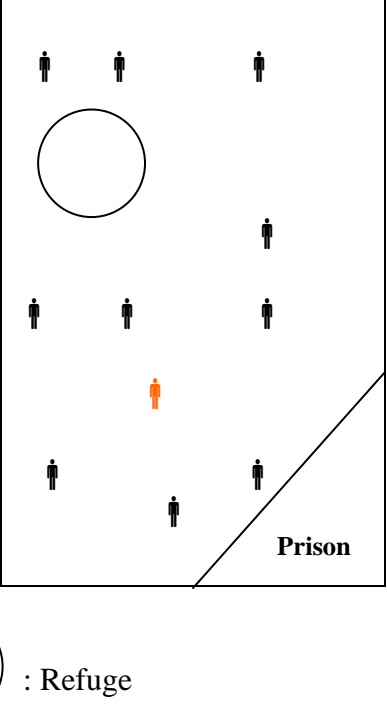


Situation 4 : vers un jeu plus complexe (avec refuges et prison) « Le loup et les moutons »

Matériel : des cerceaux pour matérialiser les refuges, des cordes ou un traçage au sol pour définir la prison

EPS	Langage pendant la séance EP
<p><u>But du jeu</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour le loup : attraper le plus possible de moutons en un temps donné - Pour les moutons : éviter de se faire attraper avec la possibilité d'utiliser les refuges <p><u>Organisation</u> Un seul espace bien délimité (salle de jeux, gymnase, extérieur – sol non dangereux)</p> <p><u>Consignes pour les moutons</u> Un mouton pris doit se rendre dans la « prison »</p> <p><u>Consignes pour les observateurs</u> Vérifier le respect des règles par les moutons</p> <p><u>Recommandations</u> Classe entière (un loup, des moutons et des observateurs) Temps de jeu initial : 1 mn Répéter plusieurs fois la situation en changeant de loup. Il est important de privilégier le temps d'action motrice.</p> <p><u>Critères de réussite</u> Attaquant (loup) : nombre de moutons pris Défenseur (moutons) : ne pas se faire prendre</p>	<p>Reformulation par les élèves</p> <ul style="list-style-type: none"> - du but du jeu, des règles - de l'espace de jeu autorisé - des critères de réussite <p>Questionnement pour verbaliser des règles d'actions nouvelles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comment utiliser les refuges ? <p>Ex : ne pas rester trop longtemps dans le refuge, le quitter quand un autre joueur arrive, etc...</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p><u>Dispositif</u></p> <div style="text-align: center;">  </div>

<p><u>Variables :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre de joueurs : varier le nombre de loups par rapport au nombre de moutons - Espace : varier la taille du terrain, le nombre et l'emplacement des refuges - Temps : varier la durée du jeu
