



# Minuit dans la bergerie

**Activité : Jeux collectifs**

**Niveau : Cycle 2**

## Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

## Compétence de fin de cycle

Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :

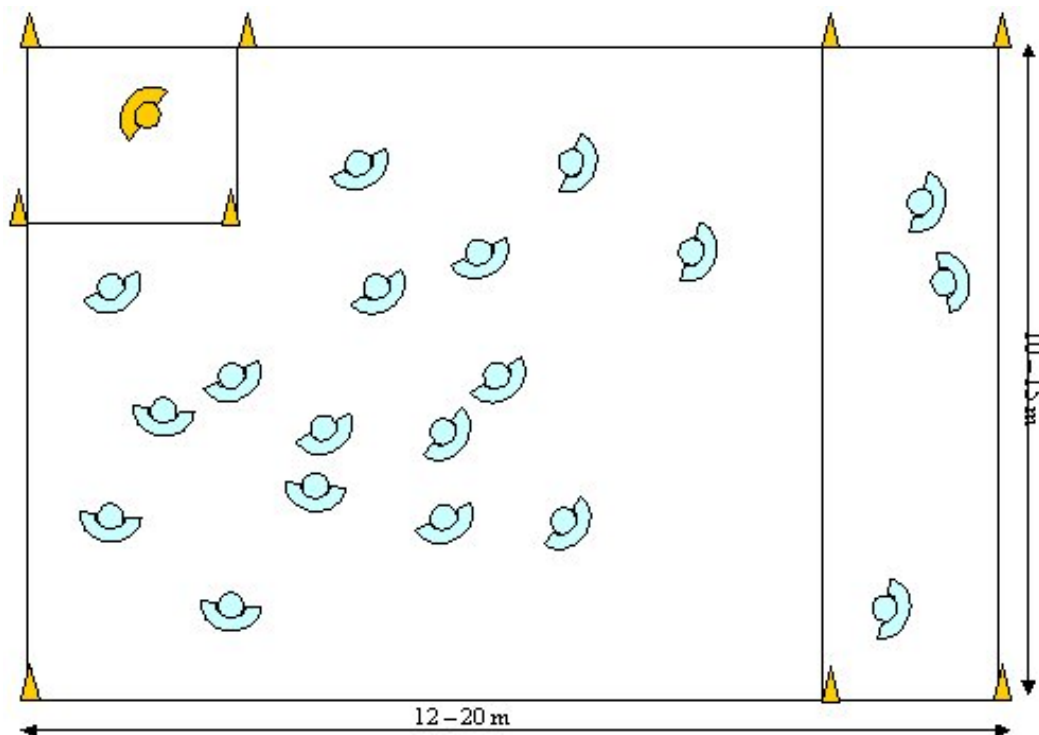
- comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;
- comme défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression.

## Objectifs

- apprendre à respecter des règles, réagir à un signal, courir vite, se repérer et s'orienter dans l'espace, varier ses courses (zigzag, pas chassé), anticiper, esquiver, anticiper, attraper

## Organisation

- tous les élèves sont des moutons sauf un enfant qui fait le loup. La tanière est délimitée dans une partie du terrain. La bergerie est délimitée dans un espace du terrain. Tous les moutons ont un foulard. Durée du jeu : 3 à 4 réponses il est minuit.



## Matériel

: craie ou corde, foulards, plots, tambourin

## Consigne

- Les moutons se promènent et demandent l'heure au loup.  
Lorsque le loup répond minuit, les moutons vont se réfugier dans la bergerie.  
Les moutons attrapés deviennent des loup

## Critères de réussite

- Loup: attraper le plus de moutons possible
- Moutons : être le dernier mouton à se faire attraper

## Critères de réalisation

---

- réagir vite à un signal
- courir esquiver feinter
- courir attraper
- anticiper
- varier ses déplacements
- se reconnaître poursuiveur/poursuivi

## Variables didactiques

---

- nombre de loups au départ ( équipe de loups
- nombre de tanières
- taille de la bergerie
- portes de passage" obligatoires" pour entrer dans la bergerie