

Jeu Minuit dans la bergerie 1

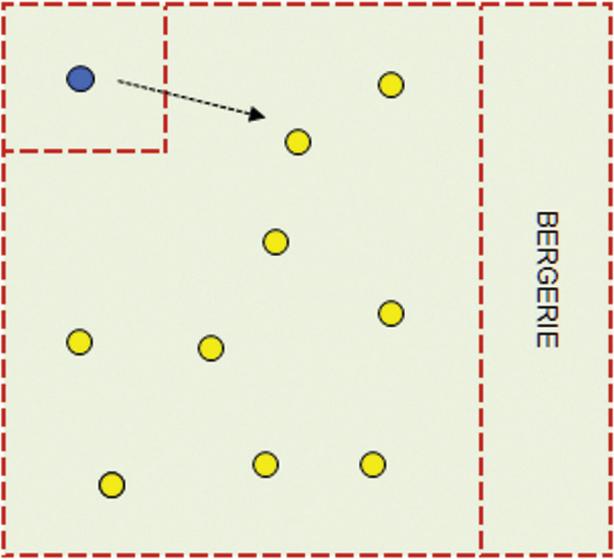
Découverte de l'adversaire

U7

						
					20	10

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

			
9	1		

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Éléments pédagogiques
Jeu	<p>Objectifs Reconnaître un joueur adverse.</p> <p>But Rejoindre la bergerie à minuit, sans se faire attraper par le loup. Être le dernier mouton dans la bergerie à la fin du temps de jeu.</p> <p>Consignes Délimiter une aire de jeu qui comprend un refuge "la bergerie" et le repère du loup. Ces 2 zones jouxtent l'aire de jeu (20x20 m). Le loup est dans son repère et les moutons se promènent en trottinant dans l'aire de jeu hors de la bergerie. Ils demandent au loup "Loup, quelle heure est-il ?". Le loup répond l'heure qu'il veut, mais quand il dit "minuit", il peut sortir de son repère et attraper tous les moutons qui n'ont pas rejoint la bergerie. Les moutons pris iront dans le repère du loup, ils ne pourront être délivrés que pendant la période où il est minuit (au toucher du coéquipier).</p>	10'12' à 15'		<p>Variables</p> <p>Sans ballon. Mettre 2 ou plusieurs loups. Les moutons se tiennent la main, par deux. Avec ballon (quand le loup dit "minuit", il doit empêcher les moutons de regagner la bergerie en sortant leur ballon de l'aire de jeu).</p>
	Nbre de joueurs	10 à 12		Méthode pédagogique
	Espaces	20x20 (zone loup 5x5)		ACTIVE
				Laisser jouer - Observer - Questionner
				Veiller à...
			<p>Délimiter l'aire de jeu. Veiller à ce que les moutons attrapés, rejoignent le repère du loup. Pour être libérés, les moutons prisonniers du loup doivent être touchés par un partenaire, dans la période où il est minuit.</p>	

Jeu Minuit dans la bergerie 2

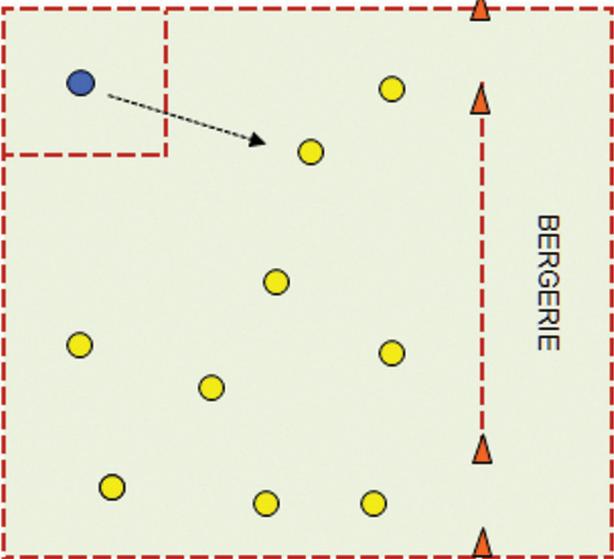
Découverte de l'adversaire

U7

						
					20	10

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

			
9	1		

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Eléments pédagogiques
Jeu	<p>Objectifs Reconnaître un joueur adverse.</p> <p>But Rejoindre la bergerie à minuit, sans se faire attraper par le loup. Etre le dernier mouton dans la bergerie à la fin du temps de jeu.</p> <p>Consignes Idem jeu de départ, mais avec 2 portes d'entrée dans la bergerie. Délimiter une aire de jeu qui comprend un refuge "la bergerie" et le repère du loup. Ces 2 zones jouxtent l'aire de jeu (20x20 m). Le loup est dans son repère et les moutons se promènent en trottinant dans l'aire de jeu hors de la bergerie. Ils demandent au loup "Loup, quelle heure est-il ?". Le loup répond l'heure qu'il veut, mais quand il dit "minuit", il peut sortir de son repère et attraper tous les moutons qui n'ont pas rejoint la bergerie. Les moutons pris iront dans le repère du loup, ils ne pourront être délivrés que pendant la période où il est minuit (au toucher du coéquipier).</p>	10'		<p>Variables</p> <p>Ne mettre qu'une seule entrée dans la bergerie. Varier la taille de la bergerie. Changer son emplacement.</p>
	Nbre de joueurs	10 à 12		Méthode pédagogique
	Espaces	20x20 (zone loup 5x5)		ACTIVE
				Laisser jouer - Observer - Questionner
				Veiller à...
			<p>Délimiter l'aire de jeu.</p> <p>Pour être libérés, les moutons prisonniers du loup doivent être touchés par un partenaire, dans la période où il est minuit.</p>	

Jeu Minuit dans la bergerie 3

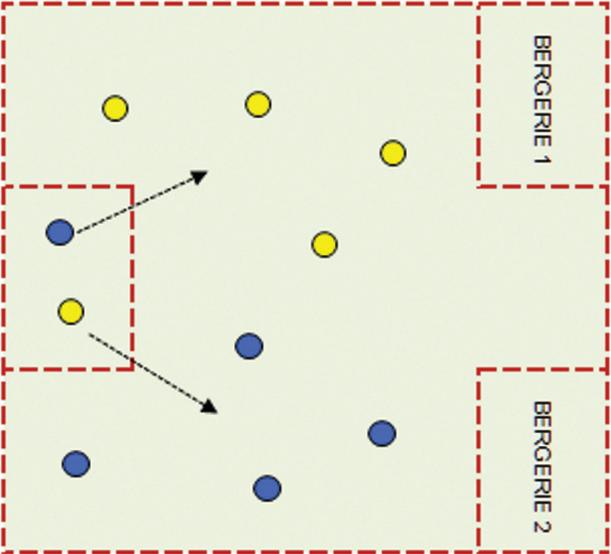
Découverte de l'adversaire

U7

						
					20	10

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

			
5	5		

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Eléments pédagogiques
Jeu	<p>Objectifs Reconnaître un joueur adverse.</p> <p>But Rejoindre la bergerie à minuit, sans se faire attraper par le loup. Etre le dernier mouton dans la bergerie à la fin du temps de jeu.</p> <p>Consignes Idem jeu de départ, mais avec 2 portes d'entrée dans la bergerie. Délimiter une aire de jeu qui comprend un refuge "la bergerie" et le repère du loup. Ces 2 zones jouxtent l'aire de jeu (20x20 m). Les moutons forment deux équipes. Quand il est minuit, les moutons doivent se réfugier dans la bergerie qui correspond à leur couleur. Les moutons pris iront dans le repère du loup, ils ne pourront être délivrés que pendant la période où il est minuit (au toucher du coéquipier)..</p>	10'		<p>Variables</p> <p>Avec un seul loup (neutre).</p> <p>Avec 2 loups (un par équipe) chargés d'attraper les moutons de l'équipe adverse.</p>
	Nbre de joueurs	10 à 12		Méthode pédagogique
	Espaces	20x20 (zone loup 5x5)		ACTIVE
				Laisser jouer - Observer - Questionner
				Veiller à...
			<p>Délimiter l'aire de jeu.</p> <p>Attribuer une bergerie à chaque équipe (utiliser un code couleur).</p>	

Jeu Minuit dans la bergerie 4

Découverte de l'adversaire

U7

					20	10

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

5	5		

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Eléments pédagogiques
Jeu	<p>Objectifs Reconnaître un joueur adverse.</p> <p>But Rejoindre la bergerie à minuit, sans se faire attraper par le loup. Etre le dernier mouton dans la bergerie à la fin du temps de jeu.</p> <p>Consignes Idem jeu de départ, mais avec 2 portes d'entrée dans la bergerie. Délimiter une aire de jeu qui comprend un refuge "la bergerie" et le repère du loup. Ces 2 zones jouxtent l'aire de jeu (20x20 m). Les moutons forment deux équipes. Quand il est minuit, les moutons doivent se réfugier dans la bergerie qui correspond à leur couleur. Les moutons pris iront dans le repère du loup, ils ne pourront être délivrés que pendant la période où il est minuit (au toucher du coéquipier)..</p>	10'		Variables
	Nbre de joueurs	10 à 12		Avec 2 loups par équipe chargés d'attraper les moutons de l'équipe adverse.
	Espaces	20x20 (zone loup 5x5)		Méthode pédagogique
				ACTIVE
				Laisser jouer - Observer - Questionner
			Veiller à...	
			Délimiter l'aire de jeu. Attribuer une bergerie à chaque équipe (utiliser un code couleur).	

Jeu Minuit dans la bergerie 5

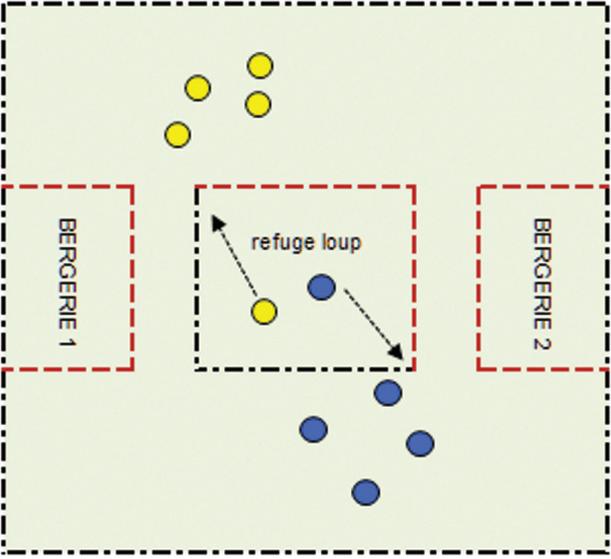
Découverte de l'adversaire

U7

						
					20	10

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

			
5	5		

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Eléments pédagogiques
Jeu	<p>Objectifs Reconnaître un joueur adverse.</p> <p>But Rejoindre la bergerie à minuit, sans se faire attraper par le loup. Etre le dernier mouton dans la bergerie à la fin du temps de jeu.</p> <p>Consignes Idem jeu de départ, mais avec 2 portes d'entrée dans la bergerie. Délimiter une aire de jeu qui comprend un refuge "la bergerie" et le repère du loup. Ces 2 zones jouxtent l'aire de jeu (20x20 m). Les moutons forment deux équipes. Quand il est minuit, les moutons doivent se réfugier dans la bergerie qui correspond à leur couleur. Les moutons pris iront dans le repère du loup, ils ne pourront être délivrés que pendant la période où il est minuit (au toucher du coéquipier)..</p>	10'		<p>Variables</p> <p>Avec 2 loups par équipe chargés d'attraper les moutons de l'équipe adverse.</p>
	Nbre de joueurs	10 à 12		Méthode pédagogique
	Espaces	20x20 (zone loup 5x5)		ACTIVE
				Laisser jouer - Observer - Questionner
				Veiller à...
			<p>Délimiter l'aire de jeu.</p> <p>Attribuer une bergerie à chaque équipe (utiliser un code couleur).</p>	

Jeu Minuit dans la bergerie 6

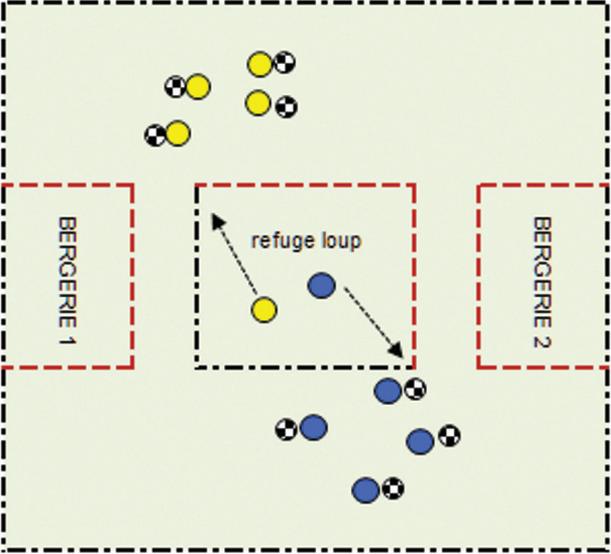
Découverte de l'adversaire

U7

						
					20	10

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

			
5	5		

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Eléments pédagogiques
Jeu	<p>Objectifs Reconnaître un joueur adverse.</p> <p>But Rejoindre la bergerie à minuit, sans se faire attraper par le loup. Etre le dernier mouton dans la bergerie à la fin du temps de jeu.</p> <p>Consignes Idem jeu de départ, mais avec 2 portes d'entrée dans la bergerie. Délimiter une aire de jeu qui comprend un refuge "la bergerie" et le repère du loup. Ces 2 zones jouxtent l'aire de jeu (20x20 m). Les moutons forment deux équipes. Quand il est minuit, les moutons doivent se réfugier dans la bergerie qui correspond à leur couleur, avec leur ballon. Les moutons pris iront dans le repère du loup, ils ne pourront être délivrés que pendant la période où il est minuit (au toucher du coéquipier)..</p>	10'		Variables
	Nbre de joueurs			Avec 2 loups par équipe chargés d'attraper les moutons de l'équipe adverse.
	à	1210		Méthode pédagogique
	Espaces	20x20 (zone loup 5x5)		ACTIVE
				Laisser jouer - Observer - Questionner
			Veiller à...	
			Délimiter l'aire de jeu. Attribuer une bergerie à chaque équipe (utiliser un code couleur).	