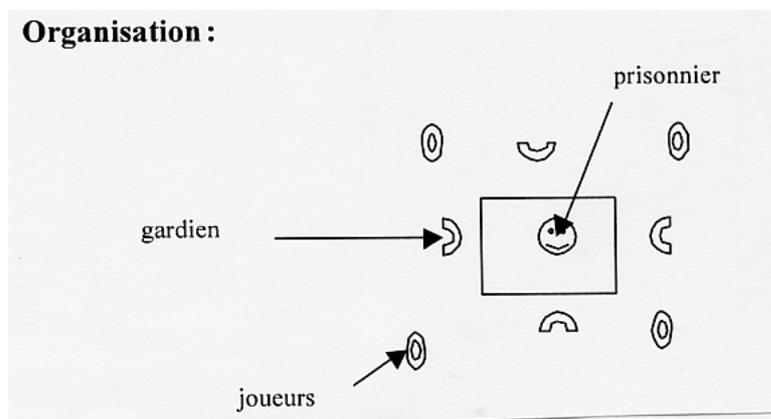


# Délivrons le prisonnier

## Grenouille Se repérer dans l'espace



### Objectif :

Améliorer les déplacements.

### Matériel :

⇒ Grand tapis.

### Consigne(s) :

Un prisonnier est placé sur un tapis. Des gardiens empêchent l'approche. Les autres joueurs essaient de libérer le prisonnier en lui touchant la main.

### Critères de réussite :

- ⇒ Le prisonnier est libéré à la fin du temps imparti.
- ⇒ Les déplacements sont de plus en plus importants.

### Variable(s) éventuelle(s) :

- ⇒ Profondeur (grande profondeur = partie courte).
- ⇒ Nombre de gardiens et de joueurs.
- ⇒ Tapis troué pour le prisonnier qui se trouve au milieu. On peut le délivrer en le touchant sous l'eau.