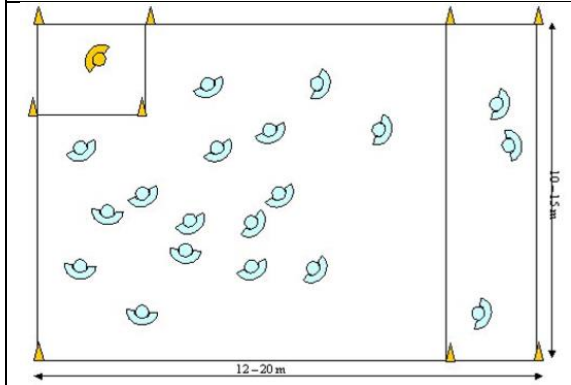


**Domaine :** *Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique*

**Objectif 4 :** *Collaborer, coopérer, s'opposer*

**Intitulé du jeu :** **Minuit dans la bergerie**

**Situation de référence :**



Terrain(s) par équipe : 10 à 20 m sur 10 à 15 m  
Durée : 3 à 4 réponses « il est minuit ! »

Au signal (\*), les moutons dispersés doivent se réfugier dans des zones d'abris identifiées pour se mettre à l'abri du loup. Les moutons attrapés deviennent des loups.

(\* ) Les moutons se promènent et demandent l'heure au loup. Lorsque le loup répond « minuit ! », les moutons vont se réfugier dans la bergerie. On peut aussi utiliser tout autre signal sonore ou visuel.

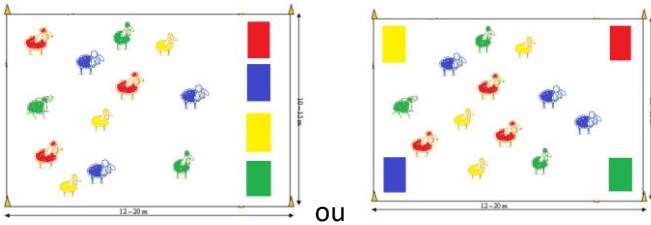
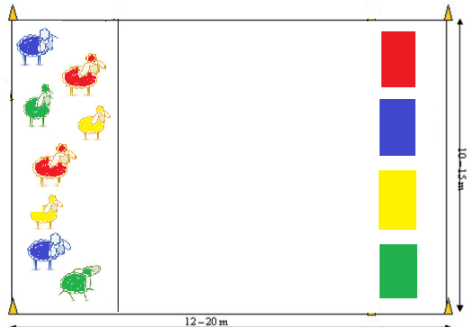
**But du jeu :** Pour les moutons : rejoindre la bergerie sans être touché par le loup.  
Pour le loup : toucher les moutons.

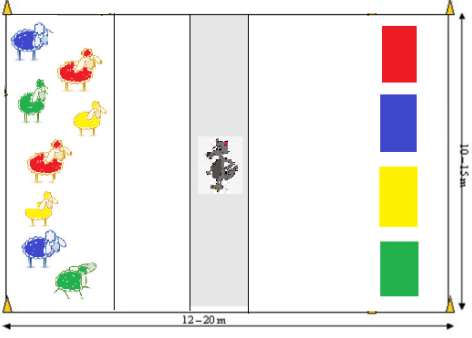
**Matériel :** 4 tapis, des cerceaux en nb > au nb d'élèves, marquage au sol pour la zone du loup, dossards de couleurs pour 4 équipes.

**Organisation de la classe :** Classe partagée en 4 équipes (2 groupes de 2 équipes).

**Actions motrices mobilisées :** Ex : courir, lancer, réceptionner, intercepter, esquiver, transporter, toucher, ...  
Courir pour s'échapper/rejoindre un abri, esquiver ; courir pour attraper, toucher.

**Situations de transformation / Progressivité**

	Situations de transformation / Variables	Objectifs	Niveau/âge
1	Entrée dans l'activité : élèves dispersés dans la salle (sur le terrain). Au signal, se mettre à l'abri dans un cerceau.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Réagir au signal et repérer un espace de protection.</li> </ul>	TPS/PS
2	1. Au signal, les moutons se réfugient dans un abri au choix (tapis). 2. Au signal, les moutons se réfugient dans l'abri correspondant à la couleur de leur dossard. 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Idem</li> <li>Repérer son espace de protection, orienter sa course en fonction de l'objectif.</li> <li>Prendre en compte les autres joueurs et adapter sa trajectoire pour les éviter.</li> </ul>	TPS/PS/MS
3	Même situation, mais l'espace de départ est délimité de l'autre côté de la salle/du terrain par rapport aux tapis. 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Repérer le sens de la course, la zone de départ et les zones de refuge.</li> <li>Contraindre les moutons à prendre le risque de sortir, les éloigner de leur zone de refuge.</li> </ul>	PS/MS/GS

<p><b>4</b></p>	<p>1. Introduction du loup (l'enseignant.e), limité à une zone centrale.</p>  <p>2. Des élèves (jusqu'à 1 équipe) prennent le rôle de loups.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendre les différents rôles (loup et mouton) et commencer à les assumer.</li> <li>• Identifier l'adversaire.</li> </ul>	<p>PS/MS/GS</p>
<p><b>5</b></p>	<p>Pour échapper au loup, les moutons peuvent se regrouper par 2/par 3.</p> <p><u>Remarque</u> : Dès la phase 1, et notamment en classe multi-âges ou pour aider des élèves timides ou en retrait à entrer dans le jeu, on peut créer des binômes (enfants qui se donnent la main) : un élève plus à l'aise avec un élève qui l'est moins.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Passer de la collaboration à la coopération : les équipiers peuvent être des aides.</li> </ul>	<p>PS/MS/GS</p>