



Minuit dans la bergerie

Objectifs pédagogiques : Observer son environnement, éviter, anticiper, maîtriser les changements d'appuis et de rythmes pour varier les trajectoires.

Fondamentaux qu'il est possible de faire travailler : Se déplacer, se diriger, s'arrêter, se retourner

Matériel nécessaire : cônes, chasubles

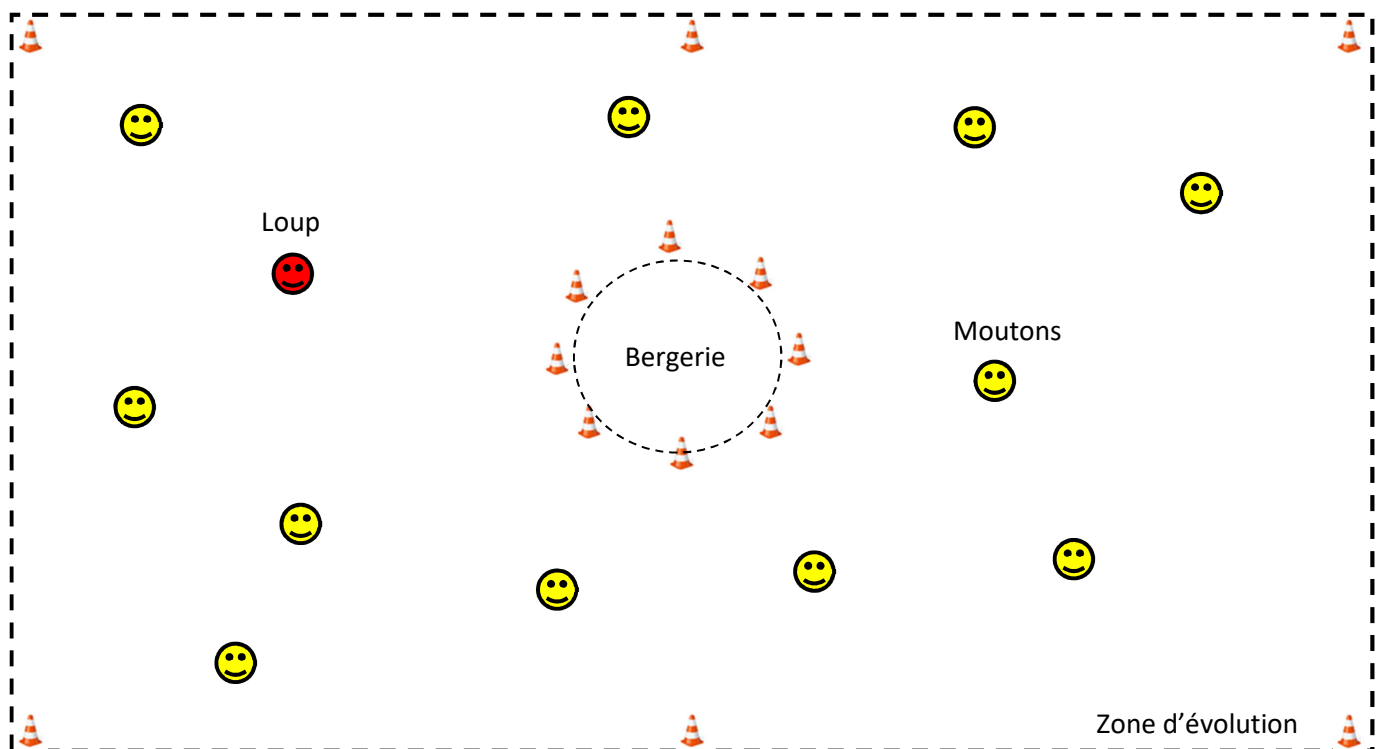
But du jeu : Regagner la bergerie sans se faire attraper par le loup.

Déroulement/consignes : Désigner parmi les joueurs un « loup », les autres joueurs seront tous des « moutons ». Mettre une chasuble à la ceinture de chaque mouton.

Les moutons et le loup se déplacent librement à l'intérieur d'une zone délimitée par des cônes. Les moutons demandent régulièrement l'heure au loup. Ce dernier leur répond en donnant l'heure de son choix. Quand il répond "minuit", ce dernier s'élance pour tenter d'attraper le foulard d'un mouton pendant que ceux-ci tentent de regagner au plus vite la bergerie.

Le jeu s'arrête quand le loup est parvenu à attraper le foulard d'un mouton ou si tous les moutons ont réussi à regagner la bergerie sans que le loup ne parvienne à attraper un foulard.

Si le loup est parvenu à attraper le foulard d'un mouton, les deux joueurs échangent leurs rôles pour la partie suivante. Sinon, le loup conserve son rôle pour la partie suivante.



Variantes : Augmenter le nombre de loups. Ajouter des obstacles dans la zone d'évolution. Réduire ou agrandir la taille de la zone d'évolution. Modifier la forme de la bergerie (cercle, rectangle, carré...). Modifier l'emplacement de la bergerie (dans un coin, au milieu) dans la zone d'évolution. Augmenter le nombre de bergeries : dans ce cas, limiter le nombre de moutons pouvant pénétrer dans chacune des bergeries....