

# Fiche technique

## « *Le Zagamore* »

**Durée de la séance** : 2 heures

Répartition des élèves : 2 groupes de 9

### Objectif général

- Apprendre à coopérer
- Respecter des règles
- Apprendre à écouter
- Evoluer en groupe

### Consignes

- Chaque joueur incarne une catégorie de personnage particulière..
- Il y a cinq catégories :

Sorcier, Sagamores, Sachems, Espions, Guerriers

- Au début du jeu, chaque équipe trouve un endroit « caché » de l'aire de jeux afin d'y cacher son Sorcier. Le Sorcier de l'équipe distribue un rôle à chaque joueur, identifié par les cartes plastifiées et une vie à chaque joueur.

Chaque équipe peut également avoir un camp pour s'y réfugier.

Les joueurs se répartissent en deux équipes. Le but du jeu étant de découvrir et de « tuer » le chef adverse (le Sorcier). Ces Sorciers peuvent être des animateurs si les enfants sont plus jeunes.

Chaque catégorie de personnage peut « tuer » certaines autres et se fait « tuer » par les autres.

### Techniques employées

- Jeu de stratégie