

LA QUEUE DU DIABLE

*Rappel : Un joueur, désigné comme le diable porte une queue (symbolisée par un foulard) et cherche à « pétrifier » toutes les souris par simple toucher. Aussitôt touchées, les souris deviennent « statues » et attendent d'être délivrées par une souris libre. Les souris libres cherchent à délivrer les souris-statues en leur redonnant vie, par exemple, par toucher simple. Si une souris libre vole la queue du diable, elle devient le nouveau diable et les statues sont libérées ; le jeu peut alors recommencer.
La partie est gagnée par le diable quand il réussit à pétrifier toutes les souris ou un nombre convenu à l'avance.*

ANALYSE DU JEU :

★ Type / classification : Jeu de poursuite sans ballon ; fuir et délivrer.

★ But : Le diable doit toucher les souris. Les souris ne doivent pas se faire toucher en fuyant ou en attrapant la queue du diable.

★ Rapport d'opposition : un contre tous. Permutation : le jeu ne s'arrête pas.

★ Statuts et rôles :

- Statuts : souris + diable.
- Rôles : diable : attraper souris, protéger souris et protéger sa queue.
 - Souris : fuir, délivrer, attraper sa queue.
 -

★ Structure du jeu :

- Espace : terrain délimité.
- Temps : défini lorsqu'il n'y a plus de souris ou quand le diable perd sa queue.
- Cibles : le poursuivi (souris + queue du diable).

★ Problèmes posés :

- Evaluer la zone de danger et prendre en compte le regard (=intentions), force relative du diable et distance + orientation. Opter pour la sécurité ou le risque.
- Pour le diable : attraper les souris tout en gardant ds son champ de vision celles susceptibles de l'attraper.

MISE EN ŒUVRE PEDAGOGIQUE :

★ Gestion :

- Espace : la moitié d'un terrain de basket.
- Temps : illimité.
- Groupe : toute la classe mais divisée en deux groupes. Un ou plusieurs diables.

★ Rapport de force : force du diable.

★ Variables : nombre de diables ; surface du terrain.