

**Dispositif et règles :**

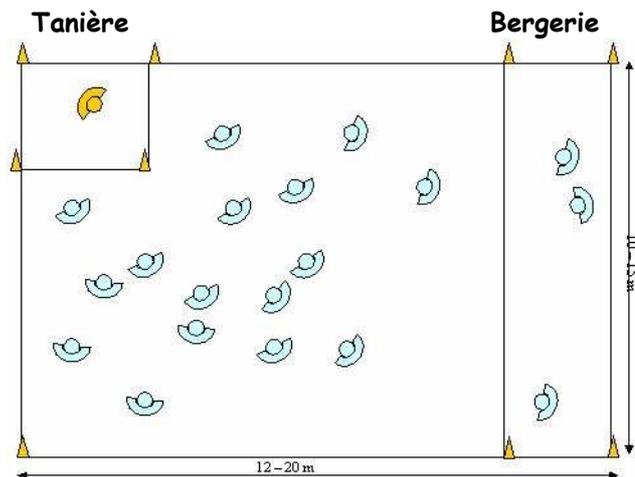
Terrain de 12 à 20m de long sur 10 à 15m de large.

Tous les élèves sont des moutons sauf un enfant qui est le loup.

La tanière est délimitée dans une partie du terrain. La bergerie est délimitée dans un espace du terrain.

Le loup a une chasuble pour être identifié facilement par les moutons.

Les moutons touchés se statufient, ils deviennent une pelote de laine.



**Je poursuis et j'attrape,  
ou je rejoins vite mon territoire et  
j'évite de me faire attraper.**

<b>Objectifs</b>	Esquiver - Poursuivre - attraper Réagir à un signal
<b>Consignes</b>	<i>Les moutons, vous vous promenez. Puis l'un d'entre vous demande au loup « <b>Quelle heure est-il ?</b> ». Si le loup vous répond « <b>il est 10h</b> », vous continuez à vous promener tranquillement. Mais si le loup répond « <b>Il est minuit</b> », alors vous devez tous courir vous réfugier dans la bergerie sans vous faire attraper par le loup.</i>
<b>Critères de réussite</b>	Pour l'enfant loup : toucher le plus de moutons possible avant que ceux-ci ne soient à l'abri. Pour l'enfant mouton : rejoindre la bergerie sans se faire prendre par le loup.
<b>Variables</b>	<p><b>Sur le nombre de joueurs ou d'équipes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il peut y avoir 2 ou plusieurs loups identifiés avec des chasubles</li> <li>- Celui qui est touché devient « loup » à son tour</li> <li>- Limiter le nombre de joueurs qui entrent dans la bergerie</li> <li>- Les moutons se tiennent par 2 par la main</li> </ul> <p><b>Sur la surface de jeu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Changer l'emplacement de la bergerie</li> <li>- Mettre une entrée devant la bergerie (porte)</li> <li>- Varier la taille de(s) l'entrée(s)</li> </ul> <p><b>Sur la notion d'équipe</b></p> <p>Les enfants sont partagés en équipe de couleurs; ils doivent rejoindre la bergerie de leur couleur.</p> <p><b>Sur les contraintes motrices</b></p> <p>Les moutons se tiennent par la main par deux. Ils doivent se sauver en sautillant, en sautant à pieds joints, en pas chassés. Le loup peut avoir le même mode de déplacement que les moutons.</p> <p><b>Sur des contraintes de jeu</b></p> <p>Ne pas attraper le mouton mais sa queue (foulard accroché). Le loup peut être accroupi et se relève pour s'élancer à minuit.</p>