

## Minuit dans la bergerie\*\*

Écrit par MG

Mardi, 16 Janvier 2007 01:00 - Mis à jour Mercredi, 17 Janvier 2007 16:10

---

# Minuit dans la bergerie

cycle1 - 2 - Jeu de poursuite

Ajuster ses déplacements en fonction de l'adversaire.

Maîtriser des changements d'appuis et de rythmes pour varier les trajectoires de course

Repérage d'espaces. Réaction aux décisions de l'adversaire

-Courir pour fuir

-Réagir à un signal

But

Pour le loup, attraper le plus de moutons possible.

Pour les moutons, rejoindre la bergerie sans se faire attraper par le loup.

Conditions d'exécution

Des enfants "moutons" se déplacent à l'intérieur d'un espace défini. Ils demandent régulièrement l'heure

## Minuit dans la bergerie\*\*

Écrit par MG

Mardi, 16 Janvier 2007 01:00 - Mis à jour Mercredi, 17 Janvier 2007 16:10

---

Consignes

Critères de réussite

Arriver « sain et sauf » dans la bergerie

Matériel

tapis, bancs ou adhésif pour délimiter la bergerie.

Espace: dans la cour ou dans la salle de motricité.

---

## COMPOTEMENTS RECHERCHES

Pour l'attaquant

-Identifier les zones de jeu (bergerie...)

Pour le défenseur

## Minuit dans la bergerie\*\*

Écrit par MG

Mardi, 16 Janvier 2007 01:00 - Mis à jour Mercredi, 17 Janvier 2007 16:10

---

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

### Comportements et propositions

#### COMPORTEMENTS OBSERVÉS PROPOSITIONS POUR LES TRANSFORMER

Les moutons ne sortent pas assez loin

- placer une zone neutre devant la bergerie

- les moutons doivent aller chercher des objets dans un panier

#### VARIABLES

TYPE

VARIABLES

INTENTIONS

Matériel

- Attribuer à chaque mouton un foulard qu'il place au niveau de la ceinture. Le loup attrape les moutons.
- Concrétiser l'action du loup et des moutons (matérialiser le nombre de moutons attrapés).
- utilisation ou non du tambourin (reconnaissance par l'enfant du signal «minuit »)
- Demander aux moutons de prendre un objet au sol (anneau par exemple) avant de pénétrer d

## Minuit dans la bergerie\*\*

Écrit par MG

Mardi, 16 Janvier 2007 01:00 - Mis à jour Mercredi, 17 Janvier 2007 16:10

---

### Joueurs

Augmenter le nombre de loups. Complexifier la tâche des moutons.

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

Varier les modes de déplacement. Adapter les motifs à et mode de déplacement différent.

Dans le cas où il y a plusieurs bergeries, limiter le nombre de moutons pouvant pénétrer dans

Augmenter l'incertitude quant à la prise et au traitement de l'information - cycle2

### Espace

Définir un espace de départ. Augmenter la distance séparant les moutons de la bergerie.

Modifier l'emplacement de la bergerie (dans la trajectoire, au débord de l'espace).

Changer l'emplacement de la bergerie

Mettre une entrée dans la bergerie

Installer plusieurs bergeries

Varier la taille de l'entrée

Ajouter une zone neutre autour de la bergerie

Augmenter le nombre de bergeries. Faire varier les trajectoires de course et complexifier la tâche du loup.

Encombrer l'espace d'évolution (tapis, cerceaux, etc...)

Faire varier les trajectoires de course.

### Temps