


Compétence en maternelle: Collaborer, coopérer, s'opposer		Nom du jeu : Minuit dans la bergerie	Action motrice: Courir, S'échapper Esquiver
Objectif d'apprentissage : Respecter des règles simples / Courir vite			
Descriptif de la tâche :			
But	Quand minuit est annoncé : -les moutons doivent rentrer dans la bergerie sans se faire prendre par le loup. -le loup cherche à toucher le plus de moutons possibles avant qu'ils ne soient dans la bergerie.		
Dispositif	Dans la cour ou dans la salle de jeu, un loup (l'enseignant au départ) et les élèves « moutons » se promènent. Ils interrogent le loup : « Quelle heure est-il ? ». Si le loup répond « Il est minuit », tous les moutons se sauvent et se réfugient dans la bergerie sans se faire toucher par le loup. Si le loup donne une autre heure, les moutons continuent leur promenade. La bergerie est délimitée par des plots dans un coin de la salle (dans la cour).		
Consigne	« Vous êtes des moutons et vous vous promenez partout dans la salle (dans la cour). Quand vous en avez envie, vous demandez : « quelle heure est-il ? ». Le loup va vous répondre. S'il répond « Il est minuit », vous devez courir vite dans la bergerie car le loup va essayer de vous toucher. Si vous êtes touchés par le loup, vous ne bougez plus. Si le loup donne une autre heure (par exemple « Il est 10 heures »), vous continuez à vous promener tranquillement. »		
Critères de réussite	Pour les moutons : -réagir rapidement au signal (Il est minuit) ; -courir vite sans se faire toucher ; Pour le loup : -toucher le plus de moutons possibles quand minuit est annoncé ;		



Comportements attendus	Difficultés rencontrées	Conseils pour progresser
-respecter les règles du jeu -réagir au signal particulier « il est minuit » -courir vite vers la bergerie ou pour toucher les moutons	Les moutons : -ne se promènent pas → -continuent de se promener au signal particulier → -courent vers la bergerie à n'importe quel signal → -courent n'importe où →	-les moutons timides donnent la main à un autre mouton qui va le faire entrer dans le jeu -utiliser un signal sonore (tambourin) à la place de « il est minuit » -faire plusieurs essais du trajet vers la bergerie au préalable

Trame de variance	
Simplifier -proposer un signal sonore connu (frapper dans les mains, tambourin) -délimiter l'espace de promenade	Complexifier -un élève prend la place de l'enseignant « loup » - mettre plusieurs loups -changer l'emplacement de la bergerie -mettre plusieurs bergeries 1, 2, 3, avec des équipes 1, 2 et 3 -varier les modes de déplacement (en sautant, à quatre pattes ...) et les groupements (se promener par 2 -placer des obstacles dans l'espace
Sécurité -l'espace utilisé doit être dégagé -vérifier les lacets des chaussures	Evaluation L'élève sait : -réagir au signal -courir vite en esquivant / en touchant