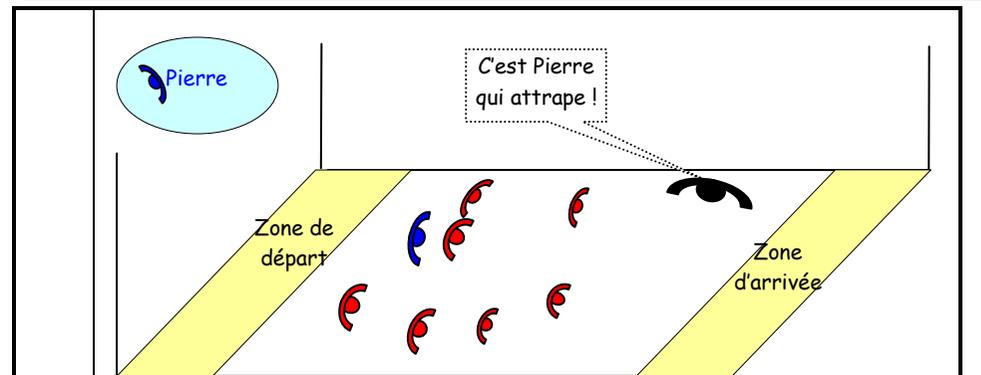
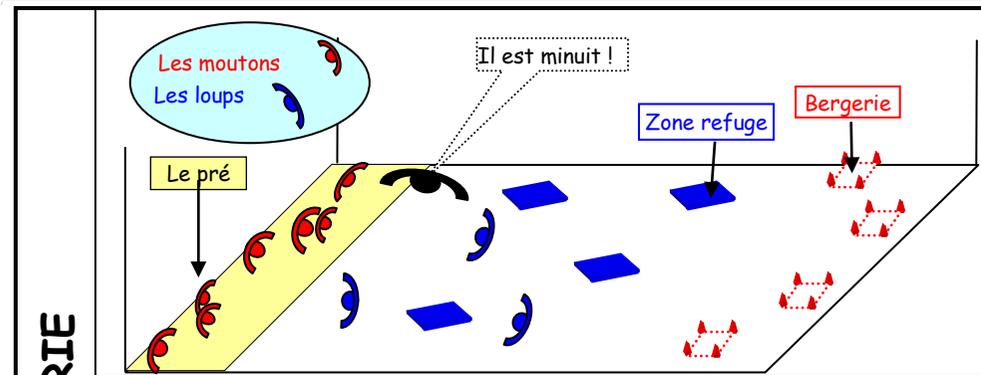




COOPÉRER / S'OPPOSER pour ATTRAPER / SE SAUVER

2/4 ANS DIVERSIFICATION

2/4 ANS DIVERSIFICATION



MINUIT DANS LA BERGERIE

QUI ATTRAPE ?

Dispositif

- Un terrain délimité comprenant :
 - ❖ une zone à une extrémité, le pré
 - ❖ plusieurs refuges dispersés
 - ❖ plusieurs bergeries dispersées
- Au début du jeu, les moutons dans le pré, les loups à l'extérieur

Matériel

- Une chasuble pour le loup
- Tapis, plots pour délimiter les zones
- Un sablier

Organisation de la classe

- Classe entière
- Des moutons et un loup
- Le maître meneur

Dispositif

- Un terrain délimité comportant une zone de départ et une zone d'arrivée opposées
- Au début du jeu, tous les joueurs dans la zone de départ

Matériel

- Plots ou tracés pour délimiter les zones

Organisation de la classe

- Classe entière

Consignes

Pour le loup : attraper les moutons quand le meneur annonce qu'il est minuit
 Pour les moutons : rejoindre une bergerie quand il est minuit

Consignes

Pour les poursuivis : traverser le terrain sans se faire attraper par l'élève désigné
 Pour le poursuivant : attraper le plus d'adversaires possible

- Comptine : « Quelle heure est-il ? » Le meneur répond par l'heure de son choix. Le signal de début du jeu est « minuit »
- Limiter le temps de jeu

L'enseignant donne le signal de poursuite en annonçant : « C'est qui attrape ! »

Relances

- Varier le nombre de loups
- Varier la taille du terrain
- Limiter le nombre de bergeries

Relances

- Annoncer deux ou trois prénoms à la fois
- Désigner le poursuivant par des signes particuliers : (exemple : celui qui porte des lunettes attrape...)
- Élèves en dispersion dans la salle au début du jeu
- Varier les dimensions du terrain
- Varier les modes de déplacement (à 4 pattes)