



Minuit dans la bergerie

Activité : Jeux collectifs

Niveau : Cycle 1

Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives.

Compétence de fin de cycle

Les enfants coordonnent des actions et les enchaînent dans des jeux de balle, des jeux d'opposition, des jeux d'adresse. Ils adaptent leur conduite motrice en vue de l'efficacité et de la précision du geste.

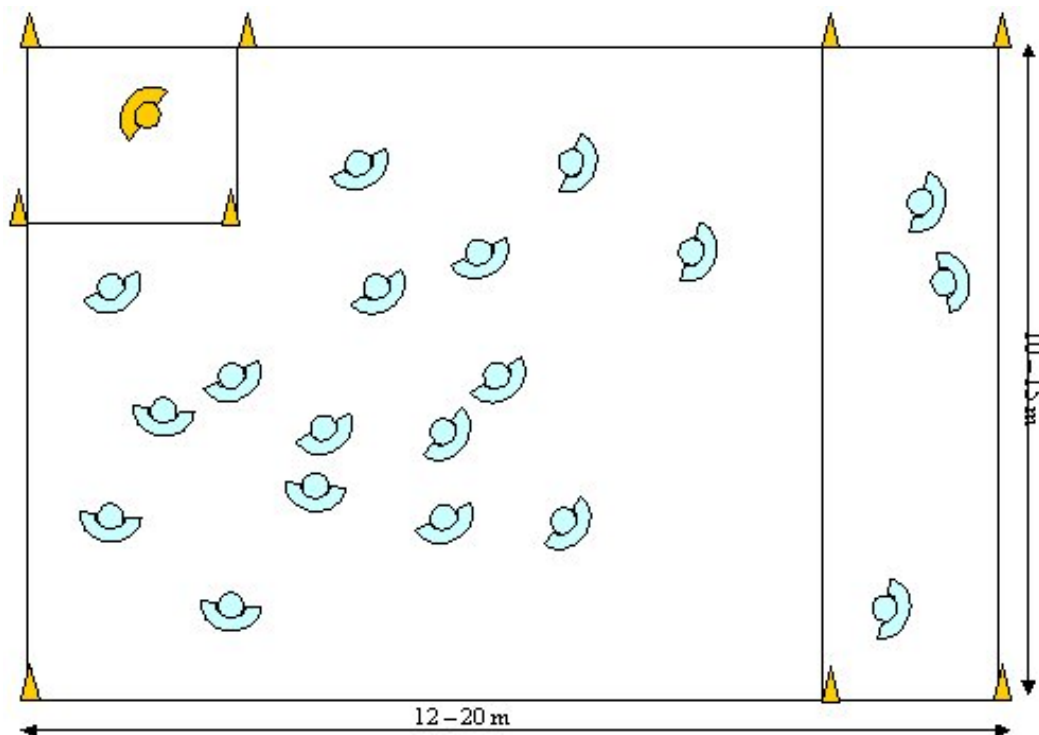
Par la pratique d'activités qui comportent des règles, ils développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives.

Objectifs

apprendre à respecter des règles, réagir à un signal, courir vite, se repérer et s'orienter dans l'espace, varier ses courses (zigzag, pas chassé), anticiper, esquiver, anticiper, attraper

Organisation

- tous les élèves sont des moutons sauf un enfant qui fait le loup. La tanière est délimitée dans une partie du terrain. La bergerie est délimitée dans un espace du terrain. Tous les moutons ont un foulard. Durée du jeu : 3 à 4 réponses il est minuit.



Matériel

craie ou corde, foulards, plots, tambourin

Consigne

- Les moutons se promènent et demandent l'heure au loup.
Lorsque le loup répond minuit, les moutons vont se réfugier dans la bergerie.
Les moutons attrapés deviennent des loups

Critères de réussite

- Loup: attraper le plus de moutons possible
- Moutons : être le dernier mouton à se faire attraper

Critères de réalisation

- réagir vite à un signal
- courir esquiver feinter
- courir attraper
- anticiper
- varier ses déplacements
- se reconnaître poursuiveur/poursuivi

Variables didactiques

- nombre de loups au départ
- nombre de tanières
- taille de la bergerie
- portes de passage "obligatoires" pour entrer dans la bergerie