



Les cochons et les loups

Activité : Jeux collectifs

Niveau : Cycle 2

Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Compétence de fin de cycle

Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :

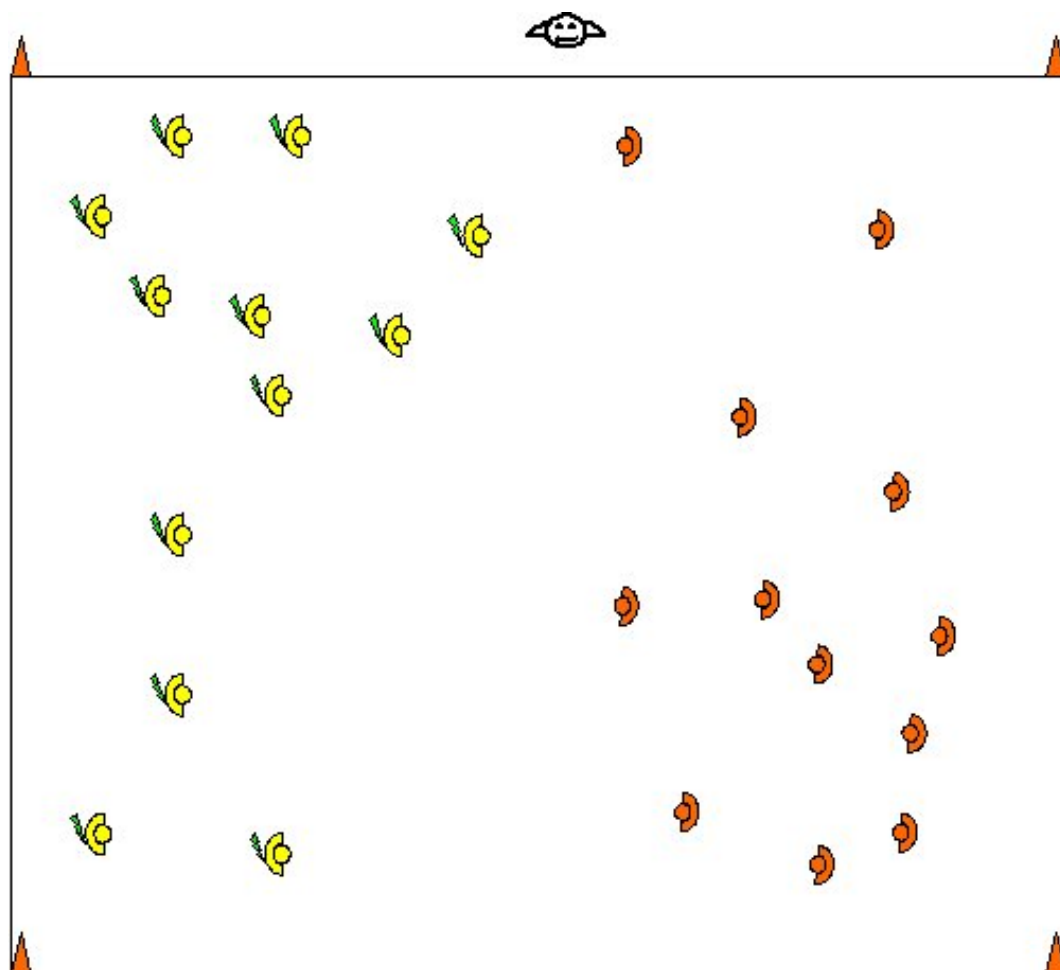
- comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;
- comme défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression.

Objectifs

courir, esquiver, feinter, rattraper, s'organiser collectivement

Organisation

La classe est divisée en 2 équipes, les parties durent 30 mn (4 fois 5 mn).



Matériel

Matériel Des foulards de 2 couleurs, 4 plots, 1 ligne d'arrivée

Consigne

Règle d'or : Les loups doivent attraper la queue des cochons

But du jeu : La classe est divisée en deux groupes : les loups et les cochons.

Le premier groupe : les cochons, portent le foulard au niveau de la taille (la queue).

Le deuxième groupe : les loups devront attraper les queues des cochons.

On fera bien formuler qui sont les loups et qui sont les cochons. Puis on change les rôles.

Les enfants sont dispersés.

Consignes :

Les loups doivent attraper la queue des cochons, quand on a attrapé une queue, on vient la donner à la maîtresse. Mais cette fois, les cochons ont un refuge. Les cochons doivent traverser la forêt des loups sans se faire attraper et atteindre leur refuge. Quand ils ont atteint leur refuge, les loups ne peuvent plus attraper leurs queues.

Critères de réussite

- Loups : Rapporter au moins deux foulards sur trois parties.
- Cochons : Garder au moins un foulard sur trois parties

Critères de réalisation

- Ne pas ralentir,
- Réagir vite au signal,
- Le poursuivant (loup) court plus vite que le poursuivi (cochon)

Variables didactiques

- Nombre de loups
- Refuge pour les cochons
- Possibilité de reprendre des foulards pour les cochons et donc la partie se gagne par le nombre de foulards pris dans un temps de jeu quand les 2 équipes sont passées au rôle de loup.