

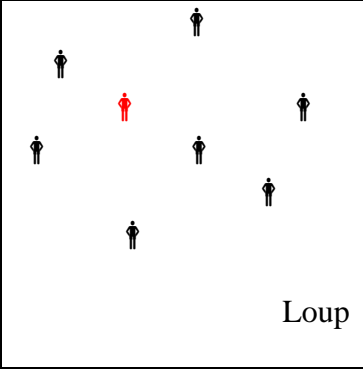


Situation 1 : le jeu initial simple « Le loup et les moutons »

Matériel : des chasubles de 2 couleurs pour identifier les rôles, un chronomètre ou un sablier

EPS	Langage pendant la séance EP
<p><u>But du jeu</u> Un loup () choisi par hasard, doit rattraper le plus possible de moutons () en un temps donné (de 30s à 1mn)</p> <p><u>Organisation</u> Un seul espace bien délimité (salle de jeux, gymnase, extérieur – sol non dangereux)</p> <p><u>Consignes</u> Les moutons évitent de se faire prendre Les moutons touchés sortent du jeu</p> <p><u>Recommandations</u> Classe entière (un loup et des moutons)</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 <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 (augmenter le nombre de loups pour augmenter la difficulté de la situation) - Espace : varier la taille du terrain (diminuer la taille du terrain pour augmenter la difficulté de la situation)
--