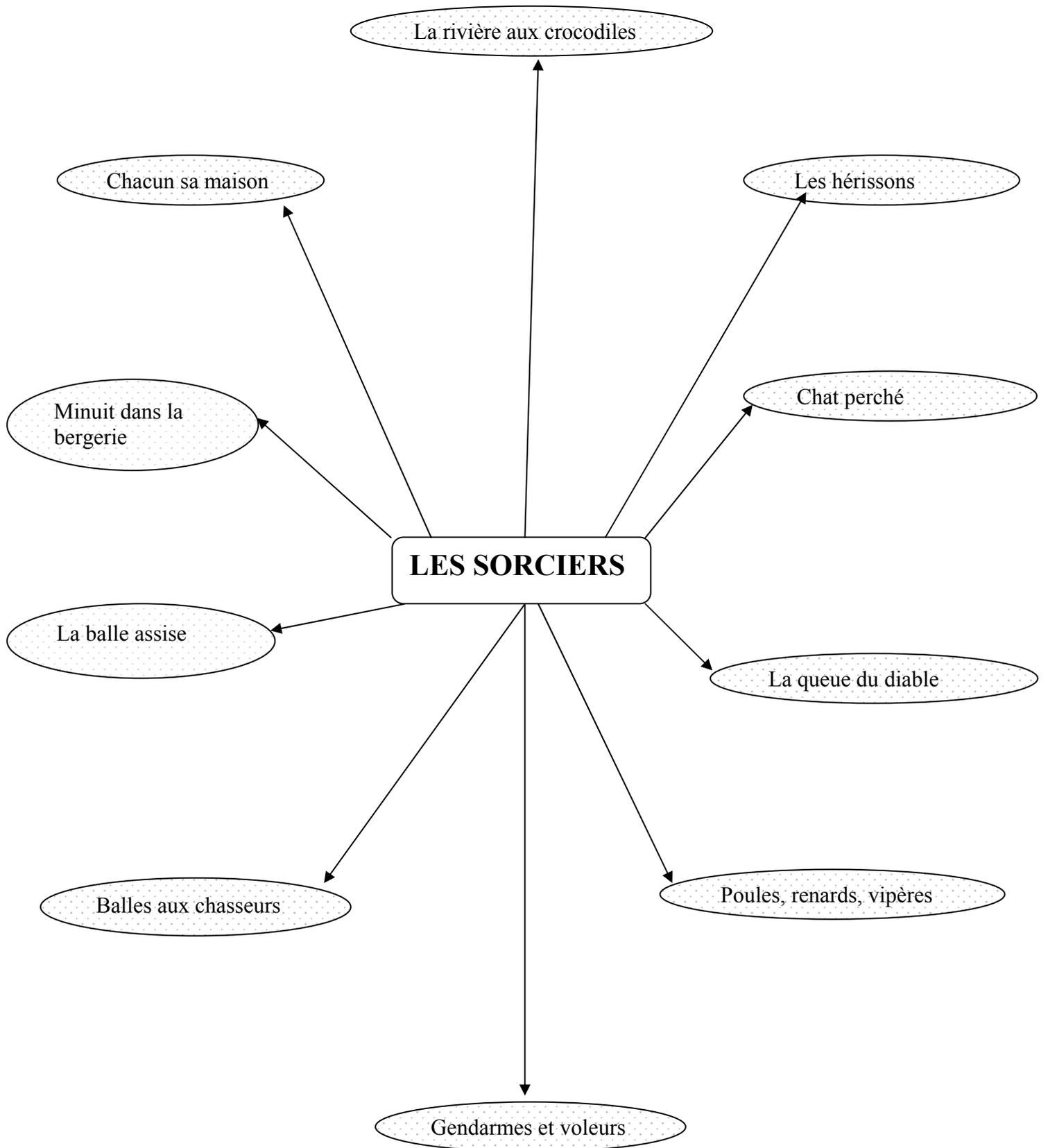
- jouer sur des variables
- rétablir un équilibre entre les pouvoirs des joueurs



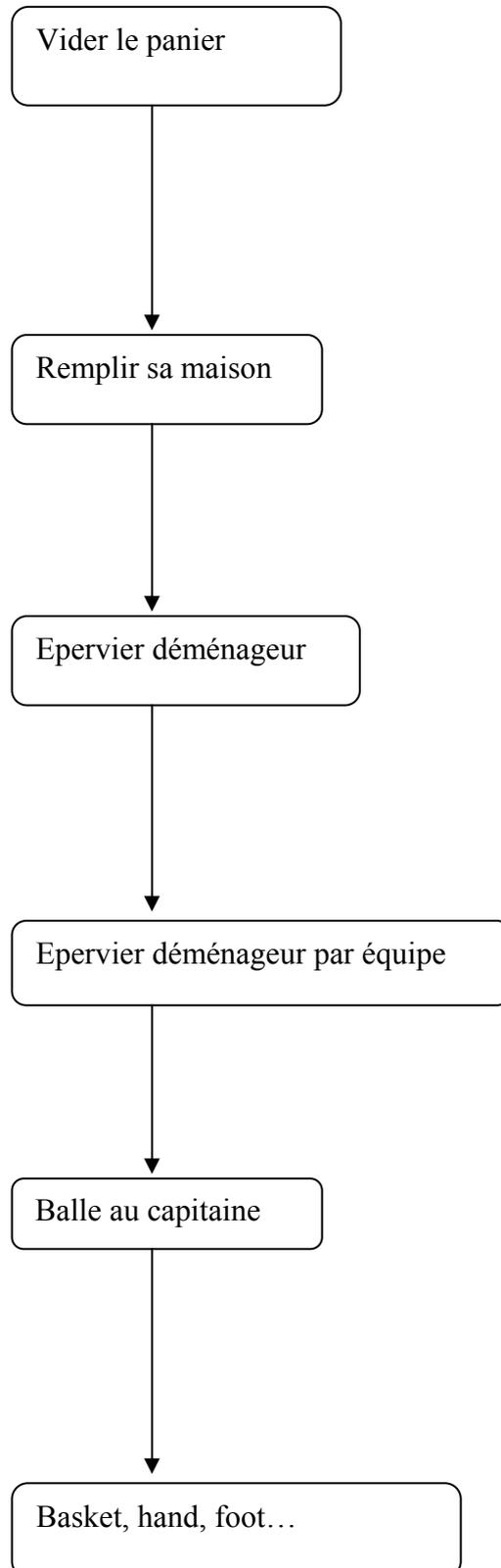
Changer de jeu revient à modifier :

- les variables (voir ci-dessus),
- le support métaphorique (loup, épervier, rivière aux crocodiles, lapins, chasseurs...).

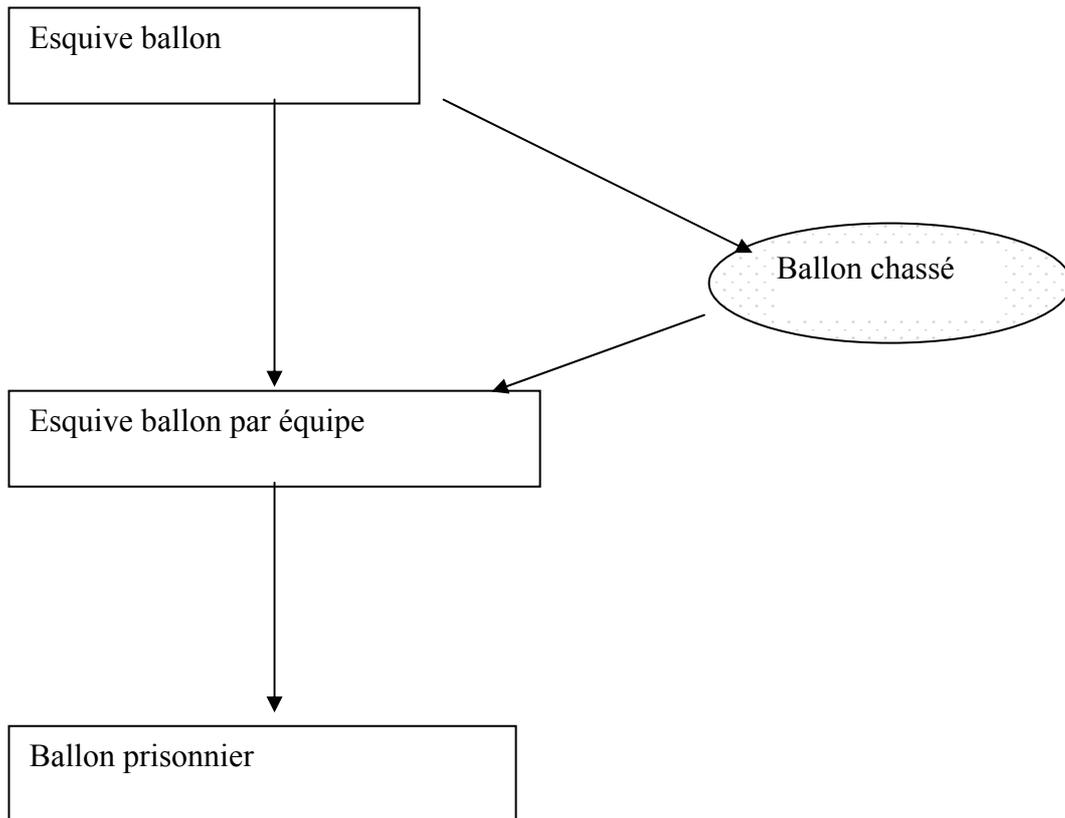
Filiation du jeu des sorciers



Filiation épervier déménageur



Filiation ballon prisonnier



Jeux présents dans le recueil

- accroche décroche
- la chandelle carrée
- pousse carton
- ballon chassé
- esquive ballon
- esquive ballon par équipe
- ballon prisonnier
 - les sorciers
- la queue du diable
- minuit dans la bergerie
- chacun sa maison
- la rivière aux crocodiles
 - vider la maison
- épervier déménageur