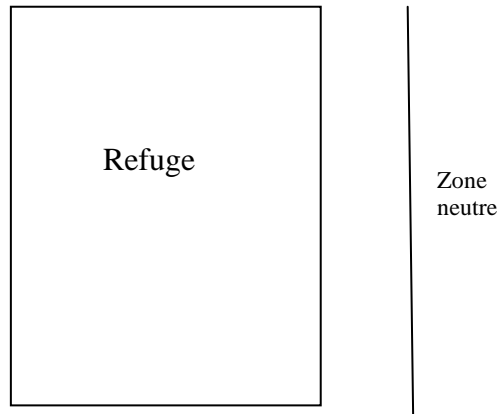


DISPOSITIF :



But du jeu :

- Rejoindre la bergerie sans être touché.

L'organisation du groupe :

- Classe entière, le rôle du loup est tenu par l'enseignant

Matériel :

- Refuge matérialisé (tracé, tapis)

CONSIGNES :

Les moutons se promènent et interrogent le loup : « Quelle heure est-il ? ».

L'enseignant (le loup) répond l'heure qu'il veut.

S'il dit « minuit », accompagné d'un coup de tambourin (**double signal**), les moutons doivent fuir et regagner leur bergerie sans se faire toucher.

Le loup tente de toucher le plus de moutons.

REGULATION

Pour faciliter

- Etirer la forme de la bergerie
- Plusieurs bergeries
- Zone neutre proche de la bergerie

Pour complexifier

- Un seul signal (« minuit »)
- Bergerie déplacée (prendre d'autres repères)
- Mise en place des limites dédiées à l'espace au jeu
- Mise en place de deux puis une seule entrée dans la bergerie.
- Rôle du loup tenu par un élève (penser à le distinguer des autres : dossard)
- Changement de loup à chaque touche (**GS** : car changement de statu enchainé)
- Bergeries de couleurs différentes : se diriger vers la bergerie dont la couleur est spécifiée après « minuit ». **MG/GS**
- Elèves distingués par des chasubles de couleurs différentes : rejoindre la bergerie de sa couleur au signal « minuit » **GS**

CE QUI EST A APPRENDRE

- Réagir à un signal (au bon)
- Courir pour fuir, dans la direction du refuge
- Identifier, repérer les zones de jeu (bergerie(s), limites de l'espace de jeu)

CRITERES DE REUSSITE :

- Regagner la bergerie sans se faire toucher.