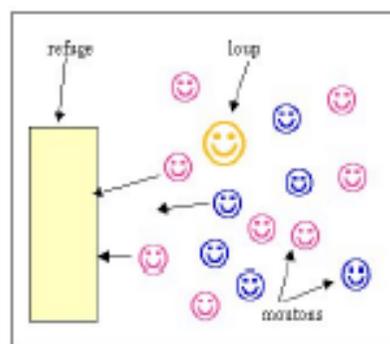


Minuit dans la bergerie

But :

Rejoindre la bergerie sans être touché.

Aménagement :



Matériel
Un refuge matérialisé
(lignes)
1 tambourin

L'enseignant fait le « loup »
Les enfants font les « moutons ».

Consignes :

Les moutons se promènent et interrogent le loup « quelle heure est-il ? ». L'enseignant répond en donnant n'importe quelle heure. Quand elle répond « il est minuit » avec un coup de tambourin, c'est le signal de la fuite. Le loup tente de toucher le plus de moutons avant que ceux-ci rejoignent la bergerie.

Critères de réussite :

Arriver « sain et sauf » dans la bergerie

Cycle 1

Jeu de poursuite

Savoirs à enseigner

- Courir pour fuir
- Réagir à un signal

Comportements attendus

- Réagir au bon signal
- Courir dans la direction du refuge
- Identifier les zones de jeu (bergerie...)

Variantes

Temps

MS : supprimer l'utilisation du tambourin(reconnaissance par l'enfant du signal « minuit »)

Espace

- Changer l'emplacement de la bergerie
- Mettre une entrée dans la bergerie
- Installer plusieurs bergeries
- Varié la taille de l'entrée
- Ajouter une zone neutre autour de la bergerie

Nombre de joueurs

La Maîtresse peut être remplacée par un enfant avec dossard (ou plusieurs enfants)

GS : celui qui est touché devient le loup

Droit des joueurs

GS : Les enfants sont partagés en 2 ou 3 groupes de couleurs différentes, ils doivent rejoindre la bergerie de leur couleur